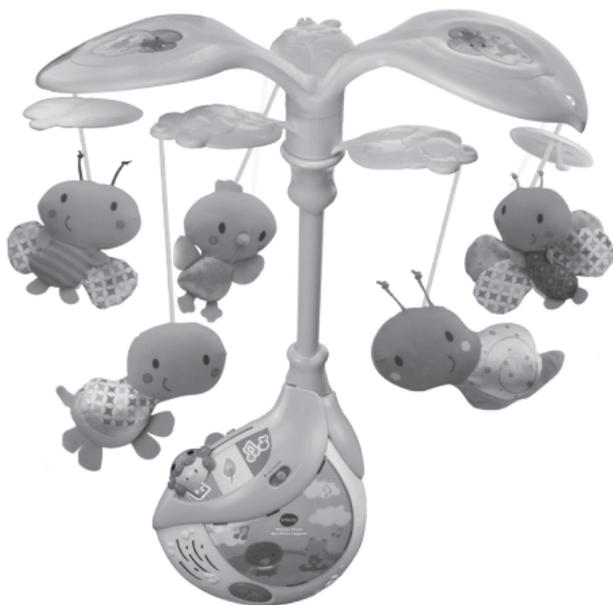


vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Mobilo' rêves des P'tits Copains



© 2015 VTech
Imprimé en Chine
91-002376-021 ^{FR}

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

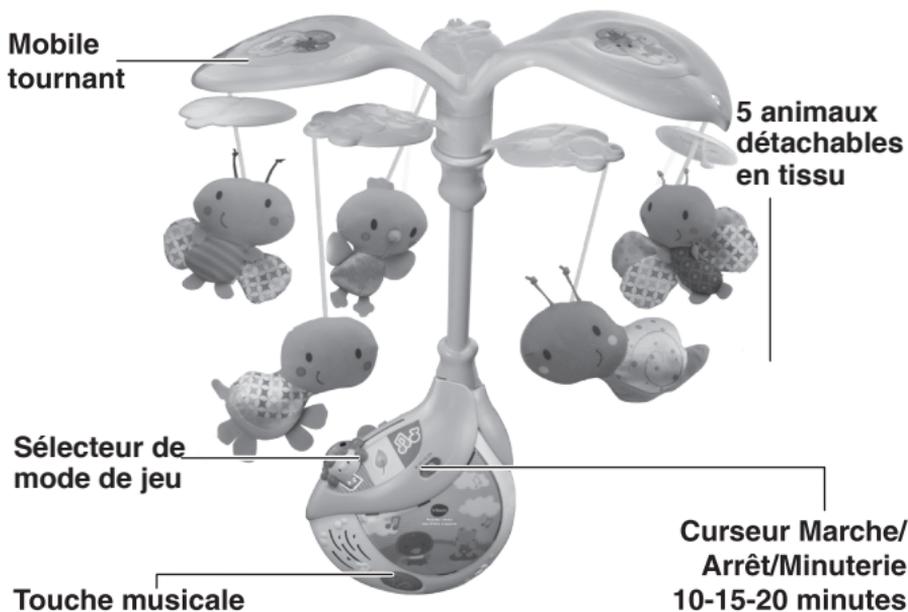
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mobilo' rêves des P'tits Copains** de VTech®. Félicitations !

Mobilo' rêves des P'tits Copains offre 3 modes musicaux : un mode Comptines, un mode Berceuses et sons de la nature et un mode Mélodies qui permet d'écouter jusqu'à 40 mélodies différentes en continu.

Grâce à la minuterie, les différentes options musicales et lumineuses s'éteignent au bout de 10, 15 ou 20 minutes pour accompagner paisiblement l'enfant au pays des songes.

Le mobile tourne doucement en musique et le globe, avec ses variations de lumière, apaise et rassure l'enfant. De plus, dès que ce dernier pleure, un capteur sonore déclenche de douces berceuses ou des sons de la nature pour l'aider à retrouver le sommeil.



