

vtech[®]
Baby

MANUEL
D'UTILISATION

1,2,3, Gribouillis magiques



© 2007 VTech
Imprimé en Chine
91-002243-001-000 (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

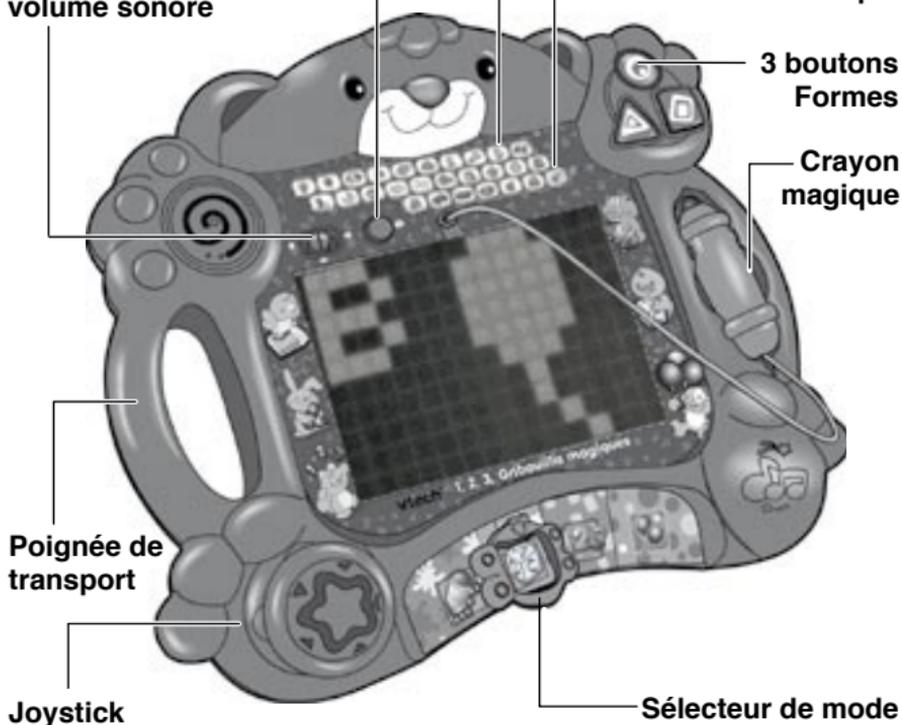
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **1, 2, 3, Gribouillis magiques** de **VTech®**.
Félicitations !

1, 2, 3, Gribouillis magiques de **VTech®** est une ardoise parlante spécialement conçue pour stimuler la créativité de Bébé. Grâce aux 4 modes de jeu, Bébé va pouvoir colorier et dessiner sans se salir, jouer à des jeux rigolos et découvrir les lettres et les nombres, le tout en musique. Magique ! Lorsque Bébé pose le crayon sur l'ardoise, son dessin s'illumine ! Bébé va devenir un véritable petit artiste !

Curseur Marche/ Arrêt/Réglage du volume sonore **Bouton Répéter** **26 touches Objets** **Touche Musique**



CONTENU DE LA BOÎTE

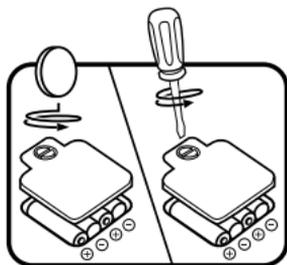
1. 1, 2, 3 Gribouillis magiques de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Important : 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 au dos de **1, 2, 3, Gribouillis magiques** 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 jouet 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. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **1, 2, 3, Gribouillis magiques**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur l'une des 2 positions du volume sonore. Bébé est accueilli par une chanson entraînante et des animations lumineuses sur l'ardoise.



Pour éteindre **1, 2, 3, Gribouillis magiques**, placer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position Arrêt ●.

2.2. 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.

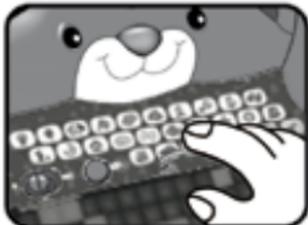
2.3. MODES DE JEU

Quatre modes de jeu sont disponibles : un mode Dessin, un mode Lettres, un mode Nombres et un mode Jeux. Déplacer le sélecteur de mode de jeu sur le mode désiré.



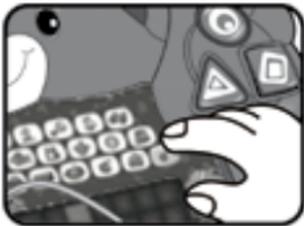
2.4. TOUCHES OBJETS

Appuyer à tout moment sur les touches Objets pour voir des animations rigolotes et découvrir la première lettre des mots.



2.5. TOUCHE MUSIQUE

Appuyer sur la touche Musique pour écouter de jolies mélodies accompagnées d'animations lumineuses.



2.6. BOUTONS FORMES

Appuyer sur les boutons Formes pour les voir apparaître sur l'ardoise, entendre des phrases relatives aux formes ou écouter de jolies mélodies selon le mode de jeu.



2.7. BOUTON RÉPÉTER

Appuyer sur le bouton Répéter pour entendre à nouveau la phrase ou les instructions qui viennent d'être énoncées.



