



Manuel d'utilisation

**KiDi
FLUFFIES®**
Pinky Le CHIEN



© 2016 VTech
Tous droits réservés
Imprimé en Chine
91-003212-004 (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 entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Tout le savoir-faire 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.

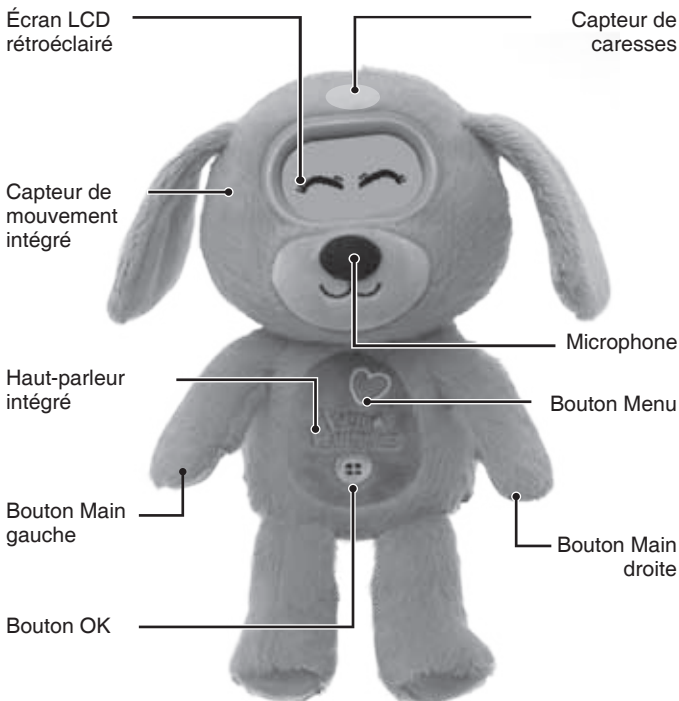
Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir un **KidiFluffy** de **VTech®**. Félicitations ! Pinky le chien est un KidiFluffy tout doux, rigolo et interactif. Les **KidiFluffies®** ont besoin d'attention et d'affection. Plus tu passes de temps avec Pinky, plus il est heureux ! Amuse-toi avec les 3 jeux "fun" et les 3 jeux sportifs, écoute de jolies mélodies relaxantes, câline-le, taquine-le et n'oublie pas de lui donner à manger et à boire ! Les **KidiFluffies®** possèdent des capteurs magiques et réagissent ainsi aux mouvements, bruits et caresses. Pour chaque action que tu feras, ton KidiFluffy réagira différemment ! En tout, tu pourras découvrir plus de 100 phrases et réactions différentes ! Tu peux aussi personnaliser ton KidiFluffy en enregistrant ton prénom et ta date d'anniversaire. Super ! Avec Pinky le chien, une belle histoire d'amitié commence !



FONCTIONNALITÉS

	Bouton Menu En mode Animal, appuie sur ce bouton pour accéder au menu principal ou pour revenir au sous-menu précédent. Lorsque tu joues à un jeu "fun" ou à un jeu sportif, appuie sur ce bouton pour quitter. Enfin, à tout moment, maintiens ton doigt appuyé sur ce bouton pour passer en mode Veille rapidement.
	Bouton OK En mode Animal, appuie sur ce bouton si tu veux chatouiller ton KidiFluffy. Si tu te trouves dans le menu principal, appuie sur ce bouton pour valider une sélection ou un réglage.
	Boutons Main droite et Main gauche En mode Animal, appuie sur ces boutons pour tenir les mains de ton KidiFluffy. Si tu es dans le menu principal, appuie sur ces boutons pour naviguer dans le menu, sélectionner une icône ou pour modifier la date ou l'heure par exemple.
	Capteur de caresses En mode Animal, passe ta main sur le front de ton KidiFluffy pour le caresser. Si tu es dans le menu principal ou dans le mode Musique, appuie sur son front pour retourner en mode Animal.
	Capteur de mouvement Le capteur de mouvement intégré fonctionne dans le mode Animal et dans les jeux sportifs.
	Microphone Le microphone fonctionne dans le mode Animal, le mode Perroquet rigolo et dans certains réglages. Le microphone est situé en dessous de l'écran LCD.