Sélecteur à 3 positions : Veilleuse
& Rotation du mobile/Veilleuse/
Rotation du mobile

Réglage du volume sonore



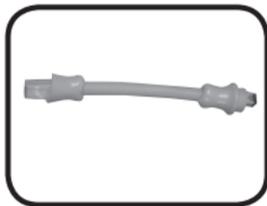
CONTENU DE LA BOÎTE

• **Mobilo' rêves des P'tits Copains de VTech® :**

- 1 partie rotative jaune



- 1 tige jaune



- 1 globe lumineux



- 5 animaux détachables

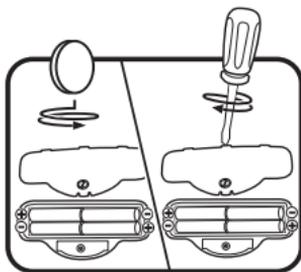


- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

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 de **Mobilo' rêves des P'tits Copains** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 4 piles LR6/AA 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.

Il peut arriver que les accumulateurs, appelés aussi « piles rechargeables », n'offrent pas la puissance requise. Dans ce cas, pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- 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 -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu 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.
- Le symbole de la poubelle barrée 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.



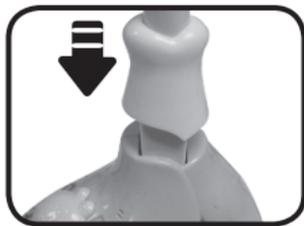
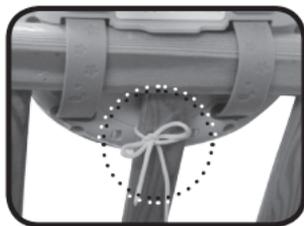
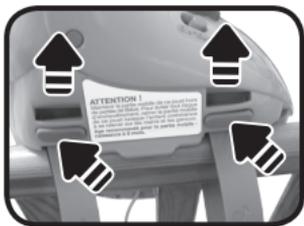
Conseils de sécurité pour l'utilisation de **Mobilo' rêves des P'tits Copains** :

- Afin de permettre une meilleure démonstration du jouet avant l'achat, une languette a été insérée au dos du globe lumineux. Cette languette reste attachée à la boîte lorsqu'on en sort le jouet. Si la languette restait cependant en position après avoir sorti le jouet de sa boîte, assurez-vous de l'enlever avant de fixer le mobile sur les barreaux du lit de l'enfant.
- 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.
- Maintenir le mobile hors de portée de l'enfant. Pour éviter tout risque d'enchevêtrement, retirer la partie mobile de couleur jaune de ce jouet et les peluches lorsque l'enfant commence à se relever sur les mains et les genoux.
- Âge recommandé pour la partie mobile : de la naissance à 5 mois.
- La partie mobile développe la stimulation visuelle et n'est pas destinée à être manipulée par l'enfant.
- Toujours fixer les différentes attaches fournies (ficelles, sangles, pinces...) fermement au lit ou au parc en suivant les instructions et vérifier ces attaches régulièrement. Fixer le mobile à un lit ou à un parc à barreaux. Ne pas le fixer à un parc aux parois en tissu à mailles.
- Ne pas rajouter de ficelles ou de sangles pour fixer le produit à un lit ou à un parc.
- Ce produit doit être assemblé par un adulte.
- S'assurer que les sangles de fixation sont hors de portée de votre enfant.
- Pour détacher Mobilo' rêves des P'tits Copains, enlever les sangles de fixation et les ranger hors de portée de votre enfant.

