

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Mon premier globe



© 2005 VTECH
Imprimé en Chine
91-02132-003



Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer le désir d'apprendre de l'enfant.

Toute la technologie VTech® est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des chiffres, des animaux...

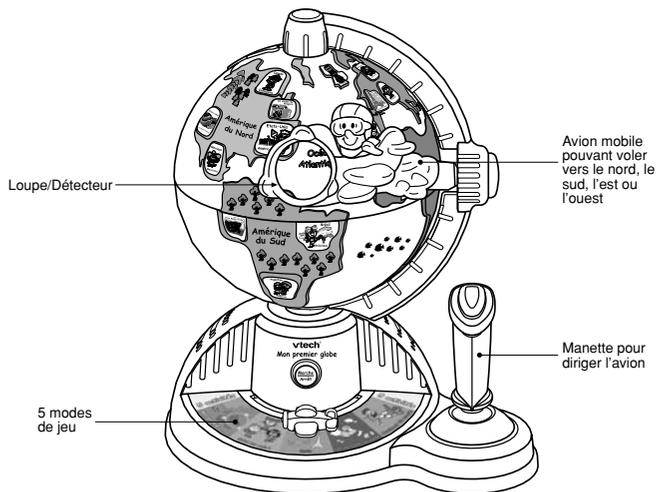
Chez VTech®, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon premier globe** de VTech®. Félicitations !

En montant à bord de l'avion, votre enfant embarque pour une aventure passionnante ! Le pilote le guide vers de multiples destinations : il découvre ainsi les habitants de différents pays, des expressions courantes dans 7 langues étrangères et visite les plus grands monuments du monde au rythme de mélodies traditionnelles et de sons rigolos. Grâce à la manette interactive, votre enfant passe aux commandes de l'avion pour voler vers la destination de son choix comme un vrai petit explorateur !



CONTENU DE LA BOITE

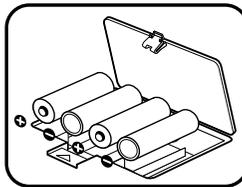
1. **Mon premier globe** de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. Une carte de garantie

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 le jouet, à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



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 l'utilisation exclusive de piles alcalines. 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 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 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 :

- Pour préserver la durée de vie des piles, **Mon premier globe** s'éteint automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Mon premier globe**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.
- 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 A JOUER...

2.1. MARCHE/ARRET

Pour mettre en marche **Mon premier globe**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

Lorsque votre enfant met en marche **Mon premier globe**, le pilote de l'avion l'invite à découvrir le monde !

Notes :

- Par défaut, **Mon premier globe** entre dans le mode de jeu sur lequel se trouve le sélecteur.
- Pour éteindre **Mon premier globe**, appuyer de nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.

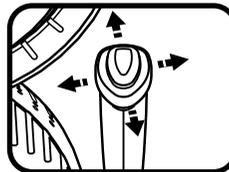


2.2. MANETTE INTERACTIVE

Déplacer la manette vers la gauche ou vers la droite pour faire avancer ou reculer l'avion.

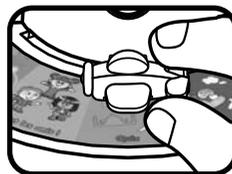
Déplacer la manette vers le haut ou vers le bas pour faire monter ou descendre l'avion.

Relâcher la manette pour immobiliser l'avion.



2.3. SELECTEUR D'ACTIVITE

Déplacer le sélecteur d'activité pour choisir un mode de jeu.



2.4. L'AVION

L'avion et la loupe sont munis d'un détecteur qui reconnaît les différents habitants, pays et monuments. Appuyer sur le bouton de la manette pour identifier les habitants, le pays ou le monument sur lequel l'avion se pose.



2.5. ARRET AUTOMATIQUE

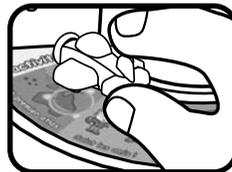
Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques secondes, **Mon premier globe** invite votre enfant à rejouer. S'il n'active toujours aucune touche, **Mon premier globe** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

3. ACTIVITES

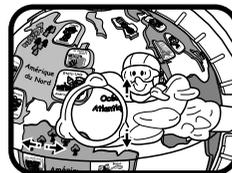
Cinq modes de jeu sont disponibles : **Mon premier atlas** ; **Salut, les amis !** ; **Quiz** ; **les Merveilles du monde** et **Musiques du monde**.

