

**vtech®**

# Manuel d'utilisation

## Lumikitty, mon horloge jour et nuit



© 2016 VTech  
Tous droits réservés  
Imprimé en Chine  
91-003193-001 

*Chers parents,*

*Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

*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](http://www.vtech-jouets.com)*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Lumikitty, mon horloge jour et nuit** de **VTech®**. Félicitations !

**Lumikitty** est un petit chat craquant qui apprend à votre enfant à se repérer dans le temps. Un code couleur simple aide votre enfant pour les moments parfois redoutés du coucher et du lever : le visage de **Lumikitty** s'éclaire en bleu ? Il est temps de se coucher ! Son visage s'éclaire en jaune ? Votre enfant comprend qu'il peut se lever.

**Lumikitty** est également un compagnon de jeu très complet pour jouer à des jeux éducatifs durant la journée. La nuit, il rassure votre enfant en diffusant une douce lumière bleue. **Lumikitty** possède également une fonction Horloge parlante. Pour finir, des mélodies et des petites histoires animées sont aussi incluses.

Ce petit chat n'a pas fini de vous impressionner !

Visage

lumineux

Écran

Bouton

Musique

Bouton Histoire

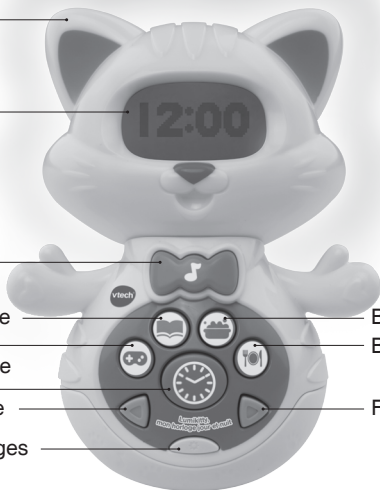
Bouton Jeux

Bouton Horloge

parlante

Flèche gauche

Bouton Réglages



Bouton Toilette

Bouton Repas

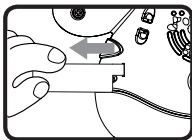
Flèche droite

# CONTENU DE LA BOÎTE

- **Lumikitty, mon horloge jour et nuit de VTech®**
- Un transformateur secteur (CA/CC 5V 500mA)
- Un bon de garantie
- Un manuel d'utilisation

## MODE DÉMONSTRATION

En magasin, le produit est en mode Démonstration. Pour passer en mode Normal, enlever et jeter la languette de plastique.



## 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.

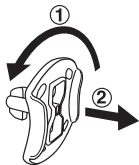
## WARNING :

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 user's manual as it contains important information.

## Pour retirer le jouet de la boîte :

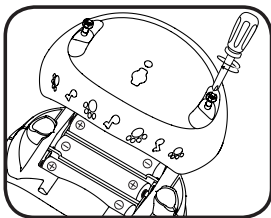


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# 1. ALIMENTATION

## INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Lumikitty**.
2. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
3. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que les vis sont bien serrées.



## MISE EN GARDE

**Lumikitty, mon horloge jour et nuit** fonctionne avec 3 piles LR6/AA. Les piles incluses permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Nous vous recommandons d'utiliser le transformateur secteur inclus (CA/CC 5V 500mA), communément appelé « adaptateur secteur ». Celui-ci respecte la norme EN61558.

- 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.

# TRANSFORMATEUR SECTEUR

- Brancher le transformateur secteur (CA/CC 5 volts 500mA)  (inclus dans la boîte) dans la prise située sur **Lumikitty**.
- Brancher le transformateur sur secteur.
- Si les icônes suivantes apparaissent à l'écran    , appuyer sur les **flèches** de gauche   et de droite pour activer ou désactiver la fonction d'éclairage continu du visage de **Lumikitty** en journée et pendant la nuit.

**Note :** si les piles sont incluses dans le jouet, le transformateur remplacera les piles.

## INFORMATIONS SÉCURITÉ POUR L'UTILISATION DU TRANSFORMATEUR

(communément appelé « adaptateur secteur »)

- Attention ! Ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Comme tous les produits électriques, des précautions doivent être prises durant la manipulation et l'utilisation du produit pour éviter tout choc électrique. La surveillance d'un adulte est recommandée durant l'utilisation.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.
- Ce jouet doit seulement être branché à un transformateur pour jouets. Nous recommandons donc l'utilisation du transformateur **VTech®** inclus dans cette boîte. L'utilisation d'autres types de transformateurs pourraient endommager l'appareil.
- Le transformateur **VTech®** inclus (CA/CC 5 volts 500mA) respecte la norme EN61558.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur secteur.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Le transformateur secteur n'est pas un jouet et doit être manipulé par un adulte.

