

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Tap Tap Totem



© 2007 VTech

Imprimé en Chine.

91-02233-002-000 (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.

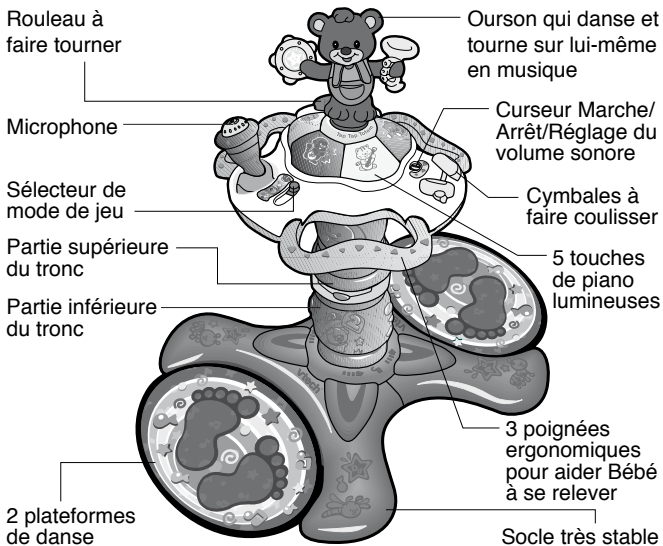
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Tap Tap Totem** de **VTech®**. Félicitations !

Avec ses 4 modes de jeu, **Tap Tap Totem** va permettre à Bébé de s'initier à la musique, au chant et à la danse ! En jouant, Bébé découvre aussi les animaux, les premiers chiffres et les couleurs. Les effets sonores rigolos, les mélodies entraînantes, les lumières et les animations de l'oursin l'encouragent dans son exploration. **Tap Tap Totem** est un jouet évolutif qui grandit avec Bébé : dès 9 mois, il peut jouer au sol grâce au tableau d'activités détachable. Le tronc en 2 parties permet ensuite d'ajuster la hauteur lorsque Bébé parvient à se tenir assis, puis debout. En avant la musique !



CONTENU DE LA BOÎTE

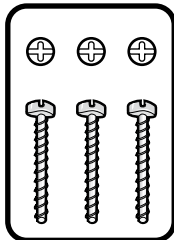
- Un ourson mobile



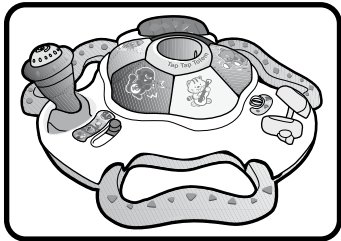
- Un tronc constitué de 2 parties



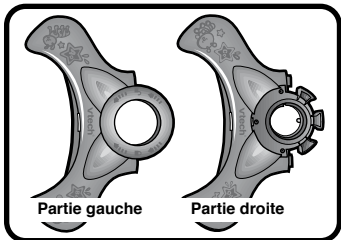
- Trois vis



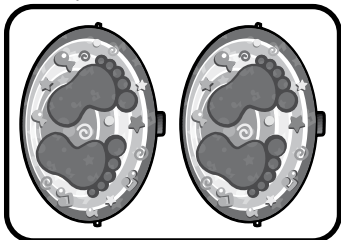
- Un tableau d'activités électronique détachable



- Un socle constitué de 2 parties



- Deux plateformes de danse



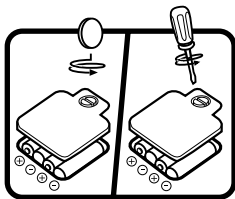
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

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 sous le tableau d'activités à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
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 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. ASSEMBLAGE

Attention : Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

**Tableau d'activités
électronique
(dès 9 mois)**



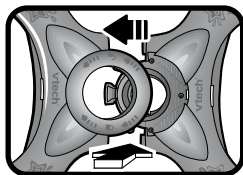
**Position Assise
(à partir de
12 mois)**



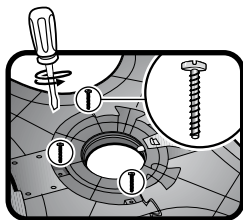
**Position Debout
(à partir de
18 mois)**



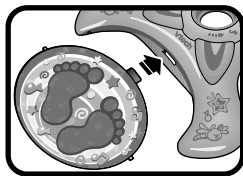
1. Placer les 2 parties du socle sur le sol. Emboîter les 2 parties, la partie gauche devant être au-dessus de la partie droite. Exercer une pression sur le socle au niveau du cercle jusqu'à entendre un clic.



