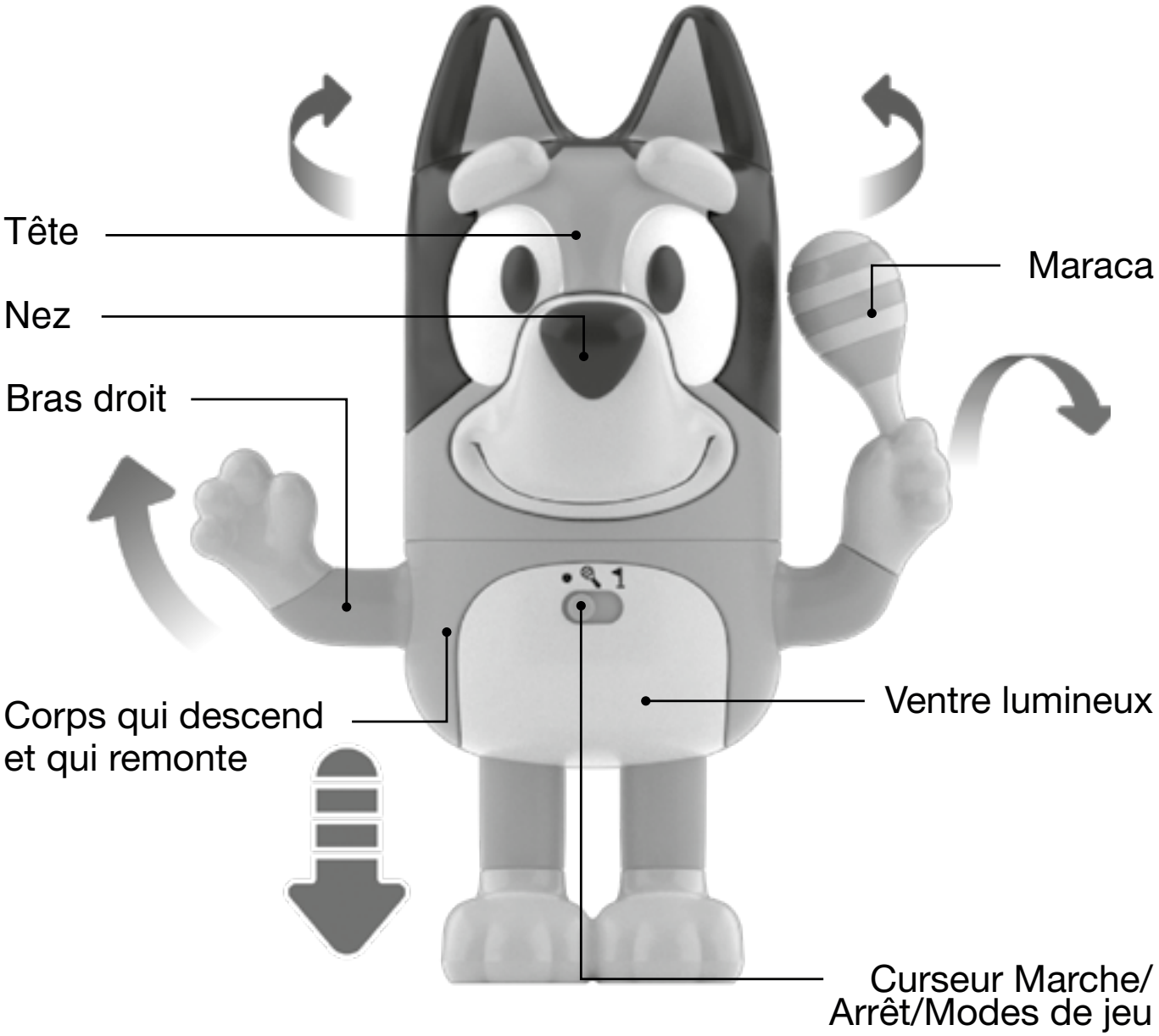
Manuel d'utilisation

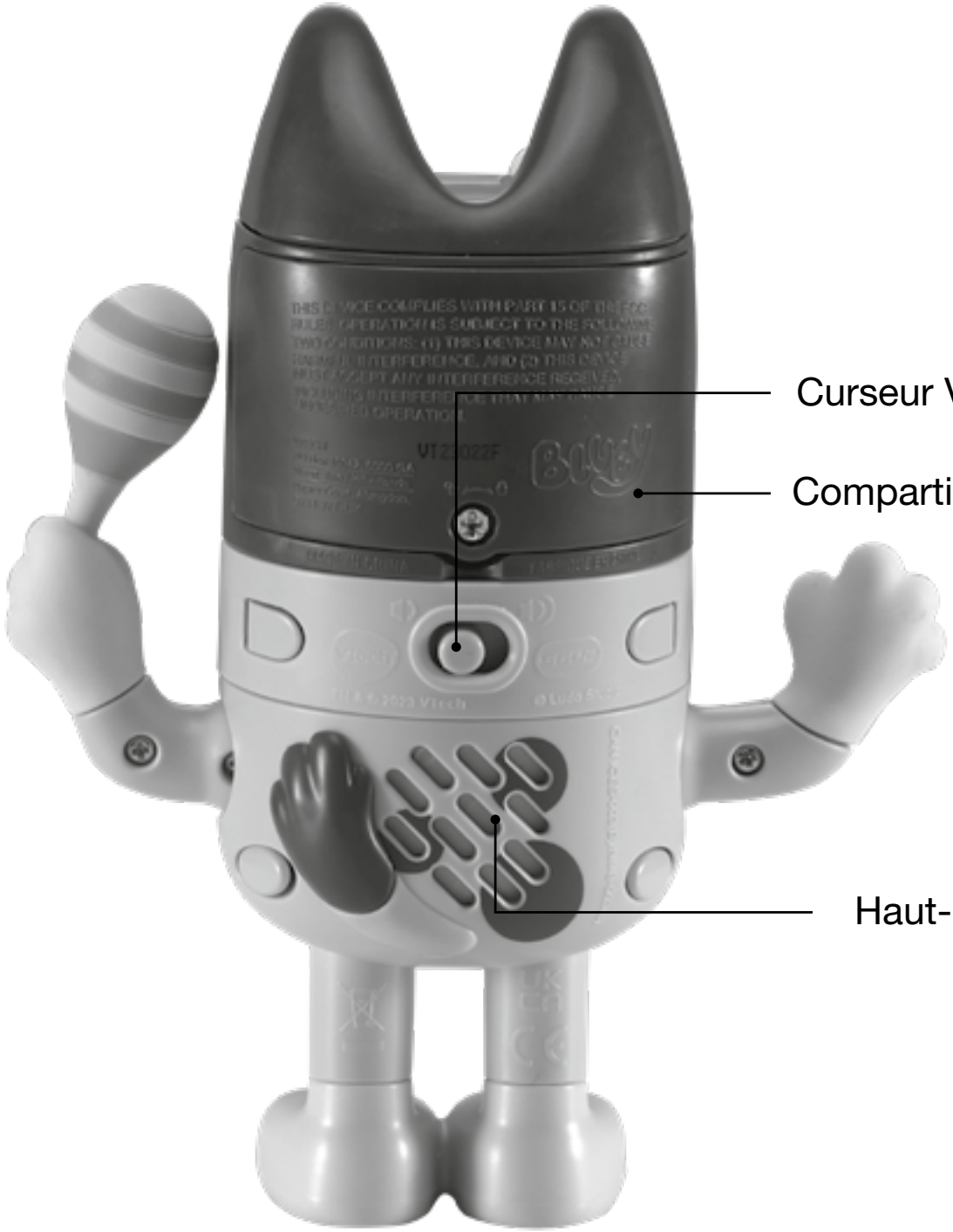
Danse avec Bluey



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Danse avec Bluey** de **VTech** ! Félicitations ! Bluey bouge plusieurs parties de son corps pour amuser l'enfant. Joue avec elle et suis bien toutes les instructions !




Curseur Volume sonore
Compartiment à piles
Haut-parleur

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Danse avec Bluey**
- Guide de démarrage rapide

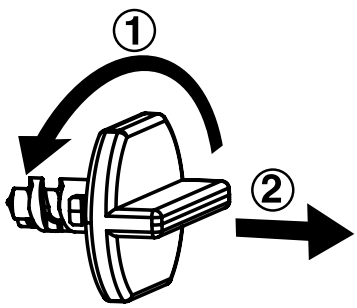
ATTENTION :
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

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.

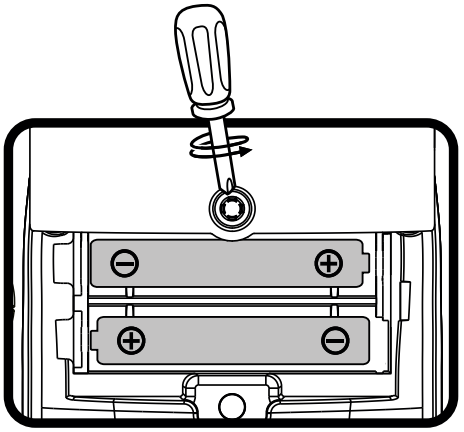
Pour retirer l'attache de la boîte :



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.

ALIMENTATION

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'arrière de la tête de Bluey à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles AAA/LR03 en respectant 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 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.

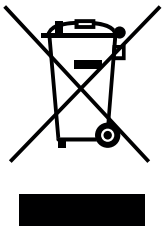
Tri des produits et piles usagés

- 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.



