

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

# Tourni Kidiminiz

## P'tite cuisine interactive



© 2012 VTech  
Imprimé en Chine  
91-002689-000



*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, 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**<sup>®</sup> sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, 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.*

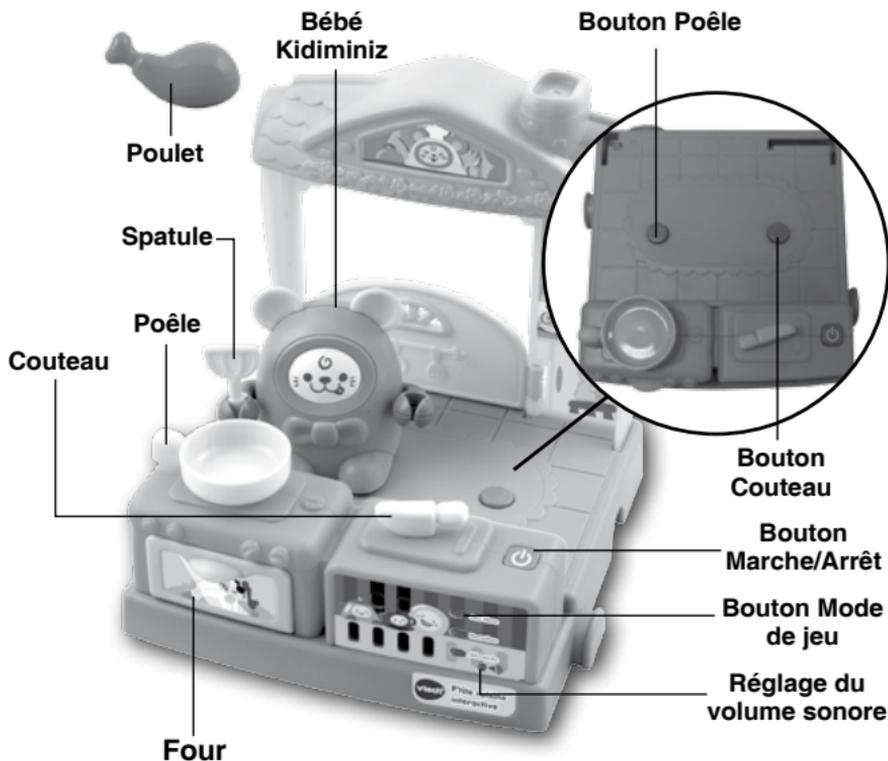
*L'équipe VTech*

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

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **P'tite cuisine interactive Tourni Kidiminiz** de **VTech®**. Félicitations !

Avec la **P'tite cuisine interactive Tourni Kidiminiz**, tu peux jouer avec le **Bébé Kidiminiz** (non électronique) ou avec un **Tourni Kidiminiz** (vendu séparément) pour préparer de bons petits plats ou encore découvrir des conseils sur l'alimentation. Grâce aux accessoires inclus (spatule et poulet) et au décor réaliste avec tout le matériel nécessaire à un chef cuisinier (four, poêle et couteau), tu peux faire la cuisine comme les grands. À toi de jouer, aux fourneaux !



# CONTENU DE LA BOÎTE

1. Une **P'tite cuisine interactive Tourni Kidiminiz** de VTech®
2. Un bébé Kidiminiz (non électronique)
3. Un poulet
4. Une spatule
5. Un manuel d'utilisation
6. 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.

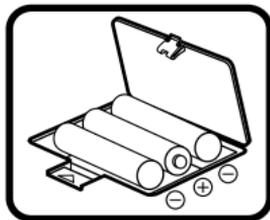
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

**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 la **P'tite cuisine interactive**.
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 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.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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.