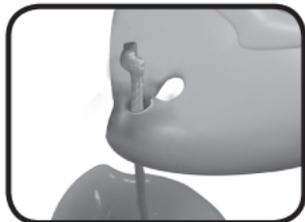
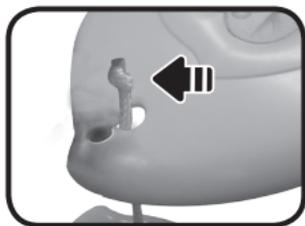
2. ASSEMBLAGE

Attention : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

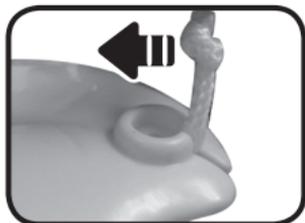
1. Poser le globe lumineux sur le haut de la barrière du lit de Bébé. Appuyer sur les boutons bleus indiqués sur le schéma et faire glisser les sangles dans les fentes jusqu'à ce que le globe soit correctement fixé.
2. Nouer les cordes qui se trouvent dans le compartiment à piles au barreau de lit le plus proche. Tirer légèrement sur **Mobilo' rêves des P'tits Copains** afin de s'assurer que les sangles et les cordes sont fixées correctement. **Mobilo' rêves des P'tits Copains** doit être bien ajusté aux barreaux du lit. Vérifier régulièrement que le jouet est correctement attaché.
3. Emboîter le bas de la partie jaune du mobile dans le globe lumineux comme indiqué sur le schéma. Vous entendez un « clic » lorsque la tige jaune est correctement fixée.
4. Fixer la partie rotative du mobile qui comprend l'ensemble des feuilles à l'embout supérieur de la tige. Vous entendez un « clic » lorsque les deux parties sont correctement emboîtées.



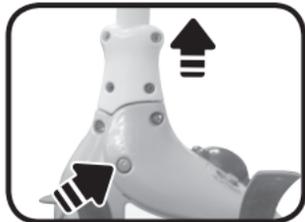
5. Positionner la corde du premier insecte suspendu à une petite feuille sous l'une des deux grandes feuilles situées tout en haut du mobile et la faire passer dans le trou de cette grande feuille comme indiqué sur le schéma. Positionner ensuite le nœud dans l'emplacement prévu à cet effet de façon que la corde reste bien en place. Recommencer la même opération avec la corde du second insecte suspendu à une petite feuille verte.



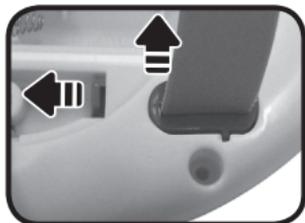
6. Enfiler les cordes des trois autres insectes dans chacune des fentes des trois autres feuilles de la partie rotative du mobile. Positionner ensuite chaque nœud dans les emplacements prévus à cet effet de façon que les cordes restent bien en place.



7. Pour détacher la tige jaune du globe lumineux, appuyer sur le bouton bleu situé au dos du globe lumineux et tirer sur la tige.



8. Pour détacher les sangles du globe lumineux, décrocher **Mobilo' rêves des P'tits Copains** de son support (lit ou parc) et faire glisser les boutons bleus situés dans le compartiment à piles vers le centre comme indiqué sur le schéma tout en tirant sur les sangles.



3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche ou éteindre **Mobilo' rêves des P'tits Copains**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Minuterie 10-15-20 minutes** sur les positions **10, 15 ou 20 minutes** ou sur la position **Arrêt** ●.



3.2. SÉLECTEUR DE MODE DE JEU DE JEU

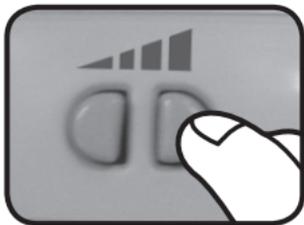
Faire glisser le sélecteur de mode de jeu sur l'une des 3 positions :

- « Veilleuse et rotation » : le globe s'illumine et les 5 animaux en peluche entrent en mouvement.
- « Rotation » : les 5 animaux en peluche entrent en mouvement.
- « Veilleuse » : le globe s'illumine.



3.3. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, appuyer plusieurs fois sur les boutons situés sur le globe lumineux. Appuyer sur le bouton de gauche pour baisser le volume sonore. Appuyer sur le bouton de droite pour l'augmenter.



3.4. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant 10, 15 ou 20 minutes, **Mobilo' rêves des P'tits Copains** s'éteint automatiquement. **Mobilo' rêves des P'tits Copains** se réactive lorsque Bébé pleure ou manipule n'importe quel bouton.



