

vtech[®]

Manuel d'utilisation



Super ferme interactive des animaux

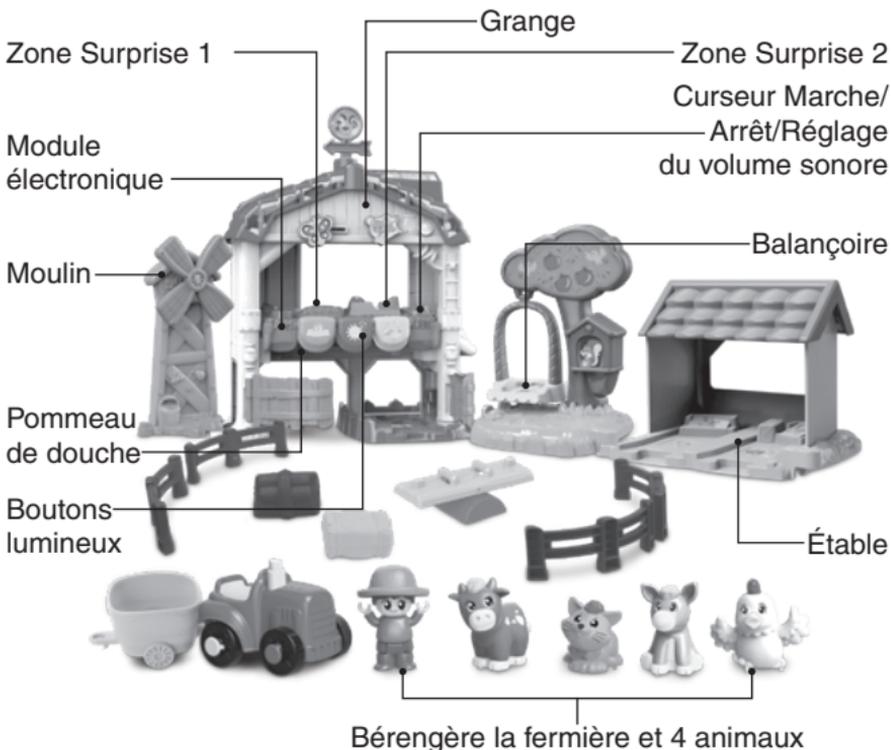


IM-540600-002 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Super ferme interactive des animaux de VTech®**. Félicitations !

Votre enfant s'invente de nombreuses histoires grâce aux animaux, le personnage de Bérengère la Fermière, et les différents éléments de jeu inclus. Les boutons lumineux lui permettent de déclencher des sons et des phrases amusantes. Le module électronique possède deux côtés pour accéder à deux modes de jeu différents. Trop rigolo, quand votre enfant place un animal sur une Zone Surprise, il parle ! Les Tut Tut Animo électroniques (vendus séparément) sont reconnus sur les Zones Magiques ! De quoi bien s'amuser !



CONTENU DE LA BOÎTE



Un montant
pour balançoire



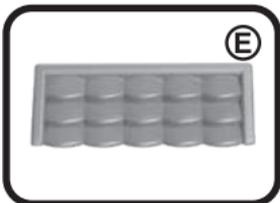
Une base de balançoire
avec **Zone Magique**



