

vtech®

Manuel d'utilisation

Mon dino apprenti glouton



INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez d'acquérir **Mon dino apprenti glouton**.
Votre enfant va pouvoir apprendre les nombres, les couleurs, le calcul
et le nom des aliments.

Curseur Sélection Marche/Arrêt/Volume sonore

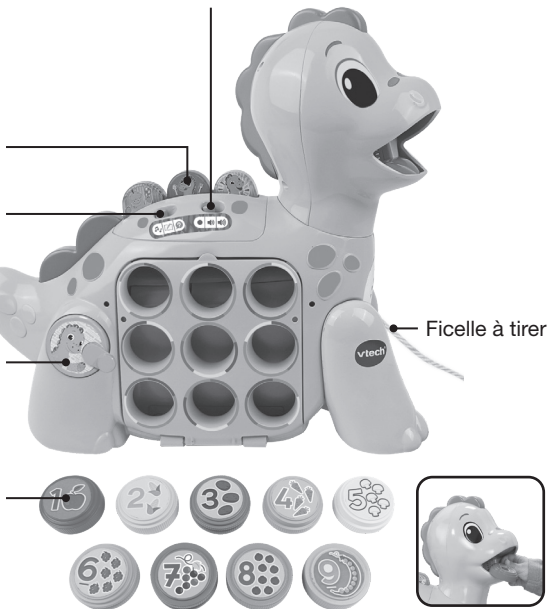
3 boutons
lumineux

Curseur
sélection
du mode
de jeu

Manivelle

Ficelle à tirer

9 pièces
aliments



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon dino apprenti glouton**
- 9 pièces aliments
- Un guide de démarrage rapide

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

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

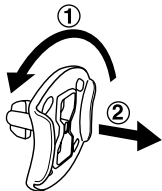
WARNING:

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

NOTE :

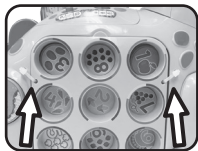
Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer le jouet de la boîte :



- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

RETIRER LES ATTACHES DU PRODUIT



- ① Couper délicatement les liens situés sur la porte de rangement avec une paire de ciseaux et les jeter.

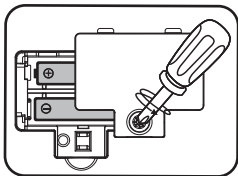


- ② Ouvrir la porte de rangement. Enlever le papier qui se trouve à l'intérieur du dino et le jeter.

PRÉPARATION

INSTALLATION DES PILES

1. S'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur le côté gauche du dino à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Installer 2 piles neuves AA/LR6 en suivant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.
Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING :

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES




Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- 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.

PILES RECHARGEABLES :

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

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.

Activer le mode de jeu normal

Avant de jouer avec le dino, activer le mode normal en nourrissant le dino avec 2 pièces aliments en 20 secondes.

FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Volume sonore



Pour allumer le jouet ou ajuster le volume, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Volume sonore** de **Bas** (un haut-parleur) vers **Haut** (deux haut-parleurs). Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur **Arrêt** (un point).

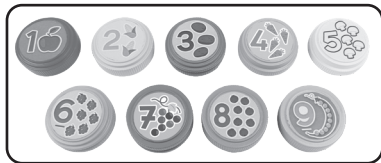
2. Sélection du mode de jeu



Déplacer le curseur **Sélection du mode de jeu** pour choisir l'une des trois activités : Musique (notes de musique), Apprentissage (notepad and pencil), ou Quiz (question mark).

3. 9 pièces aliments

Chaque **pièce aliment** représente une couleur, un nombre et un aliment. Nourrir le dino pour apprendre des anecdotes, écouter des chansons ou répondre à des questions.



4. 3 boutons lumineux

Appuyer sur les boutons lumineux pour apprendre les couleurs et les émotions, écouter des chansons ou répondre à des questions.



5. Manivelle

Tourner la **Manivelle** pour faire tourner les pièces aliments écouter des chansons et entendre des phrases amusantes.



