

Disney

Manuel d'utilisation

Nos premières découvertes



vtech®

© DISNEY
D'après l'œuvre originale "Winnie the Pooh",
© A.A. Milne et E.H. Shepard.



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.

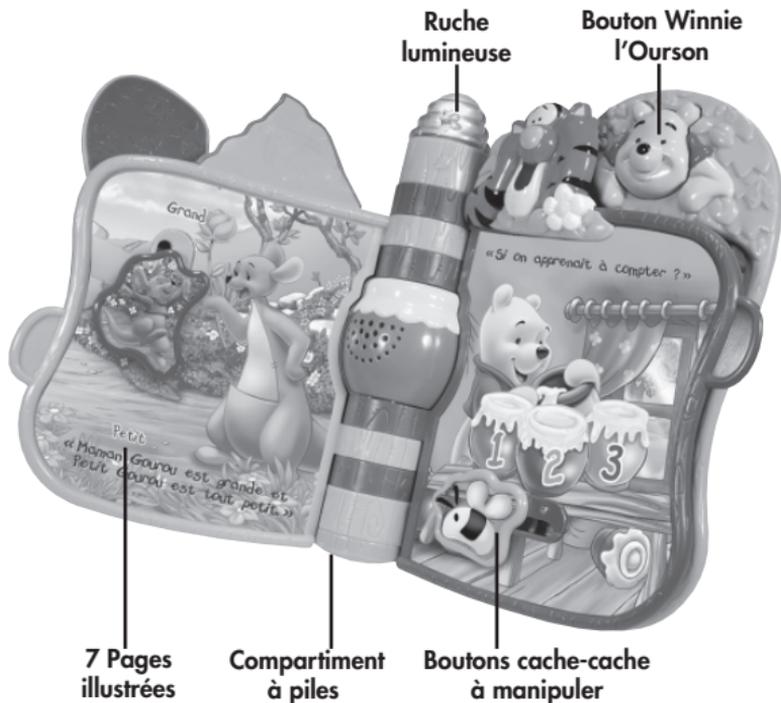
Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

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'acquies Nos premières découvertes de VTech®. Félicitations !

Nos premières découvertes est un livre qui réserve plein de surprises ! Ce livre parlant et musical, avec ses 7 pages illustrées, nous plonge dans l'univers de Winnie l'Ourson et ses amis. A chaque page, Bébé découvre des boutons cache-cache en relief à manipuler. Il développe ainsi sa motricité et apprend les premiers chiffres et les notions d'opposés (grand/petit, ouvert/fermé, haut/bas, droite/gauche). Bébé développe aussi son sens auditif en écoutant Winnie chanter, raconter de petites histoires et jouer 7 mélodies.



CONTENU DE LA BOITE

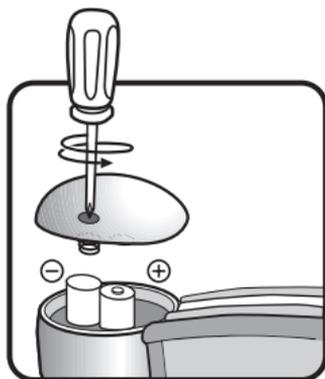
1. Nos premières découvertes
2. Un manuel d'utilisation

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

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le livre **Nos premières découvertes** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la reliure du livre.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA 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.

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 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 : - **Nos premières découvertes** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **Nos premières découvertes**, appuyer sur la tête de Winnie l'Ourson, manipuler l'un des boutons cache-cache ou tourner les pages du livre.

- 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).

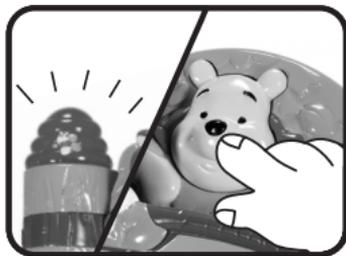
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER A JOUER...

