

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

## Rigolo' Phone



© 2005 VTech  
Imprimé en Chine  
91-02112-002 (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.*

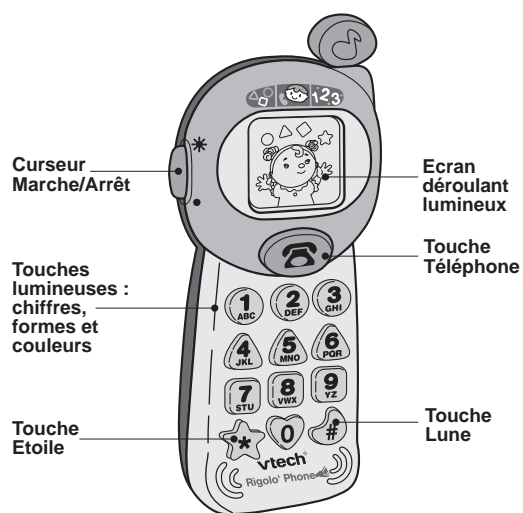
*Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que nos enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.*



## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Rigolo' Phone** de **VTech**<sup>®</sup>. Félicitations !

Avec son nouveau téléphone portable, Bébé développe son sens auditif et visuel. Il appuie sur la touche **Téléphone** bleue pour faire défiler 3 illustrations offrant chacune un mode de jeu différent. Il appuie aussi sur les touches lumineuses en relief pour découvrir les chiffres, les couleurs, les formes et développer sa motricité. Une voix chaleureuse encourage Bébé à jouer et à téléphoner à ses parents ou grand-parents. De nombreux effets sonores et lumineux égayent et renforcent l'éveil de Bébé.



## CONTENU DE LA BOITE

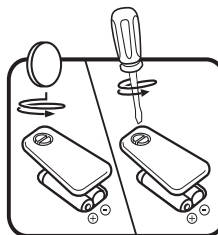
1. **Rigolo' Phone**
2. Un manuel d'utilisation

**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

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jeu est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Rigolo' Phone** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
- Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment.



Alimentation

3

## 1.2. 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.

- 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 jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger les piles usagées.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

**Notes :** – **Rigolo' Phone** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **Rigolo' Phone**, 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 A JOUER...

### 2.1. MARCHE/ARRET

Pour allumer **Rigolo' Phone**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Marche** ( \* ). Bébé entend un message de bienvenue suivi d'une chanson. Les boutons lumineux clignotent au rythme de la musique.

Pour éteindre **Rigolo' Phone**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Arrêt** ( ● ).

**Note** : afin de permettre une meilleure démonstration du jouet avant l'achat, le volume sonore est plus élevé lorsque le jouet est placé dans sa boîte. Dès que l'on sort le jouet de sa boîte, le volume sonore est réajusté à la baisse afin d'assurer un meilleur confort d'écoute.

### 2.2. ARRET AUTOMATIQUE

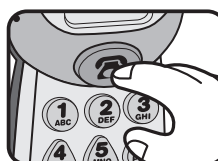
Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques secondes, **Rigolo' Phone** invite Bébé à jouer. Si Bébé n'active toujours aucune touche, **Rigolo' Phone** s'éteint automatiquement. Pour réactiver **Rigolo' Phone**, appuyer sur n'importe quelle touche.

Pour commencer à jouer...

6

### 3. ACTIVITES

Appuyer sur la touche **Téléphone** bleue pour faire défiler les 3 illustrations de l'écran déroulant et choisir l'un des 3 modes de jeu : Chiffres, Couleurs et Formes, Conversation et mélodies.



#### 3.1. Mode Chiffres

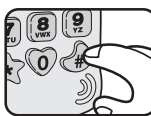
Appuyer sur la touche **Téléphone** bleue pour faire défiler les 3 illustrations et sélectionner celle du garçon qui compte.

Appuyer sur une touche **Chiffre** pour entendre le nom de ce chiffre suivi d'une sonnerie amusante.

Appuyer sur la touche 0 pour appeler la standardiste.

Appuyer sur la touche **Etoile** pour entendre les différentes sonneries du téléphone.

Appuyer sur la touche **Lune** pour déclencher la chanson.





### 3.2. Mode Couleurs et formes

Appuyer sur la touche **Téléphone** bleue pour faire défiler les 3 illustrations et sélectionner celle de la petite fille qui joue avec les formes.

Appuyer sur une touche **Forme** pour entendre son nom. Appuyer à nouveau pour entendre son nom et sa couleur.



### 3.3. Mode Conversation et Mélodies

Appuyer sur la touche **Téléphone** bleue pour faire défiler les 3 illustrations et choisir celle des grand-parents qui parlent au téléphone.

Appuyer sur une touche lumineuse pour entendre une phrase amusante encourageant Bébé à appeler son Papa, sa Maman, son Papy ou sa Mamie, suivie d'une mélodie.

Appuyer sur la touche **Etoile** pour entendre les différentes sonneries du téléphone.

Appuyer sur la touche **Lune** pour déclencher les mélodies.



## 4. LISTE DES MELODIES ET PAROLES DE LA CHANSON

### 4.1. MELODIES

1. *Dansons la Capucine*
2. *Fais dodo*
3. *Il était un petit homme*
4. *Il était un petit navire*
5. *L'Araignée Gypsie*

### 4.2. CHANSON

- « 1, 2, 3, nous irons aux bois  
4, 5, 6, cueillir des cerises  
7, 8, 9, dans un panier neuf  
10, 11, 12, elles seront toutes rouges »

## 5. GARANTIE

*Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.  
Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.*

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech**<sup>®</sup>. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech**<sup>®</sup> de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech**<sup>®</sup> ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech**<sup>®</sup>, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :  
SAV VTech - VTech Electronics Europe SA - 2/6, rue du Château d'eau - BP 55 - 78362 Montesson Cedex - France
4. Nous vous demandons de joindre au colis :
  - une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
  - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).

5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour réparation ou échange.

## 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 SA  
2/6, rue du Château-d'Eau - BP 55  
78362 Montesson Cedex  
FRANCE  
**Email :** 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  
Etobicoke, Ontario  
Canada M9C 5K6  
Tél. : 1 877 352 8697