



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 avec enthousiasme et en toute confiance.

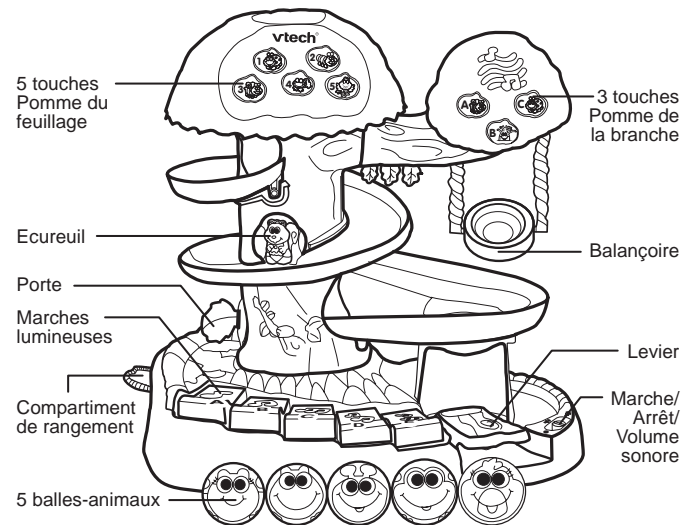




INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir l'**Arbre des découvertes** de **Vtech**®. Félicitations !

Cet arbre enchanté et ses cinq balles-animaux sympathiques réservent à votre enfant plein de surprises. Il pourra faire glisser les balles le long du toboggan magique, appuyer sur les pommes du feuillage, pianoter sur les marches lumineuses... L'**Arbre des découvertes** reconnaît quelle balle a été introduite et actionne l'un des 5 thèmes éducatifs : **Chiffres, Lettres, Couleurs, Effets sonores et Musique**. La balle parcourt 6 zones d'interaction tout au long de sa descente. 8 touches **Pomme** colorées déclenchent des phrases, des effets sonores et des mélodies.



2



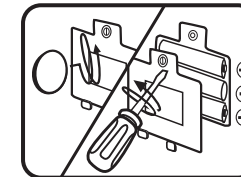
CONTENU DE LA BOITE

- **Arbre des découvertes**
- 5 balles-animaux
- Un manuel d'utilisation
- 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.

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que l'**Arbre des découvertes** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous de l'**Arbre des découvertes** (en utilisant 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.



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.

3





- 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 essayer 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.
- 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 les enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

Notes :

- L'**Arbre des découvertes** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver l'**Arbre des découvertes**, appuyer sur n'importe quelle touche ou insérer une balle.

4





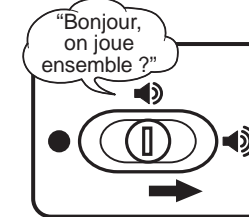
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



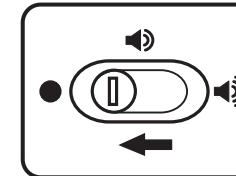
POUR COMMENCER A JOUER...

1. Déplacer le sélecteur à 3 positions situé en bas à droite de l'arbre pour démarrer l'**Arbre des découvertes** et régler le volume sonore. L'**Arbre des découvertes** émet une phrase ou des effets sonores. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

2. Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur sur  pour l'augmenter ou sur  pour le baisser.



3. Pour éteindre l'**Arbre des découvertes** placer le curseur sur la position **Arrêt** ●.

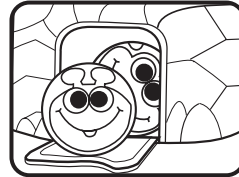


5





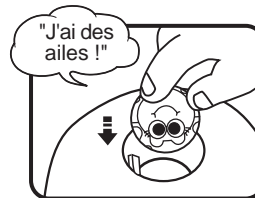
4. Lorsque l'enfant ne joue pas avec les balles-animaux, il peut les déposer dans leur compartiment de rangement afin de ne pas les égarer.



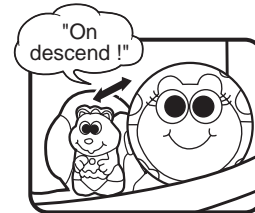
ACTIVITES

A. MODE CHIFFRES

1. Insérer la **balle-coccinelle** rouge dans le trou, en haut de l'**Arbre des découvertes**, pour activer le mode **Chiffres** et entendre : « Je suis une coccinelle ! » ou « J'ai des ailes ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



2. Tirer l'écureuil hors du tronc de l'**Arbre des découvertes** pour stopper la descente de la **balle-coccinelle** et entendre : « On descend ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Repousser l'écureuil dans le tronc pour entendre la même phrase et laisser la balle repartir.



