

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

mon ourson à personnaliser



© 2013 VTech
Imprimé en Chine
91-002855-003 (FR)



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 **Nino, mon ourson à personnaliser** de VTech®. Félicitations !

Avec **Nino, mon ourson à personnaliser**, Bébé découvre ses premiers mots, musiques et émotions. La peluche est personnalisable avec le prénom de Bébé, ses goûts et ses chansons préférées. Super ! Nino raconte des histoires mettant en scène Bébé et ses proches et adapte ses phrases selon les moments de la journée ! Une super peluche pour des moments de câlins et de découvertes !

PATTE MAIN /
HISTOIRES

PATTE CHANSONS,
ÉVÉNEMENTS
SPÉCIAUX ET
ANNIVERSAIRES

BOUTON
VENTRE /
PHRASES DE
LA JOURNÉE

CŒUR
LUMINEUX
PHRASES
CÂLINES

PATTE
BERCEUSES

PATTE PIED
/ MÉLODIES
JOYEUSES

CONTENU DE LA BOÎTE

- La peluche **Nino, mon ourson à personnaliser** de VTech®
- Un câble USB
- 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.

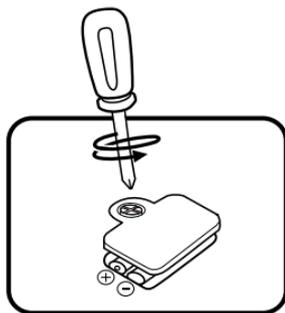
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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'intérieur de **Nino, mon ourson à personnaliser** 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 les vis sont bien serrées.





1.2. MISE EN GARDE

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

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, ne pas mélanger des piles neuves avec des usagées.
- Ne pas utiliser des piles endommagées.
- Mettre en place les piles en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles usagées du jouet.
- Retirer les piles 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.

Pour la sécurité de Bébé, merci de vérifier que le compartiment à piles est bien fermé et que Bébé n'y a pas accès en fermant bien le dos de l'ourson.

ATTENTION : Lors de votre achat, le produit est en mode démonstration. Pour quitter le mode démonstration, accéder au compartiment à piles situé dans le dos de la peluche, déplacer le curseur sur la position Arrêt (●) puis remettre en marche l'ourson en déplaçant le curseur sur la position volume faible (🔊) ou volume fort (🔊).

ATTENTION ! Si les piles sont retirées plus de 30 secondes, il faudra régler l'horloge interne de la peluche à nouveau en la connectant à l'Explor@ Park à l'aide du câble USB comme indiqué dans la partie 4. PERSONNALISATION de ce manuel.

Le jouet doit uniquement être connecté à u matériel de classe II portant le symbole suivant .

Tri des produits et piles usagés

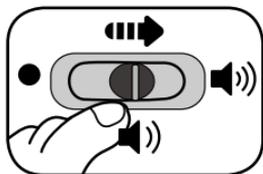
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus 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. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. CURSEUR MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME

Pour mettre en marche **Nino, mon ourson à personnaliser**, accéder au compartiment à piles situé dans le dos de la peluche, déplacer le CURSEUR MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME sur la position () pour un volume faible ou sur la position () pour un volume fort.



Pour éteindre **Nino, mon ourson à personnaliser**, déplacer le CURSEUR MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME sur la position ARRÊT (●).

2.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Nino, mon ourson à personnaliser** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3. PERSONNALISATION

Grâce à la fonction personnalisation, Nino peut connaître le prénom de l'enfant, sa date d'anniversaire, ses goûts, les événements spéciaux de la vie de l'enfant. Il peut aussi chanter les chansons de votre choix et jouer les mélodies préférées de Bébé ! Il suffit tout simplement de connecter l'ourson à l'**Explor@ Park** de **VTech®** grâce au câble USB inclus.

3.1. INSTALLATION DE L'EXPLOR@PARK

Avant de connecter la peluche à votre ordinateur, merci de télécharger l'**Explor@ Park** de **VTech®** sur votre ordinateur. Pour cela, il suffit de se connecter au site Internet www.vtech-jouets.com puis se rendre dans la rubrique Téléchargements pour télécharger l'**Explor@ Park** adapté à **Nino, mon ourson à personnaliser**.



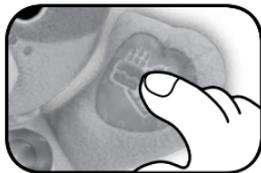
3.2. PERSONNALISER NINO, MON OURSON À PERSONNALISER

Mes informations : cette section permet de personnaliser la peluche avec le prénom de l'enfant, sa date d'anniversaire et ses préférences.

IMPORTANT : Afin que l'ourson réagisse en fonction de la date et du moment de la journée, il est important de bien configurer ces données via l'Explor@ Park.