2. Retourner le socle et mettre les vis dans les 3 emplacements prévus à cet effet. À l'aide d'un tournevis, fixer les 2 parties du socle entre elles. S'assurer que les 3 vis sont bien serrées.

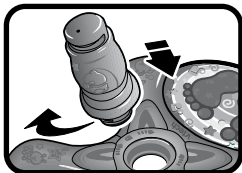
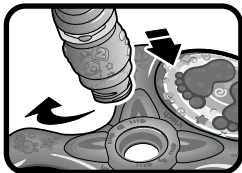


3. Pour mettre en place la plateforme de danse, commencer par insérer l'une des 2 tiges en plastique, située sur le côté de la plateforme, dans l'orifice du socle prévu à cet effet (sur le côté). Introduire ensuite la petite languette située à l'avant de la plateforme dans la fente du socle tout en insérant la deuxième petite tige de la plateforme dans l'autre côté du socle. S'assurer que la tige est bien encastrée dans l'orifice du socle prévu à cet effet.



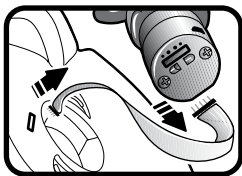
Répéter les instructions ci-dessus pour mettre en place la deuxième plateforme de danse.

4. Selon la position désirée (Assise ou Debout), placer la partie supérieure ou la partie inférieure du tronc dans l'emplacement central du socle et la visser dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à entendre un clic.

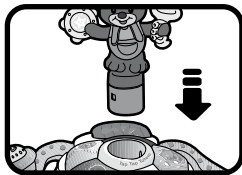


5. Le câble du mode démo qui relie l'ourson au tableau d'activités permet de tester le jouet en magasin mais ne fait pas partie du jouet.

Pour la sécurité de votre enfant, retirer et jeter ce câble avant de fixer l'ourson au tableau d'activités.



6. Positionner l'ourson mobile au centre du tableau d'activités. Appuyer doucement sur l'ourson tout en le faisant tourner jusqu'à entendre un clic. S'assurer que l'ourson est solidement fixé au tableau d'activités.

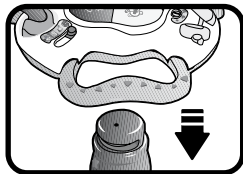


Note :

- Une fois l'ourson fixé, il est impossible de le retirer.

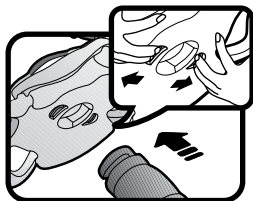
2.1. FIXER/DÉTACHER LE TABLEAU D'ACTIVITÉS

1. Pour fixer le tableau d'activités, tirer et maintenir vers l'extérieur les 2 clips situés sous le tableau. Placer le tableau sur le tronc et relâcher les 2 clips. S'assurer que le tableau est bien fixé au tronc.



Le tableau peut être légèrement tourné horizontalement.

2. Pour détacher le tableau d'activités, tirer et maintenir vers l'extérieur les deux clips situés sous le tableau et retirer le tableau du tronc.

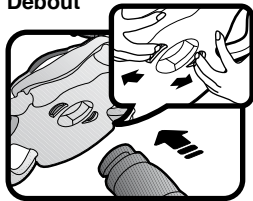


2.2. POSITIONS ASSISE/DEBOUT

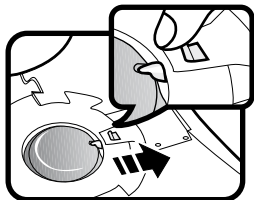
La hauteur de **Tap Tap Totem** peut s'ajuster en fonction de l'âge ou des envies de Bébé.

2.2.1. De la position Assise à la position Debout

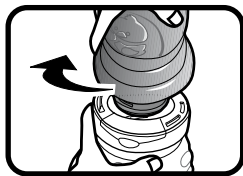
1. Retirer le tableau d'activités du tronc comme expliqué précédemment.



