

Disney

MANUEL D'UTILISATION

## L'arbre des aventures éducatives



Winnie  
l'Ourson

© Disney. D'après l'œuvre originale "Winnie l'Ourson" de A.A. Milne et E.H. Shepard.

Visitez le site Internet [www.disney.fr/pooh](http://www.disney.fr/pooh)

Pour plus d'informations sur tous les produits VTech®, consulter notre site Internet : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)

vtech®



*Chers parents,*

*Chez VTech<sup>®</sup>, 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<sup>®</sup> 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<sup>®</sup>, 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.*

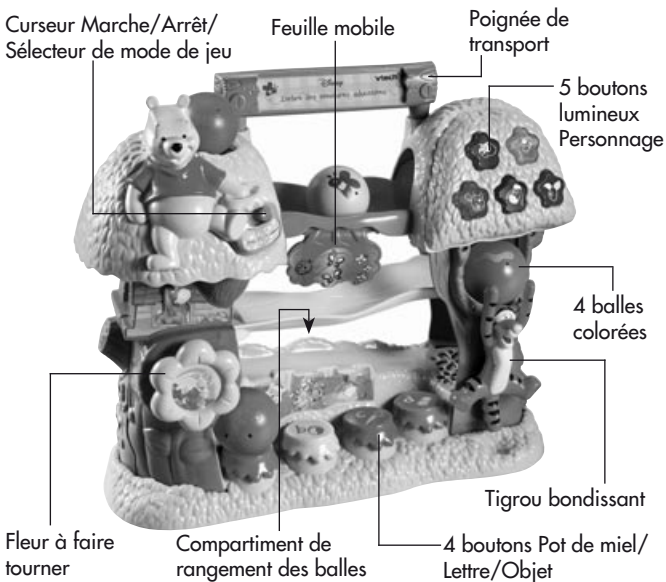
*L'équipe VTech*

*Pour en savoir plus : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **L'arbre des aventures éducatives** de **VTech®**. Félicitations !

Avec ses 2 modes de jeu, **L'arbre des aventures éducatives** offre de nombreuses surprises à Bébé. Les balles insérées dans l'arbre sont reconnues, glissent le long du toboggan en déclenchant sur leur passage une multitude de phrases amusantes, de mélodies et de sons rigolos, tandis que Tigrou bondit pour attrapper les balles ! Bébé apprend à compter et découvre les couleurs et les premières lettres. Avec Winnie et ses amis, les découvertes n'en finissent plus !



# CONTENU DE LA BOÎTE

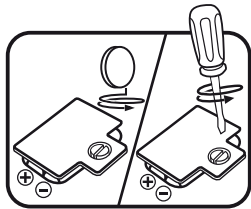
1. **L'arbre des aventures éducatives** de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

**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 **L'arbre des aventures éducatives** 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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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.

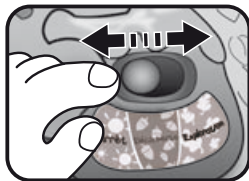


## 2. POUR COMMENCER À JOUER...

### 2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **L'arbre des aventures éducatives**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode sur l'un des 2 modes de jeu (Découverte ou Exploration).

Pour éteindre **L'arbre des aventures éducatives**, placer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode sur la position Arrêt.

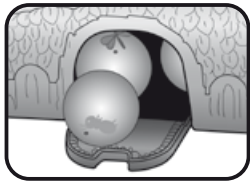


## 2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **L'arbre des aventures éducatives** invite Bébé à jouer en lui posant des petites questions. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, la chanson retentit, puis **L'arbre des aventures éducatives** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'insérer une balle ou d'appuyer sur n'importe quel bouton.

## 2.3. COMPARTIMENT DE RANGEMENT

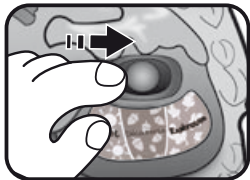
Un compartiment situé au dos de **L'arbre des aventures éducatives** permet de ranger les 4 balles pour éviter de les perdre.



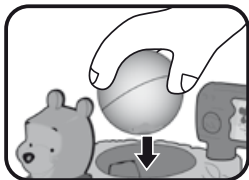
# 3. ACTIVITÉS

## 3.1. MODE DÉCOUVERTE

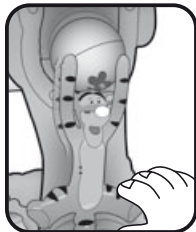
1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode sur le mode Découverte. La chanson retentit et Winnie invite Bébé à jouer.



2. Insérer les balles dans le détecteur pour entendre Winnie compter. Après avoir inséré les 4 balles, Winnie invite Bébé à compter avec lui.

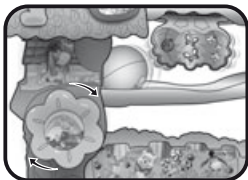


3. Faire bondir Tigrou lorsqu'il tient une balle dans ses mains pour déclencher des phrases amusantes et des sons rigolos, et pour que la balle continue de glisser sur le toboggan.



