

vtech[®]

Manuel d'utilisation



L'arche de Noé parlante



© 2007 VTech
Imprimé en Chine.

91-02242-002-000 (法)

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 en toute confiance.

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

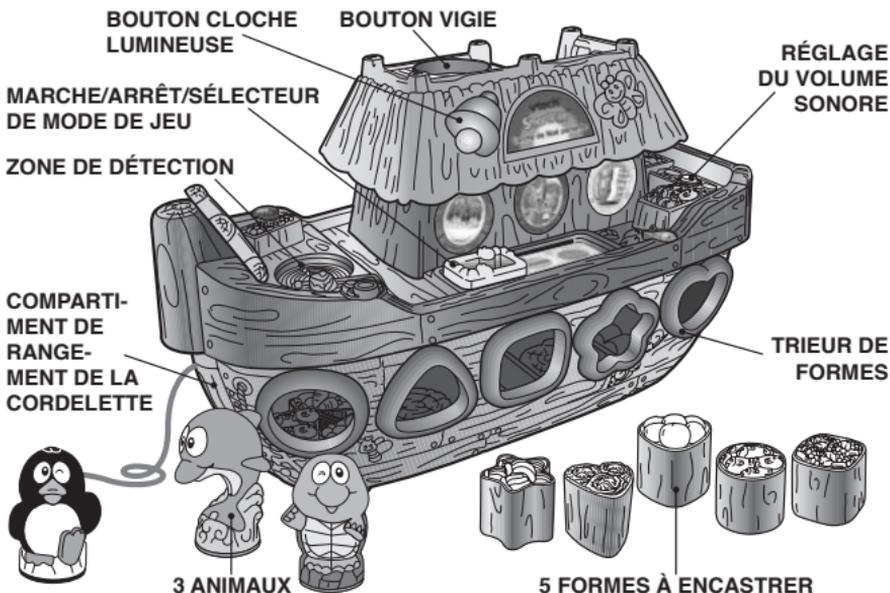
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

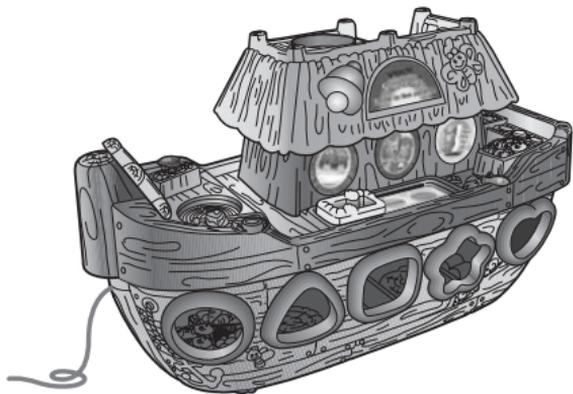
Vous venez d'acquérir **L'arche de Noé parlante** de VTech®. Félicitations !

Voici un coffret composé d'un bateau, de 3 animaux et de 5 accessoires interactifs. Ce coffret est magique : il détecte et reconnaît les 3 animaux et les 5 accessoires, ainsi que les animaux et accessoires des autres coffrets (Maxi coffret Gare parlante + Circuit train ABC, Ma maison parlante 1 2 3, Le bureau de poste, La caserne de pompiers, Le kiosque à musique, Le garage parlant, Le marchand de glaces) et des sets. **L'arche de Noé parlante** offre 2 modes de jeu : Découverte et Exploration. Bébé peut ainsi enrichir son vocabulaire avec des mots simples et découvrir les formes, les couleurs et les aliments grâce au trieur de formes. Il s'initie également à la musique grâce aux chansons et aux joyeuses mélodies. Enfin, **L'arche de Noé parlante** possède 4 roues mobiles et une cordelette pour que Bébé puisse l'emporter partout ! Cap sur SmartVille !



CONTENU DE LA BOÎTE

- L'arche de Noé parlante de VTech®



- Trois animaux



Le pingouin



Le dauphin



La tortue

- Cinq accessoires



Le carré



L'étoile



Le triangle



Le cœur



Le rond

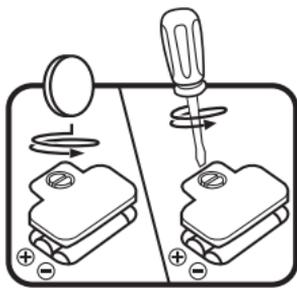
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

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.

1. ALIMENTATION

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 à l'intérieur du bateau (en haut) 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.



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 : – 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 dans votre commune.

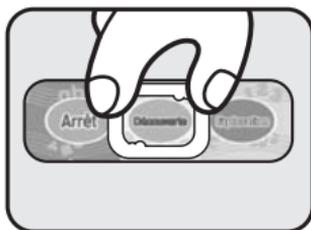


2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

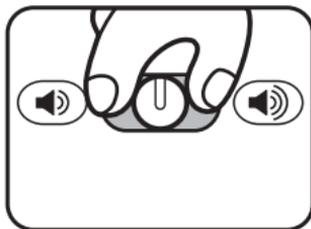
Pour mettre en marche **L'arche de Noé parlante**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu sur l'un des 2 modes.