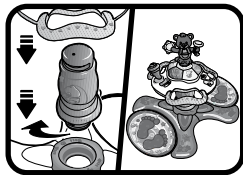
2. Détacher du socle la partie supérieure du tronc. Pour ce faire, tirer le taquet de sécurité situé sous le socle et dévisser la partie supérieure du tronc. Installer la partie inférieure du tronc dans l'emplacement central du socle et la visser dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à entendre un clic.



3. Appuyer sur le bouton situé sur la partie inférieure du tronc afin de relâcher le cran de sécurité. Visser la partie supérieure du tronc sur la partie inférieure, puis relâcher le bouton.

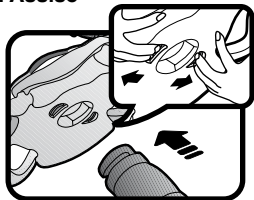


4. Fixer le tableau d'activités au tronc comme expliqué précédemment.

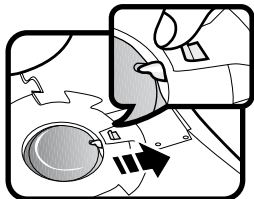


2.2.2. De la position Debout à la position Assise

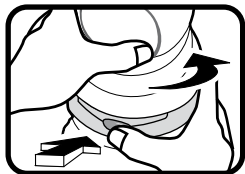
1. Retirer le tableau d'activités du tronc comme expliqué précédemment.



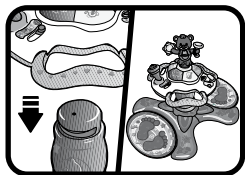
2. Détacher le tronc du socle. Pour ce faire, tirer le taquet de sécurité situé sous le socle et dévisser le tronc.



3. Pour séparer les 2 parties du tronc, appuyer sur le bouton situé sur la partie inférieure du tronc afin de relâcher le cran de sécurité. Dévisser la partie supérieure du tronc puis relâcher le bouton.



4. Fixer le tableau d'activités sur le tronc comme expliqué précédemment.



Avertissements :

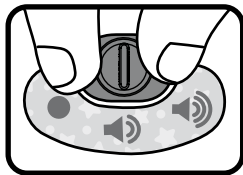
- Pour la sécurité de Bébé, s'assurer que les 2 parties du socle, les 2 plateformes de danse, la ou les partie(s) du tronc, le tableau d'activités ainsi que l'ourson mobile sont solidement fixés.
- Pour éviter tout risque de glissade en position Debout, placer **Tap Tap Totem** sur un tapis.

3. POUR COMMENCER À JOUER...



3.1. MARCHÉ/ARRÊT

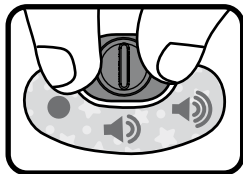
Pour mettre en marche **Tap Tap Totem**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur l'une des 2 positions du volume sonore.

Pour éteindre **Tap Tap Totem**, placer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position Arrêt ● .



3.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.

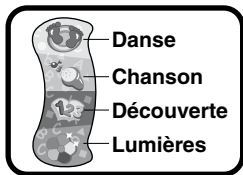


3.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Tap Tap Totem** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, une chanson ou une mélodie retentit, puis **Tap Tap Totem** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3.4. MODES DE JEU

Tap Tap Totem dispose de 4 modes de jeu différents : un mode Lumières, un mode Découverte, un mode Chanson et un mode Danse. Déplacer le sélecteur sur le mode désiré.



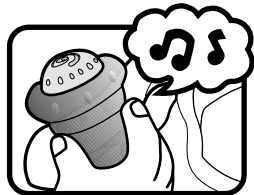
3.5. OURSON MOBILE

L'ourson mobile s'anime et danse en rythme pour accompagner Bébé dans son exploration et l'encourager à jouer.



3.6. MICROPHONE

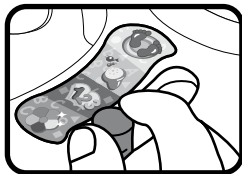
Le microphone peut être activé dans les 4 modes de jeu et permet à Bébé de chanter les chansons, ou de chanter sur les mélodies.



