

vtech[®]

Manuel d'utilisation




Ma maison parlante 1 2 3



© 2006 VTech

Imprimé en Chine

91-02191-001-000 (法)



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.

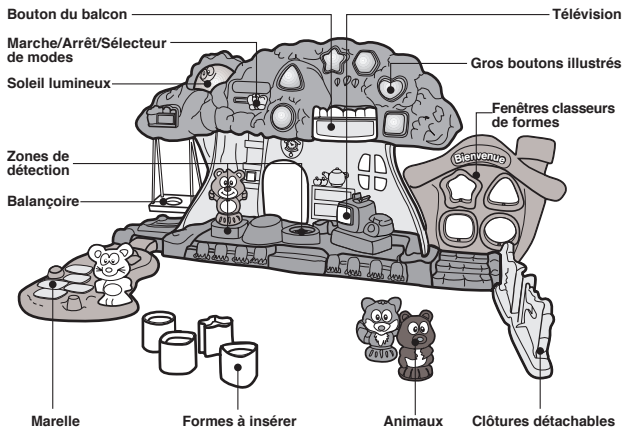
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ma maison parlante 1 2 3** de **VTech®**.
Félicitations !

Voici un grand coffret composé d'une maison-arbre parlante, d'une marelle géante, de 4 animaux et de 6 accessoires interactifs. Ce coffret est magique : il détecte et reconnaît chaque animal, distingue chaque objet. Il offre à Bébé 2 modes de jeu : Découverte et Apprentissage pour découvrir les animaux et leur cri, les couleurs, les formes, les nombres, les mots et la musique.

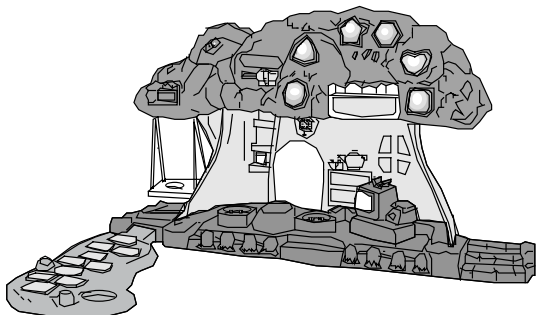
Avec ses amis animaux, Bébé joue à la marelle, insère les formes par les fenêtres. Bien confortablement installé dans le jardin, il peut aussi écouter une jolie chanson et 6 mélodies entraînantes.

Les 4 animaux et 6 accessoires interactifs déclenchent des phrases et des effets sonores amusants lorsque Bébé les place dans les zones de détection.



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Ma maison parlante 1 2 3



2. Une porte avec fenêtres classeurs de formes



3. Quatre animaux



La souris



L'ours



L'écureuil



Le renard

4. Quatre formes à insérer



Un rond



Un carré

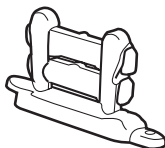
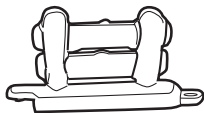


Une étoile



Un triangle

5. 2 clôtures détachables



6. Un manuel d'utilisation

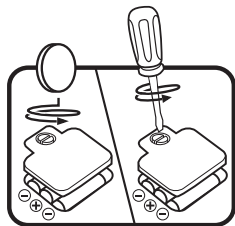
7. Un bon de garantie

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.

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 sous la maison à l'aide d'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 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 : - **Ma maison parlante 1 2 3** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour la réactiver appuyer sur n'importe quel bouton.

- 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).

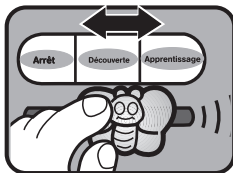


2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. CURSEUR MARCHÉ/ARRÊT/SÉLECTEUR DE MODES

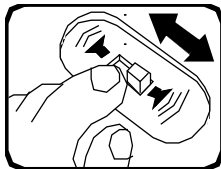
Pour mettre en marche **Ma maison parlante 1 2 3**, déplacer le curseur Papillon jaune sur la position Découverte pour choisir le mode Découverte ou sur la position Apprentissage pour choisir le mode Apprentissage.

Pour arrêter le jouet, déplacer le curseur sur la position Arrêt.



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur situé sous la maison sur (🔊) pour le baisser ou bien sur (🔊) pour l'augmenter.

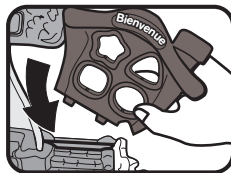


2.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, deux mélodies sont jouées, puis on demande à Bébé de trouver un animal en mode Découverte et un nombre en mode Apprentissage. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, le jouet s'éteint automatiquement. Pour le réactiver appuyer sur n'importe quel bouton.

