

Disney

Manuel d'utilisation

Winnie va à l'école



vtech®

© 2004 Disney Enterprises, Inc., D'après l'œuvre originale "Winnie the Pooh",
© A.A. Milne et E.H. Shepard.

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.

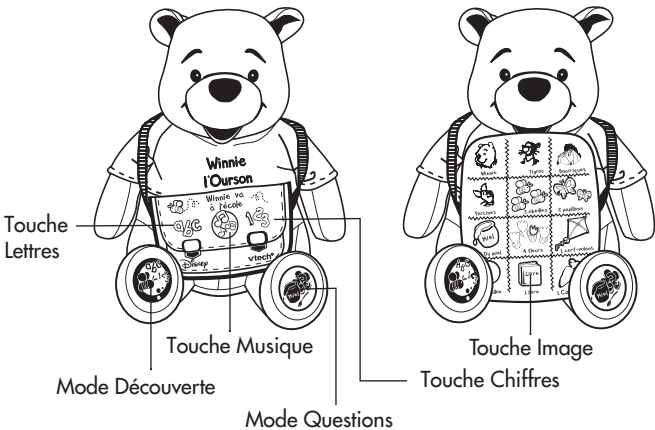
Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

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 **Winnie va à l'école** de **VTech®**. Félicitations !

Winnie est un ourson plein de ressources ! Avec ses 3 modes de jeu et ses nombreuses touches, votre enfant s'amusera à découvrir les lettres, les chiffres, les couleurs et les formes. Les 17 touches sensibles sont adaptées aux petits doigts de Bébé, tandis que la chanson, les phrases amicales de Winnie et les mélodies joyeuses font de **Winnie va à l'école** la plus douce des manières d'apprendre !



CONTENU DE LA BOITE

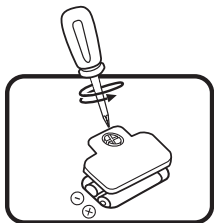
1. Winnie va à l'école.
2. Un manuel d'utilisation.

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 **Winnie va à l'école** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Winnie va à l'école**.
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.



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 :

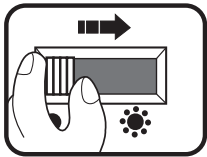
- **Winnie va à l'école** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Winnie va à l'école**, appuyer sur n'importe quelle touche.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis 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 À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRET

Pour allumer **Winnie va à l'école**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt**, situé sur le compartiment à piles, sur (☀️). Winnie chante « Des chiffres et des lettres partout, Winnie l'Ourson en est fou ! » 3 modes de jeu sont activés en ouvrant le cartable ou en le fermant.

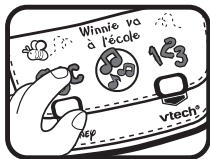


- 1) Cartable fermé
- 2) Mode Découverte
- 3) Mode Questions

3. ACTIVITÉS

3.1. Cartable fermé

- Appuyer sur les touches illustrées du cartable pour entendre Winnie prononcer les lettres A, B, C, les chiffres 1, 2, 3, et pour entendre 5 mélodies différentes.



- Appuyer sur les pattes de Winnie pour entendre : « Si tu ouvres mon cartable, nous pourrons apprendre plein de choses ensemble ! » Si l'on ouvre son cartable, Winnie dit : « Appuie sur un dessin pour jouer avec moi ! »

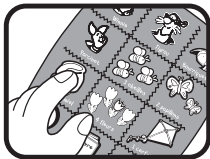


3.2. Mode Découverte

- Pour entrer dans le mode Découverte, ouvrir le cartable et appuyer sur l'abeille, sur la patte droite de Winnie. Winnie dit : « Appuie sur un dessin pour jouer avec moi ! »



- Appuyer sur les touches images à l'intérieur du cartable pour entendre Winnie présenter ses amis, des objets ou des animaux.
- Appuyer à nouveau sur la touche pour entendre l'une des caractéristiques de ces amis, objets ou animaux.



- Après avoir appuyé successivement sur 6 touches, on entend : « Appuie sur un dessin pour jouer avec moi ! » Après avoir à nouveau appuyé sur 6 touches, on entend : « Appuie sur le pot de miel, sur ma patte, tu veux bien ? »
- Si l'on ferme son cartable, Winnie rit et dit : « Je me suis bien amusé avec toi ! »



3.3. Mode Questions

- Pour entrer dans le mode Questions, ouvrir le cartable et appuyer sur le pot de miel, sur la patte gauche de Winnie. Winnie dit : « Pense, pense, pense, devine à quoi je pense ! », puis il donne à l'enfant un indice qui lui permettra de trouver l'ami, l'objet ou l'animal qu'il cherche.



- Pour répondre à la question, appuyer sur la touche image correcte. L'enfant dispose de 3 chances pour répondre correctement, puis la bonne réponse est donnée et une autre question est posée. Si l'enfant trouve la bonne réponse, Winnie dit : « Ah oui ! » et répète la réponse à nouveau avant de passer à une autre question.



- Si l'on donne une mauvaise réponse, Winnie dit : « Oups ! Si on essayait à nouveau, tu veux bien ? » Au bout de la troisième mauvaise réponse, Winnie se souvient lui-même de ce qu'il cherche et dit : « Ah oui ! », puis donne la bonne réponse.



- Si l'on répond correctement 6 fois de suite, Winnie dit : « Aimerais-tu rencontrer mes amis ? Appuie sur l'abeille, sur ma patte, tu veux bien ? » Si l'enfant n'appuie pas sur l'abeille, une nouvelle question est posée.

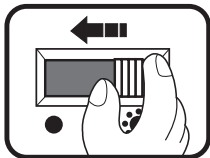


- Si l'on appuie sur l'abeille, sur la patte droite de Winnie, ce dernier dit : « Appuie sur un dessin pour jouer avec moi ! » et l'on entre dans le mode Découverte.



- Si l'on ferme son cartable, Winnie rit et dit : « Je me suis bien amusé avec toi ! »

- Pour éteindre **Winnie va à l'école**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur (●).



LISTE DES MÉLODIES

1. L'Araignée Gypsie
2. Mon petit lapin
3. Pomme de reinette
4. Trois petits minous
5. Une souris verte

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Winnie va à l'école**, utiliser un linge légèrement humide.
- Ne pas laver **Winnie va à l'école** en machine : les composants électroniques seraient définitivement détériorés.
- Éviter toute exposition prolongée de **Winnie va à l'école** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Winnie va à l'école** dans un endroit sec.

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 un 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

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique :  3 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

VTECH Electronics Canada Ltd
 5407 Eglinton Ave - Suite 103
 West Etobicoke
 Ontario M9C 5K6
 CANADA