

BLUEY



Manuel d'utilisation

LE SMARTPHONE INTERACTIF DE BLUEY



BBC
STUDIOS

BLUEY TM and BLUEY character
logos TM & © Ludo Studio Pty Ltd
2018. Licensed by BBC Studios.
BBC logo TM & © BBC 1996

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Le smartphone interactif de Bluey** de la marque **VTech®**. Félicitations ! Votre enfant s'amuse avec Bluey et Bingo à travers les 6 activités où il pourra découvrir des anecdotes sur les personnages, travailler sa logique et sa coordination et bien plus encore ! Il peut également imiter une conversation avec Bluey !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Le smartphone interactif de Bluey 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 sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

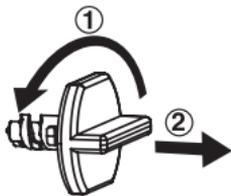
WARNING:

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 save this user's manual 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.
- 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 du smartphone à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles AAA/LR03 en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment 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**[®] 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. Touche Marche/Arrêt

Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre le jouet.

2. Touches Personnage



Appuyer sur les 6 **touches Personnage** (Bandit, Chilli, Bluey, Bingo,

Chloé et Snickers) pour en apprendre plus sur les personnages et découvrir des animations amusantes.

3. Touches Activités et touche Réglages



Appuyer sur les **touches Activités et la touche Réglages** pour accéder ou jouer aux 4 jeux éducatifs et paramétrer le smartphone (musique de fond, réglage de la luminosité et choix d'une sonnerie).

4. Touches Chiffre



Appuyer sur les **touches Chiffre** pour découvrir les chiffres et les utiliser dans certaines activités.

5. Bouton Conversation

Appuyer sur le **bouton Conversation** pour imiter une conversation avec Bluey et Bingo.

6. Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer un choix ou une réponse dans les activités ou les réglages.

7. Flèches de gauche et de droite

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour sélectionner une réponse dans les activités ou naviguer sur l'écran.

8. Touche Appel

Appuyer sur la **touche Appel** pour imiter une conversation téléphonique. Le téléphone sonne et l'enfant peut laisser un message vocal. La sonnerie peut être modifiée dans les réglages.

9. Touche Raccrocher

Appuyer sur la **touche Raccrocher** pour quitter l'activité en cours.

10. Microphone ●

Le **microphone** utilise la fonction d'activation vocale. La distance idéale entre le microphone et la bouche est de 10 à 12 centimètres pour assurer l'activation.

11. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Le smartphone interactif de Bluey** s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Le jouet s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra à l'écran.

ACTIVITÉS

1. Famille et amis

Appuyer sur les **touches Personnage** (Bandit, Chilli, Bluey, Bingo, Chloé ou Snickers) pour entendre des anecdotes ou des phrases amusantes. Les touches déclenchent également des animations.



2. Une petite danse

Musique ! Appuyer sur les **touches Chiffre** pour voir les personnages danser. Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour changer de mélodie.



3. La chauve-souris et les fruits



Aider Bluey à récolter le plus de fruits possible lorsqu'elle se déguise en chauve-souris tropicale. Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour guider Bluey.



4. Le poirier



Bingo s'amuse à faire le poirier ! La touche à utiliser (**bouton OK, flèche de gauche** ou **de droite**) descendra depuis le haut de l'écran. Appuyer sur la touche correspondante lorsqu'elle atteint le carré noir pour aider Bingo à ne pas tomber.



5. Les bulles



Bluey s'amuse à faire des bulles ! Souffler dans le **microphone** pour faire apparaître des bulles à l'écran et compter le nombre de bulles.



6. Discute avec Bluey et Bingo



Appuyer sur le **bouton Conversation** pour faire semblant d'appeler Bluey et Bingo et voir des animations amusantes.



7. Réglages



Appuyer sur la **touche Réglages** pour ajouter ou retirer la musique de fond, régler la luminosité de l'écran ou choisir une sonnerie.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé durant un certain temps.
4. L'appareil est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

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

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes 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.

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