- **Événements et journées spéciales :** choisissez parmi une liste proposée les événements que vous voulez transférer dans la mémoire de **Nino, mon ourson à personnaliser**.



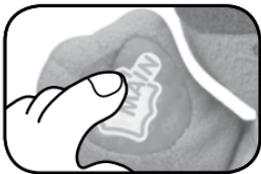


- **Phrases** : choisissez 11 phrases à transférer dans la mémoire de Nino. L'ourson dira les phrases à Bébé en s'adaptant aux moments de la journée. Ainsi, par exemple, il parlera du repas de midi en fin de matinée. Bébé pourra entendre ces phrases en pressant le ventre de Nino.

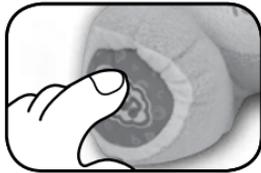


- **Histoires** : Nino raconte les histoires que vous avez sélectionnées à Bébé ! Ces histoires sont personnalisées grâce aux informations que vous aurez entrées dans la rubrique **Mes informations de l'Explor@ Park**.

Pour entendre ces histoires dont Bébé est le héros, il suffit d'appuyer sur la main droite de Nino !



- **Musiques** : choisissez les mélodies à transférer dans la mémoire de **Nino, mon ourson à personnaliser** ! Sélectionnez jusqu'à 8 chansons, 15 mélodies joyeuses et 15 berceuses parmi les choix proposés. Super ! En pressant le pied droit de Nino, Bébé entend les berceuses et en pressant la le pied gauche, il entend des mélodies joyeuses ! En pressant la main gauche de Nino, Bébé découvre de jolies chansons.



- Vous pouvez à tout moment modifier des informations ou transférer de nouvelles données à partir de **l'Explor@ Park** en cliquant sur les onglets situés sur la colonne de gauche et en suivant les instructions.
- Pour commencer à jouer avec **Nino, mon ourson à personnaliser**, déconnecter la peluche de l'ordinateur et retirer le câble USB de la peluche.

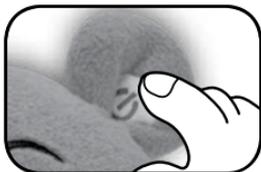
Si vous avez connecté **Nino, mon ourson à personnaliser** à l'ordinateur et que vous ne l'avez pas activé pendant 15 minutes, l'ourson invitera l'enfant à jouer, puis il se mettra en veille. Pour le réactiver, déconnecter la peluche de l'ordinateur, l'éteindre en déplaçant le curseur situé sur le compartiment à piles sur la position **ARRÊT** puis la remettre en marche.

4. ACTIVITÉS

1. BOUTON MARCHÉ / ARRÊT

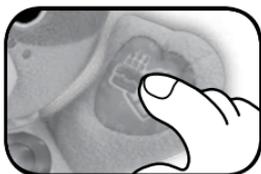
Une fois le curseur situé sur le compartiment à piles sur la position () pour un volume faible ou sur la position () pour un volume fort, Bébé pourra activer la peluche en utilisant le **bouton MARCHÉ / ARRÊT** situé sur l'oreille gauche de **Nino, mon ourson à personnaliser**.

Pour éteindre la peluche, il suffit d'appuyer environ 2 secondes sur le **bouton MARCHÉ/ARRÊT**.



2. PATTE CHANSONS, ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX & ANNIVERSAIRE

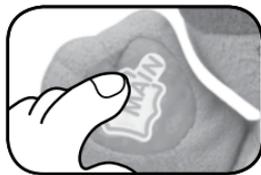
Lorsque Bébé presse la main gauche de la peluche, Nino lui parle des événements spéciaux à venir. Si vous avez transféré des événements spéciaux depuis l'**Explor@ Park**, Nino expliquera l'événement à Bébé grâce à une phrase rigolote, une chanson et une mélodie. En appuyant sur cette patte, Bébé déclenche aussi des comptines joyeuses.





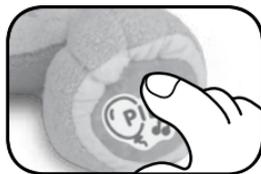
3. PATTE MAIN / HISTOIRES

Lorsque Bébé appuie sur la **patte Main / Histoires**, il découvre le mot "main". Si vous avez téléchargé des histoires sur la mémoire de la peluche depuis l'**Explor@ Park**, en appuyant sur la patte droite, Bébé entendra des histoires personnalisées dans lesquelles il est le héros !



