



Manuel d'utilisation

P'tite lampe magi-color



© 2016 VTech
Imprimé en Chine

91-003166-003 ©



Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com



INTRODUCTION

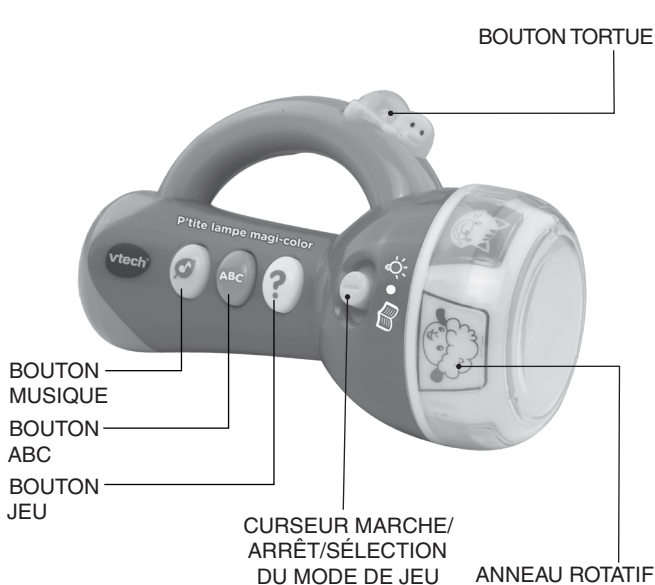
Vous venez d'acquérir **P'tite lampe magi-color** de **VTech®**.

Félicitations !

Avec **P'tite lampe magi-color**, votre enfant part à l'aventure !

En appuyant sur le bouton Tortue, il éclaire son chemin de 6 couleurs différentes. En tournant l'anneau, il modifie les couleurs de l'éclairage et découvre le bruit/cri des animaux. Quand il appuie sur les boutons, Bébé joue, découvre de jolies chansons et peut écouter de belles mélodies. Super !

Avec **P'tite lampe magi-color**, en route pour les découvertes et l'exploration !





CONTENU DE LA BOÎTE

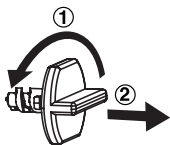
- P'tite lampe magi-color de VTech®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. 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 and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

Pour retirer l'attache du jouet :



- 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.

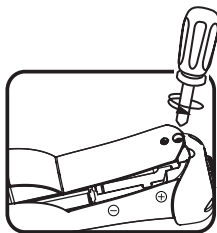
CONTENU DE LA BOÎTE



1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA 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.



1.2. 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 au point précédent 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.

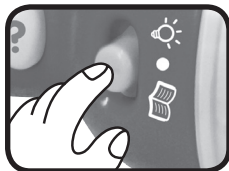




2. POUR COMMENCER À JOUER...

1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT/SÉLECTION DU MODE DE JEU

Pour mettre en marche le jouet, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur la position **Torche silencieuse**  pour un mode de jeu discret ou sur la position **Activités**  pour entendre des chansons, des mélodies, des sons et des phrases amusantes. Pour éteindre le jouet, sélectionner la position **•**.

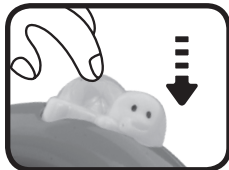
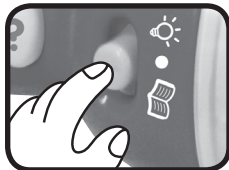


2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **P'tite lampe magi-color** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton ou de tourner l'anneau rotatif.

3. ACTIVITÉS

1. Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélection du mode** de jeu sur la position **Activités**  pour entendre une courte mélodie, une phrase et une chanson. La lampe clignote au rythme des sons. Déplacer le curseur sur la position **Torche silencieuse** pour jouer uniquement avec les lumières.
2. Dans le mode **Activités** , appuyer sur le **bouton Tortue** pour entendre des phrases et des sons amusants. Dans le mode **Torche silencieuse**, maintenir le **bouton Tortue** appuyé pour éclairer le chemin. La lumière reste allumée tant que le **bouton Tortue** est enclenché. Si le **bouton Tortue** est maintenu plus de deux minutes, la lampe s'éteint.

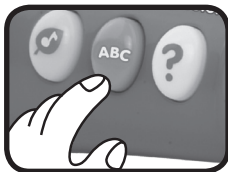




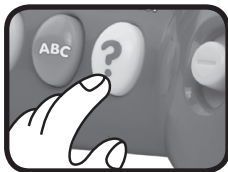
3. Dans le mode **Activités** , appuyer sur le **bouton Musique** pour entendre de jolies mélodies ainsi que différents sons. La lumière clignote en rythme. Dans le mode **Torche silencieuse**, le **bouton Musique** active la lumière jaune.



4. Dans le mode **Activités** , appuyer sur le **bouton ABC** pour entendre une chanson et la musique de l'alphabet. **P'tite lampe magi-color** clignote en rythme ! Dans le mode **Torche silencieuse**, le **bouton ABC** active la lumière bleue.



5. Dans le mode **Activités** , appuyer sur le **bouton Jeu** pour entendre une consigne. Tourner l'**anneau rotatif** pour répondre. Dans le mode **Torche silencieuse**, le **bouton Jeu** déclenche la lumière blanche.



6. Pour sélectionner un animal, tourner l'anneau rotatif et placer l'animal choisi face au repère. Dans le mode **Activités** , la voix indique la couleur, le nom de l'animal et une anecdote à son sujet. La lumière clignote en rythme. Tourner l'anneau lorsqu'une mélodie est jouée pour superposer le cri de l'animal à la mélodie. Dans le mode **Torche silencieuse**, l'anneau rotatif change la couleur de l'éclairage.





4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Ah ! vous dirai-je, maman*
2. *Le fermier dans son pré*
3. *Meunier tu dors*
4. *Bon voyage, Monsieur Dumollet*
5. *Qui peut faire de la voile sans vent ?*
6. *The Entertainer de Scott Joplin*
7. *J'habite une maison citrouille*
8. *Marlbrough s'en va-t-en guerre*
9. *En passant par la Lorraine*
10. *C'est Gugusse avec son violon*
11. *Rêve d'amour de Franz Liszt*
12. *Rock and roll des gallinacés*
13. *Polly Wolly Doodle*
14. *French cancan*
15. *Le bon roi Dagobert*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - sur l'air de *Cadet Rousselle* :

« Partons ensemble à l'aventure, j'sais quel chemin est le plus sûr.
Avec mes lumières colorées, c'est impossible de s'égarer. »

Chanson 2 - sur l'air de *Tous les animaux du monde* :

« Découvrons les animaux, les lettres et les couleurs.
Avançons dans la pénombre, le noir ne me fait plus peur ! »



6. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **P'tite lampe magi-color**, 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. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone (numéro Indigo) : 0 820 06 3000.

- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtechjouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

**PRODUIT DEL
DE CLASSE 1**