Pour éteindre **L'arche de Noé parlante**, placer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu sur la position Arrêt ●.



2.2. 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.

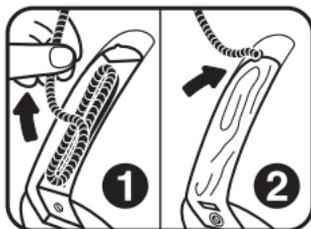


2.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **L'arche de Noé parlante** invite Bébé à jouer en lui demandant de trouver un animal (dans le mode Découverte). Si Bébé n'active toujours pas le jouet, la chanson retentit, puis **L'arche de Noé parlante** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit de faire tourner la barre à roue, d'insérer une forme, de faire rouler le bateau ou d'appuyer sur n'importe quel bouton.

2.4. CORDELETTE POUR TIRER L'ARCHE DE NOÉ PARLANTE

Pour transformer **L'arche de Noé parlante** en jouet à tirer, utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment de rangement de la cordelette. Sortir la cordelette et la faire passer dans l'encoche prévue à cet effet. Refermer le compartiment de rangement à l'aide d'un tournevis.

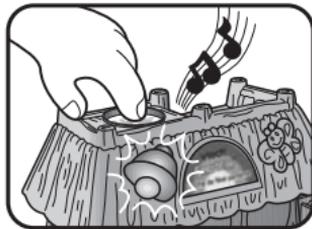
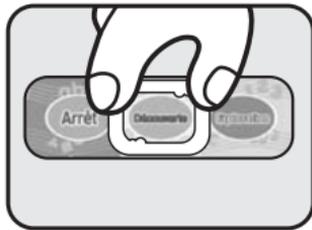


Pour des raisons de sécurité, il est recommandé d'attendre que votre enfant sache marcher avant d'utiliser **L'arche de Noé parlante** comme jouet à tirer.

3. ACTIVITÉS

3.1. MODE DÉCOUVERTE

1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu sur la position Découverte. Une chanson retentit, suivie d'une petite phrase.
2. Appuyer sur le bouton Vigie pour entendre des phrases amusantes et de jolies mélodies. S'il n'y a pas d'animal sur la zone de détection, appuyer sur le bouton Vigie pour déclencher des petites questions ; on demande à Bébé de trouver l'un des animaux sur les autocollants : le crocodile, le lion, le cochon, le zèbre, la girafe ou

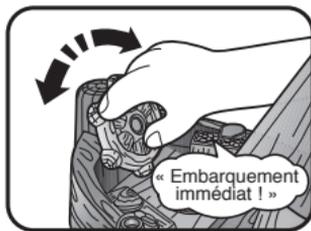


le lapin (appartenant au Maxi coffret Gare parlante + Circuit train ABC et autres sets vendus séparément). Pour répondre, il suffit de poser le bon animal sur la zone de détection.

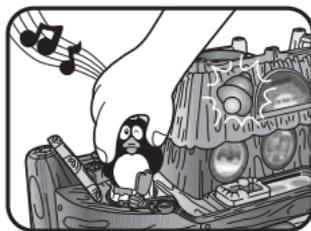
3. Appuyer sur le bouton Cloche lumineuse pour entendre le son de la cloche et déclencher des petites questions : on demande à Bébé de trouver une forme. Pour répondre, il suffit d'insérer la bonne forme dans le bon hublot. Pendant une mélodie, appuyer sur le bouton Cloche lumineuse pour ajouter le son de la cloche.



4. Faire tourner la barre à roue pour entendre des phrases amusantes, des effets sonores et des mélodies. Pendant une mélodie, faire tourner la barre à roue pour ajouter un effet sonore et accélérer le tempo.



5. Placer les animaux sur la zone de détection pour les entendre parler. Ils se présentent, donnent leurs caractéristiques et font entendre leur cri. Maintenir les animaux appuyés sur la zone de détection pour entendre encore plus de phrases et d'effets sonores. Pendant une mélodie, placer un animal ou maintenir l'animal appuyé sur la zone de détection (ou le retirer) pour ajouter le cri de l'animal.



Note : Veiller à placer correctement les animaux et accessoires sur la zone de détection afin d'éviter toute confusion avec un autre animal ou accessoire.

6. Appuyer sur la zone de détection sans placer d'animal pour déclencher des questions : on demande à Bébé de trouver un animal. Pour répondre, il suffit de placer le bon animal sur la zone de détection.

Pendant une mélodie, appuyer sur la zone de détection sans animal pour ajouter un effet sonore.

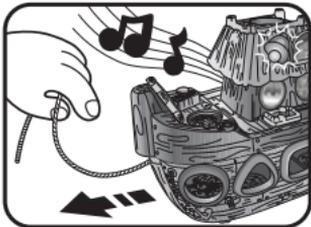


7. Insérer les formes dans les hublots du bateau pour découvrir les formes et apprendre à compter.

Pendant une mélodie, insérer les formes dans les hublots pour ajouter des effets sonores.



