



Manuel d'utilisation

Baby Vroom



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 **Baby Vroom** de **VTech®**. Félicitations !

Avec **Baby Vroom**, Bébé part à la découverte des formes, des couleurs et de la musique. En encastrant les 5 formes dans la voiture, il apprend à les identifier tout en développant sa motricité. Bébé s'initie également à la musique grâce à la chanson, aux 6 mélodies et aux 3 touches de piano. **Baby Vroom** lui enseigne aussi quelques règles simples de la sécurité routière. Enfin, **Baby Vroom** est doté d'une cordelette pour permettre à Bébé de l'emporter dans toutes ses découvertes.

COFFRE POUR
RANGER LES FORMES

SÉLECTEUR DE MODE DE JEU
(DÉCOUVERTE OU MUSICAL)

5 FENÊTRES POUR
ENCASTRER LES
FORMES

BOUON MARCHE/ARRÊT

CHIEN CONDUCTEUR
QUI SE BALANCE

4 ROUES
MOBILES

3 TOUCHES
DE PIANO
COLORÉES

2 PHARES LUMINEUX

5 FORMES À ENCASTRER

CORDELETTE POUR
TIRER LE VÉHICULE

CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Baby Vroom** de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. 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.

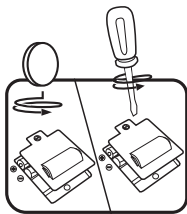
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 sous **Baby Vroom** à l'aide d'une pièce de monnaie ou 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.



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 des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

- 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.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

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 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 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.



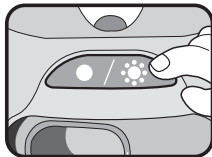
2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt situé au-dessus du véhicule pour allumer **Baby Vroom**.

Bébé entend alors un effet sonore rigolo et une petite phrase, suivis d'une chanson.

Pour éteindre **Baby Vroom**, appuyer à nouveau sur le bouton Marche/Arrêt.



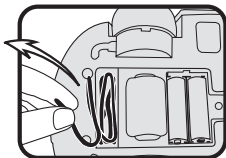
2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Baby Vroom** invite Bébé à jouer en lui demandant de trouver une touche

de piano. Si Béb  ne manipule toujours aucun bouton, la chanson retentit, puis **Baby Vroom** s' teint automatiquement. Pour r activer **Baby Vroom**, il suffit d'ins rer une forme ou d'appuyer sur n'importe quel bouton.

2.3. CORDELETTE POUR TIRER BABY VROOM

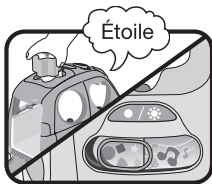
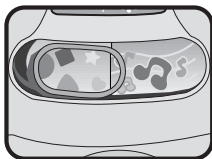
Pour transformer **Baby Vroom** en v hicule   tirer, sortir la cordelette du compartiment   piles situ  sous le jouet. L'ins rer dans l'encoche pr vue   cet effet et refermer le couvercle du compartiment. Pour des raisons de s curit , il est recommand  d'attendre que votre enfant marche avant d'utiliser **Baby Vroom** comme v hicule   tirer.



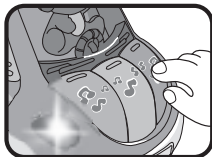
3. ACTIVIT S

3.1. MODE D COUVERTE

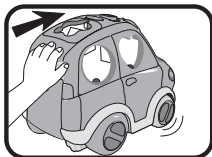
1. D placer le curseur situ  au-dessus du v hicule sur le mode **D couverte**. D s que B b  met le jouet en marche, **Baby Vroom**  met un bruit de klaxon suivi de phrases amusantes et d'une chanson.
2. Ins rer les formes dans leur emplacement pour les identifier et entendre des phrases correspondant   ces formes ainsi que des effets sonores rigolos. Ouvrir le coffre pour r cup rer les formes.



3. Appuyer sur les touches de piano situées sur le capot de la voiture pour apprendre les couleurs et entendre des règles simples de la sécurité routière. **Baby Vroom** demande aussi à Bébé de trouver une forme.



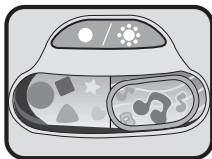
4. Pousser ou tirer la voiture pour voir le chien conducteur se balancer, entendre des phrases amusantes et écouter la chanson.



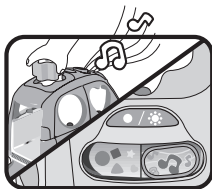
Les phares s'illuminent en rythme avec les sons.

3.2. MODE MUSICAL

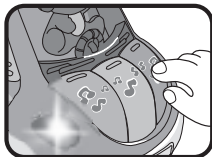
1. Déplacer le curseur situé au-dessus du véhicule sur le mode **Musical**. Dès que Bébé met le jouet en marche, **Baby Vroom** émet un bruit de démarrage suivi de phrases amusantes et d'une mélodie.



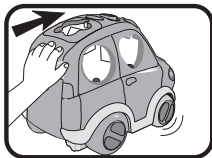
2. Insérer les formes dans leur emplacement pour les identifier et entendre de jolies mélodies. Pendant une mélodie, réinsérer les formes dans la voiture pour entendre des effets sonores rigolos se mélanger à la mélodie. Ouvrir le coffre pour récupérer les formes.



3. Appuyer sur les touches de piano situées sur le capot de la voiture pour entendre les notes de musique Do, Ré, Mi. Pendant une mélodie, appuyer sur la touche verte pour accélérer le tempo, sur la touche orange pour le ralentir et sur la touche rouge pour arrêter la mélodie.



4. Pousser ou tirer la voiture pour voir le chien conducteur se balancer, écouter la chanson ou des mélodies chantées par le chien.



Les phares s'illuminent en rythme avec les sons.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Il était une fermière...*
2. *Le grand cerf*
3. *Bon voyage monsieur Dumollet !*
4. *Ah ! les crocodiles !*
5. *Ah ! vous dirais-je maman ?*
6. *La Totomobile*

5. PAROLES DE LA CHANSON

« Ah tut tut pouet pouet la voilà,
La totomobile.

Ah tut tut pouet pouet la voilà,
Qu'est-ce qu'elle fait donc là ? »

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Baby Vroom**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Baby Vroom** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Baby Vroom** 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 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 derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- 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
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

E-mail : 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 :

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.