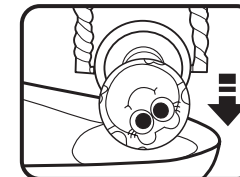
3. Placer la **balle-coccinelle** sur la balançoire. Pousser la balançoire pour entendre : « A la une, à la deux, à la trois ! » suivi d'effets sonores. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



6



4. Tourner la balançoire à la verticale pour faire tomber la **balle-coccinelle** sur le toboggan ou sur le levier.



5. En descendant, la **balle-coccinelle** ouvre la porte et dit : « 1, 2, 3, j'arrive ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



6. Appuyer sur une des cinq marches lumineuses pour entendre un chiffre suivi de notes de musique. Les touches correspondant aux notes s'allument.



7. Appuyer sur le levier pour lancer la **balle-coccinelle** le long du tronc de l'**Arbre des découvertes** et entendre, avec de l'écho : « On recommence ? » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

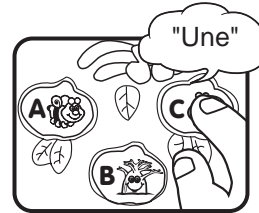


7

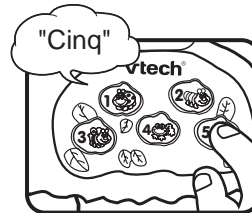




8. Appuyer successivement sur l'une des trois touches **Pomme** de la branche de l'**Arbre des découvertes** pour entendre compter de 1 à 3. La marche correspondant au chiffre énoncé s'allume.

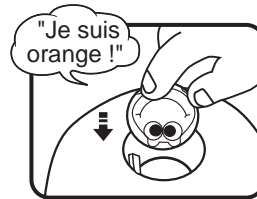


9. Appuyer sur l'une des cinq touches **Pomme** du feuillage de l'**Arbre des découvertes** pour entendre son chiffre. La marche correspondant au chiffre énoncé s'allume.



B. MODE COULEURS

1. Insérer la **balle-chenille** orange dans le trou, en haut de l'**Arbre des découvertes**, pour activer le mode **Couleurs** et entendre : « Je suis une chenille ! » ou « Je suis orange ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



8



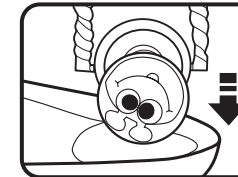
2. Tirer l'écureuil hors du tronc de l'**Arbre des découvertes** pour stopper la descente de la **balle-chenille** et entendre : « Bonjour, on joue ensemble ? » Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Repousser l'écureuil dans le tronc pour entendre la même phrase et laisser la balle repartir.



3. Placer la **balle-chenille** sur la balançoire. Pousser la balançoire pour entendre : « J'adore jouer avec toi ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



4. Tourner la balançoire à la verticale pour faire tomber la **balle-chenille** sur le toboggan ou sur le levier.



5. En descendant, la **balle-chenille** ouvre la porte et dit : « Rouge, orange, jaune, vert, bleu ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



9





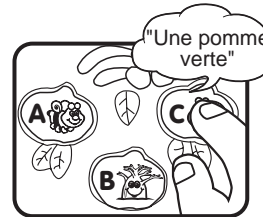
6. Appuyer sur une des cinq marches lumineuses pour entendre sa couleur et la voir s'illuminer.



7. Appuyer sur le levier pour lancer la **balle-chenille** le long du tronc de l'**Arbre des découvertes** et entendre, avec de l'écho, un rire d'enfant. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



8. Appuyer sur les trois touches **Pomme** de la branche de l'**Arbre des découvertes** pour entendre : « Une pomme rouge » ou « Une pomme jaune » ou « Une pomme verte » et voir la marche de couleur correspondante s'allumer.



9. Appuyer sur l'une des cinq touches **Pomme** du feuillage de l'**Arbre des découvertes** pour entendre sa couleur et voir la marche correspondante s'allumer.