- Le cordon de ce transformateur ne peut pas être remplacé. Si le cordon est endommagé, le transformateur ne doit plus être utilisé et doit être remplacé.
- Ne jamais nettoyer le transformateur ou le jouet branché avec des produits liquides.
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec le transformateur tant qu'il n'a pas été remplacé.

### À l'attention des parents :

Les transformateurs pour jouets et les chargeurs de batterie destinés à être utilisés par les enfants ne sont pas considérés comme faisant partie d'un jouet, même s'ils sont fournis avec un jouet. L'utilisation du transformateur doit être faite uniquement sous le contrôle d'un adulte.

**Note :** si le jouet ne fonctionne pas ou si le son est vraiment très faible, cela peut provenir d'un mauvais branchement. Éteindre le jouet et débrancher le transformateur pendant quelques secondes. Puis, rebrancher le transformateur et remettre le jouet en marche. Si le problème persiste, remplacer le transformateur car il doit être endommagé.

## 2. FONCTIONNALITÉS

### Réglage de l'heure et des moments clés de la journée de votre enfant.

Si l'heure n'a pas été réglée, "00:00" clignote à l'écran.

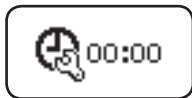


Maintenir le bouton **Réglages**  pendant 2 secondes pour paramétrer Lumikitty.

Appuyer sur les **flèches** de droite et de gauche pour sélectionner le moment clé (heure du lever, du coucher, brossage des dents...) à paramétrer puis appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider.

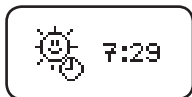
## 1. Réglage de l'heure

- Appuyer sur les **flèches** de droite et de gauche pour faire défiler les heures. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider. Appuyer de nouveau sur les **flèches** pour faire défiler les minutes puis appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider.



## 2. Sélection de l'heure pour le réveil de votre enfant

- Une heure s'affiche par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.
- Pour indiquer à votre enfant qu'il est l'heure de se lever, Lumikitty peut prévenir votre enfant en lui jouant une douce mélodie et en lui indiquant l'heure. Appuyer sur les **flèches** de droite et de gauche pour activer ou désactiver cette fonction. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour passer au réglage suivant.
- Lumikitty peut aussi prévenir votre enfant qu'il est l'heure de se lever **en éclairant son visage en jaune** à l'heure que vous avez sélectionnée pour le réveil. La fonction Mélodie et la fonction éclairage du visage peuvent être toutes les deux sélectionnées. Utiliser les **flèches** pour activer ou désactiver cette fonction. L'icône de l'ampoule qui s'éclaire signifie que Lumikitty s'éclairera en jaune. L'icône de l'ampoule barrée signifie que cette fonction sera désactivée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



**Note :** la fonction Éclairage du visage est seulement disponible si Lumikitty est branché au transformateur secteur.

### 3. Sélection de l'heure pour le coucher de votre enfant

- Une heure s'affiche par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



- Dès qu'il est l'heure de se coucher, **Lumikitty** peut prévenir votre enfant en lui chantant une jolie berceuse. Appuyer sur les **flèches** de droite et de gauche pour activer ou désactiver cette fonction. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour passer au réglage suivant.



- La nuit, **le visage de Lumikitty peut s'éclairer en bleu** pour diffuser une douce lumière afin de rassurer votre enfant s'il se réveille. Utiliser les **flèches** pour activer ou non cette fonction Veilleuse. L'icône de l'ampoule qui s'éclaire signifie que Lumikitty s'éclairera en bleu durant la nuit. L'icône de l'ampoule barrée signifie que cette fonction sera désactivée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour passer au réglage suivant.



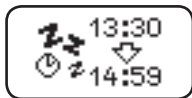
**Note :** afin que votre enfant prenne de bonnes habitudes et qu'il comprenne que la nuit il n'est pas possible de jouer, les fonctions Musique, Jeux, Horloge parlante et Histoire sont désactivées. Seul le bouton **Réglages** reste actif.

- Enfin, il est possible d'activer ou de désactiver ce moment clé. En sélectionnant la coche, vos choix effectués juste avant au sujet de la berceuse et de la fonction Veilleuse seront activés. Par contre, en sélectionnant la croix, vos choix effectués précédemment au sujet de la berceuse et de la fonction Veilleuse seront désactivés.



#### 4. Sélection de l'heure pour la sieste

- Les heures de début et de fin de la sieste s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



- Dès qu'il est l'heure de la sieste, **Lumikitty** peut prévenir votre enfant en lui jouant une douce mélodie. Appuyer sur les **flèches** de droite et de gauche pour activer ou désactiver cette fonction. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour passer au réglage suivant.