6. Ficelle à tirer

Tirer sur la **ficelle** du dino pour entendre des mélodies et des sons de dinosaures.



7. Porte de rangement

Garder la **porte de rangement** fermée quand vous nourrissez le dino avec les pièces aliments.

Ouvrir la porte de rangement pour enlever les pièces aliments. Quand vous avez fini de jouer, ranger les pièces aliments dans le compartiment.



8. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Mon dino apprenti glouton** s'éteint automatiquement après plusieurs secondes de non-utilisation.


Pour rallumer le jouet, déplacer le curseur **Sélection du mode de jeu** ou le curseur **Marche/Arrêt/Volume sonore** sur n'importe quelle position.

POUR COMMENCER À JOUER


Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Volume sonore** de Bas  vers Haut  pour allumer le jouet, ensuite déplacer le curseur **Sélection du mode de jeu** pour choisir une activité.

ACTIVITÉS


1. Mode Musique

Déplacer le curseur **Sélection du mode de jeu** sur  pour entrer dans le mode Musique. Nourrir le dino, appuyer sur les **boutons lumineux** ou tourner la **manivelle** pour écouter des chansons. Tirer sur la ficelle pour entendre des mélodies et des sons rigolos.

2. Mode Apprentissage

Déplacer le curseur **Sélection du mode jeu** sur  pour entrer dans le mode Apprentissage. Nourrir le dino, appuyer sur les **boutons lumineux** ou tourner la **manivelle** pour apprendre les couleurs, les nombres, la nourriture et les émotions.

3. Mode Quiz

Déplacer le curseur **Sélection du mode jeu** sur  pour entrer dans le mode Quiz. Le dino pose des questions sur les aliments, les couleurs, les nombres et les émotions. Insérer une pièce aliment ou appuyer sur un **bouton lumineux** pour répondre. Tourner la **manivelle** pour répéter la question.

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

«Sais-tu comment je reste en forme ?
Chaque jour, je mange une jolie pomme !»

Chanson 2

«Deux jolis épis de maïs,
Comment peux-tu les manger ?
En salade, grillés ou à ma façon : en pop-corn sucrés !»

Chanson 3

«Trois p'tites pommes de terre
À faire en frite ou en purée !»

Chanson 4

«Quatre carottes vitaminées
M'aident à rester en bonne santé !»

Chanson 5

«Sais-tu où j'ai trouvé 5 champignons ?
Sur un tronc dans la forêt !»

Chanson 6

«6 framboises dans un panier,
Qui pourra les manger ?
On les partage toi et moi ?
3 pour toi et 3 pour moi !»

Chanson 7

«Compte avec moi,
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Grains de raisin !
Tout ronds et bien colorés,
Au goût sucré !»

Chanson 8

«Peux-tu compter les myrtilles
Avant que je ne les dévore !
Compte 2 par 2, c'est parti !
2, 4, 6 et 8 !»

Chanson 9

«Les petits pois sont tous cachés
Bien au chaud dans leur cosse.
Comptons-les avant de les manger !
Tu les vois, les 9 pois ?»

Chanson 10

«Pour pouvoir bouger toute la journée,
Il faut prendre un bon petit déjeuner !
Et si tu veux rugir toute la journée,
Pense à faire le plein de fruit vitaminés !»

Chanson 11

«Quand mon ventre crie famine,
Je suis fâché,
Ça m'fait grogner.
Mais après avoir un peu grignoté,
J'ai envie de chanter !»

Chanson 12

«Après une bonne journée,
Je suis bien fatigué !
Peut-être qu'un goûter,
Pourrait me réveiller ! »

Chanson 13

«À travers les prés et la forêt,
Je vais jouer et chanter !
Grimpe sur mon dos et c'est parti !
On va bien s'amuser ! »

Chanson 14

«Je suis p'tit dino glouton,
gentil, joueur, et malicieux !
Sais-tu ce que j'aime le plus ?
C'est jouer avec toi !»

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de l'appareil au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jeu n'est pas utilisé durant un certain temps.
4. L'appareil est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