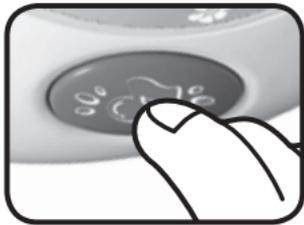
4. ACTIVITÉS

1. Faire glisser le curseur **Marche/Arrêt/Minuterie 10-15-20 minutes** sur 10, 15 ou 20 minutes pour régler le temps d'activité souhaité de **Mobilo' rêves des P'tits Copains** avant sa mise en veille automatique.
2. Déplacer le sélecteur de mode de jeu en forme de coccinelle pour choisir l'un des 3 modes d'activités. Une tendre voix accueille l'enfant dans le mode Comptines puis il entend 4 chansons et 20 mélodies.

En mode Berceuses et sons de la nature 🌿, l'enfant entend une douce phrase puis les 40 mélodies accompagnées de sons de la nature.

Le mode Mélodies 🎵 débute par une chanson, 2 phrases, quelques effets sonores et l'enfant peut se laisser bercer par un enchaînement de 40 mélodies.

3. Lorsque l'enfant appuie sur la touche musicale, il entend dans les 3 modes de jeu un petit effet sonore puis la chanson ou la mélodie suivante.



5. LISTE DES MÉLODIES

1. *1, 2, 3, nous irons au bois*
2. *À la volette*
3. *Ainsi font les petites marionnettes*
4. *Vent frais*
5. *Coccinelle demoiselle*
6. *Dans la forêt lointaine*
7. *Dix petits indiens*
8. *Doucement*
9. *Frère Jacques*
10. *Il pleut, il mouille*
11. *La Fermière*
12. *J'aime la galette*
13. *La Jument de Michao*
14. *L'Alouette sur la branche*
15. *L'Araignée Gypsie*
16. *Le Fermier dans son pré*
17. *Le Grand Cerf*
18. *Les Petits Poissons*
19. *Il pleut, bergère*
20. *Petit escargot*
21. *Ah ! Vous dirai-je, Maman* de Mozart
22. *Air* de Bach
23. *Au clair de la lune*
24. *Ave Maria* de Gounot
25. *Berceuse* de Chopin

26. *Cantate – Jésus, que ma joie demeure* de Bach
27. *Douce nuit*
28. *Menuet* de Mozart
29. *Prélude en A* de Chopin
30. *Rêve d'amour* de Liszt
31. *Rock a bye Baby*
32. *Sonate au clair de lune* de Beethoven
33. *Badinerie* de Bach
34. *Menuet* de Bach
35. *Lettre à Élise* de Beethoven
36. *Danse hongroise* de Brahms
37. *L'Hymne à la joie – Neuvième Symphonie* de Beethoven
38. *Symphonie n° 40* de Beethoven
39. *Allegro moderato* de Schubert
40. *Lac des cygnes* de Tchaïkovski

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - sur l'air de *Frère Jacques* :

« Petite étoile, petite étoile,
Étincelle dans le ciel,
On voit de la Terre,
On voit de la Terre,
Ta lumière,
Ta lumière. »

Chanson 2 - sur l'air de *La berceuse* de Brahms :

« Bonne nuit,
Cher trésor,
Ferme tes yeux et dors.
Laisse ta tête s'envoler
Au creux de ton oreiller. »

Chanson 3 - *Dodo, l'enfant do* :

« Dodo, l'enfant do,
L'enfant dormira bien vite, Dodo,
L'enfant do,
L'enfant dormira bientôt. »

Chanson 4 - *Fais dodo, Colas mon p'tit frère* :

« Fais dodo,
Colas, mon p'tit frère,
Fais dodo,
T'auras du lolo. »

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Mobilo' rêves des P'tits Copains** , utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Mobilo' rêves des P'tits Copains** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mobilo' rêves des P'tits Copains** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. 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 au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet 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.