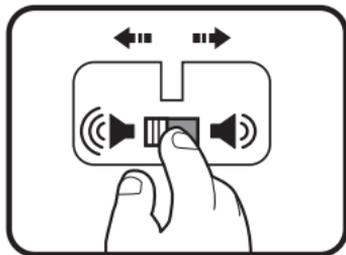
2.1. MARCHE/ARRET

1. Pour mettre en marche **Nos premières découvertes**, appuyer sur la tête de Winnie l'Ourson au milieu de ses amis, ou ouvrir le livre à la page souhaitée.
2. Pour éteindre **Nos premières découvertes**, fermer le livre.



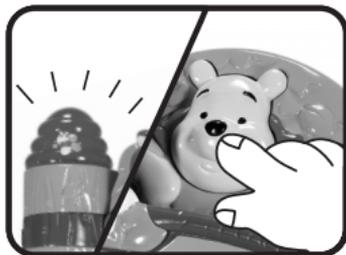
2.2. CONTROLE DU VOLUME

Pour ajuster le volume, faire glisser le sélecteur de volume situé au dos du livre sur la position  pour le volume faible ou sur la position  pour le volume fort.



3. ACTIVITES

1. Pour mettre en marche **Nos premières découvertes**, appuyer sur la tête de Winnie pour l'entendre chanter sa chanson, ou tourner les pages du livre. La ruche lumineuse clignote en rythme avec les sons.

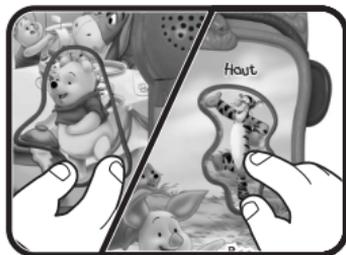


2. Tourner les pages de **Nos premières découvertes** pour entendre Winnie raconter de petites histoires ou manipuler les boutons cache-cache pour apprendre les notions d'opposés (grand/petit, ouvert/fermé, haut/bas, droite/gauche) et les premiers chiffres.

Pages 1 et 2

Manipuler Winnie pour qu'il ouvre ou ferme le pot de miel et ainsi apprendre la notion "ouvert/fermé".

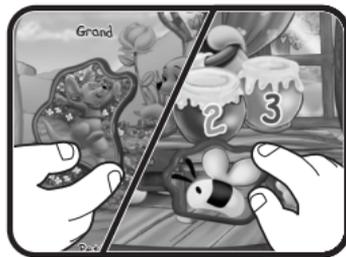
Faire bondir Tigrou de haut en bas pour apprendre la notion "haut/bas".



Pages 3 et 4

Faire bondir Petit Gourou pour qu'il devienne aussi grand que sa maman et apprendre ainsi la notion "grand/petit".

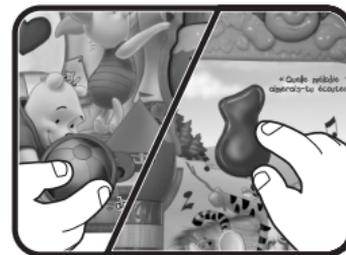
Déplacer l'abeille de gauche à droite pour qu'elle aide Winnie à compter jusqu'à 3.



Pages 5 et 6

Faire rouler le ballon de gauche à droite et de droite à gauche pour apprendre la notion "droite/gauche".

Manipuler la note de musique pour déclencher l'une des 7 mélodies.



Liste des mélodies

1. *Tourne, tourne, petit moulin*
2. *Ainsi font, font, font*
3. *Au clair de la lune*
4. *Fais dodo, Colas, mon p'tit frère*
5. *Sur le pont d'Avignon*
6. *Maman, les p'tits bateaux*
7. *Une souris verte*

Paroles de la chanson

"Si tu aimes les histoires,
Ouvre ce livre, viens nous voir,
Avec Tigrou et tous nos amis,
On joue, on chante, on rit aussi."

4. ENTRETIEN

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

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**[®]. 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**[®] 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**[®] 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**[®], 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