3.1. MON PREMIER ATLAS

1. Déplacer le sélecteur d'activité sur ce mode de jeu pour commencer à jouer.



2. Déplacer la manette pour diriger l'avion vers n'importe quel endroit du globe.

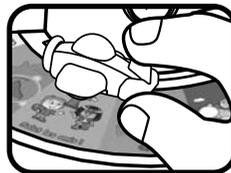


Lorsque l'avion se pose sur les différents habitants du monde, ces derniers prononcent une petite phrase dans la langue du pays. Voici la traduction de ces phrases :

ANGLAIS	FRANÇAIS
Hello	Salut !
Thank you	Merci !
Bye bye	Au revoir !
ESPAGNOL	FRANÇAIS
¡Hola!	Salut !
¡Gracias!	Merci !
¡Adiós!	Au revoir !
CHINOIS	FRANÇAIS
Ni hao	Salut !
Xie xie	Merci !
Zai jian	Au revoir !
PORTUGAIS	FRANÇAIS
Olá	Salut !
Obrigado	Merci !
Adeus	Au revoir !
ALLEMAND	FRANÇAIS
Hallo	Salut !
Danke	Merci !
Tschüss!	Au revoir !
ARABE	FRANÇAIS
Salam	Salut !
Chokrane	Merci !
Ila lika	Au revoir !
HINDI	FRANÇAIS
Namaste	Salut !
Dharyavaad	Merci !

3.2. SALUT, LES AMIS !

1. Déplacer le sélecteur d'activité sur ce mode de jeu pour commencer à jouer.



2. Le pilote de l'avion invite votre enfant à localiser les habitants. Il va demander, par exemple : « Lequel de nos amis dit "Hallo !" en allemand ? »



3. Si votre enfant fait atterrir l'avion au bon endroit, le pilote confirme la réponse et félicite votre enfant avant de lui poser une nouvelle question.

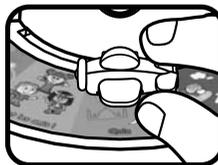


4. Si une mauvaise réponse est donnée, le pilote encourage votre enfant à recommencer.
5. Au bout de trois mauvaises réponses consécutives, **Mon premier globe** passe à la question suivante.



3.3. QUIZ

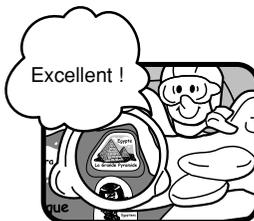
1. Déplacer le sélecteur d'activité sur ce mode de jeu pour commencer à jouer.



2. Le pilote de l'avion invite votre enfant à voler vers une destination. Il va demander, par exemple : « Peux-tu trouver la Grande Pyramide ? »



3. Si votre enfant fait atterrir l'avion au bon endroit, le pilote confirme la réponse et félicite votre enfant avant de lui poser une nouvelle question.



4. Si une mauvaise réponse est donnée, le pilote précise le continent sur lequel se trouve la destination. Par exemple, il dira : « La Grande Pyramide se trouve en Afrique. »



5. Au bout de trois mauvaises réponses consécutives, **Mon premier globe** passe à la question suivante.

3.4. LES MERVEILLES DU MONDE

1. Déplacer le sélecteur d'activité sur ce mode de jeu pour commencer à jouer.



2. Le pilote de l'avion invite votre enfant à suivre un itinéraire précis. Il va demander, par exemple : « Peux-tu voler vers la Grande Pyramide, puis vers l'Opéra de Sydney et enfin vers la tour Eiffel ? »



3. Si votre enfant fait atterrir l'avion au bon endroit, le pilote le félicite et lui laisse quelques secondes pour voler de lui-même vers la prochaine escale. S'il n'active aucune touche pendant quelques secondes, le pilote lui rappellera les prochaines destinations.

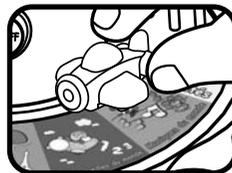


4. Si une mauvaise réponse est donnée, le pilote répète l'itinéraire à suivre.
5. Au bout de trois mauvaises réponses consécutives, **Mon premier globe** propose à votre enfant un nouvel itinéraire.



3.5. MUSIQUES DU MONDE

1. Déplacer le sélecteur d'activité sur ce mode de jeu pour commencer à jouer.



2. Ce mode permet de parcourir le globe pour découvrir à chaque escale une musique traditionnelle du pays, ou entendre des sons rigolos.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Mon premier globe**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Mon premier globe** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon premier globe** 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 (0,12 € /min)

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

Pour le Canada :

VTECH Electronics Canada Ltd

5407 Eglinton Avenue West

Suite 103, M9C 5K6

Etobicoke, Ontario

CANADA

Tél. : 1 877 352 8697

Service consommateurs

12