Écran LCD rétroéclairé

Le rétroéclairage s'éteint lorsque ton KidiFluffy passe en mode Veille. Remarque : l'écran n'est pas un écran tactile, mais il réagit pour activer le mode Perroquet rigolo si tu tapotes deux fois de suite dessus.

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un KidiFluffy Pinky le chien de VTech®
- Un bon de garantie
- 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 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:

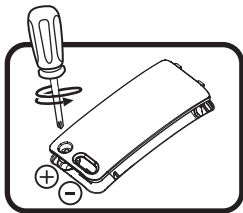
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est en mode Veille. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de la peluche à l'aide d'un tournevis.
2. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
3. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



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.

État des piles

Lorsque l'icône ci-contre apparaît à l'écran, cela signifie que la puissance des piles est faible. Il est alors recommandé d'installer des piles neuves afin de garantir le bon fonctionnement de ton KidiFluffy. En attendant, ton KidiFluffy passera automatiquement en mode Veille.



RÉGLAGE INITIAL

À la première utilisation, il faut désactiver le mode Démonstration de ton KidiFluffy. Au dos de ton KidiFluffy, sur le boîtier du compartiment à piles, il y a un bouton et les indications MODE NORMAL et MODE DÉMO. Positionne le bouton sur MODE NORMAL.



Appuie ensuite sur n'importe quel bouton pour mettre en marche ton KidiFluffy. Règle ensuite l'heure et la date en utilisant les boutons Main droite et Main gauche pour modifier les chiffres en surbrillance.

01/06/16

08:00

Mode Veille

Après plusieurs minutes d'inactivité, ton KidiFluffy se met en mode Veille. Pour le réveiller et retourner en mode Animal, appuie sur les boutons Main droite ou Main gauche. En mode Veille, le rétroéclairage de l'écran est désactivé.



Mode Animal

Le mode Animal est le mode où ton KidiFluffy est actif. Lorsque ton KidiFluffy est en mode Veille, appuie sur les boutons Main droite ou Main gauche pour le réveiller et passer en Mode Animal. Si tu es dans le menu principal, touche le front de ton KidiFluffy pour revenir au mode Animal.

Tu peux interagir avec ton KidiFluffy dans le mode Animal en lui parlant, ou en le bougeant. Ton KidiFluffy aura des réactions différentes en fonction de tes actions.

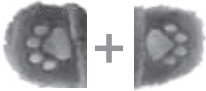




Tutoriel pour chouchouter ou taquiner ton KidiFluffy.

En mode Animal, ton KidiFluffy réagit à 13 actions différentes.

1. Perroquet rigolo 	Tapote deux fois de suite sur l'écran pour activer le mode Perroquet rigolo. Attends que ton KidiFluffy ait un regard attentif pour lui parler (comme cela : 👁️ 👁️). Pour sortir du mode Perroquet rigolo, appuie sur le bouton OK. Tu peux également accéder à ce mode à partir du menu principal en choisissant l'icône en forme de bulle de bande dessinée 🗨️ > 🗨️.
2. Hop ! Dans les airs ! 	Tu peux lancer ton KidiFluffy en l'air, il adore ça ! Attention toutefois à ne pas le lancer trop longtemps, sinon il risque de bouder !
3. Fluffy secousses ! 	Tu peux taquiner ton KidiFluffy en le secouant. Attrape-le par le ventre et secoue-le de gauche à droite. Attention à ne pas le secouer de trop, il risque d'avoir des étourdissements ! Il aura alors un regard comme cela : 🌀 🌀 ! Attends qu'il reprenne ses esprits avant de rejouer avec lui.
4. Dodo, l'enfant do... 	Berce ton KidiFluffy pour l'aider à s'endormir, tu verras, il appréciera une petite sieste de temps en temps ! Pour le réveiller, appuie sur n'importe quel bouton ou bouge-le. Toutefois, il est important de le laisser dormir au minimum pendant 4 heures afin qu'il se repose et qu'il reste en bonne santé.