Un arbre



Une base
pour l'arbre



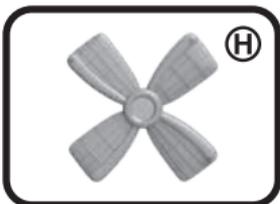
Un toit
pour l'étable



Un mur d'étable



Une base d'étable



Des ailes
pour le moulin



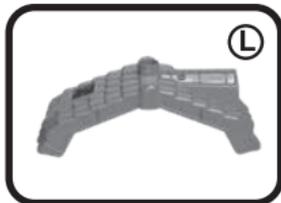
Une structure
de moulin



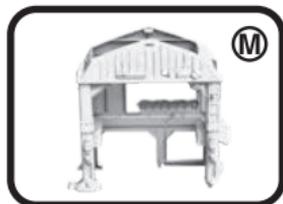
Une base de
moulin



Une base d'herbe
pour le moulin



Un toit
pour la grange



Une grange



Une girouette



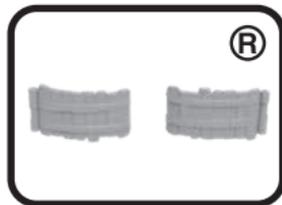
Un bouton coulissant
Papillon



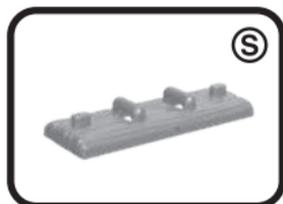
Un élément
souris rotative



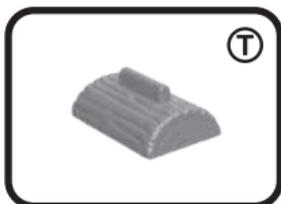
Une base de grange
avec **Zone Magique**



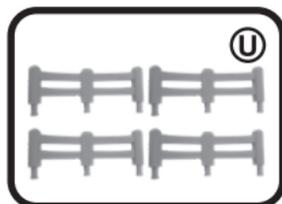
Deux barrières



Un support de
balançoire à bascule



Une base de
balançoire à bascule



Quatre clôtures



Une charrette



Un tracteur



Bérençère la
Fermière



Un module électronique



Une botte de foin



Des bûches de bois



Quatre animaux
(Une vache, un âne, une poule et un chat)

- Une planche d'autocollants
- 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.

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

WARNING:

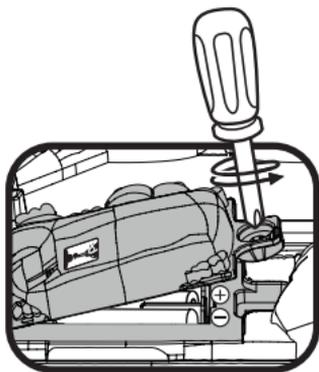
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE: Please save this user's manual as it contains important information.

ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le module électronique de la **Super ferme interactive des animaux** 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 LR03/AAA 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.

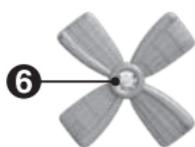
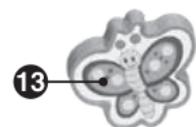
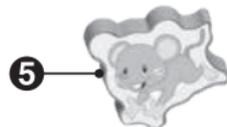
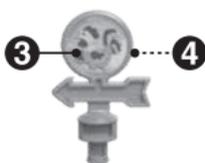
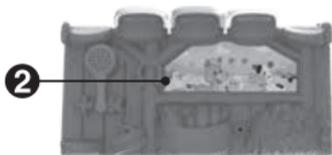
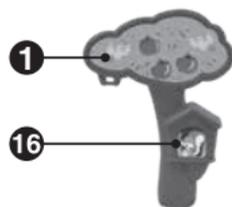
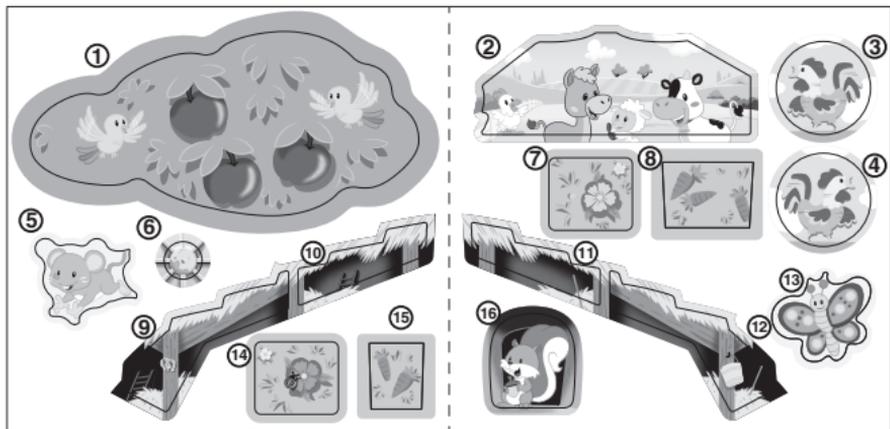
Tri des produits et piles usagés

- 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.



