

vtech[®]
Baby

MANUEL
D'UTILISATION

Tom, mon copain malin



© 2006 VTech
Imprimé en Chine
91-70305-000-006 (法)

Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes persuadés que nos 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 nos enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Tom, mon copain malin** de **VTech®**.
Félicitations !

Avec Tom, ce compagnon tout doux doté de capteurs sensitifs, Bébé découvre les parties de son corps, les vêtements, les couleurs et les premiers chiffres. Avec le scratch et les lacets à faire et à défaire, il développe sa motricité fine. Et ce n'est pas tout ! Tom parle, chante et s'illumine ! Nul doute qu'il deviendra vite pour Bébé le compagnon indispensable à l'exploration de son corps !

**CAPTEUR
BOUCHE/NEZ**

CAPTEUR TÊTE

**LUMIÈRE ROUGE
CLIGNOTANTE**

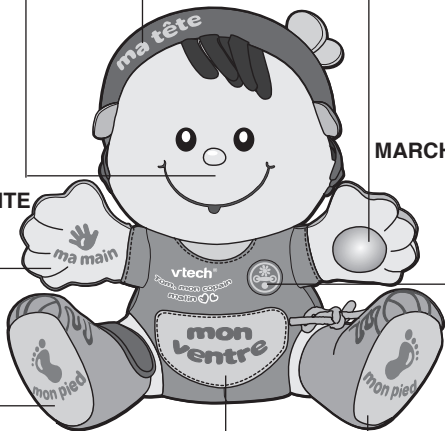
**CAPTEUR
MAIN DROITE**

**BOUTON
MARCHE/ARRÊT**

**CAPTEUR
PIED DROIT**

CAPTEUR VENTRE

**CAPTEUR
PIED GAUCHE**



CONTENU DE LA BOITE

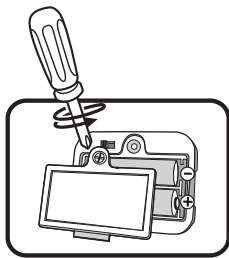
1. **Tom, mon copain malin**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Important : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Tom, mon copain malin** est éteint.
2. Pour accéder au compartiment à piles, détacher la bande velcro qui ferme le vêtement au dos du jouet.
3. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le vêtement au dos du jouet à l'aide d'un tournevis.
4. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.
6. Refermer la bande velcro au dos du jouet.



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. Pour des performances maximales, nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- 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 jouet.
- 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.

Notes :

- **Tom, mon copain malin** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **Tom, mon copain malin**, appuyer sur n'importe quel bouton ou capteur (à l'exception du capteur Nez/Bouche).
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions

électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

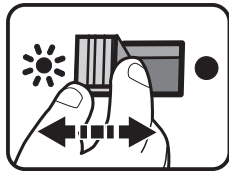
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER A JOUER...

2.1. CURSEUR MARCHE/ARRET

Pour mettre en marche **Tom, mon copain malin**, détacher la bande velcro qui ferme le vêtement au dos du jouet. Déplacer le curseur situé à côté du compartiment à piles sur la position Marche (☀️) pour pouvoir commencer à jouer.



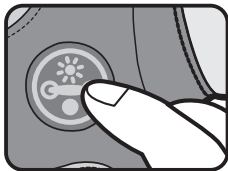
Pour arrêter définitivement **Tom, mon copain malin**, déplacer le curseur situé à côté du compartiment à piles sur la position Arrêt (●).

2.2. BOUTON MARCHE/ARRÊT

Lorsque le curseur Marche/Arrêt est sur la position Marche, appuyer sur le bouton Marche/Arrêt situé sur le vêtement pour commencer à jouer avec **Tom, mon copain malin**.

Bébé entend alors un rire d'enfant et une chanson suivie d'une phrase l'invitant à jouer. Le bouton lumineux clignote.

Pour éteindre **Tom, mon copain malin**, appuyer à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt.

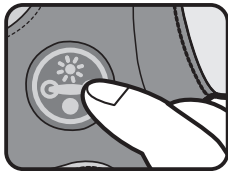


2.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Tom, mon copain malin** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Tom, mon copain malin** s'éteint automatiquement. Pour réactiver **Tom, mon copain malin**, appuyer sur n'importe quel bouton ou capteur (à l'exception du capteur Nez/Bouche).

3. ACTIVITES

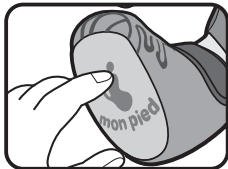
1. Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt situé sur le vêtement pour commencer à jouer avec **Tom, mon copain malin**. Bébé entend alors un rire d'enfant et une chanson suivie d'une phrase l'invitant à jouer. Le bouton lumineux clignote.



2. Appuyer sur la tête, sur la main droite, sur le ventre ou sur les pieds pour déclencher des phrases amusantes en relation avec telle ou telle partie du corps, des effets sonores, des mélodies ou une chanson. Le bouton lumineux clignote.



3. Bébé peut s'amuser à ouvrir ou à fermer le scratch sur le pied droit, à nouer ou à défaire le lacet sur le pied gauche.



4. Lorsque le jouet est silencieux, appuyer sur le capteur situé entre la bouche et le nez de **Tom, mon copain malin** pour déclencher des phrases douces, des mélodies ou une chanson. Pendant les mélodies, appuyer sur la tête, sur la main droite, sur le ventre ou sur les pieds pour déclencher des effets sonores amusants.



4. PAROLES DE LA CHANSON

« Un petit pouce qui danse,
Un petit pouce qui danse,
Un petit pouce qui danse,
Et ça suffit pour s'amuser ! »

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Tom, mon copain malin**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Tom, mon copain malin** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Tom, mon copain malin** dans un endroit sec.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697