

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation



**Le bateau pirate magique de Simon le moussaillon**

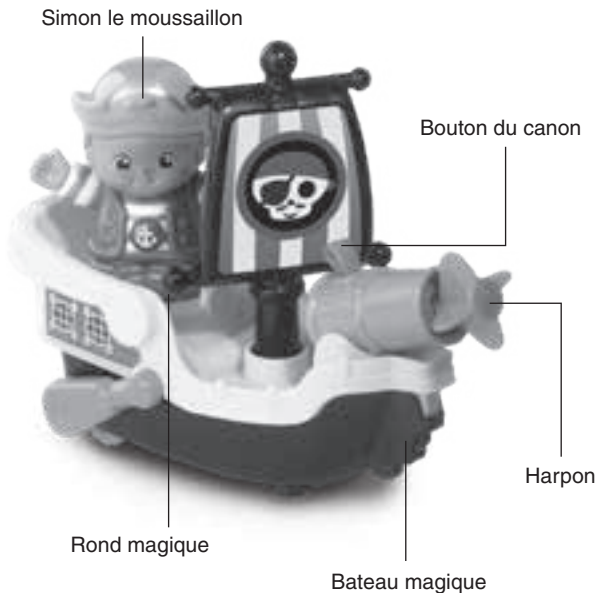


91-003521-001 (FR)

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Le bateau pirate magique de Simon le moussaillon** de **VTech®**. Félicitations !

En insérant **Simon le moussaillon** sur le rond magique du bateau, votre enfant voit les rames s'animer et le bateau avancer. Il déclenche aussi de nouvelles phrases, des sons amusants et de la musique !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- Simon le moussaillon, un personnage Tut Tut Copains
- Le bateau pirate magique avec
- Un harpon
- Un harpon



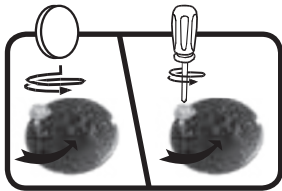
- Ce manuel d'utilisation

**Notes :** Ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.

Ce jouet n'est pas un jouet de bain. Lui éviter tout contact avec de l'eau.

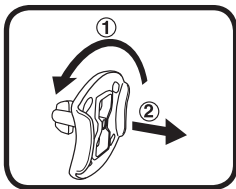
**Attention ! Ne pas viser les yeux ou le visage.**

**Pour retirer l'attache située sur le personnage :**



- ① Utiliser une pièce ou un tournevis puis tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter la vis ainsi que l'attache.

**Pour retirer l'attache sous le bateau :**



- 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.

### **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:**

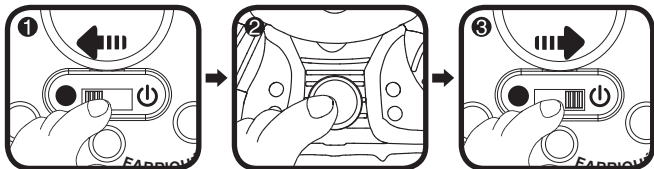
**All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.**

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

## **ACTIVATION DU MODE NORMAL**

Ce jouet est en mode Démonstration en magasin. Pour activer le mode Normal :

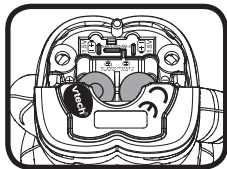
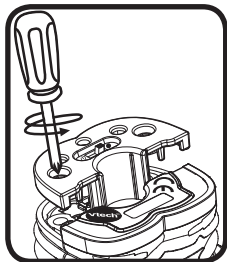
1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Arrêt : (●) .
2. Appuyer pendant 2 secondes sur le bouton lumineux.
3. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Marche (⏻) pour activer le mode Normal.



## 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 personnage à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA 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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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.



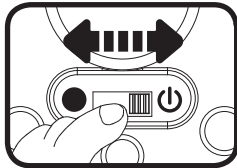
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter 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 - PERSONNAGE

### 1. Curseur Marche/Arrêt

Le curseur **Marche/Arrêt** est situé sous le personnage.

Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Marche** (⏻) ou **Arrêt** (●) .