ASSEMBLAGE - AUTOCOLLANTS

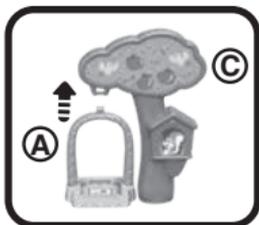
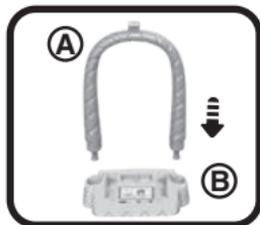
Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :



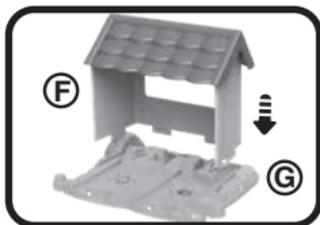
ASSEMBLAGE - FERME

ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

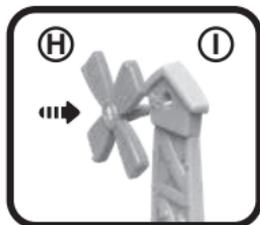
1. Placer la pièce (A) sur la pièce (B), puis fixer le tout sur la pièce (C). Ensuite, fixer l'ensemble sur la pièce (D), comme indiqué ci-dessous. Un "clic" indique que les pièces sont correctement assemblées.



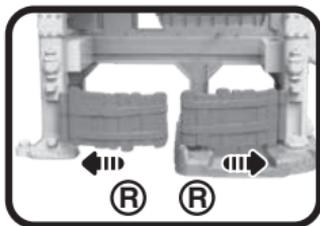
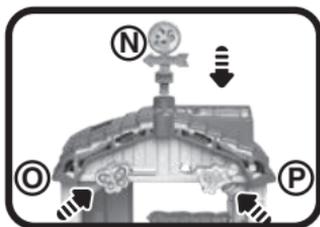
2. Assembler la pièce (F) et la pièce (E), puis fixer le tout sur la pièce (G). Une fois fixées, les pièces ne peuvent plus se détacher les unes des autres.



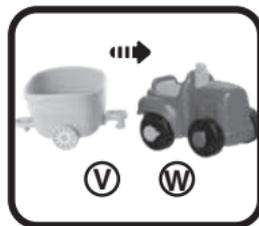
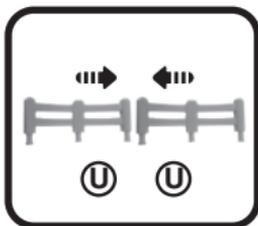
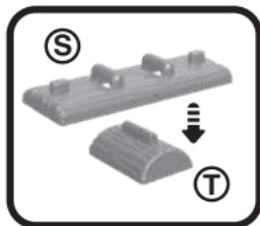
3. Placer la pièce **H** sur la pièce **I**, puis insérer l'ensemble sur la pièce **J**. Un "clic" indique que les pièces sont correctement assemblées. Elles ne peuvent pas se détacher. Enfin, placer la pièce **J** sur la pièce **K**, comme indiqué ci-dessous.



4. Placer la pièce **L** sur la pièce **M**. Ensuite, placer les pièces **O**, **N** et **P** sur la pièce **M**, comme indiqué ci-dessous. Un "clic" indique qu'elles sont bien fixées. Une fois assemblées, ces pièces ne peuvent plus être détachées. Enfin, placer les pièces **R** sur la pièce **M**, comme indiqué ci-dessous.



5. Pour finir, assembler les petits éléments de jeu. Placer la pièce **S** sur la pièce **T**. Puis connecter les pièces **U** entre elles. Enfin, connecter la pièce **V** à la pièce **W**.



