

vtech®

Manuel d'utilisation



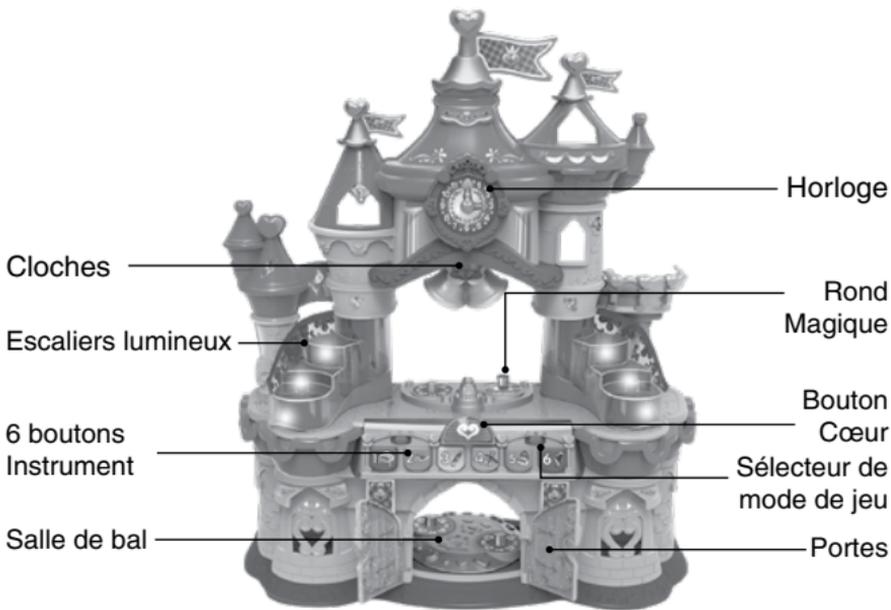
Le château des lumières enchantées



91-003712-005 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Le château des lumières enchantées** des **Tut Tut Copains** de **VTech**® ! Félicitations ! Joli gâteau, jolies lumières, jolies tenues... tout est prêt pour le bal royal ! Aurore la princesse au cœur d'or et Pierre le prince des lumières t'attendent pour s'amuser ! Explore le château pour découvrir le nom et le son de 6 instruments de musique, admire les jolies illuminations et fais danser les personnages au rythme des jolies musiques classiques.



Aurore
la princesse
au cœur d'or



Pierre
le prince
des lumières



Plume
le petit chat



Lit



Coiffeuse

CONTENU DE LA BOÎTE

Note : ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.

- Aurore la princesse au cœur d'or
- Pierre le prince des lumières



- 2 piliers
- 1 base pour le rez-de-chaussée avec salle de bal
- 1 paroi pour le rez-de-chaussée



- 1 base pour l'étage avec le Rond Magique
- 1 tour simple
- 1 tour triple
- 1 petit pilier
- 1 horloge



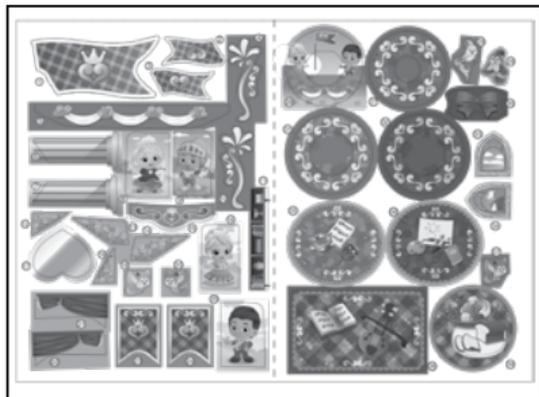
- 1 support pour le livre
- 1 page de livre
- 1 chandelier
- 1 grand drapeau
- 2 petits drapeaux



- 2 portes
- Plume le petit chat
- 1 lit
- 1 coiffeuse



- 1 feuille d'autocollants



- Ce manuel d'utilisation

ATTENTION :

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

WARNING:

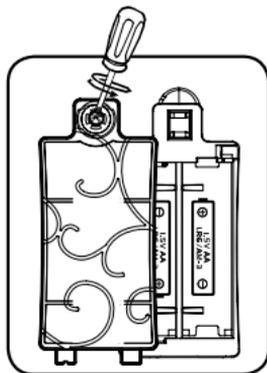
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please keep this user's manual as it contains important information.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES DANS LE CHÂTEAU

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la base pour l'étage à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



MISE EN GARDE

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

- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

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.

