

1, 2, 3 Bébé artiste



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 sereinement.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

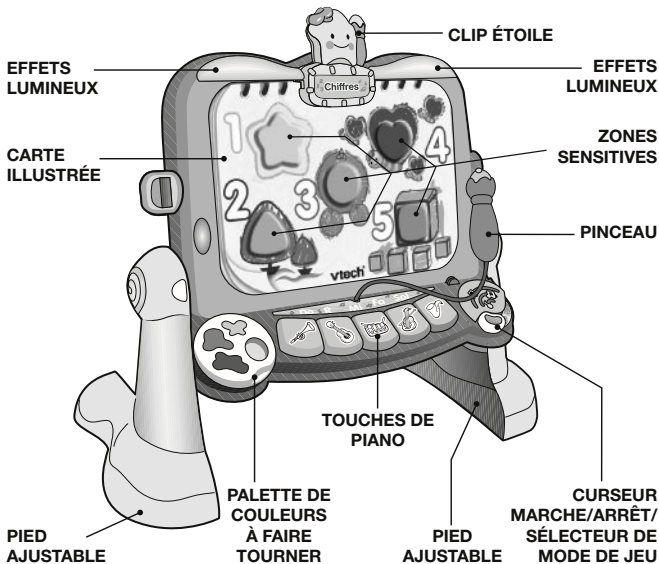
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

1. INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **1, 2, 3 Bébé artiste** de **VTech®**. Félicitations !

Muni du pinceau, ou simplement à l'aide de ses petits doigts, Bébé va multiplier les découvertes en explorant les univers proposés par **1, 2, 3 Bébé artiste**. 3 cartes joliment illustrées lui permettront de découvrir les couleurs, les premières lettres et les premiers chiffres de façon très ludique ou au travers de drôles de chansons selon le mode de jeu choisi : Musique ou Découvertes. Les touches de piano lui permettront de découvrir les couleurs et les notes de musique. Malin, **1, 2, 3 Bébé artiste** est fixé sur des pieds ajustables qui lui permettent d'évoluer avec Bébé.



2. CONTENU DE LA BOÎTE

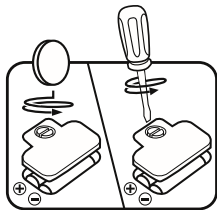
1. **1, 2, 3 Bébé artiste** de **VTech®** composé de :
 - Un tableau d'activités
 - 2 pieds ajustables
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : 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.

3. ALIMENTATION

3.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **1, 2, 3 Bébé artiste** 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.



3.2. INSTALLATION DES PILES

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 d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. 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 :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet 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).
- 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.



4. ASSEMBLAGE

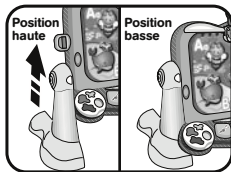
Attention : ce jouet doit être assemblé par un adulte !

4.1. MONTAGE

Pour fixer les pieds au tableau, appuyer sur les deux boutons situés sur la partie supérieure du pied.

Choisir la hauteur désirée et, en maintenant les deux boutons enfoncés, insérer le pied au bon emplacement :

- Pour utiliser **1, 2, 3 Bébé artiste** en position basse, insérer le pied en le cliquant sur les deux parties en plastique rouge dépassant du côté du tableau.



- Pour utiliser **1, 2, 3 Bébé artiste** en position haute, insérer le pied en cliquant sa partie supérieure sur la partie en plastique rouge inférieure dépassant du côté du tableau.

Appuyer sur le pied jusqu'à entendre un « clic » puis relâcher les deux boutons. Répéter l'opération pour le second pied.

4.2. DÉMONTAGE

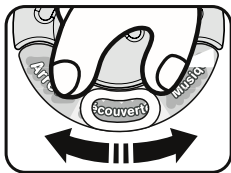
Pour enlever les pieds, appuyer sur les deux boutons situés sur la partie supérieure du pied puis retirer les pieds.

