



Manuel d'utilisation

MAX LE BAVARD INTERACTIF

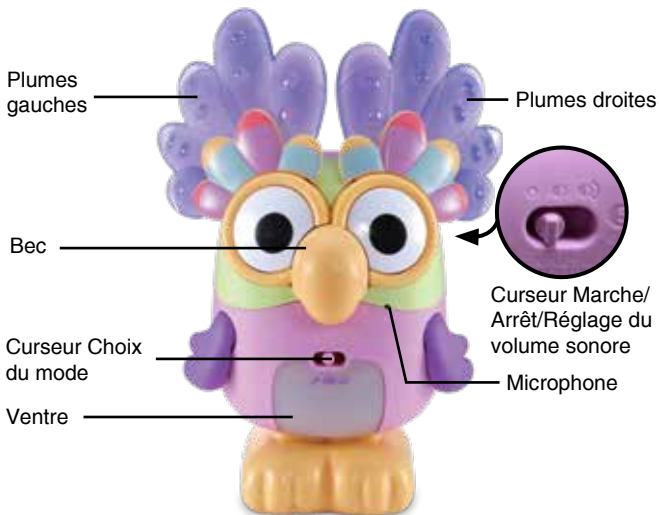


**BBC
STUDIOS**

BLUEY (word mark and character logos) are trade marks of Ludo Studio Pty Limited and are used under licence. BLUEY logo © Ludo Studio Pty Limited 2018. Licensed by BBC Studios. BBC is a trade mark of the British Broadcasting Corporation and is used under licence. BBC logo © BBC 1996

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **Max le bavard interactif** de **VTech®**. Félicitations ! Écoute-le répéter après toi avec une voix amusante et regarde-le s'illuminer. C'est parti !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Max le bavard interactif
- Guide de démarrage rapide

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

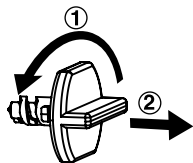
WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :



- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

POUR COMMENCER

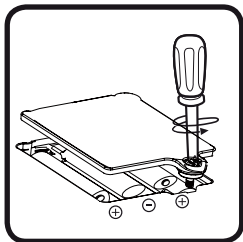
Pour activer le mode Normal :

Le jouet est en **mode Démonstration** dans son emballage. Pour activer le **mode Normal**, faire glisser le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Marche** et **Arrêt** plusieurs fois.

ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 piles AA (AM-3/LR6) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Faire glisser le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort** pour allumer le jouet et régler le volume sonore. Faire glisser le curseur sur la position **Arrêt** pour éteindre le jouet.



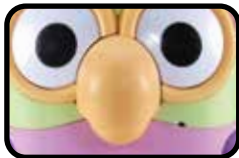
2. Curseur Choix du mode

Faire glisser le **curseur Choix du mode** sur le mode de jeu de son choix : **Je répète après toi !** , **Attrape la lumière !** et **Musique !**



3. Bec

Appuyer sur le **bec** pour parler et entendre sa voix avec un effet amusant en mode **Je répète après toi !** , pour jouer en mode **Attrape la lumière !** , et pour entendre des sons amusants en mode **Musique !**



4. Plumes

Balayer de la main les **plumes** vers l'extérieur pour entendre des réactions amusantes en mode **Je répète après toi !** , pour jouer en mode **Attrape la lumière !** , et pour sélectionner les mélodies en mode **Musique !**



5. Ventre

Toucher le **ventre** de Max le bavard pour entendre des réactions amusantes en mode **Je répète après toi !**, pour jouer en mode **Attrape la lumière !**, et pour arrêter ou lancer le mouvement en mode **Musique !**



6. Microphone

Le **microphone** se trouve à côté du **bec**. Parler dans le microphone pour dire quelque chose à Max le bavard en mode **Je répète après toi !** La distance recommandée entre la bouche et le microphone est d'environ 12 à 15 centimètres.



7. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Max le bavard interactif** s'éteindra automatiquement après 30 secondes d'inactivité. Il peut être rallumé en appuyant sur le **bec**, le **ventre**, ou en faisant glisser le **curseur Choix du mode**.

ACTIVITÉS

Pour profiter au mieux des effets lumineux du jouet, il est recommandé d'y jouer à l'abri de la lumière directe du soleil.

1. Mode Je répète après toi !

Quand le **ventre** de Max le bavard clignote en rouge, dire quelque chose pour l'entendre le répéter avec un effet amusant. Appuyer sur le **bec** pour recommencer. Balayer ses **plumes** vers l'arrière ou appuyer sur le **ventre** pour déclencher des réactions sonores et lumineuses amusantes.

2. Mode Attrape la lumière !

Attraper les lumières le plus vite possible en appuyant sur le **bec**, le **ventre** ou en balayant les **plumes** vers l'extérieur lorsqu'ils s'allument. Il y a 4 niveaux de difficulté.

3. Mode Musique !

Écouter la musique du dessin animé *Bluey* avec Max le bavard. Balayer les **plumes** vers l'arrière pour changer de mélodie, appuyer sur le **bec** pour entendre des sons amusants et appuyer sur le **ventre** pour démarrer ou arrêter les mouvements.

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits solvants ou abrasifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