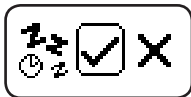


- Pendant la sieste, **le visage de Lumikitty peut s'éclairer en bleu** pour diffuser une douce lumière pour rassurer votre enfant et lui indiquer qu'il faut dormir. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. L'icône de l'ampoule qui s'éclaire signifie que Lumikitty s'éclairera en bleu durant la sieste. L'icône de l'ampoule barrée signifie que cette fonction sera désactivée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour passer au réglage suivant.



**Note :** afin que votre enfant prenne de bonnes habitudes et qu'il comprenne que pendant la sieste il n'est pas possible de jouer, les fonctions Musique, Jeux, Horloge parlante et Histoire sont désactivées. Seul le bouton **Réglages** reste actif.

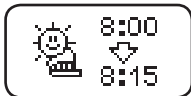
- Enfin, il est possible d'activer ou de désactiver ce moment clé. En sélectionnant la coche, vos choix effectués juste avant au sujet de la mélodie et de la fonction Veilleuse seront activés. Par contre, en sélectionnant la croix, vos choix effectués précédemment au sujet de la mélodie et de la fonction Veilleuse seront désactivés.



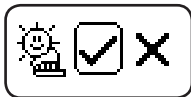
## 5. Sélection de l'heure pour le brossage des dents le matin



- Les heures de début et de fin du brossage des dents le matin s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



- Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de se brosser les dents le matin. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que **Lumikitty** ne préviendra pas votre enfant.



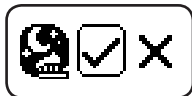
## 6. Sélection de l'heure pour le brossage des dents le soir



- Les heures de début et de fin du brossage des dents le soir s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



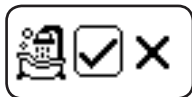
- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de se brosser les dents le soir. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que **Lumikitty** ne préviendra pas votre enfant.



## 7. Sélection de l'heure pour la toilette



- Les heures de début et de fin de la toilette s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de se laver. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que Lumikitty ne préviendra pas votre enfant.



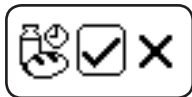
## 8. Sélection de l'heure pour le petit déjeuner



- Les heures de début et de fin du petit déjeuner s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.

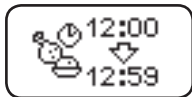


- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de prendre son petit déjeuner. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que **Lumikitty** ne préviendra pas votre enfant.

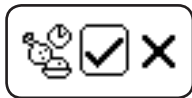


## 9. Sélection de l'heure pour le déjeuner

- Les heures de début et de fin du déjeuner s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de prendre son déjeuner. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que Lumikitty ne préviendra pas votre enfant.

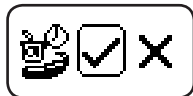


## 10. Sélection de l'heure pour le dîner

- Les heures de début et de fin du dîner s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



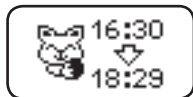
- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de dîner. Utiliser les **flèches** pour faire votre choix. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que **Lumikitty** ne préviendra pas votre enfant.



## 11. Sélection de l'heure pour jouer

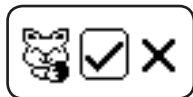


- Les heures de début et de fin de jeu s'affichent par défaut. Appuyer sur les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour valider et passer au réglage suivant.



**Note :** en dehors des heures de jeu sélectionnées, il est tout de même possible pour votre enfant de jouer à des minijeux en appuyant sur le bouton Jeux. Lorsque l'heure pour jouer arrive, le jeu "Clin d'œil" est disponible.

- **Lumikitty** peut prévenir votre enfant lorsqu'il est l'heure de jouer. Utiliser les **flèches** pour faire défiler les heures et les minutes jusqu'à l'heure souhaitée. La coche signifie que Lumikitty préviendra votre enfant à l'heure que vous avez sélectionnée pour ce moment clé, la croix signifie que **Lumikitty** ne préviendra pas votre enfant.



## 12. Réglage du volume sonore



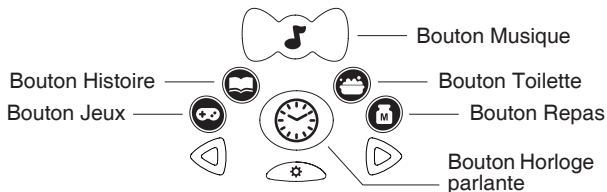
- Utiliser les **flèches** pour augmenter ou diminuer le volume sonore. Appuyer sur le bouton **Réglages** pour confirmer.



**Note :** si plusieurs moments clés sont sélectionnés à la même heure, Lumikitty ne pourra prévenir l'enfant que sur une seule activité.

## Boutons Activités

Appuyer sur les boutons Activités pour jouer aux différents modes de jeux ou faire appel à l'horloge parlante.



## Fonction Bascule

La fonction Bascule sert pour jouer aux jeux éducatifs. Il est aussi possible de faire basculer Lumikitty entre deux activités, il trouvera cela amusant.