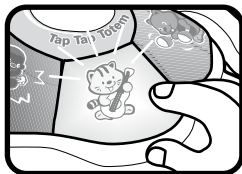
4. ACTIVITÉS

4.1. MODE LUMIÈRES

1. Déplacer le sélecteur de mode de jeu sur le mode Lumières. Une petite chanson retentit, suivie d'une phrase.



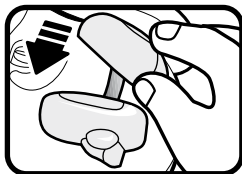
2. Bébé est invité à jouer à un petit jeu de lumières. Une voix lui demande d'appuyer sur la touche de piano qui s'illumine. Si Bébé appuie sur la bonne touche, il devra ensuite reproduire une petite séquence composée au maximum de 3 lumières.



Pendant une mélodie, appuyer sur les touches de piano pour ajouter le cri des animaux.

3. Faire coulisser les cymbales pour entendre un effet sonore de cymbales, une phrase et une petite mélodie.

Pendant une mélodie, faire coulisser les cymbales pour ajouter un effet sonore de cymbales.



4. Faire tourner le rouleau pour entendre une phrase, une chanson ou des effets sonores rigolos.

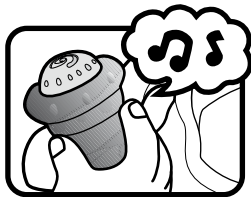
Pendant une mélodie, faire tourner le rouleau rapidement pour accélérer le tempo.



5. Secouer **Tap Tap Totem** pour déclencher des mélodies, des phrases et des effets sonores rigolos.



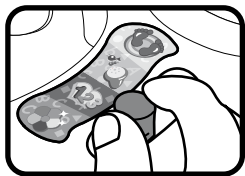
6. Utiliser le microphone pour chanter sur les chansons ou les mélodies.



Les lumières clignotent et l'oursin mobile s'anime en rythme avec les sons.

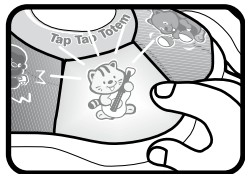
4.2. MODE DÉCOUVERTE

1. Déplacer le sélecteur de mode de jeu sur le mode Découverte. Une petite chanson retentit, suivie d'une phrase.



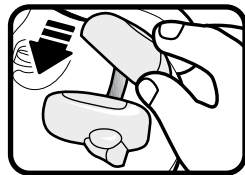
2. Appuyer sur les touches de piano pour découvrir les animaux et leur cri, les instruments de musique et les couleurs, et entendre des petites mélodies.

Pendant une mélodie, appuyer sur les touches de piano pour ajouter le cri des animaux.



3. Faire coulisser les cymbales pour entendre un effet sonore de cymbales, une phrase et une petite mélodie.

Pendant une mélodie, faire coulisser les cymbales pour ajouter un effet sonore de cymbales.



4. Faire tourner le rouleau pour entendre une petite phrase et apprendre à compter.

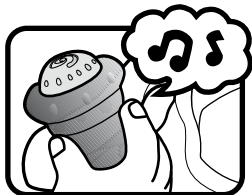
Pendant une mélodie, faire tourner le rouleau rapidement pour accélérer le tempo.



5. Secouer **Tap Tap Totem** pour déclencher des mélodies, des phrases et des effets sonores rigolos.



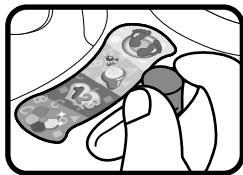
6. Utiliser le microphone pour chanter sur les chansons ou les mélodies.



Les lumières clignotent et l'oursin mobile s'anime en rythme avec les sons.

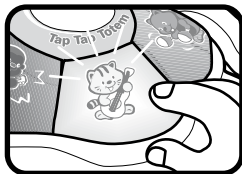
4.3. MODE CHANSON

1. Déplacer le sélecteur de mode de jeu sur le mode Chanson. Une petite chanson retentit, suivie d'une phrase.



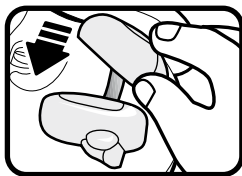
2. Appuyer sur les touches de piano pour entendre le cri des animaux et écouter des chansons.

Pendant une chanson, appuyer sur les touches de piano pour ajouter le cri des animaux.