AVERTISSEMENT

Pour la sécurité de votre enfant, ce jouet doit être assemblé par un adulte. Ne pas laisser votre enfant jouer avec le jouet tant que toutes les pièces n'ont pas été correctement assemblées.

ATTENTION :

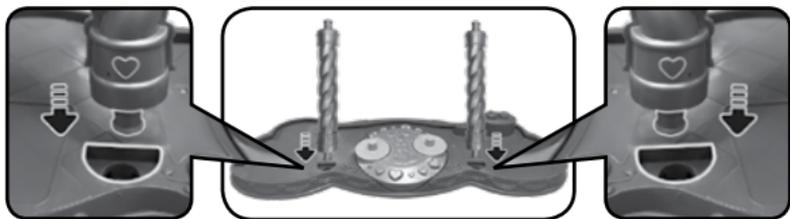
Une fois le jouet entièrement assemblé, seuls la couverture du livre et le lustre pourront être démontés. Ne pas essayer de démonter les autres parties du jouet, cela pourrait l'endommager.

ASSEMBLAGE

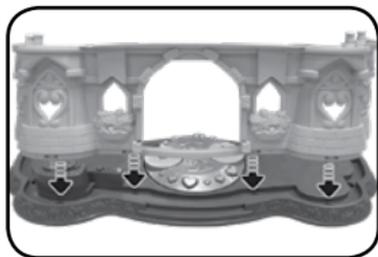
ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte. Ne pas laisser votre enfant jouer tant que le produit n'est pas assemblé.

1. Insérer les deux piliers dans la base du rez-de-chaussée comme indiqué sur la photo ci-dessous. Un petit « clic » indique que les piliers sont bien insérés.

Note : vérifier la forme d'encastrement des piliers et s'assurer qu'ils sont bien insérés dans les trous correspondants.

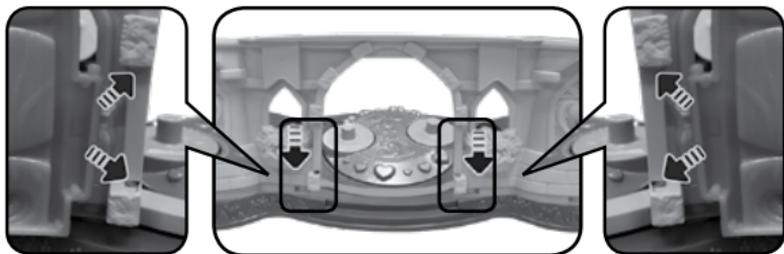


2. Insérer la paroi pour le rez-de-chausée dans la base du rez-de-chausée comme indiqué sur la photo ci-contre. Un petit « clic » indique que les éléments sont bien insérés.



3. Insérer les deux portes dans l'encadrement de la porte de la base du rez-de-chausée comme indiqué sur la photo ci-dessous.

Note : les portes s'attachent sur la face arrière de la base du rez-de-chausée.



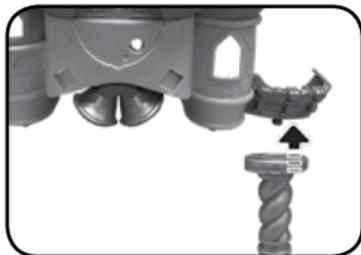
4. Insérer la base pour l'étage sur la paroi de la base du rez-de-chaussée comme indiqué sur la photo ci-contre. Un petit « clic » indique que les éléments sont bien insérés.



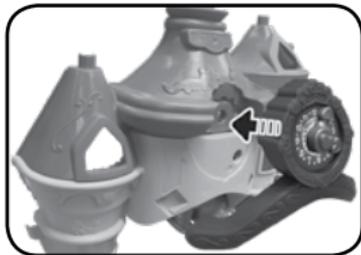
5. Insérer la tour simple à la tour triple afin de créer la structure complète du toit.



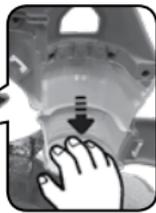
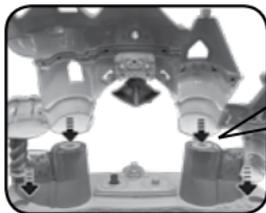
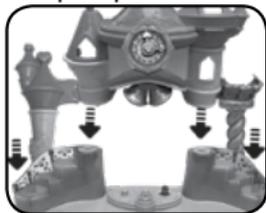
6. Insérer le petit pilier dans la tour triple comme indiqué sur la photo. Un petit « clic » indique que les éléments sont bien insérés.