2.8. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **1, 2, 3, Gribouillis magiques** invite Bébé à jouer. Si Bébé n'active toujours pas le jouet, **1, 2, 3, Gribouillis magiques** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit de bouger le joystick, de déplacer le sélecteur de mode ou d'appuyer sur n'importe quel bouton.

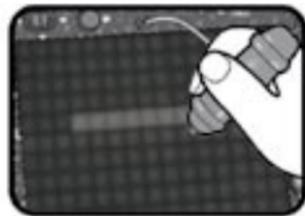
3. ACTIVITÉS

3.1. Mode Dessin

Déplacer le sélecteur sur le mode Dessin.

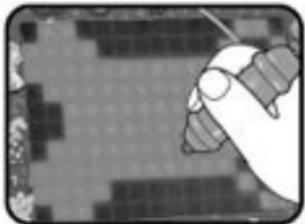


Utiliser le crayon magique pour dessiner sur l'ardoise. Des phrases et des effets sonores amusants encouragent Bébé à dessiner.



Manipuler le joystick pour effacer tout ou partie du dessin.

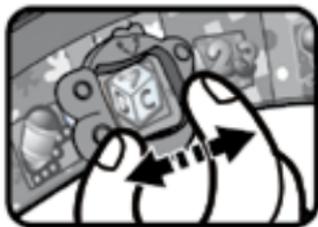
Si Bébé ne dessine plus pendant quelques instants, **1, 2, 3, Gribouillis magiques** lui propose de colorier un objet.



Manipuler le joystick pour choisir l'objet à colorier.

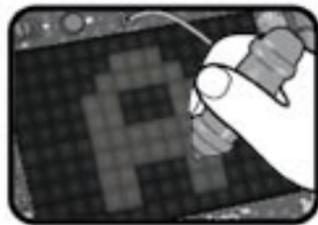
3.2. Mode Lettres

Déplacer le sélecteur sur le mode Lettres.



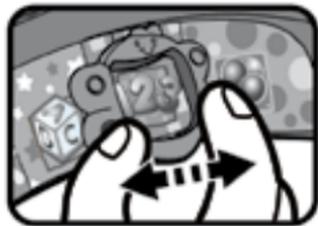
Utiliser le crayon magique pour toucher la lettre qui apparaît sur l'ardoise et voir de jolies animations.

Manipuler le joystick pour faire défiler les lettres de l'alphabet.



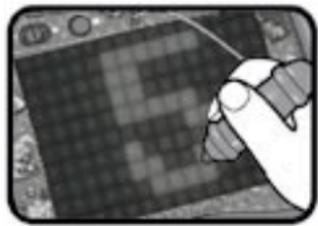
3.3. Mode Nombres

Déplacer le sélecteur sur le mode Nombres.



Utiliser le crayon magique pour toucher le nombre qui apparaît sur l'ardoise et apprendre à compter.

Manipuler le joystick pour faire défiler les nombres.

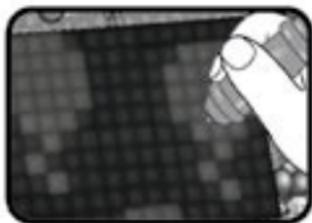


3.4. Mode Jeux

Trois jeux sont disponibles :

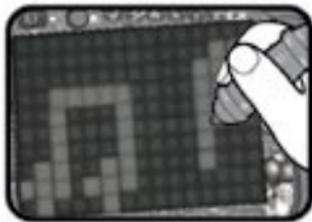
- **Les ballons :**

Utiliser le crayon magique pour toucher les ballons et les faire exploser. Bébé peut également appuyer plusieurs fois sur les boutons Formes pour gonfler les ballons jusqu'à ce qu'ils éclatent.



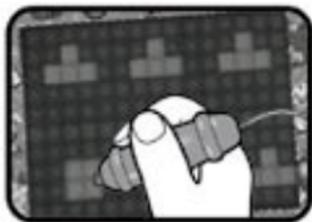
- **Les notes de musique :**

Utiliser le crayon magique pour toucher les notes de musique qui apparaissent sur l'ardoise et jouer une mélodie note par note. La mélodie sera ensuite jouée en entier.



- **L'intrus :**

Utiliser le crayon magique pour toucher le dessin qui est différent des autres.



4. PAROLES DES CHANSONS

Chanson d'ouverture

« Jouer, compter, dessiner, chanter,
Découvre les lettres de l'alphabet,
Révèle tes talents artistiques,
Tout en lumière et en musique. »

Chanson du mode Dessin

« Mon ventre me gratouille,
Lorsque tu le gribouilles,
Dessiner, colorier,
Tu vas bien t'amuser.
Laisse libre cours à ton imagination
Et, prends ton crayon pour de jolies créations. »

Chanson du mode Lettres

« ABC viens donc jouer,
I aï i aï oh,
Tu vas découvrir l'alphabet,
I aï i aï oh. »

Chanson du mode Nombres

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

Chanson du mode Jeux

« Viens jouer avec moi,
Il y a plein de jeux sympa,
On va tell'ment s'amuser,
Qu'on va vite recommencer ! »

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **1, 2, 3, Gribouillis magiques**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **1, 2, 3, Gribouillis magiques** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **1, 2, 3 Gribouillis magiques** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. 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 invitons à 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.