5. POUR COMMENCER À JOUER...

5.1. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **1, 2, 3 Bébé artiste** déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position **Découvertes** pour entrer dans le mode Découvertes et sur la position **Musique** pour entrer dans le mode Musique.

Pour éteindre **1, 2, 3 Bébé artiste**, placer le curseur Marche/Arrêt sur la position **Arrêt**.



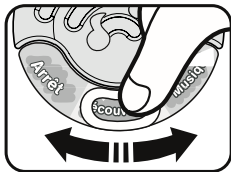
5.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **1, 2, 3 Bébé artiste** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **1, 2, 3 Bébé artiste** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

6. ACTIVITÉS

6.1. MODE DÉCOUVERTES

Déplacer le curseur Marche/Arrêt/
Sélecteur de mode sur la position
Découvertes. Une phrase et une chanson
accueillent Bébé.



Quand aucune carte n'est placée sur le tableau

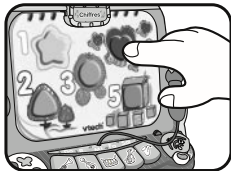
1. Avec le pinceau, appuyer sur les ballons colorés pour entendre le cri et le nom des animaux, les couleurs et des effets sonores amusants.
2. Appuyer sur les ballons colorés avec le doigt pour entendre la couleur et un air de musique.



Placer la carte Chiffres sur le tableau

Insérer le clip étoile dans l'emplacement prévu à cet effet en haut du tableau.

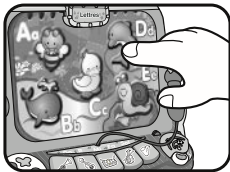
1. Appuyer sur les formes avec le pinceau pour entendre une à une les différentes parties de la chanson.
2. Appuyer sur les formes avec le doigt pour entendre alternativement le chiffre correspondant puis le nombre d'objets ou d'animaux.



Placer la carte Lettres sur le tableau

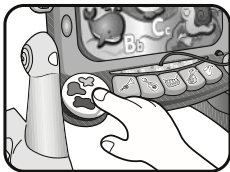
Insérer le clip étoile dans l'emplacement prévu à cet effet en haut du tableau.

1. Appuyer sur les animaux avec le pinceau pour entendre une à une les différentes parties de la chanson.
2. Appuyer sur les formes avec le doigt pour entendre alternativement le nom de l'animal puis un effet sonore et la lettre correspondante.



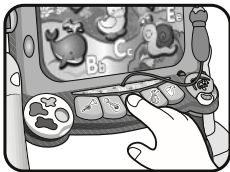
Palette de couleurs à faire tourner

Faire tourner la **Palette de couleurs** pour entendre des effets rigolos, des chansons et des mélodies.



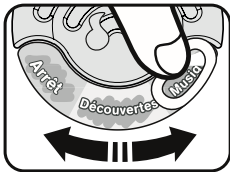
Touches de piano

Appuyer sur les **Touches de piano** pour entendre la couleur, une note de musique, le nom de l'instrument et une mélodie qui lui est associée.



6.2. MODE MUSIQUE

Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode sur la position **Musique**. Les notes de musique, une phrase et une chanson accueillent Bébé.



Quand aucune carte n'est placée sur le tableau

1. Avec le pinceau, appuyer sur les ballons colorés pour entendre des effets sonores amusants.
2. Appuyer sur les ballons colorés avec le doigt pour entendre des mélodies.

Pendant qu'une mélodie est diffusée, appuyer sur les **Touches de piano** pour jouer cette mélodie note à note. Faire tourner rapidement la **Palette de couleurs** pour accélérer le tempo de la mélodie. Appuyer sur le tableau avec le pinceau pour superposer des effets sonores sur la mélodie.



Placer la carte Chiffres sur le tableau

Insérer le clip étoile dans l'emplacement prévu à cet effet en haut du tableau.

1. Appuyer sur les formes avec le pinceau pour entendre des effets sonores.
2. Appuyer sur les formes avec le doigt pour entendre des mélodies.