10

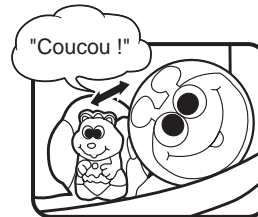


C. MODE LETTRES

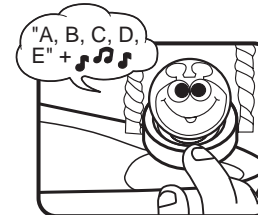
1. Insérer la **balle-abeille** jaune dans le trou, en haut de l'**Arbre des découvertes**, pour activer le mode **Lettres** et entendre : « Je suis une abeille ! » ou « A, comme Abeille ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



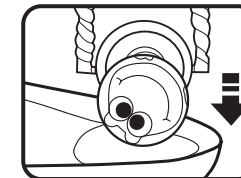
2. Tirer l'écureuil hors du tronc de l'**Arbre des découvertes** pour stopper la descente de la **balle-abeille** et entendre : « Coucou ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Repousser l'écureuil dans le tronc pour entendre la même phrase et laisser la balle repartir.



3. Placer la **balle-abeille** sur la balançoire. Pousser la balançoire pour entendre : « A, B, C, D, E ! » suivi d'une mélodie. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



4. Tourner la balançoire à la verticale pour faire tomber la **balle-abeille** sur le toboggan ou sur le levier.

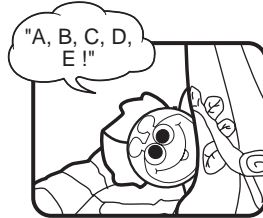


11

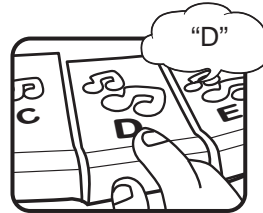




5. En descendant, la **balle-abeille** ouvre la porte et dit : « A, B, C, D, E ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



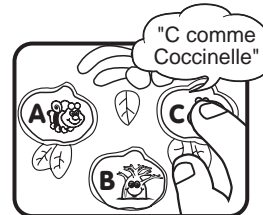
6. Appuyer sur une des cinq marches de couleur pour entendre la lettre correspondante et la voir s'illuminer.



7. Appuyer sur le levier pour lancer la **balle-abeille** le long du tronc de l'**Arbre des découvertes** et entendre, avec de l'écho : « J'arrive ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



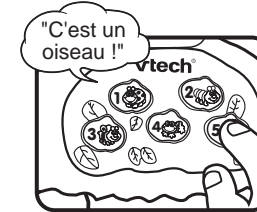
8. Appuyer sur les trois touches **Pomme** de la branche de l'**Arbre des découvertes** pour entendre : « A comme Abeille ! » ou « B comme Baobab ! » ou « C comme Coccinelle ! » et voir la marche de couleur correspondante s'allumer.



12



9. Appuyer sur l'une des cinq touches **Pomme** du feuillage de l'**Arbre des découvertes** pour entendre le nom de l'animal identifié et voir les marches lumineuses s'éclairer.

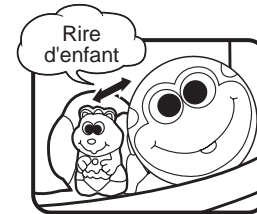


D. MODE EFFETS SONORES

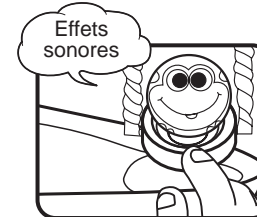
1. Insérer la **balle-grenouille** verte dans le trou, en haut de l'**Arbre des découvertes**, pour activer le mode **Effets sonores** et entendre : « Je suis une grenouille ! » ou un effet sonore. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



2. Tirer l'écureuil hors du tronc de l'**Arbre des découvertes** pour stopper la descente de la **balle-grenouille** et entendre un rire d'enfant. Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Repousser l'écureuil dans le tronc pour entendre le même rire et laisser la balle repartir.



3. Placer la **balle-grenouille** sur la balançoire. Pousser la balançoire pour entendre des effets sonores. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

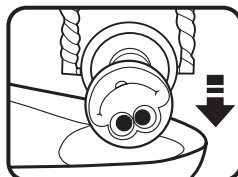


13





4. Tourner la balançoire à la verticale pour faire tomber la **balle-grenouille** sur le toboggan ou sur le levier.



5. En descendant, la **balle-grenouille** ouvre la porte et déclenche des notes de musique. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



6. Appuyer sur une des cinq marches lumineuses pour entendre une note de musique et la voir s'illuminer.



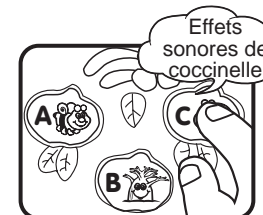
7. Appuyer sur le levier pour lancer la **balle-grenouille** le long du tronc de l'**Arbre des découvertes** et entendre, avec de l'écho : « On recommence ? » Les lumières clignotent avec les sons.



