

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Biblio Pomme



© 2006 VTech
Imprimé en Chine
91-02189-005-000 (2)

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.

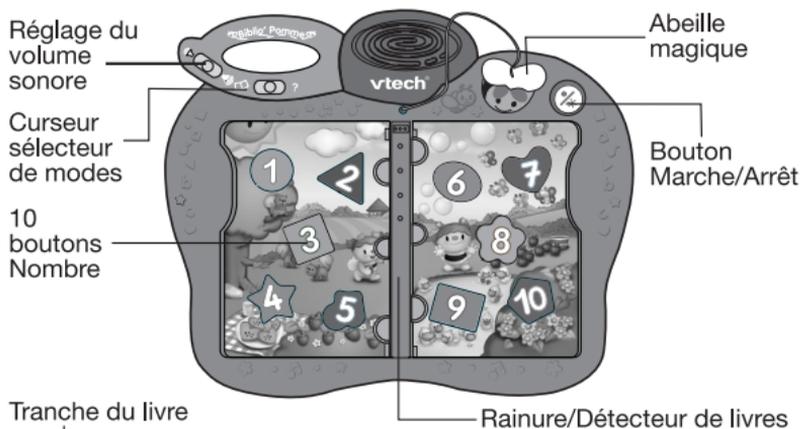
Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

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'acquérir **Biblio'Pomme** de **VTech**®. Félicitations !

Avec cette base interactive et les 4 livres, Bébé découvre les animaux, les formes, les couleurs et les sons. Chaque livre et chaque page sont reconnus automatiquement par la base. Les livres prennent vie grâce à l'abeille magique : Bébé pose l'abeille sur les différentes illustrations et déclenche ainsi le nom des objets et des animaux, les couleurs, les formes et de nombreux effets sonores très réalistes. Avec ses 2 modes de jeu (Découverte et Questions) et ses 10 mélodies, **Biblio'Pomme** offre vraiment de multiples surprises à Bébé.



4 livres d'activités

CONTENU DE LA BOÎTE

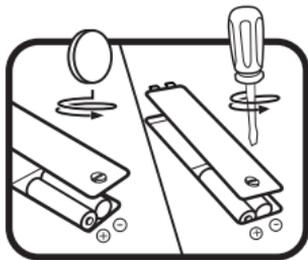
- **Biblio’Pomme**
- 4 livres d’activités
- Un manuel d’utilisation
- Un bon de garantie

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.

ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d’insérer les piles, s’assurer que le jouet **Biblio’Pomme** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet 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. 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 et usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne pas les jeter dans le feu ni dans la nature.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes:

- **Biblio'Pomme** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non -utilisation. Pour réactiver **Biblio'Pomme**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.
- 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).

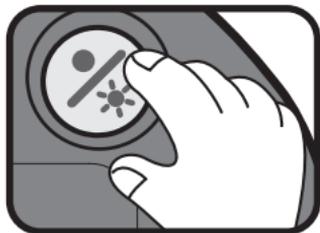


2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. BOUTON MARCHE/ARRÊT

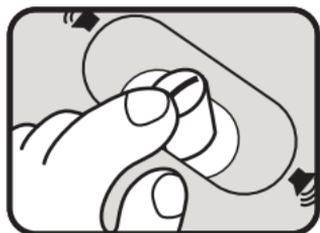
Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** situé à droite de l'abeille magique pour commencer à jouer avec **Biblio'Pomme**.

Pour éteindre **Biblio'Pomme**, appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur **Réglage du volume sonore** sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.



2.3. COMPARTIMENT DE RANGEMENT

Biblio'Pomme dispose d'un compartiment de rangement au dos du produit pour stocker les 4 livres lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

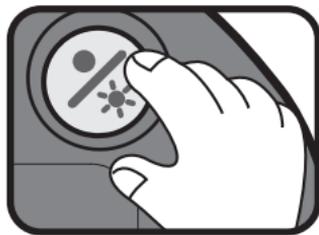
2.4. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Biblio'Pomme** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Biblio'Pomme** s'éteint automatiquement. Pour réactiver **Biblio'Pomme**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

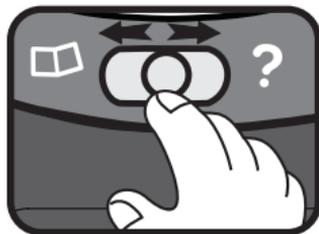
3. ACTIVITÉS

1. Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** situé à droite de l'abeille magique pour commencer à jouer avec **Biblio'Pomme**.

Pour éteindre **Biblio'Pomme**, appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.



2. Déplacer le curseur de modes sur le mode Découverte  ou sur le mode Questions  pour choisir un mode de jeu.



3. Choisir l'un des 4 livres d'activités et insérer sa tranche dans la rainure prévue à cet effet sur la base interactive. Pour enlever le livre, soulever le bas de la tranche du livre.
4. Placer l'abeille magique sur les illustrations et les mots associés. Attention, certaines illustrations dépassent la zone de détection sensitive. Il est donc recommandé de bien positionner l'abeille magique au centre des illustrations pour une meilleure détection. Selon le livre sélectionné, Béb  entend, en mode D couverte, le nom des animaux, des objets et leur forme, les couleurs et des effets sonores. En mode Questions, **Biblio'Pomme** demande   B b  de placer l'abeille magique sur un animal, un objet, une couleur ou de retrouver un effet sonore selon le livre s lectionn .
5. Lorsque B b  tourne une page du livre, cette derni re est imm diatement reconnue par la base interactive.

6. Lorsque aucun livre n'est inséré dans la base interactive, appuyer sur les boutons Nombre, en mode Découverte, pour entendre les nombres. En mode Questions, **Biblio'Pomme** demande à Bébé de placer l'abeille magique sur un nombre.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Les Crocodiles*
2. *Les Petits Poissons*
3. *Petit escargot*
4. *Il était un petit navire*
5. *Il était un petit homme*
6. *Le Rock and roll des gallinacés*
7. *Trois petits minous*
8. *Un pou, une puce*
9. *Une souris verte*
10. *Un éléphant qui se balançait*

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Biblio'Pomme**, utiliser un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Biblio'Pomme** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Biblio'Pomme** dans un endroit sec.

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 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