5. Tope là ! 	Maintiens le bouton Main droite ou Main gauche appuyé et ton KidiFluffy te demande de taper dans sa main. Appuie de nouveau sur le bouton Main droite ou Main gauche pour taper dans sa main !
6. Concert KidiFluffies® ! 	Appuie en même temps sur les boutons Main droite et Main gauche pour entendre ton KidiFluffy jouer la star et chanter sa chanson préférée !
7. Guili-guili ! 	Chatouille ton KidiFluffy en appuyant sur le bouton OK. Tu verras, il adore ça !
8. Fluffy câlins 	Ton KidiFluffy adore quand tu lui caresses le front. N'hésite pas à lui donner des doses de câlins ! Si ton KidiFluffy est triste ou contrarié, tu peux le consoler en lui caressant le front.
9. Bisou bisou ! 	Parle à ton KidiFluffy, au bout d'un moment il te demandera de lui faire un bisou. Remarque : il faut parler sans crier à ton KidiFluffy et bien faire attention à ce qu'il n'y ait pas trop de bruit autour de toi. Il faut également que ton KidiFluffy soit en mode Animal pour que cela fonctionne, et passif (c'est-à-dire qu'aucun jeu ou autre action ne soit en cours).
10. Chut... 	Ton KidiFluffy n'aime pas quand il y a du bruit trop fort autour de lui. Il risque de boudier si tu fais trop de bruit... attention à ses petites oreilles !
11. Renverso rigolo 	Tiens ton KidiFluffy par la patte et observe sa réaction. Attention, si tu le tiens à l'envers trop longtemps, il devient triste et peut même verser quelques larmes ... Vite, caresse-lui le front pour le consoler.

12. À plat ventre 	Installe ton KidiFluffy à plat ventre et observe sa réaction.
13. Sur le dos 	Allonge ton KidiFluffy sur le dos, il aime tellement ça ! Remarque : si ton KidiFluffy est fatigué lorsque tu l'allonges, il n'aura pas de réaction particulière.

Carnet de santé

Ton KidiFluffy va évoluer et fonctionne avec un système de niveau. Pour vérifier l'état de santé, le moral et le niveau de ton KidiFluffy, tu peux consulter son Carnet de santé.



Niveau de ton KidiFluffy (de 0 à 10)



Pourcentage d'étoiles dans le niveau actuel

État de santé de ton KidiFluffy

Lorsque tu joues aux jeux "fun" ou aux jeux sportifs, ton KidiFluffy gagne des étoiles.

Comportement de ton KidiFluffy :

Regard	Icône	État de santé	Que faire ?
		Normal	Parfait ! Ne change rien, ton KidiFluffy est heureux. Continue à le nourrir et à jouer avec lui.
		Affamé	Donne à manger à ton KidiFluffy. Tu peux lui donner à manger autant que tu le souhaites, quand il n'aura plus faim, il te le fera savoir et refusera les aliments. 

		Assoiffé	Donne à boire à ton KidiFluffy. Tu peux lui donner à boire autant que tu le souhaites, quand il n'aura plus soif, ton KidiFluffy te le fera savoir.  > 
		Triste	Oh, oh... ton KidiFluffy s'ennuie... Vite, joue avec lui aux jeux "fun" ou sportifs !  >  ou 
		Malade	Ton KidiFluffy doit prendre du sirop pour aller mieux.  >  > 
		Fatigué	Berce ton KidiFluffy tout doucement comme un bébé pour l'endormir afin qu'il fasse une petite sieste.
		Endormi	Si ton KidiFluffy fait sa sieste, il vaut mieux le laisser se reposer. Si tu appuies sur l'un des boutons, il va se réveiller.
		Dort profondément	Lorsque ton KidiFluffy dort, cela ne sera pas possible de jouer avec lui mais tu pourras toutefois accéder au mode Musique. Ton KidiFluffy se réveille une fois que ses heures de sommeil sont effectuées. Tu peux modifier la durée de son sommeil dans le menu principal, dans la partie Personnalisation de ton KidiFluffy.

Menu principal

En mode Animal, appuie sur le bouton Menu pour accéder au menu principal. Utilise les boutons Main droite et Main gauche pour sélectionner un sous-menu et appuie sur le bouton OK. Une fois que

tu te trouves dans un sous-menu, utilise le bouton Menu pour revenir à l'écran précédent.



Aliments et soins

Dans ce sous-menu, tu peux trouver de quoi nourrir ou soigner ton KidiFluffy.

	Un os	Aliment
	De l'eau	Boisson
	Médicaments	Utilise la boîte à médicaments si ton KidiFluffy est malade.
	Carnet de santé	Consulte le carnet de santé de ton KidiFluffy pour connaître sa condition physique.