### 2. Arrêt automatique

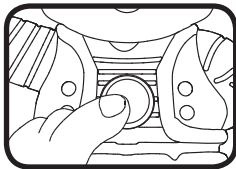
Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit d'appuyer sur le **bouton** lumineux ou de placer le personnage **Tut Tut Copains** sur un **rond magique** pour le rallumer.

**NOTE** : le bouton lumineux clignote lorsque le niveau des piles est faible. Il convient alors de mettre des piles neuves.

# ACTIVITÉS AVEC LE BATEAU PIRATE MAGIQUE

## 1. Bouton lumineux

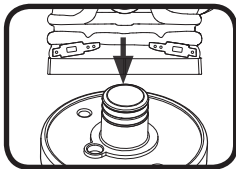
Déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Marche** pour commencer à jouer. Appuyer sur le bouton lumineux pour entendre **Simon le moussaillon** parler et chanter, déclencher des mélodies et des sons amusants. La lumière clignote au rythme des sons.



## 2. Rond magique

Placer **Simon le moussaillon** sur le rond magique du bateau pirate pour voir les rames s'animer, le bateau avancer, entendre des phrases supplémentaires, des mélodies, des chansons et des sons amusants. **Simon le moussaillon** peut également interagir avec les autres univers **Tut Tut Copains** (vendus séparément).

Pour de meilleurs résultats, nous vous conseillons de jouer sur une surface plane et lisse.





**Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, merci de jouer uniquement avec ce jouet sur le sol. Ceci n'est pas un jouet de bain, lui éviter tout contact avec l'eau. Ne pas faire rouler le jouet sur les vêtements, le corps ou les cheveux. Si quelque chose se coince dans les roues du bateau pendant que le moteur tourne, enlever le personnage du rond magique pour arrêter le moteur.**



3. Installer le harpon et appuyer sur le bouton pour le lancer. Faire bouger de gauche à droite la grand-voile du bateau pour exercer la motricité fine de votre enfant.



## **PAROLES DES CHANSONS**

1. « Je suis Simon le moussaillon ! Ma passion, c'est la navigation ! »
2. « Je navigue, je navigue ! Je parcours les océans, je vogue toujours droit devant ! »
3. « Avec un peu de magie et beaucoup d'amis, on part pour des aventures réussies ! »

# LISTE DES MÉLODIES

1. *Voici le mois de mai*
2. *Vent frais, vent du matin*
3. *Enroulez le fil*
4. *Badinerie*, de Bach
5. *Polonaise*, de Chopin
6. *Jack Be Nimble*, comptine anglaise

## 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

Si le jouet ne fonctionne pas ou s'il rencontre des dysfonctionnements avec un élément contenant un rond magique, enlever le personnage de l'élément, puis le réinsérer sur le rond magique. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, merci de suivre les instructions suivantes :

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.

## SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaierez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

### **Pour la France :**

Tél : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Suisse francophone :**

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Belgique francophone :**

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : [sav@vtechnl.com](mailto:sav@vtechnl.com)

### **Vous avez aimé ce jouet ?**

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

# GARANTIES

## **Pour la France, la Belgique francophone et la Suisse francophone**

Tous nos produits sont couverts par la garantie légale de conformité, qui couvre les défauts de conformité apparaissant dans les deux ans à compter de la délivrance du produit, et par la garantie des vices cachés, qui couvre les vices non apparents au moment de la vente rendant le produit impropre à son usage ou diminuant très fortement cet usage.

Ces garanties n'ont pas vocation à s'appliquer dans le cas d'une mauvaise utilisation du produit (produit démonté, pièces arrachées, connecteur forcé, utilisation d'un adaptateur secteur ou de piles non recommandés par VTech, écrans ou pièces endommagés suite à une chute ou un choc...), dans le cas d'une utilisation détournée et/ou dans le cas de l'usure normale du produit.

Si vous avez une difficulté intervenant dans ce délai, vous pouvez nous contacter :

### **Pour la France :**

- Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Suisse francophone :**

- Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) – Rubrique « Assistance ».

### **Pour la Belgique francophone :**

- Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : [sav@vtechnl.com](mailto:sav@vtechnl.com)

PRODUIT DEL  
DE CLASSE 1

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

***[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***



TM & © 2018 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

**Imprimé en Chine.**

91-003521-001 (®)