7. Installer l'horloge sur la tour triple comme indiqué sur la photo. Un petit « clic » indique que l'horloge est bien insérée.



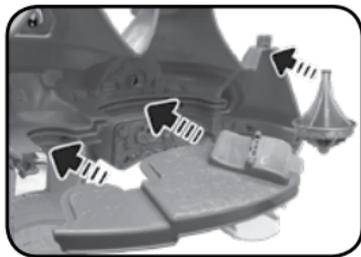
8. Insérer la structure complète du toit et le petit pilier dans la base de l'étage comme indiqué sur la photo. Un petit « clic » indique que les éléments sont bien insérés. Ensuite, insérer la tour triple dans les trous des escaliers et appuyer fermement. Un « clic » indique que les éléments sont bien insérés.



9. Attacher la page du livre au support comme montré ci-contre.



10. Attacher le support du livre et le chandelier à l'arrière de la tour triple comme montré sur la photo.

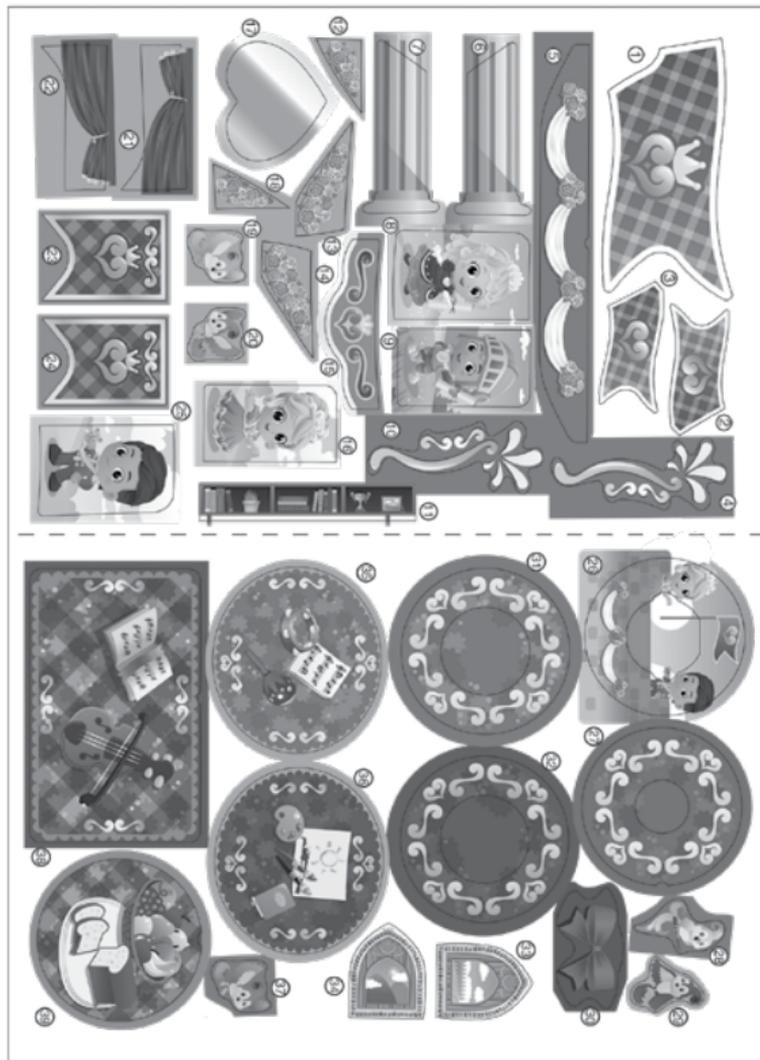


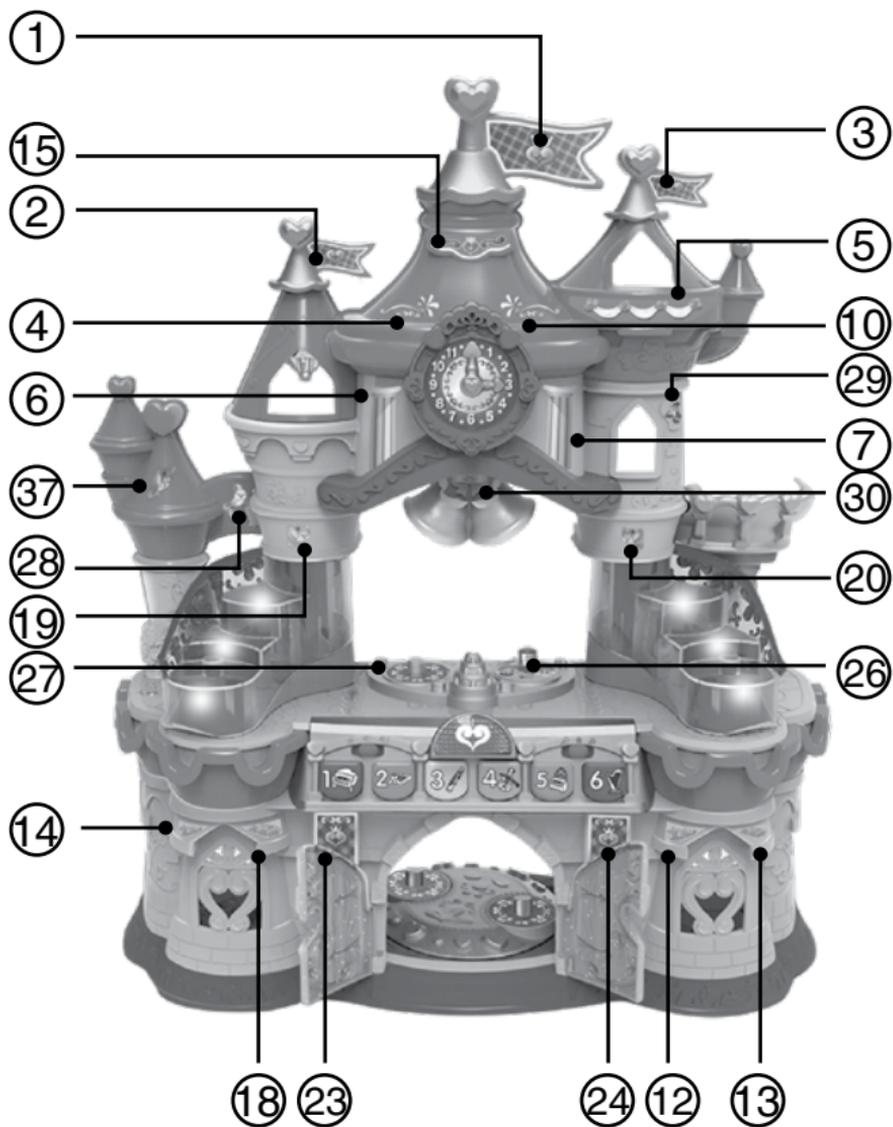
11. Insérer le grand et les petits drapeaux sur la tour triple comme indiqué sur la photo ci-contre.