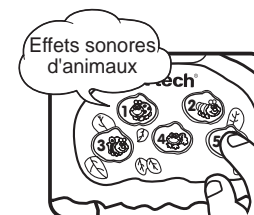
14



8. Appuyer sur les trois touches **Pomme** de la branche de l'**Arbre des découvertes** pour entendre des effets sonores et voir les marches clignoter avec les sons.



9. Appuyer sur l'une des cinq touches **Pomme** du feuillage de l'**Arbre des découvertes** pour entendre des effets sonores d'animaux et voir les marches lumineuses s'éclairer.



E. MODE MUSICAL

1. Insérer la **balle-oiseau** bleue dans le trou, en haut de l'**Arbre des découvertes**, pour activer le mode **Musique** et entendre : « Je suis un oiseau ! » ou « Chante avec moi ! » Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

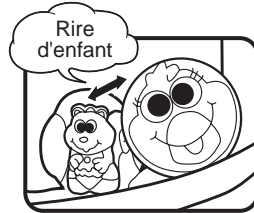


15

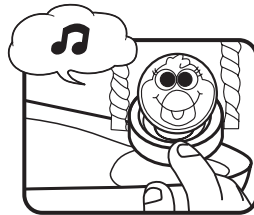




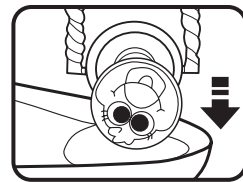
2. Tirer l'écureuil hors du tronc de l'**Arbre des découvertes** pour stopper la descente de la **balle-oiseau** et entendre un rire d'enfant. Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Repousser l'écureuil dans le tronc pour entendre le même rire et laisser la balle repartir. Lorsqu'une mélodie est jouée, tirer ou pousser l'écureuil pour entendre, en même temps, un effet sonore.



3. Placer la **balle-oiseau** sur la balançoire. Pousser la balançoire pour entendre des gammes ascendantes et descendantes. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



4. Tourner la balançoire à la verticale pour faire tomber la **balle-oiseau** sur le toboggan ou sur le levier.



16



5. En descendant, la **balle-oiseau** ouvre la porte et déclenche un effet sonore d'oiseau. Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Lorsqu'une mélodie est jouée et que la **balle-oiseau** ouvre la porte, un effet sonore se superpose à la mélodie.



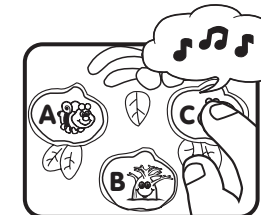
6. Appuyer sur les cinq marches lumineuses pour les voir s'illuminer et pour entendre, note à note, une mélodie.



7. Appuyer sur le levier pour lancer la **balle-oiseau** le long du tronc de l'**Arbre des découvertes** et entendre une gamme ascendante. Les lumières clignotent avec les sons. Lorsqu'une mélodie est jouée, appuyer sur le tremplin pour qu'un effet sonore se superpose à la mélodie.



8. Appuyer sur l'une des trois touches **Pomme** de la branche de l'**Arbre des découvertes** pour entendre des mélodies. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

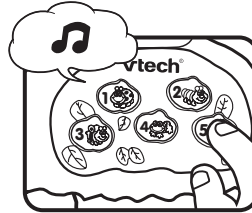


17





9. Appuyer sur l'une des touches **Pomme** du feuillage de l'**Arbre des découvertes** pour entendre quelques notes de musique. Les lumières clignotent en rythme avec les sons. Lorsqu'une mélodie est jouée, appuyer sur l'une de ces pommes pour qu'un effet sonore se superpose à la mélodie.



ENTRETIEN

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

18



55805 I/M (May 29)

18-19



SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute information, contacter notre service consommateurs :

Pour la France : VTech Electronics Europe S.A.
 2-6, rue du Château-d'Eau
 BP 55
 78362 Montesson Cedex
 Tél. : 0820 06 3000 (0,12 €/min)
 E-mail : vtech_conseil@vtechfrance.com

Pour le Canada : VTech Electronics Canada Ltd.
 #200-7671 Alderbridge Way
 RICHMOND, B.C.
 V6X 1Z9
 Tél. : 1 800 267 7377
 Fax : (604) 273-1425

19

5/29/02, 7:10 PM