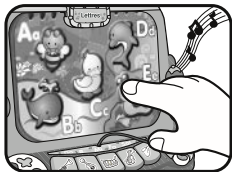
Pendant qu'une mélodie est diffusée, appuyer sur les **Touches de piano** pour entendre le nom d'un instrument et jouer la mélodie avec cet instrument. Faire tourner rapidement la **Palette de couleurs** pour accélérer le tempo de la mélodie. Appuyer sur le tableau avec le **pinceau** pour superposer des effets sonores sur la mélodie.



Placer la carte Lettres sur le tableau

Insérer le clip étoile dans l'emplacement prévu à cet effet en haut du tableau.

1. Appuyer sur les animaux avec le pinceau pour entendre des effets sonores associés. Il se peut que certains animaux soient un peu plus gros que la zone de détection. Lorsque c'est le cas, Bébé entend de manière aléatoire l'un des cinq effets sonores.

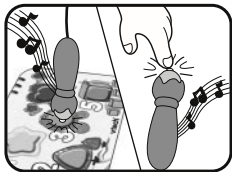


2. Appuyer sur les formes avec le doigt pour écouter des mélodies.

Pendant qu'une mélodie est diffusée, appuyer sur les **Touches de piano** pour entendre le nom d'un instrument et jouer la mélodie avec cet instrument. Faire tourner rapidement la **Palette de couleurs** pour accélérer le tempo de la mélodie. Appuyer sur le tableau avec le **pinceau** pour superposer des effets sonores sur la mélodie.

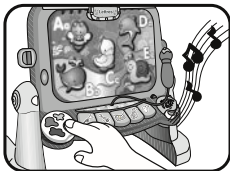
Appuyer sur la pointe du pinceau ou promener le pinceau en dehors des zones sensibles

1. Pointer brièvement avec le pinceau pour entendre des mélodies jouées morceau par morceau. Lorsque la mélodie s'arrête, appuyer à nouveau pour la continuer.
2. Maintenir la pointe du pinceau enfoncée pour entendre la mélodie dans sa totalité.



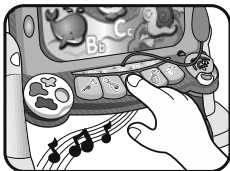
Palette de couleurs à faire tourner

Faire tourner la **Palette de couleurs** pour entendre des effets sonores rigolos et différents airs de musique.



Touches de piano

Appuyer sur les **Touches de piano** pour jouer les notes de musique : *do, ré, mi, fa, sol*.



7. LISTE DES MÉLODIES

1. *La Chanson de l'ABC*
2. *Gentil coquelicot*
3. *Le Grand Cerf*
4. *Une souris verte*
5. *L'Araignée Gypsie*
6. *Il était un petit homme*
7. *1, 2, 3, nous irons au bois*

8. PAROLES DES CHANSONS

CHANSON 1 :

« 1, 2, 3, prends ton pinceau

Découvre les chiffres, les mots,

Les couleurs, les formes, le piano

Comme c'est rigolo ! »

CHANSON 2 :

« Une petite étoile, toute jaune

Brille, brille, là-haut dans le ciel

Deux petits bateaux, sur l'eau

Voguent, voguent, sur les flots

Trois belles oranges

Sont tombées de l'arbre

C'est un vrai régal

Miam ! Miam ! Miam ! Miam ! Miam !

Quatre papillons dans l'air

Volent, volent, en battant des ailes

Cinq jolies p'tites boîtes, toutes vertes

Cachent leurs petits trésors. »

CHANSON 3 :

« Je commence par un A

Je suis l'abeille

Qui commence par le B

C'est la baleine

Avec un C

C'est le canard

Pour le dauphin

C'est un D

Et puis le E

Ce sera pour l'escargot. »

9. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **1, 2, 3 Bébé artiste**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de **1, 2, 3 Bébé artiste** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **1, 2, 3 Bébé artiste** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

10. SERVICE CONSOMMATEURS

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.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

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

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.