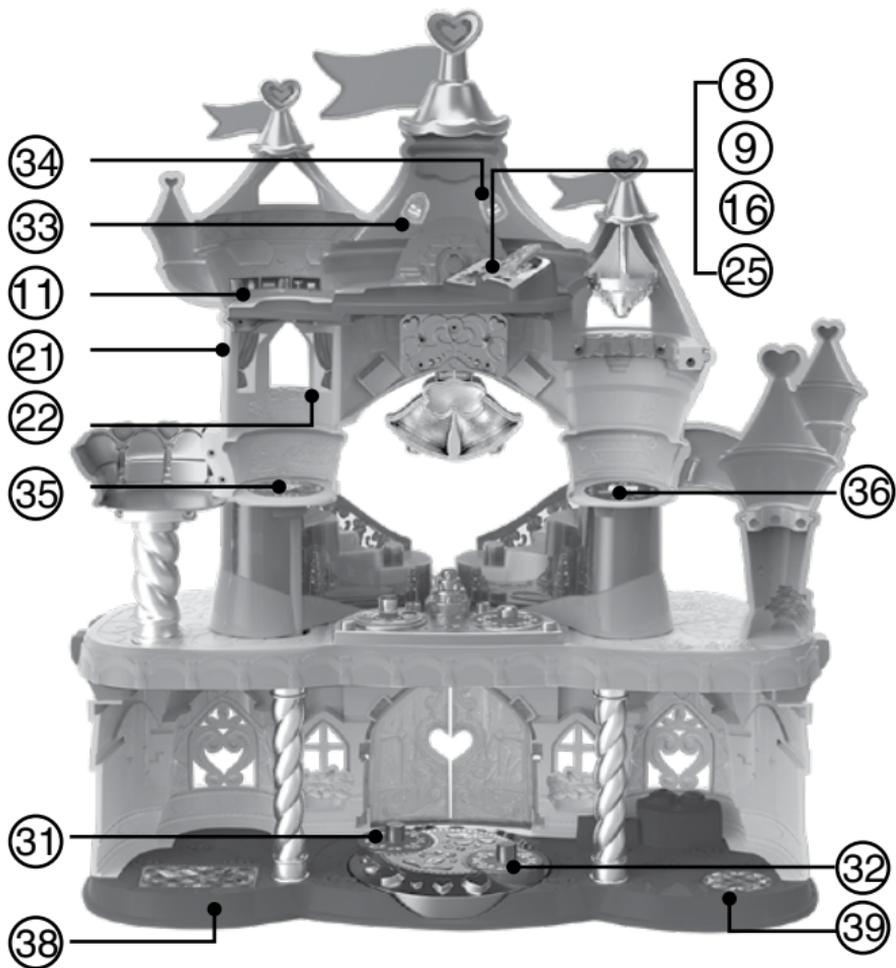


AUTOCOLLANTS

Veillez coller les autocollants sur le château comme indiqué ci-après :



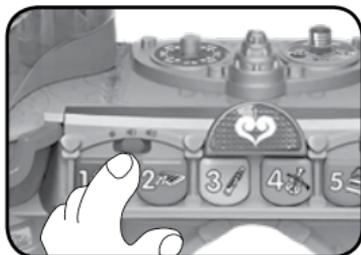




FONCTIONNALITÉS

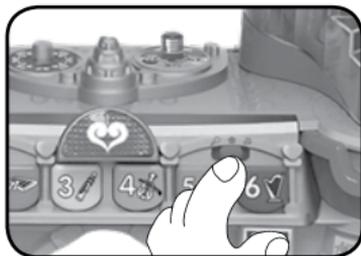
1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT/ RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le curseur sur **Volume sonore faible** (🔊) ou **Volume sonore fort** (🔊). Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur (●).



2. SÉLECTEUR DE MODE DE JEU

Déplacer le curseur du **Sélecteur de mode de jeu** vers la gauche pour le **mode Découvertes**. Le déplacer au milieu pour le **mode Instruments** puis vers la droite pour le **mode Musique**.



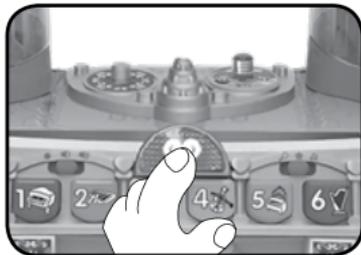
3. BOUTONS INSTRUMENT

Appuyer sur les 6 **boutons instrument** pour découvrir les couleurs, les chiffres, le nom et des informations sur chaque instrument et écouter des mélodies.



4. BOUTON CŒUR

Appuyer sur le **bouton Cœur** pour entendre de jolis effets sonores et activer les effets lumineux. Lorsque les escaliers sont fermés, appuyer sur le bouton Cœur pour les ouvrir.



5. ROND MAGIQUE

Le château contient un **Rond Magique** situé entre les escaliers, à l'étage. Placer Aurore la princesse au cœur d'or ou Pierre le prince des lumières sur le Rond Magique pour les entendre parler. Il est possible également de placer un autre personnage **Tut Tut Copains** (vendu séparément).



6. ARRÊT AUTOMATIQUE

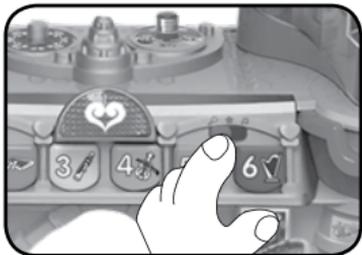
Afin de préserver les piles du jouet, le jouet s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit de déplacer le curseur du **Sélecteur de mode de jeu** sur une des 3 positions.

Note : si le jouet s'éteint d'un coup en cours de jeu, nous vous conseillons d'installer des piles neuves.

MODES DE JEU

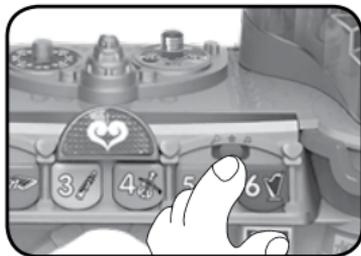
1. Mode Découvertes

Placer le curseur de sélection sur la gauche pour jouer à ce mode. Appuyer sur les boutons Instrument pour découvrir les couleurs et les chiffres, compter et entendre des informations sur les instruments de musique. Placer Aurore la princesse au cœur d'or et Pierre le prince des lumières sur le Rond Magique pour les entendre parler, se présenter et chanter. Appuyer sur le bouton Cœur pour entendre des phrases supplémentaires.



