



BABAR™

Mon imagier interactif

Manuel d'utilisation



vtech®

Utilisé sous licence par VTech.

Imprimé en Chine.

91-02079-008-000 (法)

Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte des mots, des objets, des chiffres, des couleurs et 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 en toute confiance.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon imagier interactif BABAR™** de **VTech®**.
Félicitations !

Avec **Mon imagier interactif BABAR™**, votre enfant part explorer Célesteville, guidé par Babar. Il découvre la famille et les amis de son héros. Au cours de son aventure, il enrichit son vocabulaire, découvre les couleurs, les premiers chiffres et apprend à se repérer dans l'espace grâce aux questions posées.

Babar guide votre enfant tout au long du jeu et lui donne des indices pour l'aider à répondre en mode Quiz.

Avec les nombreuses mélodies et les effets sonores rigolos, l'apprentissage devient encore plus amusant !

POIGNÉE DE
TRANSPORT



RÉGLAGE DU
VOLUME SONORE

BOUTON
MARCHE/ARRÊT

MODE QUIZ

MODE
DÉCOUVERTE

TOUCHES
SENSITIVES

CONTENU DE LA BOÎTE

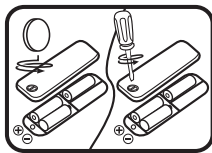
1. **Mon imagier interactif BABAR™** de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

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 ÉLECTRIQUE

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 imagier interactif BABAR™** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
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 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. 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 :

- **Mon imagier interactif BABAR™** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche**.
- 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).

- 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 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 en déchetterie (dans votre commune).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre **Mon imagier interactif BABAR**[™].



2.2. SÉLECTEUR DE MODES

Mon imagier interactif BABAR[™] se met en mode **Découverte** automatiquement.

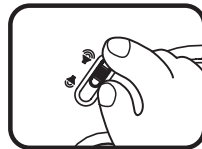
Appuyer sur l'étoile avec le point d'interrogation pour choisir le mode **Quiz**.

Appuyer sur le rond avec une loupe pour choisir le mode **Découverte**.



2.3. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur **Réglage du volume sonore** sur la position ◀ pour un volume faible ou sur la position ▶ pour un volume fort.



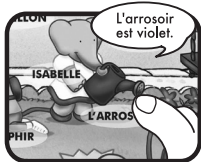
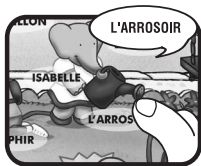
2.4. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques minutes, **Mon imagier interactif BABAR™** s'éteint automatiquement. Appuyer sur le bouton **Marche** pour recommencer à jouer.

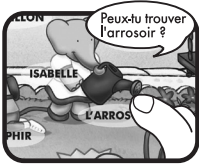


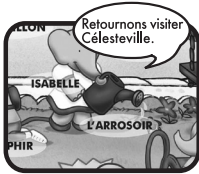
3. ACTIVITÉS

3.1. MODE DÉCOUVERTE

1. Appuyer sur le rond avec une loupe pour commencer cette activité.
2. Appuyer sur un mot une première fois pour entendre ce mot.
3. Appuyer une deuxième fois sur le même mot pour entendre un son rigolo ou un petit air de musique.
4. Appuyer une troisième fois sur ce mot pour entendre l'une de ses caractéristiques ou une phrase amusante.
5. Appuyer une quatrième fois sur ce mot pour entendre sa couleur ou une mélodie.



3.2. MODE QUIZ

1. Appuyer sur l'étoile avec un point d'interrogation pour commencer cette activité.
2. Babar demande à l'enfant de trouver un personnage ou un lieu.
3. Si la réponse donnée est correcte, Babar félicite l'enfant, lui donne l'une des caractéristiques de l'objet ou du personnage et lui pose une nouvelle question.
4. Si la réponse donnée est incorrecte, Babar encourage l'enfant et lui donne un indice. Si la réponse est encore incorrecte, Babar donne un nouvel indice.
5. Après 3 mauvaises réponses, **Mon imagier interactif BABAR™** retourne automatiquement en mode **Découverte**.
6. Appuyer sur l'étoile avec un point d'interrogation pour commencer une nouvelle partie.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Mon imagier interactif BABAR™**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Mon imagier interactif BABAR™** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Entreposer **Mon imagier interactif BABAR™** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. 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



BABAR™



TM and © Nelvana Jointly
Licensed by Nelvana
Limited and The Clifford
Ross Company, Ltd. All
rights reserved.