

vtech[®]

Manuel d'utilisation

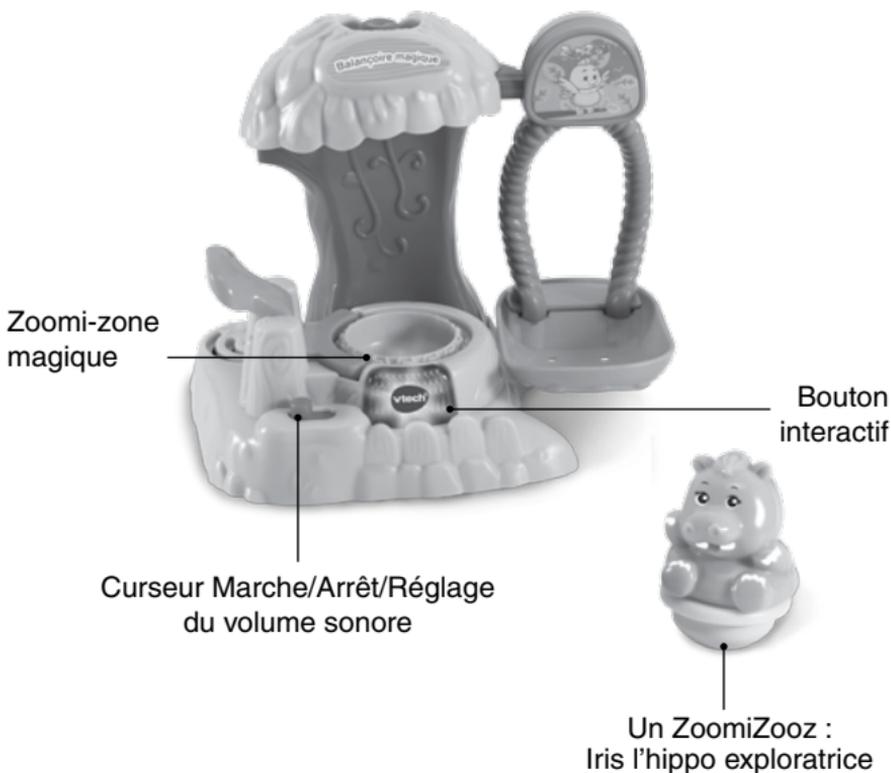
ZoomiZoomi[®]

Balançoire magique



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Balanoire magique** de **VTech**[®]. Il faut vite placer **Iris l'hippo exploratrice** dans la **Zoomi-zone magique** pour commencer à jouer ! Magique : elle est reconnue et déclenche des phrases et des sons rigolos ! Pour voir **Iris l'hippo exploratrice** sauter et atterir dans la balançoire, il suffit d'appuyer sur le **Zoomi-lanceur** ! Waouh ! **Iris** est fin prête à se balancer !



CONTENU DE LA BOÎTE



Une **Balanoïre magique** de **VTech®**



Un ZoomiZooz :
Iris l'hippo exploratrice



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.

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

NOTE : tenir à distance le visage de l'enfant lorsque le ZoomiZooz est expulsé de la **Zoomi-zone magique**.

Couper et retirer les attaches élastiques qui relie la balançoire au support avant de jouer. Elles ne font pas partie du jouet.

WARNING:

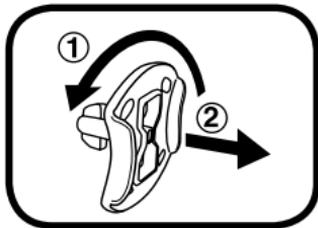
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Please keep this parent's guide as it contains important information. Please cut and discard the strings that attach the swing to the unit before playing.

NOTE: For your child's safety, do not aim at face or eyes when launching the ZoomiZooz animals.

Pour retirer le jouet de sa boîte :

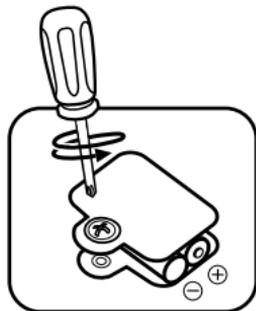
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

1. Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si les piles sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Installer 2 piles neuves LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. L'utilisation de piles neuves est recommandée pour une meilleure performance.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



2. 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.

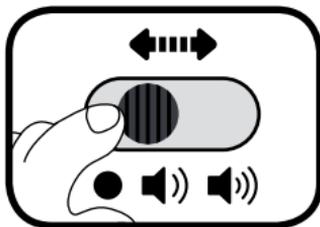
• Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.

• 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

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



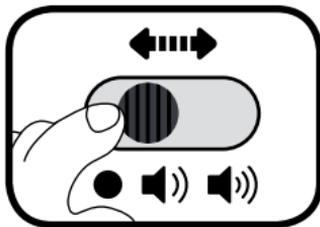
2. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, la **Balançoire magique** se met automatiquement en veille après environ 75 secondes d'inactivité. Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton ou de placer un animal sur la **Zoomi-zone magique**.

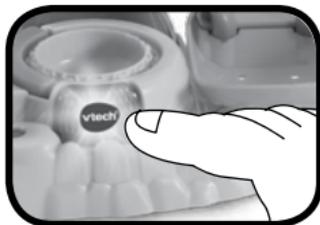
NOTE : si le jouet s'éteint rapidement à plusieurs reprises, il faut remplacer les piles par des neuves.

ACTIVITÉS

1. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** pour entendre une phrase amusante, un son et une chanson entraînante ! La lumière clignote en rythme avec les sons.



2. Appuyer sur le **bouton interactif** pour entendre des phrases amusantes, des chansons et des sons rigolos. Les lumières se déclenchent en rythme avec les sons.



3. Placer un ZoomiZooz dans la **Zoomi-zone magique** pour entendre son prénom, des phrases amusantes, des sons et de courtes mélodies. La lumière clignote en rythme avec les sons.



4. Iris l'hippo exploratrice ainsi que tous les autres ZoomiZooz (vendus séparément) sont compatibles avec la **Balançoire magique**. Il suffit de les placer un à un dans la **Zoomi-zone magique** pour entendre des phrases, des sons et de courtes mélodies entraînantes !

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - Création VTech®

« Nous sommes les ZoomiZooz,

Bienvenue chez nous !

On adore rouler, sauter,

et se balancer.

Rejoins notre univers,

plein d'aventures !

Viens jouer avec nous, les ZoomiZooz ! (ZoomiZooz !) »

Chanson 2 - Sur l'air de *Sailing Sailing*

« Sauter, se balancer, toute la journée !

Rejoins les ZoomiZooz, ils t'attendent pour jouer ! »

Chanson 3 - Sur l'air de *Skip to my lou*

« Bienvenue dans la Balançoire magique !

Les ZoomiZooz sont prêts, c'est fantastique !

Se balancer, sauter et tourner, ce sont leur passe-temps préféré ! »

LISTE DES MÉLODIES

1. *Aiken Drum*
2. *Animal Fair*
3. *Jack and Jill*
4. *Bingo*
5. *Farmer in the Dell*
6. *Shoo Fly Don't Bother Me*
7. *Alouette*
8. *Pomme de reinette*
9. *Pop Goes the Weasel*
10. *Humpty Dumpty*
11. *Sardine à l'huile, que fais-tu là ?*
12. *Turkey in the Straw*
13. *Tous les animaux du monde*
14. *Cadet Rousselle*
15. *Bill Bailey*

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 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 le jouet ne fonctionne plus, 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.

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.

91-003702-005 (FR)