

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

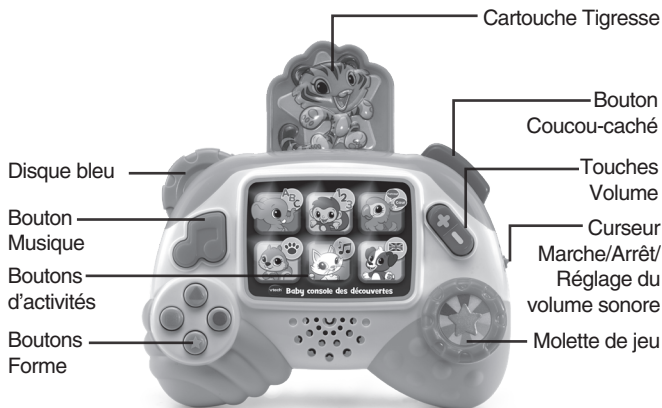
Baby console des découvertes



91-003770-001 (FR)

INTRODUCTION

Grâce à la **Baby console des découvertes** de **VTech®**, Bébé s'amuse à imiter les grands, à explorer les différentes activités pour découvrir les lettres, chiffres, formes et bien plus encore en compagnie d'adorables animaux ! Tous les éléments à manipuler stimulent et développent la coordination œil/main de Bébé ainsi que sa motricité fine.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Baby console des découvertes de VTech®
- Un 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.

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 :

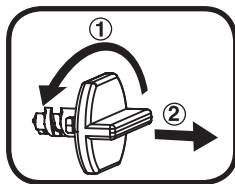
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

NOTE:

Please keep this parent's guide as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

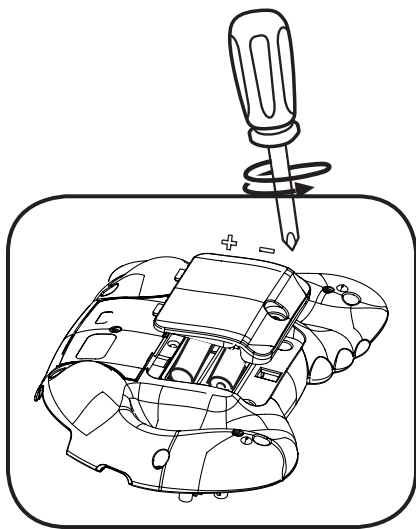
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Baby console des découvertes de VTech®** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment. L'utilisation de piles neuves est recommandée pour de meilleures performances.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment 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.



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Insérer le jouet ou ajuster le volume sonore, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume sonore faible** (🔊) ou sur la position **Volume sonore fort** (🔊). Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** (🔊).



2. Cartouche Tigresse

Insérer la **cartouche Tigresse** dans la **Baby console des découvertes** jusqu'à entendre un petit clic. Ensuite, appuyer sur le **bouton Coucou-caché** pour faire sortir Tigresse de sa cachette. Cette activité permet à Bébé d'apprendre les notions de contraires.

Le personnage de Tigresse accompagne Bébé tout au long des activités de la manette pour l'aiguiller pendant les questions et l'inciter à jouer !



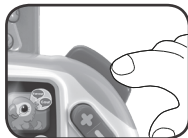
3. Disque bleu

Faire tourner le **disque bleu** non électronique pour développer la motricité fine de Bébé.



4. Bouton Coucou-caché

Lorsque la **cartouche Tigresse** se trouve à l'intérieur de la **Baby console des découvertes**, il faut appuyer sur ce bouton pour que le personnage de Tigresse apparaisse et fasse un coucou-caché à Bébé !



5. Bouton Musique

Appuyer sur ce bouton pour entendre 3 chansons entraînantes et bouger en rythme avec la musique !



6. Boutons d'activités

Chaque animal représente une activité !
C'est parti pour faire le plein de découvertes :



Éléphant :

Appuyer une première fois sur **Éléphant** pour écouter la chanson de l'alphabet et une deuxième fois pour jouer à une activité liée aux lettres : chaque animal déclenche un morceau de la chanson de l'alphabet. Il faut appuyer sur tous les personnages pour la compléter.

Singe :

Appuyer une première fois sur **Singe** pour l'entendre chanter sur les chiffres et une deuxième fois pour jouer ! Il faut appuyer sur tous les animaux qui clignotent pour gagner un maximum de points !

Perroquet :

Appuyer sur **Perroquet** pour l'entendre faire de jolies rimes.

Écureuil :

Appuyer sur **Écureuil** pour s'amuser à retrouver les bons animaux en fonction de leur cri ou de leur nom.

Chat :

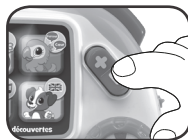
Appuyer sur **Chat** pour écouter différents sons en appuyant sur n'importe quel bouton de la **Baby console des découvertes** ou en faisant tourner la **molette de jeu**.

Chien :

Appuyer sur **Chien** pour entendre le nom de chaque animal de l'écran en anglais.

7. Touches Volume

Appuyer sur le plus ou le moins pour apprendre à différencier les niveaux de volume sonore et déclencher des sons d'animaux trop mignons !



8. Boutons Forme

Appuyer sur les **boutons Forme** pour entendre des phrases amusantes sur les formes et les couleurs. Il existe différentes combinaisons de jeu qui donnent accès à des jeux bonus ! (Exemple : appuyer sur le carré puis sur un bouton, autre qu'un **bouton Forme** de la **Baby console des découvertes**, et finir par appuyer sur un deuxième **bouton Forme**.)



9. Molette de jeu

Faire tourner la molette dans toutes les directions pour entendre les animaux de l'écran parler et leur cri. Il existe différentes combinaisons de jeu qui donnent accès à des jeux bonus ! (Exemple : faire tourner la **molette**, puis appuyer sur n'importe quel bouton de la **Baby console des découvertes**, et faire tourner une nouvelle fois la **molette**.)



10. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteindra automatiquement après environ 60 secondes sans interactions. Il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton pour le redémarrer.

NOTE :

La **Baby console des découvertes** peut également s'éteindre automatiquement lorsque les piles sont usagées.

PAROLES DES CHANSONS

Chanson sur les chiffres

« 1, 2, 3,
4, 5.
Prépare-toi à t'amuser !
Ouais ! »

Chanson sur l'alphabet

« A, B, C, D, E, F, G.
H, I, J, K, L, M, N, O, P.
Q, R, S.
T, U, V.
W, X.
Y et Z.
Wouhou ! »



Chanson sur les animaux

« Mes amis animaux,

1, 2, 3.

Suivez le tempo,

A, B, C.

Éléphant !

Singe !

Perroquet !

Chat !

Chien !

Écureuil !

Tigre !

Oui ! Viens jouer avec nous. »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
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.

EN CAS DE PROBLÈME

Si, pour une raison quelconque, l'appareil cesse de fonctionner, suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Laisser le jouet au repos quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Il sera prêt à fonctionner de nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer 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 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.

91-003770-001 