Lorsque ton KidiFluffy passe à un niveau supérieur, il reçoit en cadeau de nouveaux aliments ou boissons.

	Du lait	Boisson	Se débloque au niveau 1
	Une pomme	Aliment	Se débloque au niveau 2
	De la pâtée	Aliment	Se débloque au niveau 3
	Du pain	Aliment	Se débloque au niveau 4
	Un biscuit	Aliment	Se débloque au niveau 5
	Une banane	Aliment	Se débloque au niveau 6

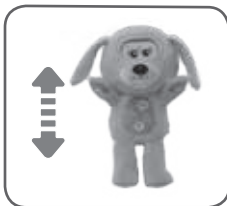
	Du jus de fruits	Boisson	Se débloque au niveau 7
	Un gâteau	Aliment	Se débloque au niveau 8
	De la tarte aux pommes	Aliment	Se débloque au niveau 9
	De la pizza	Aliment	Se débloque au niveau 10



Jeux sportifs

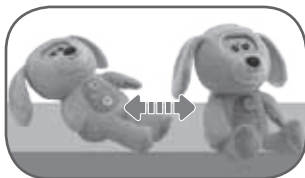
Sauts en folie !

Attrape ton KidiFluffy et saute avec lui jusqu'à la fin de la mélodie ! Si tu n'es pas d'humeur sportive, tu peux le regarder sauter en le secouant de haut en bas.



Abdo-dingo

Place ton KidiFluffy en position assise et fais-le se pencher vers ses pieds puis remonter en position assise. Fais lui faire ce mouvement de va-et-vient le plus de fois possible jusqu'à la fin de la mélodie. Tu peux également t'asseoir sur le sol, placer ton KidiFluffy sur tes jambes et faire l'exercice avec lui ! Pinky le chien est un très bon coach sportif qui saura te motiver !



Danse en rythme

Secoue ton KidiFluffy pour le faire danser en rythme sur la mélodie. Tu peux également danser avec lui... Rejoins-le vite sur la piste de danse !



Remarque : ces 3 jeux ne seront accessibles que si ton KidiFluffy a un état de santé Normal.



Jeux "fun"

Feuilles en folie !

Des feuilles tombent du ciel ! Lorsqu'une feuille se place devant l'œil droit de ton KidiFluffy, appuie sur le bouton Main droite pour l'enlever. Lorsque la feuille se place devant son œil gauche, appuie sur le bouton Main gauche. Lorsque les deux yeux sont cachés, appuie sur les boutons Main droite et Main gauche en même temps. Si tu aperçois une bulle de savon, attention, c'est un piège, n'appuie pas sur les boutons Main !



L'intrus

Appuie sur les boutons Main droite et Main gauche pour faire défiler 4 suites de formes. Observe-les et trouve la suite différente. Appuie sur le bouton OK pour la sélectionner. Trouve le plus d'intrus possibles avant la fin de la mélodie !

Exemple :



suite de 5
formes



suite de 5
formes



suite de 5
formes



suite de 2 formes
=> intrus !

Rigolo chanson !

Lorsque les notes de musique sont positionnées entre les parenthèses, appuie sur les boutons Main droite, Main gauche ou le bouton OK pour attraper la note et entendre ton KidiFluffy chanter de façon rigolote !



Remarque : ces 3 jeux ne seront accessibles que si ton KidiFluffy a un état de santé Normal.



Mode Musique relaxante

Dans ce mode, relaxe-toi grâce aux 10 mélodies disponibles, toutes plus douces et apaisantes les unes que les autres. Appuie sur les boutons Main droite et Main gauche pour changer de mélodie. Appuie sur le front de ton KidiFluffy pour revenir au mode Animal.

Remarque : au bout d'une minute, ton KidiFluffy entrera en mode Veille. Tu pourras le réveiller en appuyant sur les boutons Main droite ou Main gauche.



Mode Perroquet rigolo !

Dans ce mode, ton KidiFluffy répète ce que tu dis d'une façon rigolote ! Lorsqu'il prend son regard attentif (comme cela : ) cela veut dire qu'il t'écoute. Parle-lui et écoute le résultat ! Appuie sur le bouton OK pour revenir en mode Animal.

Lorsque tu es en mode Animal, tu peux aussi tapoter deux fois de suite sur l'écran pour entrer directement dans le mode Perroquet rigolo.