3. Faire coulisser les cymbales pour entendre un effet sonore de cymbales, une phrase et une petite mélodie.

Pendant une mélodie, faire coulisser les cymbales pour ajouter un effet sonore de cymbales.



4. Faire tourner le rouleau pour entendre des mélodies jouées morceau par morceau.

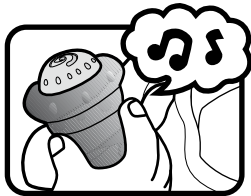
Pendant une mélodie, faire tourner le rouleau rapidement pour accélérer le tempo.



5. Secouer **Tap Tap Totem** pour déclencher des mélodies, des phrases et des effets sonores rigolos.



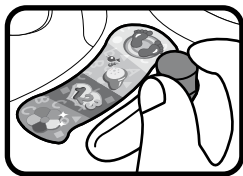
6. Utiliser le microphone pour chanter sur les chansons ou les mélodies.



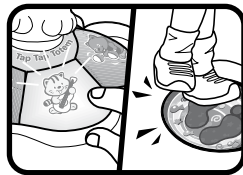
Les lumières clignotent et l'oursin mobile s'anime en rythme avec les sons.

4.4. MODE DANSE

1. Déplacer le sélecteur de mode de jeu sur le mode Danse. Une petite chanson retentit, suivie d'une phrase.

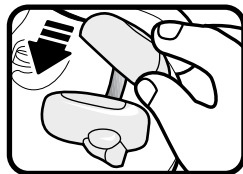


2. Appuyer sur les touches de piano pour découvrir différents styles de musique et déclencher des phrases qui encouragent Bébé à danser.



3. Faire coulisser les cymbales pour entendre un effet sonore de cymbales, une phrase et une petite mélodie.

Pendant une mélodie, faire coulisser les cymbales pour ajouter un effet sonore de cymbales.



4. Faire tourner le rouleau pour entendre des petites phrases et écouter une chanson.

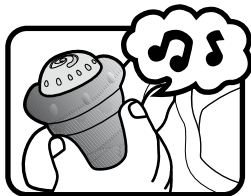
Pendant une mélodie, faire tourner le rouleau rapidement pour accélérer le tempo.



5. Secouer **Tap Tap Totem** pour déclencher des mélodies, des phrases et des effets sonores rigolos.



6. Utiliser le microphone pour chanter sur les chansons ou les mélodies.



Les lumières clignotent et l'oursin mobile s'anime en rythme avec les sons.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *The celebrated chop waltz*
2. *Le beau Danube bleu*
3. *Dance of the sugar plum fairy (Casse-Noisette)*
4. *When the saints go marching in*
5. *Dix petits indiens*
6. *The entertainer*
7. *Ah ! Vous dirais-je maman ?*
8. *Vent frais*
9. *Alouette*
10. *Si tu aimes le soleil*
11. *Dansons la capucine*
12. *Sur le pont d'Avignon*

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Les touches de piano clignent,
En rythme avec l'air que tu joues,
Suis les lumières quand tu tapotes,
Et tu t'amus'ras comme un fou. »

Chanson 2

« C'est parti pour le show,
Rejoins les animaux,
Attrape ta guitare,
C'est toi la star ! »

Chanson 3

« Rejoins-nous pour chanter,
Toutes tes chansons préférées,
Prends ton micro pour un duo,
Avec les animaux. »

Chanson 4

« Frappe dans tes mains et viens danser,
La musique va te guider,
Un pas en avant,
Un pas en arrière,
Et on recommence,
Que c'est rigolo la danse ! »

Chanson 5 : Un petit pouce qui danse

« Un petit pouce qui danse,
Un petit pouce qui danse,
Un petit pouce qui danse,
Et ça suffit pour s'amuser. »

Chanson 6 : Ainsi font, font, font

« Ainsi font, font, font,
Les petites marionnettes.
Ainsi font, font, font,
Trois p'tits tours et puis s'en vont. »

Chanson 7 : Savez-vous planter les choux ?

« Savez-vous planter les choux ?
À la mode, à la mode,

Savez-vous planter les choux ?

À la mode de chez nous. »

Chanson 8 : Petit escargot

« Petit escargot portait sur son dos,
Sa maisonnette,
Aussitôt qu'il pleut, il est tout heureux,
Il sort sa tête. »

7. ENTRETIEN

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

8. 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.

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.