

vtech®

Manuel d'utilisation

Aldo, le dauphin à jets d'eau



© 2016 VTech
Imprimé en Chine
91-003214-002 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

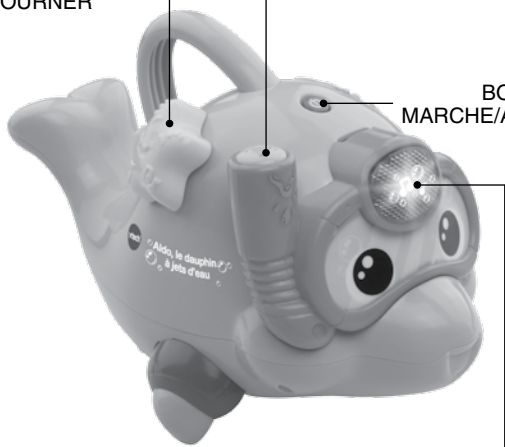
Vous venez d'acquérir **Aldo, le dauphin à jets d'eau** de **VTech®**. Félicitations !

Aldo, le dauphin à jets d'eau est un petit dauphin tout mignon qui accompagne Bébé dans le bain. Trop rigolo ! Lorsque l'on met de l'eau sur la tête d'Aldo, un jet d'eau sort de son tuba ! En tournant l'étoile de mer, Bébé déclenche des chansons et de nombreuses mélodies jouées en rythme avec les effets lumineux.

ÉTOILE DE MER À
FAIRE TOURNER

TUBA À JETS D'EAU

BOUTON
MARCHE/ARRÊT



EFFETS LUMINEUX

CONTENU DE LA BOÎTE

- Aldo, le dauphin à jets d'eau de VTech®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

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.

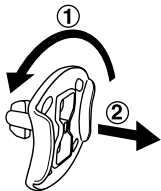
ATTENTION :

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.

NOTE:

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

Pour retirer l'attache de la boîte :

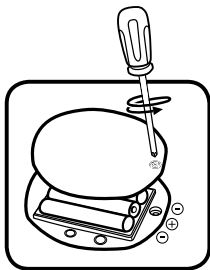


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

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 sous **Aldo, le dauphin à jets d'eau** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 3 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.

- 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

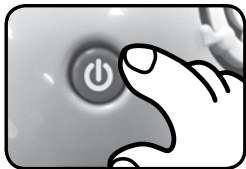
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus 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. FONCTIONNALITÉS

1. BOUTON MARCHÉ/ARRÊT

Pour allumer le jouet, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**. Pour éteindre le jouet, appuyer à nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt**.



2. CAPTEUR D'EAU

Le capteur d'eau est situé sur le dessus de la tête du dauphin. Pour activer le capteur d'eau, mettre de l'eau sur la tête du dauphin (au dessus du masque).



Merci de bien vouloir suivre les indications suivantes :

- La supervision d'un adulte est recommandée lorsque les jets d'eau sont activés.
- Garder le haut-parleur du jouet hors de l'eau pour une meilleure qualité sonore.
- La partie arrière du dauphin doit être immergée pour activer le moteur permettant de projeter de l'eau.
- Ne pas immerger le détecteur. Si le détecteur d'eau est immergé, le fonctionnement du jouet n'est pas optimal.

3. TUBA PROJETEUR D'EAU

Le tuba qui projette de l'eau est situé près du masque du dauphin. Pour que les jets d'eau fonctionnent correctement, le tuba doit rester hors de l'eau.



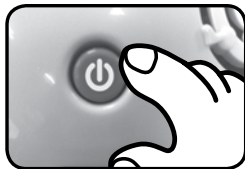
4. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Aldo, le dauphin à jets d'eau** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

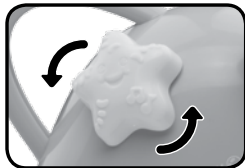
Note: si l'arrêt automatique survient trop rapidement ou si l'intensité lumineuse diminue, nous vous conseillons de changer les piles.

3. ACTIVITÉS

1. Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Vous entendez une phrase, une chanson et des sons amusants.



2. Tourner l'étoile de mer pour entendre des sons, des phrases, des mélodies et des chansons amusantes. Lorsqu'une mélodie est jouée, mettre de l'eau sur la tête du dauphin pour activer le jet d'eau et déclencher des sons amusants. La lumière clignote au rythme des sons.



3. Lorsque le dauphin flotte sur l'eau, mettre de l'eau sur sa tête pour activer le jet d'eau et déclencher des effets sonores. La lumière clignote en rythme avec les sons.



4. Faire plonger le dauphin sous l'eau pendant 2 secondes, puis le ramener à la surface pour entendre des phrases et des mélodies. La lumière clignote en rythme avec les sons.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Jean Petit qui danse*
2. *Tous les animaux du monde*
3. *My Bonnie Lies Over the Ocean*
4. *À la claire fontaine*
5. *Ainsi font, font, font*
6. *Bingo*
7. *Bon voyage Monsieur Dumollet*
8. *J'ai du bon tabac*
9. *Frère Jacques*
10. *Il était un petit navire*
11. *Humpty Dumpty*
12. *Le bon roi Dagobert*
13. *Le grand cerf*
14. *Maman, les p'tits bateaux*
15. *Alouette*
16. *Le petit ver de terre*
17. *Three Little Kittens*
18. *Lundi matin*
19. *Twinkle twinkle Little Star*
20. *Qui peut faire de la voile sans vent ?*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 - sur l'air de *Bateau sur l'eau* :

« Je suis Aldo, ton copain de la salle de bain.
J'adore l'eau, normal je suis un dauphin. »

Chanson 2 - sur l'air de *Bingo* :

« Écoute comme je cris,
Écoute comme je ris,
Quand je plonge dans l'eau, écoute comme c'est rigolo. »

Chanson 3 - sur l'air de *C'est la baleine* :

« J'suis un dauphin qui éclabousse, qui aime s'amuser dans la mousse.
Viens donc jouer avec moi, tu verras on ne s'ennuie pas ! »

6. ENTRETIEN

- Ne pas mettre le jouet dans une machine à laver. **Aldo, le dauphin à jets d'eau** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Aldo, le dauphin à jets d'eau**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Entreposer **Aldo, le dauphin à jets d'eau** dans un endroit sec.
- 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 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 droits et libertés individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1