

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

## Mon premier réveil interactif



© 2008 VTech  
Imprimé en Chine  
91-002287-002(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 entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

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

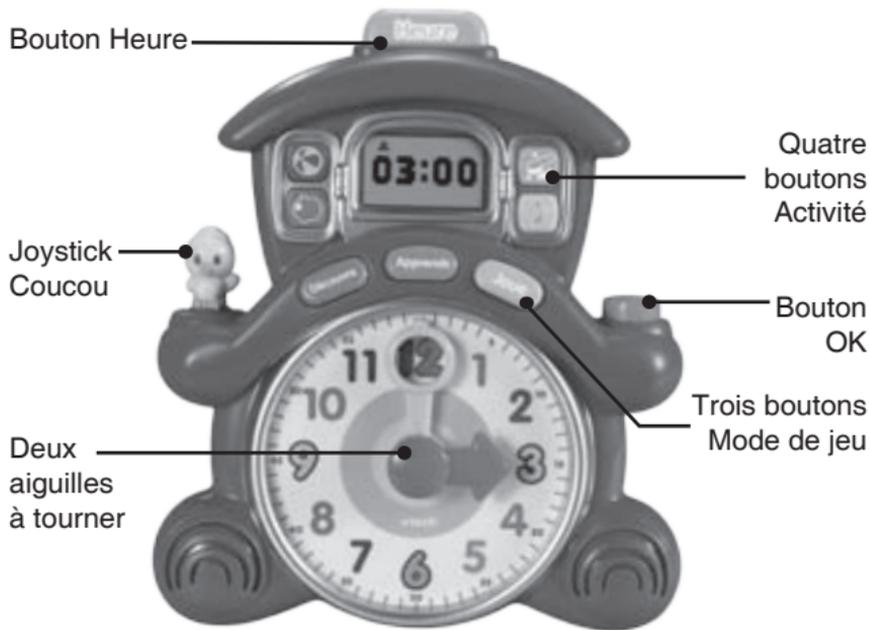
*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.*

*L'équipe VTech*

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

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon Premier réveil interactif** de **VTech®**.  
Félicitations !



## CONTENU DE LA BOÎTE

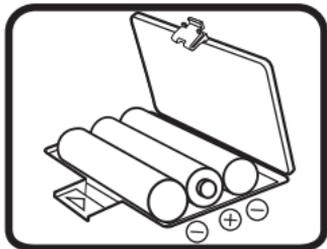
- **Mon premier réveil interactif** de **VTech®**
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

**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.

# ALIMENTATION

## 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 **Mon premier réveil interactif**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



## 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.

## REPLACEMENT DES PILES

Ce jeu consiste à faire grandir un petit oiseau virtuel, une sauvegarde est donc disponible afin de pouvoir conserver le niveau de croissance de Coucou lors du remplacement des piles. Veuillez suivre les instructions ci-dessous afin de changer les piles sans perdre les informations enregistrées :

1. Lorsque l'icône « piles faibles » apparaît, elle clignote quatre fois, puis l'écran LCD devient vide. Cela indique que les données ont bien été sauvegardées. Les piles peuvent alors être remplacées. Elles doivent être remplacées rapidement pour éviter toute perte de données.
2. Si la procédure indiquée a bien été suivie et que les données ont été sauvegardées, l'écran sera toujours vide lorsque les nouvelles piles seront installées. Appuyer alors sur n'importe quel bouton pour réactiver le jeu.
3. Si les piles ne sont pas remplacées suffisamment vite, l'icône « piles faibles » disparaîtra. Le jouet s'éteindra et toutes les données seront perdues. Il est donc important de remplacer les piles dès que l'icône « piles faibles » apparaît.



**Note :** 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 de 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.



# COMMANDES

## 1. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur Réglage du volume sonore situé au dos du jouet sur la position (( )) pour un volume faible ou sur la position ( )) pour un volume fort.



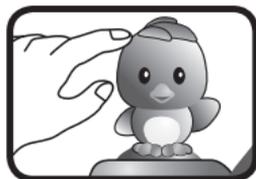
## 2. BOUTON HEURE

Appuyer sur le bouton **Heure** pour entendre l'heure qu'il est. Appuyer à nouveau sur ce bouton pour voir s'afficher la date du jour.



## 3. JOYSTICK COUCOU

Utiliser le joystick **Coucou** pour entrer dans un mode de jeu. L'utiliser également pour sélectionner un menu ou une réponse à l'écran, et pour diriger Coucou dans certains jeux.



## 4. AIGUILLES DE L'HORLOGE

Faire tourner les aiguilles de l'horloge pour entendre prononcer l'heure indiquée et répondre aux questions.



## 5. BOUTON OK

Appuyer sur le bouton **OK** pour entendre l'heure qu'il est ou pour valider un choix.



