

vtech[®]
baby

Manuel d'utilisation

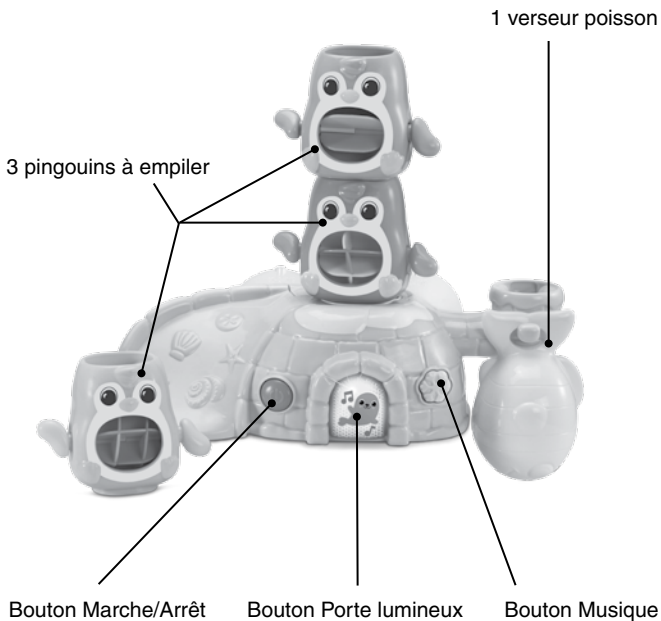
1, 2, 3 Empilo Pingouins



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **1, 2, 3 Empilo Pingouins** de **VTech®** !
Félicitations !

Bébé peut empiler les trois pingouins pour créer une tour amusante. Plif, plaf, plouf, votre tout-petit s'amuse en versant de l'eau sur les pingouins pour les voir bouger sur des chansons et mélodies entraînantes !



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1, 2, 3 Empilo Pingouins de VTech®
- 1 verseur poisson
- 3 pingouins à empiler
- Un 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.

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'instructions car il comporte des informations importantes.

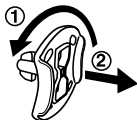
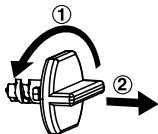
WARNING

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 Instruction Manual as it contains important information.

Pour retirer les attaches de la boîte :

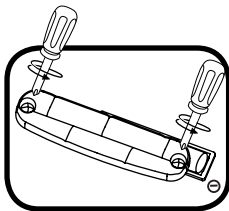


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

Retrait et installation de la pile

1. Avant d'insérer la pile, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à pile situé au dos du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si une pile est présente dans le jouet, la retirer en tirant sur l'une des extrémités.
4. Installer 1 pile AAA (AM-4/LR03) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à pile. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser une pile alcaline ou rechargeable Ni-MH pleinement rechargée.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION :

La pile ou l'accumulateur doivent être installés par un adulte.
Tenir la pile ou l'accumulateur hors de portée des enfants.

WARNING:

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

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

La pile fournie avec le produit permet de tester le jouet en magasin mais n'est pas une pile longue durée.

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

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, l'accumulateur du jouet pour le recharger.
- L'accumulateur ne doit être chargé que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

Tri des produits et piles usagés

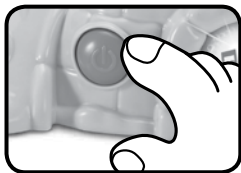
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus 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.



CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

1. Bouton Marche/Arrêt

Pour allumer le jouet, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**. Pour éteindre le jouet, appuyer à nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt**.



2. Arrêt automatique

Pour optimiser la durée de vie de la pile, **1, 2, 3 Empilo Pingouins** s'éteindra automatiquement après environ 30 secondes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

NOTE : si le jouet s'éteint ou si l'intensité de la lumière diminue pendant que votre enfant joue, veuillez installer une nouvelle pile.

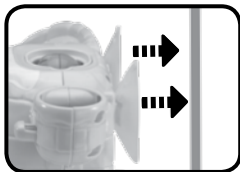
AVERTISSEMENTS :

