

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Maracas lumi magiques



91-003670-007 ©

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir les **Maracas lumi magiques** de **VTech®**.
Félicitations ! Bébé s'amuse en secouant la maraca à billes colorées et apprend en s'amusant avec la maraca interactive. Cette dernière possède un dôme lumineux qui change de couleur ainsi que des boutons lumineux. Ce jeu musical et 100 % bilingue contient trois modes pour apprendre en s'amusant : Couleurs, Nombres et Musique. Les instruments de musique et les couleurs n'auront plus de secret pour votre tout-petit !

Boutons
lumineux

Dôme
lumineux

Bouton de
sélection de
mode de jeu

Curseur
Anglais/Français

Haut-parleur



CONTENU DE LA BOÎTE

- Les **Maracas lumi magiques** 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.

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:

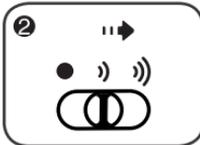
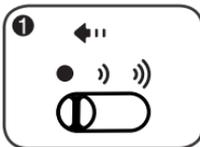
Please keep this parent's guide as it contains important information.

ACTIVATION MODE NORMAL

Ce jouet est en mode Démonstration en magasin. Pour activer le mode de jeu normal, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Positionner le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position Arrêt (●).
2. Positionner ensuite ce curseur sur la position Volume sonore faible » ou fort »).

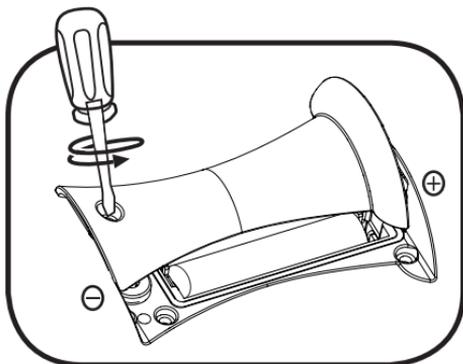
Le mode de jeu normal est désormais activé.



ALIMENTATION

INSTALLATION DE LA PILE

1. Avant d'insérer la pile, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à pile situé au dos de la maraca interactive à l'aide d'un tournevis (non inclus).
3. Insérer 1 pile LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment. L'utilisation d'une pile neuve 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

Pour allumer 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. Curseur Anglais/Français

Ce curseur permet de jouer en français ou en anglais. Le contenu du jeu est 100 % bilingue.



3. Bouton de sélection de mode de jeu

Bouger ce bouton pour jouer à l'un des trois modes de jeu : Couleurs, Nombres ou Musique.



4. Dôme lumineux

Lorsque bébé secoue la maraca interactive ou appuie sur les boutons lumineux, le dôme lumineux change de couleur.



5. Six boutons lumineux

En appuyant sur les six boutons lumineux, votre tout-petit découvre le son et le nom de six instruments de musique ainsi que six couleurs.



ACTIVITÉS

1. Mode Couleurs

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson sur les couleurs. En secouant les maracas, le dôme lumineux change de couleur et les billes colorées virevoltent. En appuyant sur les boutons lumineux, Bébé entend le nom de six couleurs et les découvre en observant le dôme lumineux changer de couleur. Il écoute également de petites mélodies entraînantes.

2. Mode Nombres

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson sur les nombres qui l'invite à compter jusqu'à dix en secouant les maracas. Les couleurs du dôme lumineux changent à chaque fois que votre enfant secoue la maraca. En appuyant sur les boutons lumineux, il entend le nom et le son de six instruments de musique. En secouant la maraca avec les billes colorées, votre enfant ajoute des sons supplémentaires à la mélodie.

3. Mode Musique

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson qui l'invite à secouer les maracas pour ajouter des sons aux mélodies. Le dôme lumineux s'illumine et change de couleur. En appuyant sur les boutons colorés, votre enfant entend les sons des instruments de musique. En secouant la maraca avec les billes colorées, votre enfant ajoute des sons supplémentaires à la mélodie.

4. Curseur Anglais/Français

Bouger le curseur Anglais/Français pour jouer soit en anglais (EN), soit en français (FR). Le contenu du jeu est 100 % bilingue.



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 du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer la pile 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.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

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

1. Eteindre le jouet.
2. Retirer la pile.
3. Laisser le jouet au repos quelques minutes puis réinsérer la pile.
4. Rallumer le jouet. Il sera prêt à fonctionner de nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une nouvelle.

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 en français et en anglais :

« Secoue les maracas

Les couleurs s'illuminent pour toi ! »

« We're gonna shake, shake, shake

The colors and watch them glow! »



Chanson 2 en français et en anglais :

« 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 !

Secoue les maracas

Et compte avec moi !

Super ! »

« 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 and 10!

We'll shake it up

And count again.

Let's count! »

Chanson 3 en français et en anglais :

« *Musique !*

Secoue, secoue les maracas ! »

« *Music!*

Shake, shake

Let's shake along! »

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.
91-003670-007 