## 6. BOUTON DÉCOUVRE

Appuyer sur ce bouton pour entrer dans le mode de jeu **Découvre**.



## 7. BOUTON APPRENDS

Appuyer sur ce bouton pour entrer dans le mode de jeu **Apprends**.



## 8. BOUTON JOUE

Appuyer sur ce bouton pour entrer dans le mode de jeu **Joue**.



## 9. BOUTON BALLE

Appuyer sur ce bouton pour faire des jeux avec Coucou.



## 10. BOUTON BAIN

Appuyer sur ce bouton pour donner un bain à Coucou.



## 11. BOUTON POMME

Appuyer sur ce bouton pour donner à manger à Coucou.



## 12. BOUTON MUSIQUE

Appuyer sur ce bouton pour faire des jeux musicaux avec Coucou.



## 13. RÉGLAGE DE L'HEURE ET DES DATES D'ANNIVERSAIRE

Maintenir enfoncé le bouton **Découvre** et appuyer sur le bouton **Heure** pour entrer dans le menu de réglage de l'heure, de la date et des dates d'anniversaire.



Appuyer sur le bouton

**Heure** à nouveau pour quitter ce menu.

**Pour régler l'heure et la date :**

Sélectionner l'icône de l'horloge  en déplaçant le joystick et appuyer sur le bouton **OK** pour confirmer.

La date et l'heure vont apparaître dans l'ordre suivant : année/mois/jour puis heure/minutes. Déplacer le joystick vers la droite pour augmenter d'un chiffre et déplacer la manette vers la gauche pour diminuer d'un chiffre. Appuyer sur **OK** pour valider. L'étape suivante s'affiche automatiquement. Une fois arrivé à la dernière étape, le menu de réglage de l'horloge s'affiche à nouveau.

En cas d'erreur, il faudra reprendre la procédure du début et régler à nouveau les différents paramètres.

**Pour régler les dates d'anniversaire :**

Sélectionner l'icône du gâteau  en utilisant le joystick et appuyer sur **OK** pour valider. Puis, choisir le nom d'un membre de sa famille et entrer sa date d'anniversaire. Les icônes Sauvegarder/Supprimer apparaissent automatiquement après avoir entré la date.

Sélectionner l'icône Sauvegarder  pour sauvegarder le réglage, ou sélectionner l'icône Supprimer  pour supprimer le réglage. Le jour de l'anniversaire de la personne enregistrée, Coucou lui souhaitera un bon anniversaire à 8 heures du matin et à midi.

## 14. RÉGLAGE DE L'ALARME

### Pour régler l'alarme :

Maintenir enfoncé le bouton **Apprends** et appuyer sur le bouton **Heure** pour entrer dans le menu des alarmes.



mémoire interne peut stocker jusqu'à 8 alarmes différentes. Utiliser le joystick pour sélectionner une alarme et suivre la même procédure que pour le réglage de l'horloge pour régler l'heure à laquelle l'alarme devra sonner.

Appuyer sur le bouton **Heure** pour quitter le menu des alarmes et retourner à la fonction horloge normale. Une icône s'affichera en haut à gauche de l'écran pour indiquer que la fonction alarme est active.

### Pour modifier/supprimer une alarme :

Entrer dans le menu des alarmes, sélectionner l'option à changer et appuyer sur **OK** pour valider. L'heure enregistrée pour le déclenchement de la sonnerie apparaît. Appuyer à nouveau sur le bouton **OK** pour faire apparaître les icônes Modifier/Supprimer.

Sélectionner l'icône Modifier  pour remettre l'heure de déclenchement de l'alarme à zéro. Le menu de sélection de l'heure s'affichera à nouveau, pour pouvoir modifier l'heure de déclenchement de l'alarme. Sélectionner l'icône Supprimer  pour supprimer l'alarme enregistrée.

## 15. LES FÊTES ET JOURS SPÉCIAUX

**Mon premier réveil interactif** se met à sonner à 8 heures et à midi les jours suivants : le jour de l'an, la Saint Valentin, le 1er avril, la fête des mères, le jour de Pâques, la fête des pères, le jour d'Halloween, le jour de Noël et le premier jour de chaque saison. Une animation spécifique est jouée pour chaque fête.

# ACTIVITÉS

## 1. MODE DÉCOUVRE

Déplacer les aiguilles de l'horloge sur n'importe quelle position, et Coucou prononcera l'heure indiquée. Une animation rigolote apparaît à l'écran quand on positionne les aiguilles sur les heures paires.

## 2. MODE APPRENDS

Cette activité permet de mettre en pratique les connaissances acquises dans le mode **Découvre**. Déplacer les aiguilles pour faire correspondre l'heure sur le cadran à celle donnée par Coucou et qui est affichée à l'écran.

## 3. MODE JOUE

Coucou dit ce qu'il fait en général à une heure donnée de la journée. Il faut essayer de trouver à quelle heure il fait cette activité. Faire tourner les aiguilles de l'horloge pour indiquer une heure.

## 4. MODE MINI-JEU

- Appuyer sur le bouton **Pomme** pour entrer dans le menu des aliments, et utiliser le joystick pour choisir un aliment. Le fait de manger fait monter la barre d'énergie de Coucou, qui contient 4 points d'énergie au total. À chaque heure qui passe ou à chaque fois que l'on joue à un jeu, un point d'énergie est consommé. Coucou sera très content quand il sera rassasié !



- Appuyer sur le bouton **Bain** pour donner un bain à Coucou et l'aider à rester propre.

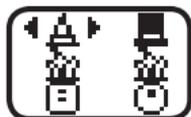


- Appuyer sur le bouton **Balle** pour entrer dans un parc et jouer avec Coucou. Utiliser le joystick pour déplacer Coucou dans le parc et appuyer sur **OK** pour choisir un jeu.



### Le bonhomme de neige

Il faut reproduire le bonhomme de neige affiché à droite de l'écran. Utiliser le joystick pour faire défiler les différents éléments correspondant au haut, au centre et au bas du bonhomme de neige. Appuyer sur **OK** pour valider un élément et passer à la partie inférieure du bonhomme de neige. Mais attention, une fois qu'un élément est validé, on ne peut pas revenir en arrière.



### Les balles rebondissantes

Des balles tombent du haut de l'écran. Utiliser le joystick pour déplacer Coucou sous les balles et les faire rebondir avant qu'elles ne touchent le sol.



### À l'école

Coucou peut apprendre des choses très intéressantes à l'école. Déplacer le joystick pour choisir un cours. Coucou peut étudier la magie, la lecture ou la peinture. On peut ensuite regarder Coucou étudier.



## Attrape-bulles

Appuyer sur **OK** pour sauter et attraper les bulles, tout en évitant les épines et les pierres.



## Croque-pommes

Des pommes et des feuilles tombent d'un pommier. Utiliser le joystick pour déplacer Coucou et l'aider à attraper les pommes, tout en évitant les feuilles.



## Au centre aéré

Coucou peut aller au centre aéré et se faire de nouveaux amis. Coucou et ses nouveaux amis vont ensuite s'amuser ensemble !



Appuyer sur le bouton **Musique** pour amener Coucou au square de la ville où il pourra faire de nombreuses activités musicales. Utiliser le joystick pour déplacer Coucou et appuyer sur **OK** pour sélectionner un jeu.



- **Les plantes mélomanes**

Les plantes de ce jardin n'ont pas seulement besoin d'eau pour pousser, elles ont aussi besoin de musique ! Il faut écouter la note jouée au début, puis verser de l'eau sur la plante dont le pot contient le nom de la note. Utiliser le joystick pour choisir une plante et appuyer sur **OK** pour valider.



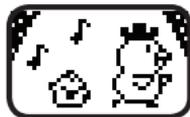
- **Les mélodies de Coucou**

Coucou connaît de nombreuses mélodies ! Utiliser le joystick pour faire défiler le numéro des mélodies et appuyer sur **OK** pour en sélectionner une.



- **La danse de Coucou**

Coucou aime aussi beaucoup danser ! Un oiseau exécute une petite chorégraphie à l'écran. Utiliser le joystick pour aider Coucou à reproduire les mouvements exécutés par l'oiseau.



## POUR PRENDRE SOIN DE COUCOU

Coucou a besoin d'être entretenu de la même manière que n'importe quel animal de compagnie. Il faut donc s'assurer de le nourrir et de jouer avec lui régulièrement. Sinon, il pourrait tomber malade ou devenir triste.

1. Si Coucou fait non de la tête et refuse de jouer, c'est parce qu'il a faim. Appuyer sur le bouton **Pomme** pour lui donner à manger. Quand il sera rassasié il secouera la tête si on veut continuer à le nourrir.
2. Si Coucou a faim pendant plus de 3 jours, il deviendra malade et cessera de grandir. Appuyer sur le bouton **Pomme** pour lui donner à manger. Il se remettra à grandir quand il sera à nouveau en forme.
3. Si Coucou tourne en rond et a l'air triste, c'est qu'il a faim, qu'il se sent seul ou qu'il a envie de prendre un bain. Il faut alors lui donner à manger, jouer avec lui ou lui donner un bain et il retrouvera sa bonne humeur.

### LES ÉTAPES DE LA CROISSANCE DE COUCOU :

1er jour : Bébé oiseau    4e jour : Jeune oiseau    7e jour : Oiseau adulte



## 15e jour : La ponte

Lorsque Coucou se met sur son nid pour pondre un œuf, appuyer sur n'importe quel bouton pour faire éclore l'œuf et voir un nouveau bébé oiseau. Le cycle de la croissance recommencera alors du début.



## ENTRETIEN

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

# 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 derrière 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.