

vtech[®]

MANUEL D'UTILISATION

Lumi'balle[®] magique



© 2003 VTech
Imprimé en Chine.
91-02081-002-000 (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.

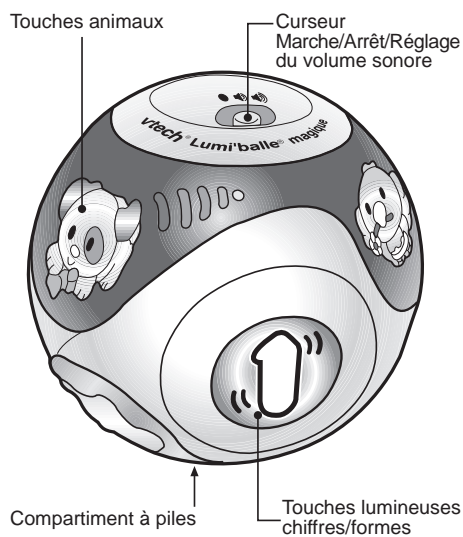


INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Lumi'balle® magique** de **VTech®**. Félicitations !

Lumi'balle® magique est une balle sympathique qui roule toute seule ! Elle permettra aux tout-petits de se familiariser avec le nom des animaux, leur cri, les couleurs, les sons et la musique.

Les mouvements désordonnés de **Lumi'balle® magique** éveillent la curiosité de Bébé, qui affine sa coordination main-œil en essayant de la saisir. Les touches lumineuses et multicolores encouragent Bébé à jouer, à développer son sens visuel et à améliorer la coordination de ses gestes. Les nombreux effets sonores, les 9 mélodies et la chanson rendent son apprentissage encore plus amusant !



CONTENU DE LA BOITE

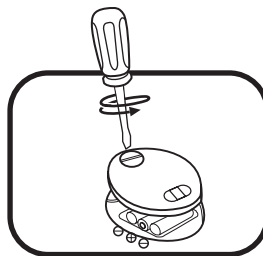
1. Lumi'balle® magique
2. Un manuel d'utilisation

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 **Lumi'balle® magique** est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Lumi'balle® magique** 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.



1.2. MISE EN GARDE

Nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines pour des performances maximales. 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 d'autres 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.

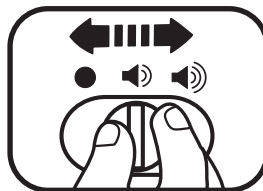
- Notes :**
- **Lumi'balle® magique** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **Lumi'balle® magique**, appuyer sur n'importe quelle touche.
 - En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 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. MARCHE/ARRET

1. Déplacer le curseur à trois positions **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** pour allumer **Lumi'balle® magique**.
2. Pour éteindre **Lumi'balle magique®**, placer le curseur sur la position **Arrêt ●**.

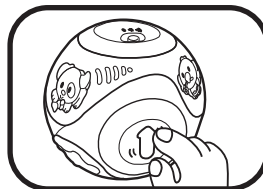


2.2. REGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.

2.3. ARRET AUTOMATIQUE

Si aucune touche n'est actionnée pendant une trentaine de secondes, **Lumi'balle® magique** se met en veille automatiquement afin de préserver la durée de vie des piles. Appuyer sur n'importe quelle touche pour recommencer à jouer.



3. ACTIVITES

Faire glisser le curseur sur **Marche**. **Lumi'balle® magique** émet alors des rires, suivis de « 1, 2, 3 », puis d'une chanson. Les touches lumineuses clignotent en rythme avec la chanson. A la fin de la chanson, **Lumi'balle® magique** demande à Bébé de la faire rouler.

Pour commencer à jouer...

5

3.1. TOUCHES ANIMAUX

Appuyer une première fois sur l'une des 6 touches animaux pour découvrir le cri ou le bruit de l'animal correspondant suivi de son nom.



Appuyer de nouveau sur la même touche pour entendre une question. En cas de réponse correcte, **Lumi'balle® magique** félicite l'enfant.

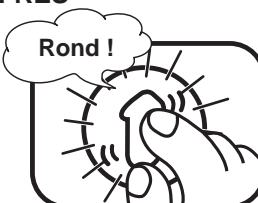


Appuyer une troisième fois sur la même touche pour entendre le cri ou le bruit de l'animal correspondant suivi de l'une des 9 mélodies. Pendant les mélodies, appuyer sur les différentes touches pour entendre le cri des animaux ou des effets sonores se superposer à la mélodie.

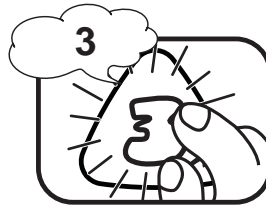


3.2. TOUCHES FORMES/CHIFFRES

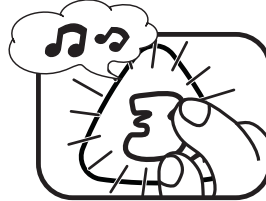
Appuyer une première fois sur une touche forme/chiffre pour entendre le nom de cette forme suivi d'un effet sonore rigolo.



Appuyer de nouveau sur la même touche pour entendre le chiffre inscrit sur la touche et autant d'effets sonores rigolos. Par exemple : « 3 », suivi de 3 effets sonores rigolos.



Appuyer une troisième fois sur la même touche pour entendre un effet sonore rigolo suivi de l'une des 9 mélodies. Pendant les mélodies, appuyer sur les différents boutons pour entendre le cri des animaux ou des effets sonores se superposer à la mélodie.



Si, pendant quelques secondes, aucune touche n'est actionnée, **Lumi'balle® magique** invite Bébé à la suivre ou à appuyer sur une touche. Si, après cette invitation, aucune touche n'est actionnée, **Lumi'balle® magique** émet un effet sonore ou pose une question. Si Bébé n'actionne toujours aucune touche, **Lumi'balle® magique** se met alors en veille pour préserver la durée de vie des piles. Appuyer sur n'importe quelle touche pour remettre **Lumi'balle® magique** en marche.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Lumi'balle® magique**, utiliser un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Lumi'balle® magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Lumi'balle® magique** et son contenu dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. GARANTIE

*Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.
Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.*

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech**[®]. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech**[®] de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech**[®] ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech**[®], écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :
SAV VTech-VTech Electronics Europe SA-2 / 6, rue du Château d'eau BP 55 - 78362 Montesson Cedex - France
4. Nous vous demandons de joindre au colis :
 - une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
 - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).

5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour réparation ou échange.

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 SA
2/6, rue du Château-d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€ /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

VTech Electronics Canada Ltd.
5407 Eglinton Avenue West,
Suite 103 Etobicoke, Ontario Canada M9C 5K6
Tél. : 1 800 267 7377
Fax : (604) 273-1425