4. Lorsqu'une balle glisse sur le toboggan et fait bouger la feuille, un bruit de feuille ou un bourdonnement se déclenche.

Lorsqu'une balle fait tourner la fleur, un effet sonore se déclenche.

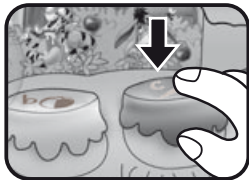


5. Faire tourner la fleur pour entendre une chanson, des phrases et des sons rigolos.

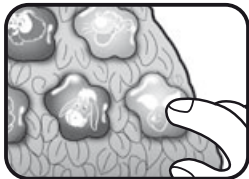




6. Appuyer sur les boutons Pot de miel pour découvrir les premières lettres et entendre des sons rigolos.



7. Appuyer sur les boutons lumineux pour faire la connaissance des amis de Winnie.

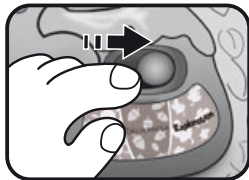


8. Si Bébé ne manipule aucun bouton pendant quelques secondes, Winnie invite Bébé à jouer puis il lui demande de trouver l'un de ses amis. Si Bébé n'active toujours pas le jouet, Winnie lui demande de trouver un objet en fonction du bruit qu'il fait. Donner la bonne réponse pour entendre Winnie féliciter Bébé.

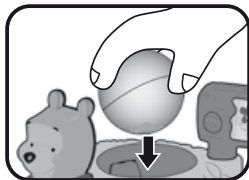
Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

## 3.2. MODE EXPLORATION

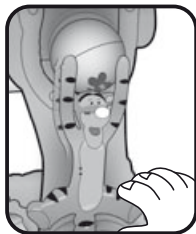
1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur de mode sur le mode Exploration. La chanson retentit et Winnie invite Bébé à jouer.



2. Insérer les balles dans le détecteur pour découvrir les couleurs.

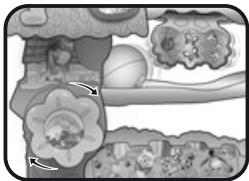


3. Faire bondir Tigrou lorsqu'il tient une balle dans ses mains pour déclencher des phrases amusantes et des sons rigolos, et pour que la balle continue de glisser sur le toboggan.



4. Lorsqu'une balle glisse sur le toboggan et fait bouger la feuille, un bruit de feuille ou un bourdonnement se déclenche.

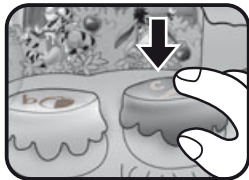
Lorsqu'une balle fait tourner la fleur, un effet sonore se déclenche.



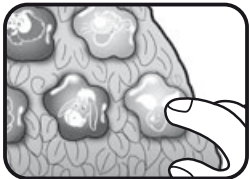
5. Faire tourner la fleur pour entendre une chanson, des phrases, des sons rigolos ou une mélodie jouée morceau par morceau. Continuer à faire tourner la fleur pour écouter la mélodie jusqu'à la fin.



6. Appuyer sur les boutons Pot de miel pour déclencher des sons rigolos et entendre des petites mélodies.



7. Appuyer sur les boutons lumineux pour découvrir les couleurs et entendre de jolies mélodies.



8. Si Bébé ne manipule aucun bouton pendant quelques secondes, Winnie demande à Bébé de trouver l'un de ses amis. Si Bébé n'active toujours pas le jouet, Winnie lui demande de trouver un objet en fonction du bruit qu'il fait. Donner la bonne réponse pour entendre Winnie féliciter Bébé.

Les lumières clignotent en rythme avec les sons.

## 4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Un petit cochon*
2. *Dans la forêt lointaine*
3. *1, 2, 3, nous irons au bois*
4. *Mon petit lapin*
5. *Vent frais*

6. *Gentil coquelicot*
7. *Tourne, tourne, petit moulin*
8. *Il était un petit homme*

## 5. PAROLES DES CHANSONS

### Chanson 1

« Jouer, compter,  
On va bien s’amuser  
En compagnie de nos amis  
Allez, c’est parti ! »

### Chanson 2

« Rejoins-nous vite dans l’arbre magique,  
Et découvre les couleurs en musique. »

## 6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **L’arbre des aventures éducatives**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **L’arbre des aventures éducatives** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **L’arbre des aventures éducatives** 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](mailto: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](http://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.

# AVANT DE REMETTRE CE JOUET À VOTRE ENFANT

Les 4 balles sont fixées au toboggan à l'aide de 3 élastiques et d'une attache.

1. Soulever légèrement la balle pour laisser apparaître les élastiques et l'attache.
2. Couper les élastiques et l'attache à l'aide d'une paire de ciseaux pour détacher la balle.



3. Faire de même pour les 3 autres balles.
4. Jeter les élastiques et les attaches avant de remettre le jouet à votre enfant.



## ATTENTION

**Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous des élastiques et des attaches. Ils ne font pas partie du jouet.**