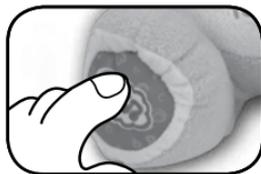
4. PATTE PIED / MÉLODIES JOYEUSES

En pressant la **patte Pied / Mélodies joyeuses**, Bébé découvre le mot "pied". Il entend des mélodies et des chansons entraînantes. Il pourra aussi entendre les mélodies et des chansons que vous aurez téléchargées sur l'**Explor@ Park** !



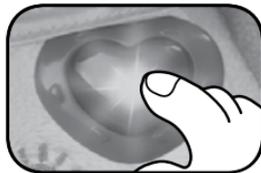
5. PATTE BERCEUSES

Lorsque Bébé presse la **patte Berceuses**, il entend des berceuses. Une minuterie permet de régler le temps des berceuses à 5 minutes, 15 minutes ou 30 minutes. Si vous avez transféré des berceuses depuis l'**Explor@ Park**, Bébé pourra s'endormir en les écoutant en pressant cette patte.



6. CŒUR LUMINEUX PHRASES CÂLINES

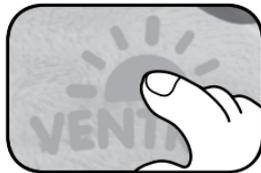
Lorsque Bébé appuie sur le **Cœur lumineux Phrases câlines**, il entend des messages tendres. En pressant ce bouton, Nino dit aussi les phrases câline téléchargées depuis l'**Explor@ Park** le cas échéant.





7. BOUTON VENTRE / PHRASES DE LA JOURNÉE

Lorsque Bébé appuie sur le **bouton Ventre / Phrases de la journée**, Nino lui demande de trouver des parties de son corps et dit à Bébé des phrases adaptées aux différents moments de la journée. Si vous avez téléchargé des phrases du quotidien depuis l'**Explor@ Park**, Bébé les entendra en pressant le ventre de Nino. La nuit, si l'on presse ce bouton, on entend une phrase et des berceuses.



8. DÉTECTEUR DE MOUVEMENT

Grâce au détecteur de mouvement intégré, Nino parle avec Bébé lorsque Bébé le porte ou le cajole. Bébé pourra entendre les messages déjà intégrés à la peluche ainsi que les messages téléchargés depuis l'**Explor@ Park**.

5. MÉLODIES JOYEUSES INCLUSES

1. Le bon roi Dagobert
2. 1, 2, 3, nous irons au bois
3. Alouette, gentille alouette
4. Il était une dame tartine
5. Une souris verte
6. London bridge is falling down
7. J'ai perdu le Do
8. Lundi matin
9. Trois p'tits chats
10. J'habite une maison citrouille
11. Le fermier dans son pré
12. Le grand cerf
13. Une puce un pou
14. À la volette
15. Oh when the Saints



6. CHANSONS INCLUSES

CHANSON 1

J'suis un p'tit ourson
Tout doux et tout mignon,
Viens vite me faire un câlin
Et me prendre par la main !

CHANSON 2

Tape dans mes mains
Chatouille mon ventre et mes pieds,
Gratte mes oreilles
Appuie sur mon nez !

CHANSON 3



Tu es mon ami,
Je connais tout de toi :
C'que tu aimes manger, tes jouets préférés !

CHANSON 4

Si tu as envie de jouer
De chanter, danser et t'amuser,
Alors viens vite me retrouver
Faire le plein d'activités !



7. BERCEUSES INCLUSES

1. *Lettre à Élise* de Beethoven
 2. *Fais Dodo*
 3. *Rock a bye baby*
 4. *Au clair de la lune*
 5. *Frère Jacques*
 6. *Berceuse* de Chopin
 7. *Songe d'une nuit d'été* de Mendelssohn
 8. *Eine Kleine Nachtmusik* de Mozart
 9. *La berceuse* de Brahms
 10. *Menuet* de Bach
 11. *Ah vous dirais-je maman* de Mozart
 12. *Old king cole*
 13. *Hymne à la joie* de Beethoven
 14. *Greensleeves*
 15. *Bear went over the mountain*
- 

8. ENTRETIEN

- **Nino, mon ourson à personnaliser** est lavable uniquement à la main et en surface.
 - Pour nettoyer **Nino, mon ourson à personnaliser**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
 - Éviter toute exposition prolongée de **Nino, mon ourson à personnaliser** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
 - Entreposer **Nino, mon ourson à personnaliser** dans un endroit sec.
 - Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.
- 



9. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Nino, mon ourson à personnaliser** présente un dysfonctionnement ou s'arrête de fonctionner, merci de suivre les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/ Volume sonore** situé sur le compartiment à piles 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/ Volume sonore** sur le mode souhaité.
 5. Si **Nino, mon ourson à personnaliser** ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
- 
- 

En cas de problème



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 3000 (0.12€/min).
- Via notre site internet 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 droits et libertés individuels.



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1