

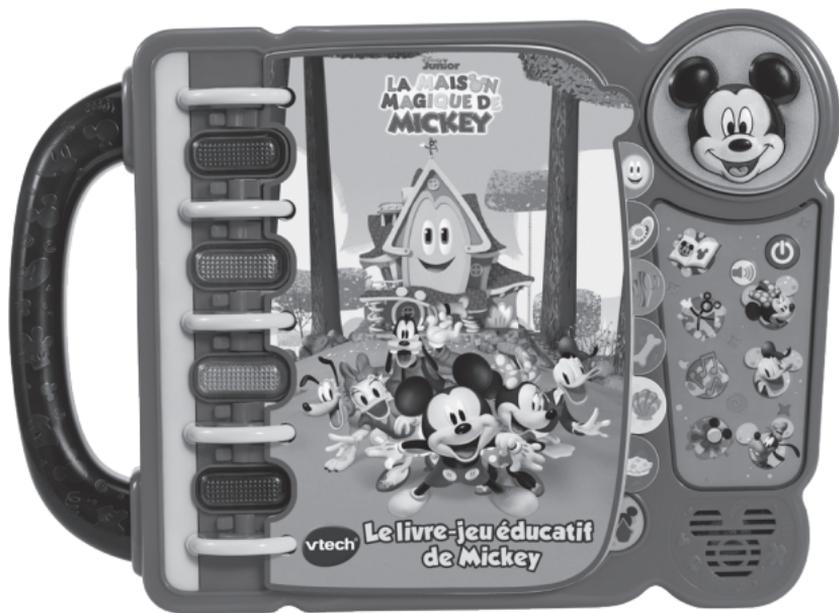
Disney  
Junior

# LA MAISON MAGIQUE DE MICKEY



## Manuel d'utilisation

### Le livre-jeu éducatif de Mickey



# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Le livre-jeu éducatif de Mickey de VTech®**. Félicitations ! Les 14 pages interactives de ce livre et les 4 modes de jeu permettront à votre enfant de développer son vocabulaire, sa compréhension, d'écouter de la musique ainsi que les aventures de Mickey et de Funny, la maison magique.



- |   |                       |    |                     |
|---|-----------------------|----|---------------------|
| 1 | 4 boutons lumineux    | 7  | Bouton Mickey Mouse |
| 2 | 14 pages illustrées   | 8  | Bouton Volume       |
| 3 | Bouton Histoire       | 9  | Bouton Marche/Arrêt |
| 4 | Bouton Découvertes    | 10 | Bouton Minnie Mouse |
| 5 | Bouton Musique        | 11 | Bouton Donald Duck  |
| 6 | Bouton Jeu de mémoire | 12 | Bouton Dingo        |

# CONTENU DE LA BOÎTE

- Le livre-jeu éducatif de Mickey de VTech®
- 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.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

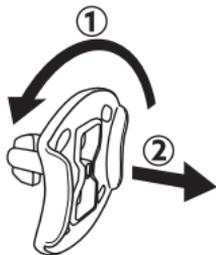
## WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords 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.

## Pour retirer l'attache de la boîte :

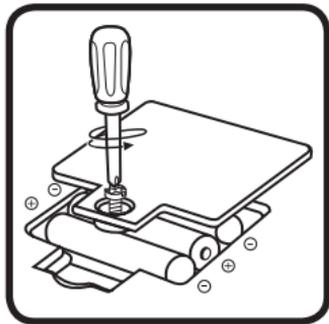


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# ALIMENTATION

## INSTALLATION DES PILES

1. S'assurer que le jouet est éteint.
2. Repérer le compartiment à piles situé sous le jouet.
3. Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis (non fourni).
4. Insérer 3 nouvelles piles LR6/AA dans le compartiment à piles. (Utiliser des piles alcalines pour des performances maximales.)
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles 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**<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.



# POUR COMMENCER À JOUER

## 1. Bouton Marche/Arrêt

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



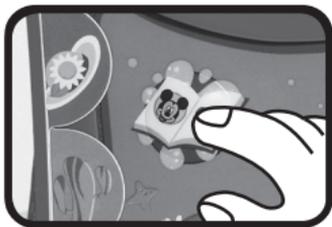
## 2. Bouton Volume

Appuyer sur le bouton **Volume**  pour ajuster le volume sonore.



## 3. Bouton Histoire

Appuyer sur le bouton **Histoire** pour écouter Mickey raconter l'histoire.



## 4. Bouton Découvertes

Appuyer sur le bouton **Découvertes** pour découvrir les objets, lieux et activités tout au long de l'histoire.



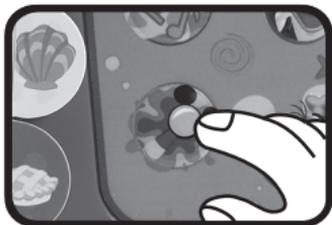
## 5. Bouton Musique

Appuyer sur le **bouton Musique** pour déclencher des mélodies.



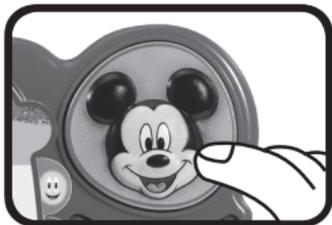
## 6. Bouton Jeu de mémoire

Appuyer sur le **bouton Jeu de mémoire** pour jouer avec Mickey. Il faut écouter puis retrouver les objets dans le bon ordre.



## 7. Boutons Personnage

Appuyer sur les **boutons Personnage** (Mickey, Minnie, Donald et Dingo) pour entendre Mickey parler de lui et de ses amis.



## 8. 4 boutons lumineux

Appuyer sur les **boutons lumineux** pour répondre aux questions, déclencher des sons et entendre Mickey lire l'histoire une nouvelle fois. Les lumières clignotent en rythme avec les sons et les mélodies.



## 9. 14 pages illustrées

Tourner les pages du livre pour écouter l'histoire, des mélodies ou jouer.



## 10. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Le livre-jeu éducatif de Mickey s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt.**

**NOTE :** Le jouet s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Si le produit s'éteint en plein jeu, nous vous conseillons de changer les piles.

# ACTIVITÉS

## 1. Mode Histoire



Votre enfant pourra rejoindre Mickey et ses amis dans leurs aventures avec Funny, la maison magique. Ouvrir le livre et appuyer sur les **boutons lumineux** pour écouter et réécouter l'histoire de chaque page illustrée.

## 2. Mode Découvertes



Ce mode permet de découvrir des mots de vocabulaire. Ouvrir le livre et appuyer sur les **boutons lumineux** pour découvrir des objets, lieux et activités de l'histoire.

## 3. Mode Musique



Votre enfant pourra déclencher des mélodies et des effets sonores amusants. Ouvrir le livre et appuyer sur les **boutons lumineux** pour entendre des mélodies et créer sa propre musique en ajoutant des effets sonores amusants à la mélodie.

## 4. Mode Jeu de mémoire



Ce mode permet de jouer à un jeu de mémoire avec Mickey. Ouvrir le livre et appuyer sur les **boutons lumineux**, dans le bon ordre, pour réussir le jeu de mémoire.

## 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.

## ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.

## SERVICE CONSOMMATEURS

### Besoin d'aide sur nos produits ?

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques



Points de collecte sur [www.quefairedemesdechets.fr](http://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](http://www.vtech-jouets.com)***

***Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***



TM & © 2022 VTech Holdings Limited.  
Tous droits réservés.  
Imprimé en Chine.  
IM-554000-001  
Version:0