Remarque : cette activité ne sera accessible que si ton KidiFluffy a un état de santé Normal.



Horloge et calendrier

Dans ce sous-menu, tu peux entrer l'heure et la date.

	Horloge	Il est possible de programmer une alarme pour ton réveil. Si une alarme est programmée, tu verras apparaître cette icône . Remarque : une fois que l'alarme se met en route et que le réveil sonne, elle est automatiquement désactivée. Il faut penser à la réactiver de nouveau.
	Réglage de l'alarme pour le réveil	Pour tous ces réglages, utilise les boutons Main droite et Main gauche pour faire défiler les chiffres en surbrillance et appuie sur le bouton OK pour valider et passer au réglage suivant. Appuie sur le bouton Menu pour revenir en arrière. Une fois tous les champs validés, tes réglages seront sauvegardés.
	Réglage de l'heure	
	Réglage de la date	
	Réglage du format pour la date et l'heure	



Volume sonore et luminosité

Dans ce sous-menu, sélectionne l'icône  pour ajuster le volume sonore et sur l'icône  pour régler la luminosité de l'écran. Utilise les boutons Main droite et Main gauche pour ajuster et le bouton Menu ou le bouton OK pour valider.

Personnalisation de ton KidiFluffy

Dans ce sous-menu, tu peux personnaliser ton KidiFluffy :

 Calendrier des fêtes	Ton KidiFluffy connaît toutes les dates importantes comme Noël, Halloween, ou encore la Saint-Valentin ! Pour chaque fête, il te dira une petite phrase spéciale. Ici, tu peux t'amuser à les écouter si tu le souhaites.	
 Message main droite	Ici, tu peux enregistrer un petit message et la prochaine fois que tu appuieras sur le bouton Main droite en mode Animal, tu pourras réentendre le message.	Pour enregistrer un message, appuie sur le bouton OK pour commencer l'enregistrement. Ensuite, parle bien en face du microphone et enregistre ton message.
 Message main gauche	Ici, tu peux enregistrer un petit message et la prochaine fois que tu appuieras sur le bouton Main gauche en mode Animal tu pourras réentendre ce message !	Lorsque tu as terminé d'enregistrer ton message, sélectionne l'icône  pour le réécouter. Sélectionne l'icône  pour modifier le son de ta voix et faire ta sélection. Si tu veux enregistrer un autre message, sélectionne l'icône  pour supprimer le message actuel et en enregistrer un nouveau.
 Message bouton OK	Ici, tu peux enregistrer un petit message rigolo et la prochaine fois que tu appuieras sur le bouton OK en mode Animal, tu pourras réentendre ce message !	
 Ton prénom	Enregistre ici ton prénom, ton KidiFluffy pourra ainsi personnaliser ses messages.	
 Ton anniversaire	Entre ici ta date d'anniversaire. Le jour de ton anniversaire ton KidiFluffy ne manquera pas de te le souhaiter. Sélectionne l'icône  pour modifier la date d'anniversaire ou sélectionne l'icône  si tu souhaites effacer et entrer une nouvelle date.	

 Heure du coucher	Sélectionne cette icône pour entrer l'heure du coucher de ton KidiFluffy. Entre une durée de sommeil (maximum 12 heures). Lorsque ton KidiFluffy dort, il n'est pas possible de jouer avec lui. Sélectionne l'icône  pour ajuster la durée de sommeil ou choisis l'icône  si tu souhaites modifier la durée de sommeil actuelle. Remarque : l'activité Mode Musique relaxante est tout de même disponible pendant que ton KidiFluffy dort.
 Réinitialisation	Attention ! En validant la réinitialisation de ton KidiFluffy, tu effaceras toutes les données actuelles. Suis les instructions si tu souhaites réellement recommencer à zéro.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consulte cette section si tu rencontres des difficultés lors de l'utilisation de ton KidiFluffy.