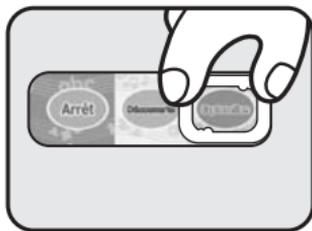
8. Faire rouler le bateau pour déclencher des phrases amusantes ou écouter une chanson ou des mélodies.



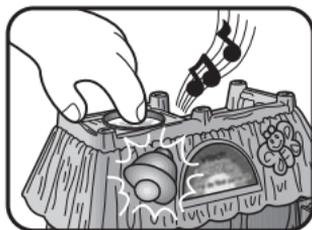
La cloche clignote en rythme avec les sons.

3.2. MODE EXPLORATION

1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu sur la position Exploration. Une chanson retentit, suivie d'une petite phrase.



2. Appuyer sur le bouton Vigie pour entendre des phrases amusantes et de jolies mélodies. S'il n'y a pas d'animal sur la zone de détection, appuyer sur le bouton Vigie pour déclencher des petites questions ; on demande à Bébé de trouver l'un des animaux sur les autocollants : le crocodile, le lion, le cochon, le zèbre, la girafe ou le lapin (appartenant au Maxi coffret Gare parlante + Circuit train ABC et autres sets vendus séparément). Pour répondre, il suffit de poser le bon animal sur la zone de détection.

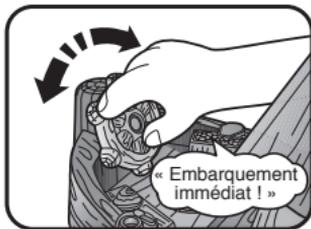


3. Appuyer sur le bouton Cloche pour entendre le son de la cloche et déclencher des petites questions : on demande à Bébé de trouver un aliment. Pour répondre, il suffit d'insérer la bonne forme dans le bon hublot. Pendant une mélodie, appuyer sur le bouton Cloche lumineuse pour ajouter le son de la cloche.



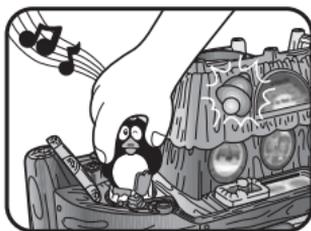
4. Faire tourner la barre à roue pour entendre des phrases amusantes, des effets sonores et des mélodies.

Pendant une mélodie, faire tourner la barre à roue pour ajouter un effet sonore et accélérer le tempo.



5. Placer les animaux sur la zone de détection pour les entendre parler. Ils se présentent, donnent leurs caractéristiques et font entendre leur cri. Maintenir les animaux appuyés sur la zone de détection pour entendre encore plus de phrases et d'effets sonores.

Pendant une mélodie, placer un animal ou maintenir l'animal appuyé sur la zone de détection (ou le retirer) pour ajouter le cri de l'animal.



Note : Veiller à placer correctement les animaux et accessoires sur la zone de détection afin d'éviter toute confusion avec un autre animal ou accessoire.

6. Appuyer sur la zone de détection sans placer d'animal pour déclencher des questions : on demande à Bébé de trouver un animal. Pour répondre, il suffit de placer le bon animal sur la zone de détection.

Pendant une mélodie, appuyer sur la zone de détection sans animal pour ajouter un effet sonore.

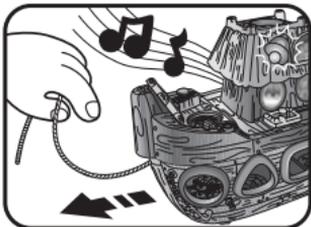


7. Insérer les formes dans les hublots du bateau pour découvrir les aliments et les couleurs.

Pendant une mélodie, insérer les formes dans les hublots pour ajouter des effets sonores.



8. Faire rouler le bateau pour déclencher des phrases amusantes ou écouter une chanson ou des mélodies.



La cloche clignote en rythme avec les sons.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Bonjour ma cousine*
2. *Savez-vous planter les choux ?*
3. *Un éléphant qui se balançait*
4. *J'aime la galette*
5. *Le petit matelot*
6. *Les petits poissons dans l'eau*
7. *À la pêche aux moules*
8. *La jument de Michaud*
9. *Pomme de reinette*
10. *La ronde des légumes*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Bienv'nue à bord petit moussaillon,
Partons vers de nouveaux horizons,
Prenons le large, ohéo capitaine,
Et naviguons là où le vent nous mène,
Ohé ohé ! »

Chanson 2

« Prêt pour une p'tite virée ?
Mets ton ciré
Et viens naviguer !
Les animaux sont prêts,
Ils vont embarquer
Et bien s'amuser ! »

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **L'arche de Noé parlante**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **L'arche de Noé parlante** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **L'arche de Noé parlante** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. 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 suggérons de contacter notre service consommateurs.

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

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière 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.



SmartVille™

Collectionne-les tous !

Les animaux et accessoires interagissent avec tous les coffrets **SmartVille™**.

Maxi-Coffret Gare
parlante + Circuit Train ABC



Ma maison parlante 1 2 3



La caserne de
pompiers parlante



Le garage parlant



Le kiosque à
musique parlant



Le marchand
de glaces parlant



Le bureau de poste parlant



La patrouille de
police parlante

