

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Mon premier imagier parlant



© 2013 VTech
Imprimé en Chine
91-009645-002 

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 la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres...

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

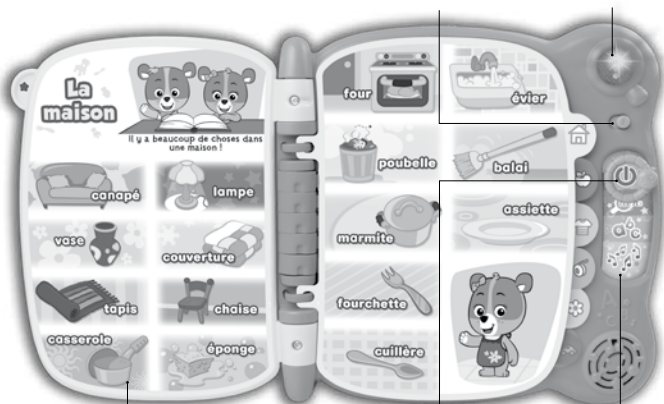
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon premier imagier parlant** de **VTech®**.
Félicitations !

Découvrez la magie des mots avec **Mon premier imagier parlant** !
Les oursins Nino et Nina vont aider votre enfant à découvrir les lettres et près d'une centaine de mots au fil des 12 pages interactives de l'imagier ! Une activité permet de tester ses connaissances en retrouvant les mots sur la page. Votre enfant pourra également écouter 18 mélodies, une chanson et déclencher des effets sonores amusants.

RÉGLAGE DU
VOLUME SONORE

BOUTON QUIZ



12 PAGES INTERACTIVES

SÉLECTEUR MARCHÉ
/ARRÊT/ACTIVITÉS

ACTIVITÉS

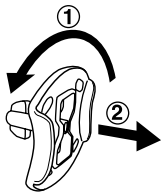
CONTENU DE LA BOÎTE

- Mon premier imagier parlant 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.

WARNING: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Pour retirer l'attache de la boîte :

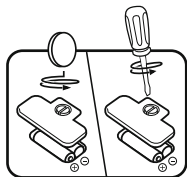


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

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 au dos de **Mon premier imagier parlant** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 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.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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. COMMANDES

2.1. SÉLECTEUR MARCHÉ/ ARRÊT/ACTIVITÉS

Déplacer le sélecteur sur l'une des activités pour mettre **Mon premier imagier parlant** en marche. Déplacer le sélecteur sur la position Arrêt pour l'éteindre.



2.2. ACTIVITÉS

Déplacer le sélecteur Marche/Arrêt/Activités pour choisir l'une des 3 activités.



2.3. PAGES INTERACTIVES

Tourner les 12 pages interactives de l'imagier et appuyer sur les mots ou sur les images pour jouer et apprendre.



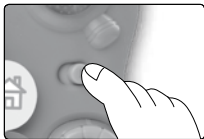
2.4. BOUTON QUIZ

Appuyer sur le bouton Quiz pour tester ses connaissances sur les mots. Une diode s'allume lorsqu'une question est posée ou lorsqu'on donne une bonne réponse.



2.5. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Déplacer le sélecteur de réglage du volume sonore pour ajuster le volume sonore du produit.



2.6. ARRÊT AUTOMATIQUE

Mon premier imagier parlant se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, déplacer le sélecteur Marche/Arrêt/Activités, tourner les pages ou appuyer sur le bouton Quiz.

3. COMMENT JOUER

Pour jouer à **Mon premier imagier parlant**, suivre les instructions suivantes :

1. Pendant le jeu, s'assurer que l'imagier est complètement ouvert. Les pages doivent être posées à plat pour être détectées.



2. Ne toucher les pages qu'avec un seul doigt.



4. OPÉRATIONS INCORRECTES

Afin que l'imagier fonctionne correctement, certaines actions doivent être évitées :

1. Ne pas toucher une image si les pages ne sont pas posées à plat.



2. Ne pas toucher plus d'une image à la fois.



3. Ne pas toucher les pages avec plusieurs doigts en même temps. Éviter de laisser la main posée sur une page.



5. ACTIVITÉS

1. LES MOTS

Touche les images pour découvrir des mots liés à l'univers de la maison, des aliments, des vêtements, des jouets, du parc ou du zoo.

Touche l'image de Nino ou Nina, ou le titre de la page, pour entendre des phrases amusantes.



2. LES LETTRES

Touche les images pour découvrir la première lettre des mots. Si tu touches tous les mots d'une double-page sans tourner la page, tu entendras une chanson qui t'apprendra l'alphabet.



3. LA MUSIQUE

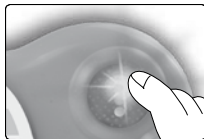
Touche l'image de l'ourson sur la page de droite ou le titre de la double-page sur la page de gauche pour déclencher des mélodies. Touche les mots pour ajouter des effets sonores à la mélodie.

Tu entendas également une chanson pour apprendre l'alphabet. Tu peux interrompre la chanson en appuyant sur un mot.



4. QUIZ

Teste tes connaissances en répondant aux questions. Touche un mot de l'imagier pour répondre.



6. ENTRETIEN

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

7. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Mon premier imagier parlant** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles pendant quelques instants puis les remettre en place en s'assurant qu'elles sont correctement installées.
3. Mettre le jouet en marche.
4. Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
5. Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.

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.

Rendez-vous sur notre site Internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

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.