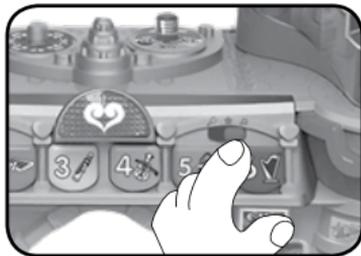
2. Mode Instruments

Placer le curseur de sélection au milieu pour jouer à ce mode. Appuyer sur les boutons Instrument pour écouter les mélodies jouées par les différents instruments de musique. Placer Aurore la princesse au cœur d'or et Pierre le prince des lumières sur le Rond Magique pour les entendre parler des instruments de musique. Appuyer sur le bouton Cœur pour entendre des phrases supplémentaires.



3. Mode Musique

Placer le curseur de sélection sur la droite pour jouer à ce mode. Appuyer sur les boutons Instrument pour jouer du piano*. Placer les personnages sur le Rond Magique puis appuyer sur les boutons Instrument pour les entendre chanter. Appuyer sur le bouton Cœur pour entendre des mélodies.



* Voici deux partitions simples pour jouer du piano, il suffit d'appuyer sur les boutons Instrument en suivant les chiffres indiqués sur la portée.

Mary had a Little Lamb



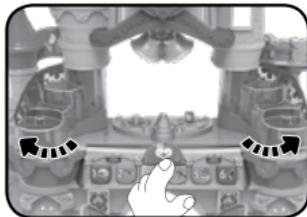
Ah ! vous dirai-je, maman



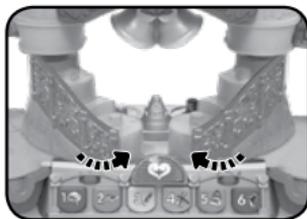
MOTRICITÉ

Voici une liste des actions permettant d'affiner la motricité fine de votre enfant :

1. Appuyer sur le bouton Cœur pour ouvrir les escaliers.



2. Fermer les escaliers manuellement.



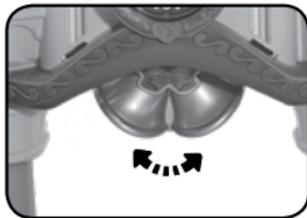
3. Ouvrir et fermer les portes du château.



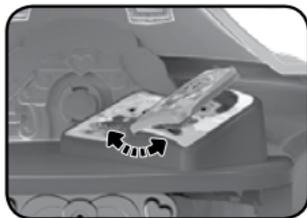
4. Faire tourner les aiguilles de l'horloge.



5. Faire bouger les cloches.



6. Tourner la page du livre.



7. Faire tourner le chandelier.



8. Placer les deux personnages inclus sur les supports de la salle de bal puis faire tourner le disque de la piste de danse pour les regarder danser.



9. Les 3 accessoires inclus permettent de s'inventer plein d'histoires.



PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Je suis Aurore princesse au cœur d'or
J'aime chanter, danser et m'amuser !
Je suis Aurore princesse au cœur d'or
Viens vite jouer avec moi ! »

Chanson 2

« Viens t'amuser, chanter, danser
Au château enchanté !
La fête commence, entre dans la danse,
Viens vite nous retrouver ! »

Chanson 3

« Les lumières s'illuminent,
Le château brille de mille feux,
En rouge, jaune et bleu,
Les couleurs scintillent
Et font briller nos p'tits yeux ! »

Chanson 4

« Bonjour, c'est moi Pierre prince des lumières,
Viens découvrir mon univers ! »

Chanson 5

« Le bal va commencer au château enchanté !
Charmante demoiselle, voudriez-vous danser ? »

Chanson 6

« Bienvenue au château !
Tout est prêt, la fête peut commencer !
Bienvenue au château,
Tu es notre invité(e) ! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque les jouets ne sont pas utilisés pendant une longue période.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas les exposer à la moisissure et à l'eau.

EN CAS DE PROBLÈME

1. Éteindre le jouet.
 2. Retirer les piles.
 3. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
 4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
 5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.
- 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 à la clientèle.

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.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2019 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003712-001 (FR)