- La pile doit être installée par un adulte.
- Ne pas utiliser ce jouet dans de l'eau salée.
- Ne pas immerger le jouet. Si le jouet est immergé, éteindre le jouet, vider l'eau et le sécher avant de changer la pile.
- Ce jouet ne peut être utilisé dans l'eau qu'à condition d'être assemblé selon les instructions.
- Pour prévenir tout risque de noyade, toujours garder l'enfant sous la surveillance d'un adulte. Ne jamais laisser l'enfant seul ni même avec un enfant plus âgé dans la salle de bains ou dans le bain, pas même pour un court instant ou dans un faible volume d'eau.
- Toujours vérifier la température de l'eau à l'aide d'un thermomètre avant de mettre votre enfant dans le bain. Les jeunes enfants ont la peau sensible et peuvent facilement se brûler si l'eau est trop chaude.
- Vérifier régulièrement les ventouses car elles peuvent se détacher après une utilisation prolongée.
- Les enfants ne doivent pas jouer avec les ventouses lorsque le jouet est fixé au mur, car il pourrait se détacher et provoquer des blessures.
- Ce jouet doit être uniquement utilisé dans une eau entre 10 et 45°C ou 60 et 113°F.
- Les parents doivent vider l'eau du jouet si le volume sonore diminue trop.
- Pour éviter tout risque de blessure, ne pas fixer **1, 2, 3 Empilo Pingouins** de **VTech®** à une hauteur supérieure à celle de la tête de votre enfant lorsqu'il est assis dans le bain ou la douche. Ce jouet électronique est destiné à être utilisé sur les parois d'une baignoire ou d'une douche. S'assurer que le compartiment à pile est bien fermé et que les vis sont bien serrées afin d'éviter toute infiltration d'eau. La conception est vérifiée en immergeant le jouet à une profondeur de 15 cm pendant 30 minutes. Les performances acoustiques diminuent lorsque le jouet est immergé. La surveillance d'un adulte est nécessaire. L'utilisation de ce produit doit se faire uniquement sous la surveillance d'un adulte.

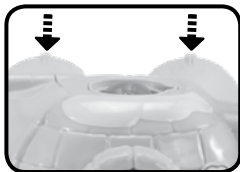
ASSEMBLAGE DU PRODUIT

Avec 1, 2, 3 Empilo Pingouins de VTech®, la sécurité est une priorité. Pour assurer la sécurité de votre enfant, ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Choisir une surface sur la baignoire où le support de la ventouse peut être fixé en toute sécurité. La surface doit être propre et sèche avant de fixer le jouet. Pour qu'il soit mieux fixé, nous vous conseillons de mouiller les ventouses avant de les fixer. Appuyer sur les ventouses sur la baignoire pour fixer le jouet. Une fois fixé, vérifier la force de la succion en tirant doucement. Les ventouses peuvent ne pas adhérer sur les carreaux texturés. Nous vous conseillons de retirer le jouet de la paroi de la baignoire après chaque utilisation, car la puissance de succion des ventouses ne peut pas supporter une utilisation prolongée.



2. Pour retirer le jouet du mur, tirer sur la languette de la ventouse et tirer doucement sur l'igloo.



ACTIVITÉS

1. Bouton Marche/Arrêt

Bébé appuie sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet, découvrir des chansons, des phrases et des mélodies amusantes. La lumière clignote en rythme.



2. Bouton Otarie lumineux

Votre tout-petit appuie sur le **bouton Porte lumineux** pour voir apparaître la tête de l'otarie. Des phrases amusantes, des chansons et des mélodies entraînantes se déclenchent. La lumière clignote en rythme.



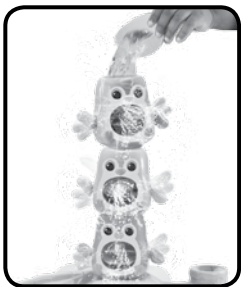
3. Bouton Musique

Votre enfant appuie sur le **bouton Musique** pour découvrir des chansons et mélodies amusantes.



4. Verseur poisson

Bébé utilise le **verseur poisson** inclus pour verser de l'eau sur les pingouins. C'est amusant, ils s'animent !



MÉLODIES

1. *Mon âne*
2. *Il court, il court, le furet*
3. *Bateau sur l'eau*
4. *Passe, passe, passera*
5. *Matelots, puisqu'il fait bon vent*
6. *Mon ami me délaisse*
7. *Petrouchka*
8. *Nous n'avons qu'un temps à vivre*
9. *Nous n'irons plus au bois*
10. *Pêche, pomme, poire*
11. *Hé, garçon, prends la barre*
12. *Un pou, une puce*
13. *Un petit cochon*
14. *Tout au fond de la mer, les poissons sont assis*
15. *À Saint-Malo, beau port de mer*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : sur l'air de *À la pêche aux moules*

« Dans le bain, avec les trois pingouins,
Je m'amuse vraiment bien ! »

Chanson 2 : sur l'air de *Jean Petit*

« On aime l'heure du bain,
Et chanter ce joli refrain.
Avec les pingouins,
On bouge nos nageoires,
Plouf plouf, on plonge dans la baignoire ! »

Chanson 3 : sur l'air de *Ah, les crocodiles*

« Une otarie,
Cachée dans son igloo,
Appuie sur le bouton,
Elle va te faire coucou ! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
3. Retirer la pile 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.

EN CAS DE PROBLÈME

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

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer la pile.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre la pile.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une pile neuve.

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.



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