## Éclairage du visage de Lumikitty

**Lumikitty** possède un code couleur simple. Lorsque son visage s'éclaire en jaune, cela signifie que l'enfant peut se lever, lorsqu'il s'éclaire en bleu cela signifie qu'il doit aller se coucher. Il est possible également de laisser son visage éclairé en jaune durant la journée et en bleu la nuit pour rassurer votre enfant.

**Note :** ces deux fonctions ne sont possibles qu'en utilisant le transformateur secteur.

# 3. ACTIVITÉS

## Bouton Jeux

Appuyer sur le bouton Jeux afin que votre enfant s'amuse avec les jeux éducatifs inclus.

- Minijeu 1 : toilette de chat
- Minijeu 2 : les yeux rigolos
- Grand jeu : clin d'œil



Si votre enfant appuie sur le bouton Jeux en dehors des horaires sélectionnés pour jouer, seuls les minijeux seront accessibles.

### Toilette de chat

Faire balancer **Lumikitty** de gauche à droite pour nettoyer son visage.



### Les yeux rigolos

Oh, oh... Lumikitty a un petit problème ! Faire balancer **Lumikitty** de gauche à droite pour l'aider à remettre ses yeux à la bonne place !



### Clin d'œil

Jeu de mémoire : observer les clins d'œil de **Lumikitty** et les reproduire en utilisant les **flèches**. Lumikitty ajoute de plus en plus de clins d'œil !



## Bouton Histoire

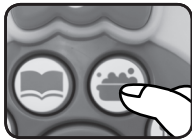
Appuyer sur le bouton **Histoire** pour écouter une petite histoire et regarder les animations à l'écran. Appuyer sur les boutons **Flèches** pour passer à l'histoire suivante.



## Bouton Toilette

S'il est l'heure de se brosser les dents ou de se laver lorsque votre enfant appuie sur ce bouton, **Lumikitty** invite votre enfant à le faire **balancer** pour écouter une **mélodie**.

Si ce n'est pas l'heure de se brosser les dents ou de se laver, le minijeu Frotte Quenottes sera activé. Faire balancer **Lumikitty** de gauche à droite pour l'aider à se brosser les dents !



## Bouton Repas

Si votre enfant appuie sur ce bouton alors qu'il est l'heure du petit déjeuner, du déjeuner ou du dîner, il donnera à manger à Lumikitty.

S'il appuie sur ce bouton alors que ce n'est pas l'heure de prendre un des 3 repas, des minijeu seront accessibles : Attrap'poissons ou Bon ou pas bon.



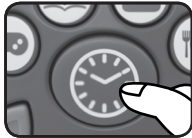
## Bouton Musique

Une pression sur le bouton Musique en forme de nœud papillon suffit pour écouter des jolies mélodies entraînantes ou de belles berceuses. Faire balancer Lumikitty de gauche à droite pour accélérer le tempo. Appuyer sur les flèches pour passer à la mélodie suivante.



## Bouton Horloge parlante

Appuyer sur le bouton **Horloge parlante** pour entendre **Lumikitty** donner l'heure et retourner en mode Horloge.



## Boutons Flèches

Appuyer sur les boutons Flèches en mode Horloge pour connaître les horaires des moments clés de la journée.



## 4. PAROLES ET MÉLODIES

Paroles de la chanson de **Lumikitty** :

« La journée est terminée, Viens te coucher. Installe-toi dans ton lit, L'heure des bisous est arrivée ! Mon visage s'illumine pour te rassurer, Je reste auprès de toi, Fais de beaux rêves étoilés. »

**Méodies :**

1. *Nocturne Opus 9 n°2* de Chopin
2. *Frère Jacques*
3. *An Irish Lullaby* (berceuse irlandaise)
4. *Rock a Bye Baby* (berceuse anglaise)
5. *Rondo a Capriccio* de Beethoven
6. *Ah ! Vous dirai-je, maman*
7. *Rêve d'amour* de Liszt
8. *Canon en ré majeur* de Pachelbel
9. *Que llueva, Que llueva* (comptine espagnole)
10. *Hey Diddle Diddle* (comptine anglaise)
11. *Turkey in the Straw* (chanson nord-américaine)
12. *Sing a Song of Sixpence* (comptine anglaise)
13. *Mon âne*
14. *Humpty Dumpty* (comptine anglaise)
15. *Hickory Dickory Dock* (comptine anglaise)

## 5. 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 ou accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
4. Ne pas faire tomber le jouet sur des surfaces dures et ne pas exposer le jouet à la moisissure ou à l'eau.

## 6. EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet s'arrête de fonctionner ou fonctionne mal, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Retirer les piles pour éteindre le jouet.
2. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
3. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.

## 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](http://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.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.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.