6. Connecter le **silos**, la **grange**, l'**étable** et le **moulin** pour former la ferme.

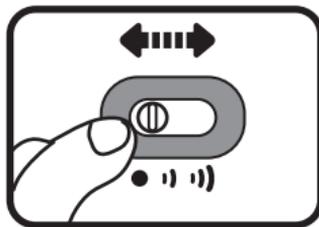


Félicitations ! Vous avez réalisé toutes les étapes de la construction de la **Super ferme interactive des animaux**.

POUR COMMENCER

1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Pour mettre en marche la **Super ferme interactive des animaux**, il suffit de déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position Volume sonore faible ou fort. Vous entendrez une chanson, une phrase et des sons amusants. Pour éteindre le jouet, il suffit de déplacer le curseur sur la position Arrêt ●.



2. Arrêt automatique

Pour économiser les piles, la **Super ferme interactive des animaux** s'éteint automatiquement après 40 secondes d'inactivité. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton lumineux.

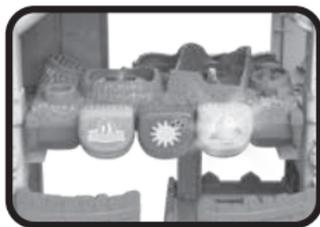
NOTE :

Si le jouet s'éteint ou les lumières faiblissent pendant le jeu, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

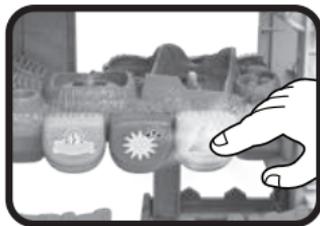
1. Module électronique

Placer le **module électronique** à l'intérieur de la **grange** pour déclencher le **mode Jeu**. Retirer le **module électronique** de la **grange** pour déclencher le **mode Ferme** et convertir le **module électronique** en espace de douche pour les animaux. Il suffit de le tourner à 90 degrés. Baisser le **pommeau de douche** pour déclencher des sons et des phrases amusantes.



2. Boutons lumineux

Appuyer sur les **trois boutons lumineux** pour découvrir des phrases correspondant à chaque moment de la journée, des couleurs, des chansons et des mélodies. La lumière clignote en rythme avec les sons.



3. Zone Surprise 1 (en forme de cercle)

Placer l'un des 4 **animaux** ou la **fermière** sur cette **Zone Surprise** pour déclencher des phrases amusantes. Placer un autre animal sur la **Zone Surprise 2 (en forme de rectangle)** pour découvrir de nouvelles phrases. La lumière clignote en rythme avec les sons.



4. Zone Surprise 2 (en forme de rectangle)

Cette **Zone Surprise** reconnaît les animaux et la fermière, et déclenche des phrases amusantes dites par les animaux et la fermière eux-mêmes. On y apprend le nom des animaux, les cris qu'ils font, mais aussi des anecdotes rigolotes. La lumière clignote en rythme avec les sons.



PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : création VTech®

« Dans la ferme, mes animaux sont heureux,
Je suis toujours là pour eux ! »

Chanson 2 : sur l'air de *Dans la ferme de Mathurin*

« Il y a de l'espace pour jouer,
Dans la ferme, toute la journée ! »

LISTE DES MÉLODIES

1. *Bingo*
2. *Il pleut, il pleut, bergère*
3. *Quand 3 poules vont au champ*
4. *Tourne, tourne, petit moulin*
5. *Dans la ferme de Mathurin*
6. *Gentil coquelicot*
7. *Meunier, tu dors*
8. *Hey, Diddle, Diddle*
9. *Savez-vous planter les choux*
10. *Frère Jacques*
11. *Twinkle, Twinkle, Little Star*
12. *Brahms' Lullaby*

ENTRETIEN

1. La **Super ferme interactive des animaux** est lavable uniquement en surface.
2. Pour nettoyer la ferme, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
3. Éviter toute exposition prolongée de ce jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer ce jouet dans un endroit sec.
5. Cet univers de jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

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.

vtech[®]

***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !