

Magi Cabane interactive



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 sérénité.

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

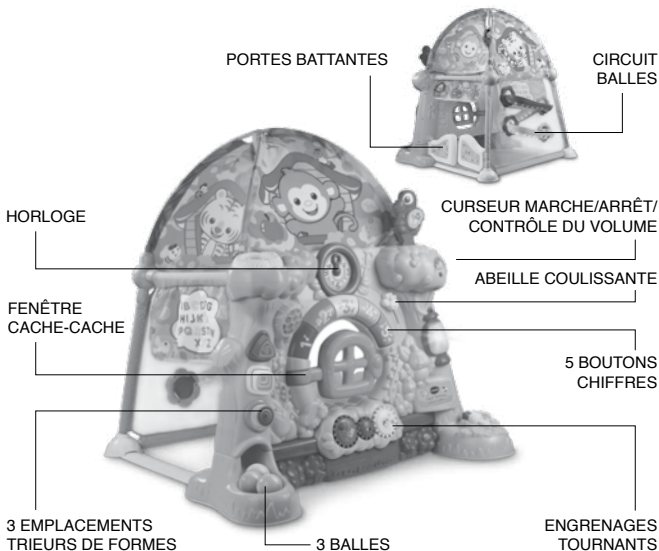
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Magi Cabane interactive** de **VTech®**. Félicitations !

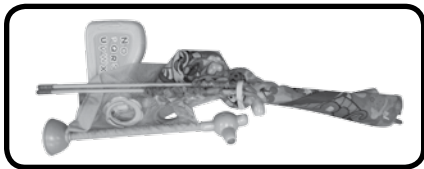
Apprendre devient rigolo avec **Magi Cabane interactive** de **VTech®**. Votre enfant développe ses sens au fur et à mesure qu'il joue grâce à des jeux de balle et de tri, aux engrenages, au tableau d'activités et à bien d'autres choses encore. Ces activités aident l'enfant à développer son langage. Il apprend les couleurs, les nombres, les concepts de la vie quotidienne et améliore ses compétences motrices. Avec ces nombreuses activités rigolotes, votre enfant jouera tout en apprenant dans sa **Magi Cabane interactive** !



CONTENU DE LA BOÎTE



Un panneau électronique



Un kit de montage incluant la
toile de toit et une porte



Un panneau inférieur
avec engrenages



Un anneau



Une porte à fixer



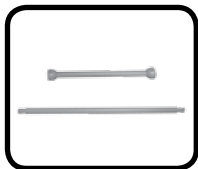
Un oiseau



Deux pieds de
fixation pour l'avant
de la cabane



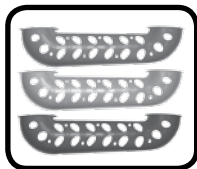
Deux bases



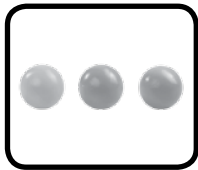
Deux tiges de
raccordement



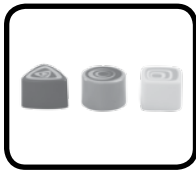
Deux raccords avec
toile imprimée



Trois chemins
pour les balles



Trois balles



Trois blocs à
encastrer



Onze vis

- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION !

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.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

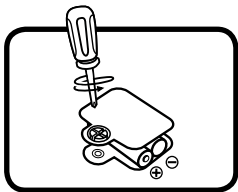
WARNING!

All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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 à l'arrière du panneau d'activités de **Magi Cabane interactive** à l'aide d'un tournevis.
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.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- 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 -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

- 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.

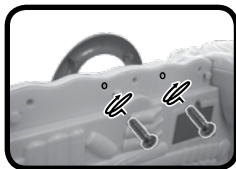
Tri des produits et piles usagés

- 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.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé. 
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs. 
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

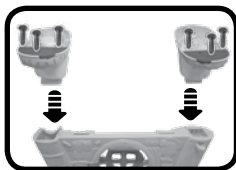
2. ASSEMBLAGE

Attention : ce jouet doit être assemblé par un adulte. Ce jouet contient des petites vis. Pour la sécurité de votre enfant, ne le laissez pas utiliser ce jouet avant qu'il ne soit complètement assemblé.

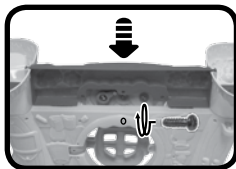
1. **Attacher l'anneau** : enfoncer l'anneau dans le panneau électronique jusqu'à entendre un clic. Utiliser un tournevis pour serrer les deux vis dans les trous prévus à cet effet à l'arrière du panneau électronique.



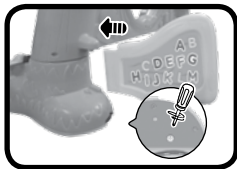
2. **Fixer les deux pieds de fixation avant** : insérer les pieds avant dans les trous situés sous le panneau d'activités jusqu'à entendre un clic. Utiliser un tournevis pour serrer les vis en bas de chaque pied comme indiqué sur le schéma ci-contre.



3. **Fixer le panneau inférieur avec engrenages** : insérer le panneau inférieur avec engrenages en bas du panneau d'activités. Utiliser un tournevis pour serrer une vis dans le trou prévu à cet effet à l'arrière du panneau électronique comme indiqué sur le schéma ci-contre.



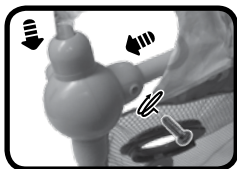
4. **Fixer la porte gauche** : attacher la porte gauche au panneau d'activités. Utiliser un tournevis pour fixer la porte au pied de fixation. Serrer la vis située dans le pied de fixation à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre.



5. **Fixer les raccords** : insérer la tige de raccordement la plus grande dans le bas de la toile du jeu de balles, puis insérer les extrémités dans les pieds jusqu'à entendre un clic.



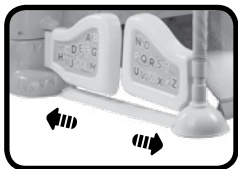
6. **Fixer la toile du toit** : insérer les extrémités d'une face dans les connecteurs arrondis jusqu'à entendre un clic. Insérer la tige de raccordement la plus courte dans les connecteurs arrondis en la faisant passer derrière la toile du toit. Verrouiller le montage en serrant une vis dans chaque support comme indiqué sur le schéma.



7. **Fixer les chemins pour les balles** : insérer les chemins pour les balles dans les ouvertures rondes prévues à cet effet. Appuyer jusqu'à entendre un clic.



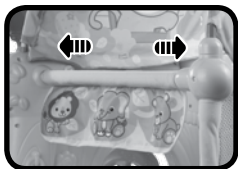
8. **Fixer les bases :** attention ! Les bases sont de tailles différentes et des lettres sont inscrites en bas de chaque pièce. Faire correspondre les bases avec la lettre inscrite en bas de chaque pied. Insérer les bases dans les trous prévus à cet effet en bas des pieds jusqu'à entendre un clic.



9. **Fixer le toit en toile au tableau d'activités électronique :** insérer le toit en toile dans les trous du tableau d'activités prévus à cet effet jusqu'à entendre un clic. Fixer ensuite correctement la toile au tableau d'activités grâce aux petites attaches prévues à cet effet.



10. **Fixer les raccords avec toile imprimée :** insérer les extrémités des tiges de raccordement dans les trous prévus à cet effet à l'arrière du panneau d'activités et dans les connecteurs ronds jusqu'à entendre un clic.



11. **Fixer l'oiseau :** insérer l'oiseau en haut de l'arbre dans le panneau d'activités. Appuyer sur l'oiseau jusqu'à entendre un clic.



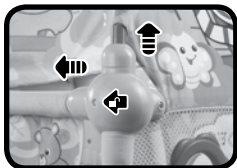
3. DÉMONTAGE

Enlever les raccordements

1. **Enlever la tige de raccordement située au-dessus du panneau Jeu de balle :** utiliser un tournevis pour retirer la vis et enlever la tige de raccordement.



2. **Enlever les raccordements avec toile ainsi que le toit en toile :** insérer un petit tournevis dans le trou du connecteur rond et appuyer sur le petit bouton pour enlever la tente et le raccordement. Répéter ce processus pour les autres extrémités des raccordements.



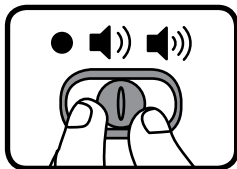
3. **Enlever les bases des pieds de fixation :** insérer un petit tournevis dans les trous en bas de chaque pied support et appuyer sur le petit bouton pour enlever les pièces de connexion.



4. POUR COMMENCER À JOUER...

1. CURSEUR MARCHÉ/ARRÊT/CONTRÔLE DU VOLUME

Pour mettre en marche **Magi Cabane interactive**, faire glisser le curseur **MARCHÉ/ARRÊT/CONTRÔLE DU VOLUME** sur la position volume faible () ou sur la position volume fort (). Pour éteindre **Magi Cabane interactive**, faire glisser le curseur **MARCHÉ/ARRÊT/CONTRÔLE DU VOLUME** sur la position arrêt (●).

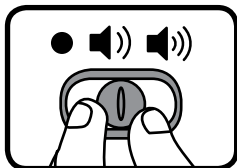


2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Magi Cabane interactive** invite l'enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, **Magi Cabane interactive** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

5. ACTIVITÉS

1. Faire glisser le curseur **MARCHÉ/ARRÊT/CONTRÔLE DU VOLUME** pour mettre en marche **Magi Cabane interactive**. L'enfant entendra une chanson et une phrase qui l'invitera à jouer.



2. Appuyer sur les boutons **Chiffres** pour découvrir les chiffres et entendre des notes de musique, des chansons et des mélodies.



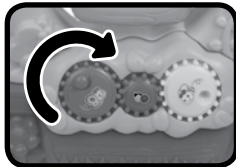
3. Faire passer les balles dans le nid pour apprendre les couleurs, des noms d'animaux et entendre des sons rigolos.



4. Faire tourner les aiguilles de l'horloge pour reconnaître les différents moments de la journée, entendre des sons rigolos et des berceuses.



5. Faire tourner les engrenages pour entendre des sons rigolos et une chanson.



6. Insérer les blocs dans le trieur de formes pour découvrir le nom des formes et entendre des sons rigolos.



7. Ouvrir la porte pour jouer avec la tente et entendre des chansons amusantes et apprendre l'alphabet.



8. Ouvrir ou fermer la fenêtre cache-cache pour entendre des phrases amusantes, des chansons et des sons rigolos.



9. Faire passer les balles dans les chemins pour les voir rouler.



6. LISTE DES MÉLODIES

1. *Dans la forêt lointaine*
2. *Nous n'irons plus au bois*
3. *1, 2, 3, nous irons au bois*
4. *Une souris verte*
5. *Ronde des légumes*
6. *L'alouette sur la branche*
7. *Pomme de reinette*
8. *Petit escargot*
9. *L'araignée Gypsie*

10. *Un éléphant qui se balançait*
11. *Le fermier dans son pré*
12. *La jument de Michao*
13. *Tous les animaux du monde*
14. *Le grand cerf*
15. *Promenons-nous dans les bois*
16. *Dansons la capucine*
17. *La famille tortue*
18. *Mon petit lapin*
19. *Le Rock'n roll des gallinacées*
20. *Pirouette cacahuète*
21. *Au clair de la lune*
22. *Les petits poissons*
23. *Sur le pont du Nord*
24. *Sur le pont d'Avignon*
25. *À la claire fontaine*

7. PAROLES DES CHANSONS

CHANSON 1

Dans ta cabane magique,
On joue c'est fantastique,
On découvre les chiffres,
On apprend la musique.

CHANSON 2

Tourne les jolies roues,
Tourne de plus en plus vite !
On s'amuse comme des fous,
Pour faire de la musique !

CHANSON 3

ABCDEFGH

IJKLMNOP

QRS

TUV

WXY et Z !

Je connais mon alphabet.

C'est à toi de le chanter !

CHANSON 4

Dans ma cabane il y a :

Des formes, un piano, des balles.

Il y a même un toboggan,

Oh oui, comme c'est amusant !

CHANSON 5

Ouvre la fenêtre de ta maisonnette

Et passe ta tête !

CHANSON 6

Referme la fenêtre,

Tu es dans ta cachette.

CHANSON 7

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 !

8. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le panneau d'activités de **Magi Cabane interactive**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produits corrosifs.
2. L'insecte en tissu et les deux rideaux sont lavables en machine. Suivre les instructions sur l'étiquette.
3. Éviter toute exposition prolongée de **Magi Cabane interactive** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. En cas de non-utilisation prolongée, retirer les piles de **Magi Cabane interactive**.
5. Entreposer **Magi Cabane interactive** dans un endroit sec.
6. **Magi Cabane interactive** est fabriquée avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

9. RÉOLUTION DES PROBLÈMES

Si **Magi Cabane interactive** présente un dysfonctionnement ou s'arrête de fonctionner, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/ Contrôle du volume** sur la position Arrêt .
2. Retirer les piles en suivant les instructions de la section 1. ALIMENTATION de ce manuel.
3. Remettre les piles après quelques instants.
4. Mettre le jouet en marche en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/ Contrôle du volume** sur le mode souhaité.
5. Si **Magi Cabane interactive** ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

10. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 300 (0.12€/min).
- Via notre site internet HYPERLINK "<http://www.vtech-jouets.com>"
www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance »

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 libertés et droits individuels.