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

### Tri des produits et piles usagés

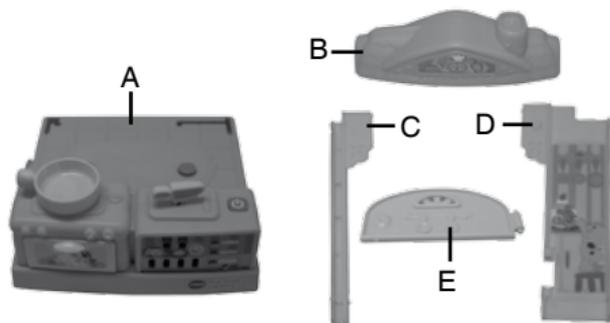
- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**<sup>®</sup> vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans 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.

## 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)

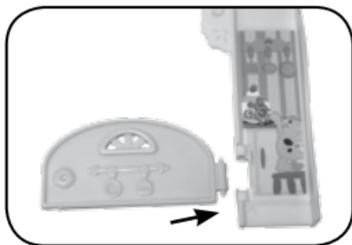
## 2. ASSEMBLAGE



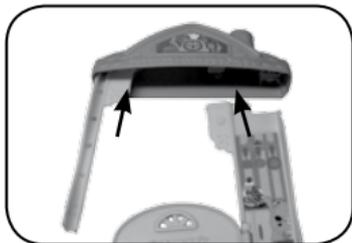
Pièces incluses :

- A. Sol
- B. Toit
- C. Poteau
- D. Mur
- E. Porte

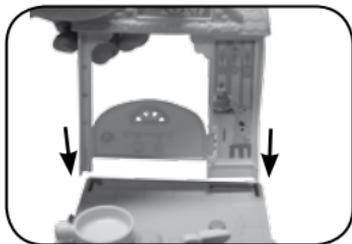
1. Fixer la porte au mur au niveau de l'encoche. S'assurer que la charnière tient correctement et que la porte peut s'ouvrir et se fermer.



2. Clipper le mur et le poteau de part et d'autre du toit dans les trous prévus à cet effet.



3. Clipper le toit avec le poteau et le mur sur le sol.



4. Il est possible d'assembler horizontalement les 3 univers Kidiminiz (cuisine, chambre et salle de bains).



Ou bien de les assembler en forme de L.



## 3. POUR COMMENCER À JOUER...

### 3.1. BOUTON MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche la **P'tite cuisine interactive** appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** . Pour éteindre le jouet, appuyer de nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt** .

### 3.2. MODES DE JEU

Appuyer sur le bouton **Mode de jeu** pour sélectionner un mode parmi les suivants : Jeu libre, Recettes ou Aliments.

### 3.3. BOUTON COUTEAU

Placer le Bébé Kidiminiz (ou un **Tourni Kidiminiz**, vendu séparément) sur le bouton couteau pour déclencher des réponses dans les différentes activités.

### 3.4. BOUTON POÊLE

Placer le Bébé Kidiminiz (ou un **Tourni Kidiminiz**, vendu séparément) sur le bouton poêle pour déclencher des réponses dans les différentes activités.

### 3.5. FOUR

Ouvrir ou fermer la porte du four pour jouer dans certaines activités.

### 3.6. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Appuyer sur le bouton  pour régler le volume sonore. Il y a trois niveaux disponibles : faible, moyen ou fort.

### 3.7. ARRÊT AUTOMATIQUE

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

## 4. ACTIVITÉS

### 4.1. Jeu libre

Place le Bébé Kidiminiz sur le bouton couteau ou le bouton poêle ou bien joue avec le couteau, la poêle ou le four pour déclencher des phrases amusantes ou des sons rigolos. Super, il y a même une spatule et une cuisse de poulet !

### 4.2. Recettes

Suis les instructions étape par étape pour préparer de bons petits plats : entrée, plat et dessert. Aux fourneaux !

### 4.3. Aliments

Place le Bébé Kidiminiz (ou un **Tourni Kidiminiz**, vendu séparément) sur le bouton couteau ou le bouton poêle, ou bien ouvre et ferme la porte du four pour obtenir des conseils sur l'alimentation.

## 5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la **P'tite cuisine interactive**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de la **P'tite cuisine interactive** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer la **P'tite cuisine interactive** 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 derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- 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](mailto: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](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.