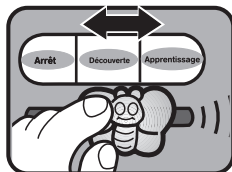
2.4. ASSEMBLAGE DE LA PORTE AVEC FENÊTRES CLASSEURS DE FORMES

Emboîter la porte dans l'emplacement prévu à cet effet sur le côté droit de la maison.

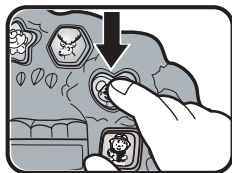


3. ACTIVITÉS

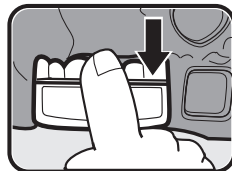
1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de modes sur le mode Découverte ou sur le mode Apprentissage. Bébé entend « Bienvenue dans notre maison ! », puis une chanson. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



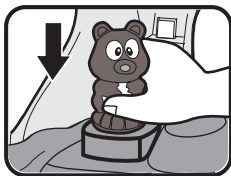
2. Appuyer sur les gros boutons illustrés pour entendre des mélodies - chacune étant introduite par une petite phrase en mode Découverte - et le nom des personnages, animaux ou objets illustrés sur les boutons en mode Apprentissage. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



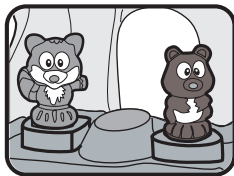
3. Appuyer sur le bouton Balcon pour entendre des phrases amusantes ou le chant des oiseaux, selon le mode sélectionné. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



4. Placer les animaux dans les zones de détection pour les entendre parler. Ils se présentent, donnent leur couleur, une de leurs caractéristiques et font entendre leur cri. Maintenir les animaux appuyés sur les zones de détection pour entendre davantage de phrases et d'effets sonores. Placer les accessoires dans les zones de détection pour entendre une phrase amusante ou un effet sonore en rapport avec l'accessoire. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



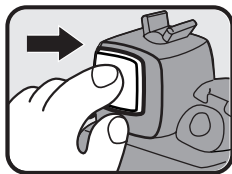
5. Placer un animal dans chacune des deux zones de détection en même temps pour entendre une petite conversation entre ces deux animaux. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



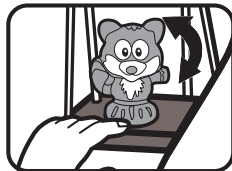
6. Appuyer sur les zones de détection sans placer d'animaux ou d'accessoires pour entendre des phrases amusantes, l'une des 6 mélodies ou pour déclencher un jeu de cache-cache. On demande à Bébé de placer un animal dans une zone de détection. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



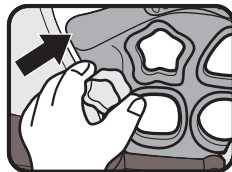
7. Appuyer sur le bouton de la télévision pour entendre des phrases amusantes ou la chanson. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



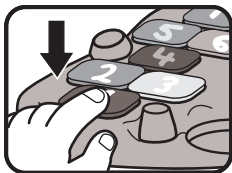
8. Pousser la balançoire pour entendre des phrases et des effets sonores amusants. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



9. Insérer les formes dans les fenêtres de la maison pour entendre des effets sonores en mode Découverte et le nom et la couleur des formes en mode Apprentissage. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.



10. Appuyer sur les boutons de la marelle pour entendre les couleurs des boutons ou des petits airs de musique en mode Découverte et les nombres jusqu'à 10 ou des effets sonores en mode Apprentissage. Le soleil lumineux clignote en rythme avec les sons.





4. MÉLODIES ET PAROLES DE LA CHANSON

6 Mélodies :

1. *Ainsi font, font, font*
2. *Il était une fermière*
3. *Une souris verte*
4. *Petit escargot*
5. *La ronde des légumes*
6. *Le grand cerf*

1 Chanson :

« Il était un petit homme,
Pirouette, cacahuète,
Il était un petit homme,
Qui avait une drôle de maison,
Qui avait une drôle de maison. »



5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Ma maison parlante 1 2 3**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Ma maison parlante 1 2 3** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Ma maison parlante 1 2 3** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

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 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 (0,12 € /min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697



Smartville™

Collectionne-les tous!

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

Le marchand de
glaces parlant



Maxi-Coffret Gare parlante +
Circuit Train ABC



Le bureau de poste
parlant



La caserne de
pompiers parlante



Le kiosque à
musique parlant

