

vtech[®]

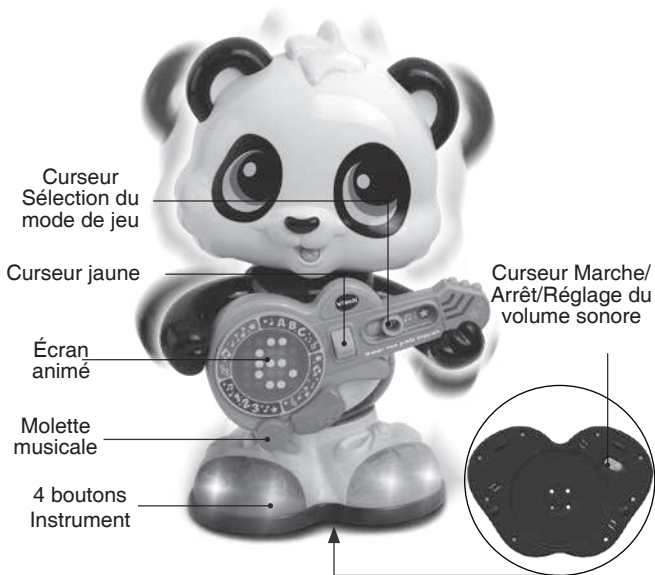
Manuel d'utilisation

Mambo mon panda musicien



INTRODUCTION

Joue, danse et apprends sur un rythme Rock'n roll avec **Mambo mon panda musicien** de **VTech®**. Appuie sur les 4 **boutons Instrument** pour découvrir les instruments de musique et les couleurs. Déplace le **curseur jaune** vers le haut ou vers le bas pour connaître le nom de chaque lettre, leur prononciation et les nombres de 1 à 10 sur l'écran animé de la guitare de **Mambo**.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Mambo mon panda musicien** 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.

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

ATTENTION :

Ce jouet génère des flashes qui peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez les personnes sensibles.

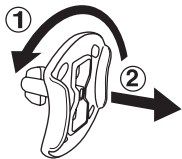
WARNING:

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

NOTE:

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

Pour retirer le jouet de la boîte :



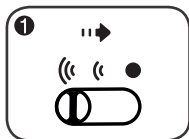
① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

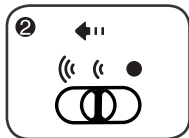
ACTIVER LE MODE DE JEU NORMAL (quitter le mode de démonstration)

Mambo mon panda musicien est en mode Démonstration dans la boîte. Il existe deux façons d'activer le mode normal :

1. Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Arrêt** ● .



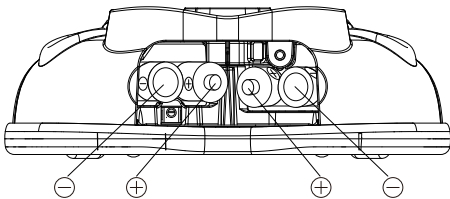
2. Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume Faible** ou **Fort** » / ») pour activer le mode de jeu normal.



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-dessous du jouet à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce.
3. Insérer 4 piles LR6/AA neuves en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



Piles faibles

Lorsque les piles sont usagées, **Mambo mon panda musicien** peut s'arrêter ou redémarrer soudainement. Veiller à bien retirer les piles et les remplacer par des neuves avant de le redémarrer.

MISE EN GARDE

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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.

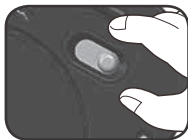
Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

FONCTIONNALITÉS

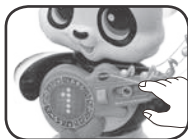
1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Pour allumer le jouet ou ajuster le volume sonore, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur **Faible** ou **Fort**. Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur la position **Arrêt**.



2. Curseur Sélection du mode de jeu

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur n'importe quelle position pour accéder à 4 différents modes : mode ABC, mode 1, 2, 3, mode Musique et mode Jeux.



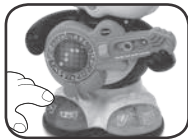
3. Écran animé

Les lettres, nombres, formes, instruments et diverses animations s'affichent sur l'**écran animé**. Les animations se déclenchent en rythme avec la musique.



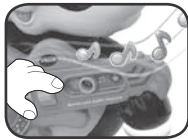
4. Boutons Instrument

Appuie sur les 4 **boutons Instrument** situés au niveau des pattes de **Mambo** pour découvrir les couleurs, le nom et le son de différents instruments de musique.



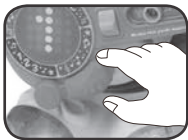
5. Curseur jaune

En mode ABC ou 1, 2, 3, appuie sur le **curseur jaune** vers le haut ou vers le bas pour faire défiler respectivement les lettres pour écouter le son de chacune d'entre elles et les nombres de 1 à 10. En mode Musique, appuie sur le même curseur pour écouter **Mambo** jouer de la guitare !



6. Molette musicale

Appuie sur la **molette musicale** pour écouter 4 chansons entraînantes et une douzaine de mélodies Rock'n roll ! Bouge en rythme avec la musique tout en découvrant les formes, instruments, couleurs, nombres et lettres.



7. Danse et rotation à 360°

Mambo danse au rythme du son et termine souvent sa performance par une super rotation à 360°.



ACTIVITÉS

1. Mode ABC

Apprends les lettres de l'alphabet ainsi que leur son.

2. Mode 1, 2, 3

Apprends à compter de 1 à 10 avec **Mambo**.

3. Mode Musique

Danse et chante au rythme de plusieurs chansons et mélodies entraînantes !

4. Mode Jeux

Joue au jeu de la statue et devine à quelle lettre, forme ou encore à quel nombre pense **Mambo** dès que la musique s'arrête !

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.

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Danse, danse, danse avec moi !
C'est moi, Mambo !
J'ai le rythme dans la peau !
Danse avec moi !
Ne t'arrête pas ! »

Chanson 2

« 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.
Je connais mon alphabet, à ton tour de le chanter ! »

Chanson 3

« Compte avec moi
De un à dix
Et rejoins la piste.
Bouge en rythme
Avec la musique.
Prêt à compter ?
C'est parti !
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10. »

Chanson 4

« Danse, danse,
Joue de la guitare comme une rock star.
Danse, danse,
Jouer de la trompette, c'est très, très chouette.
Danse, danse,
Joue du saxo et suis le tempo.
Danse, danse,
Jouer du tambour, c'est tellement cool !
Ouais ! »

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Si, pour une raison quelconque, le jouet cesse de fonctionner, suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes, puis insérer les piles de nouveau.
4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.

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.

91-003685-003-000 (FR)