Problème	Solution
Mon KidiFluffy a cessé de fonctionner ou plus rien ne s'affiche à l'écran.	1. Demande l'aide d'un adulte pour vérifier que les piles sont bien insérées. 2. Si rien ne se passe, demande l'aide d'un adulte pour remplacer toutes les piles par des piles neuves.
L'écran LCD est allumé mais mon KidiFluffy ne réagit ni au bruit, ni aux mouvements.	Si l'écran n'est pas rétroéclairé, cela signifie que le KidiFluffy est en mode Veille. Appuie sur les boutons Main droite ou Main gauche pour le réveiller et revenir en mode Animal.
Mon KidiFluffy ne réagit pas quand on appuie son front.	1. Vérifie que tu appuies au bon endroit. Tu peux te référer au schéma au début de ce manuel d'utilisation (page 3). 2. Essaie de caresser ton KidiFluffy sur le front avec la paume entière de ta main. 3. Pense à placer ton KidiFluffy dans un endroit sec car l'humidité peut abîmer les capteurs intégrés dans la peluche.

Mon KidiFluffy ne réagit pas quand je lui parle.	1. Il ne faut pas qu'il y ait du bruit autour de toi quand tu parles à ton KidiFluffy. 2. Parle doucement et bien en face du microphone. Attends que ton KidiFluffy ait terminé sa phrase avant de lui parler.
Mon KidiFluffy trouve que je fais trop de bruit !	1. Vérifie qu'il n'y a aucun bruit parasite autour de toi lorsque tu parles à ton KidiFluffy. 2. Essaie de lui parler moins fort ou éloigne-toi un peu du microphone.
Mon KidiFluffy ne répète pas ce que je dis dans le mode Perroquet rigolo.	1. Observe bien. Ton KidiFluffy répétera ce que tu dis s'il a son regard attentif, comme cela : 🐦🐦. 2. Essaie de parler le plus clairement et le plus près possible du microphone. Quand ton KidiFluffy vient de répéter ta phrase, attends quelques secondes afin qu'il redevienne attentif 🐦🐦 et tu pourras lui parler de nouveau. Il faut parfois patienter un peu avant que ton KidiFluffy répète et déforme ta voix.
Je berce mon KidiFluffy comme un bébé mais il ne s'endort pas !	1. Vérifie que ton KidiFluffy est en mode Animal ou fatigué. 2. Vérifie que ton KidiFluffy est bien en position allongée lorsque tu le berces. 3. Berce ton KidiFluffy doucement et de façon continue. Plus ton KidiFluffy est fatigué, plus ce sera rapide pour l'endormir.
Mon KidiFluffy ne s'endort pas quand je le berce, à la place il me sourit !	Vérifie que tu le tiens bien en position allongée dans tes bras pour l'endormir. Évite de toucher son front.
Mon KidiFluffy ne réagit pas quand je le secoue.	1. Vérifie que ton KidiFluffy est bien en mode Animal. 2. Secoue-le pendant au moins deux secondes pour que le capteur de mouvement se mette en marche.

Mon KidiFluffy ne réagit pas quand je le lance dans les airs.	1. Vérifie que l'état de santé de ton KidiFluffy est au niveau normal. 2. Essaie de lancer ton KidiFluffy le plus droit possible afin que le détecteur de mouvement intégré se mette en marche.
Mon KidiFluffy ne fait que dormir et ne veut pas jouer !	Si tu sollicites trop ton KidiFluffy (jeux, taquineries, sport...) il risque de se fatiguer. Il a besoin de repos pour retrouver de l'énergie.
Je viens de donner à manger à mon KidiFluffy mais il me dit qu'il a faim.	Donne-lui encore à manger, il te préviendra dès qu'il sera rassasié.
Je viens de donner à boire à mon KidiFluffy mais il me dit qu'il a encore soif !	Donne-lui de nouveau à boire, il te préviendra quand il ne sera plus assoiffé.
Mon KidiFluffy tombe souvent malade.	Si tu joues trop souvent avec ton KidiFluffy cela le fatigue. Il faut que tu trouves le juste équilibre en jouant avec lui, en lui donnant à manger, en lui laissant le temps de faire des siestes et en le câlinant.
Mon KidiFluffy boude et me dit qu'il s'ennuie.	Si tu laisses ton KidiFluffy seul pendant trop longtemps, cela va le rendre triste. Pour le garder heureux, joue avec lui et donne-lui à manger et à boire régulièrement.

Paroles de la chanson :

« Ouaf, ouaf, ouaf, joue avec moi !

Fais-moi un câlin, ou chatouille-moi,

Mais surtout, ne m'laisse pas !

J'aime tellement être avec toi ! »

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 jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com en cliquant sur « Donnez votre avis » sur la page de présentation du jouet.

Nous lisons tous les avis 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