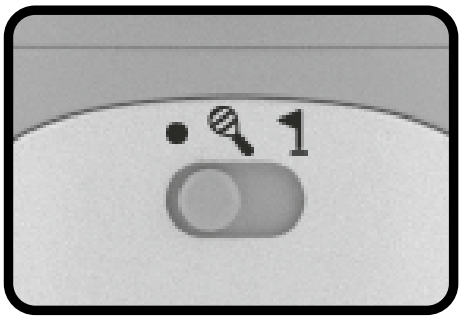
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

ACTIVER LE MODE NORMAL

Le jouet est en mode Démonstration dans sa boîte. Lors de la première utilisation, allumer le jouet puis déplacer le curseur Volume sonore de la position **Haut** vers la position **Bas**. Deux petits sons et deux lumières sur le ventre indiquent que le mode Démonstration est désactivé.

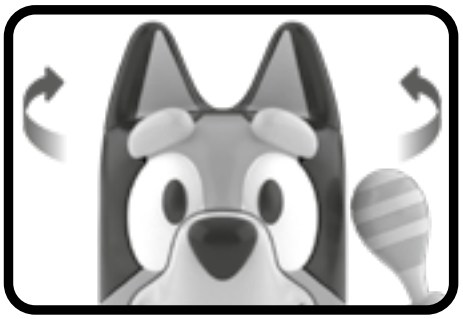
CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

1. Curseur Marche/Arrêt/Modes de jeu



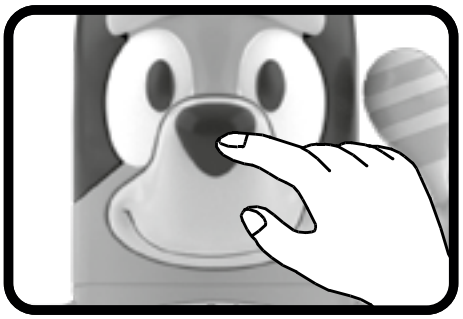
Déplace le curseur Marche/Arrêt/Modes de jeu vers le mode Jeu libre ou vers le Mode Joue en rythme avec Bluey pour allumer le jouet et commencer à jouer. Pour l'éteindre, déplace ce curseur vers la position **Arrêt** ● .

2. Tête



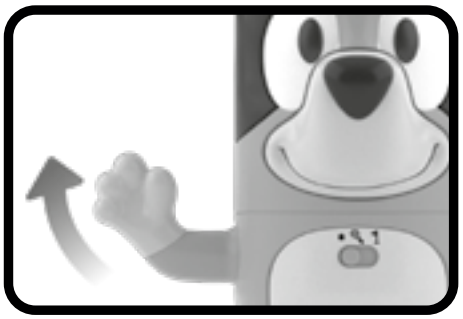
Tourne la tête de Bluey vers la gauche ou vers la droite pour entendre des phrases amusantes.

3. Nez



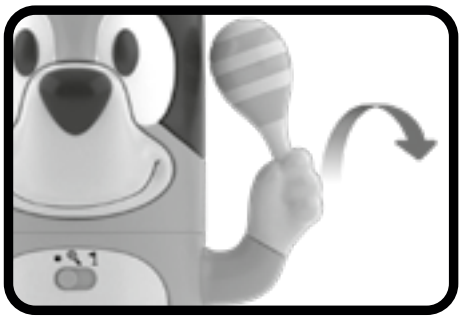
Appuie sur le nez de Bluey pour l'entendre renifler et éternuer.

4. Bras droit



Bouge le bras droit de Bluey vers le haut pour entendre des phrases amusantes.

5. Maraca



Secoue le bras qui tient la maraca pour entendre des sons et des mélodies.

6. Corps qui descend et qui remonte

Appuie sur la tête de Bluey vers le bas pour l'entendre parler et compter.



7. Ventre lumineux

Le ventre de Bluey s'illumine sur la musique et les sons.



8. Curseur Volume sonore

Déplace le curseur pour augmenter ou diminuer le volume sonore.



9. Arrêt automatique

Pour préserver la durée des piles, le jouet s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Pour le rallumer, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Modes de jeu. Le jouet s'éteint aussi quand les piles sont faibles. Le ventre de Bluey clignote 3 fois pour indiquer de changer les piles.

NOTE : si l'appareil s'éteint régulièrement pendant le jeu ou que les lumières s'affaiblissent, nous vous recommandons de changer les piles.

MODES DE JEU

1. Mode Jeu libre

Dans ce mode, appuie sur une partie du corps de Bluey pour déclencher des sons, des phrases et des musiques.

2. Mode Joue en rythme avec Bluey

Dans ce mode, suis les instructions de Bluey sur le rythme musical. Les instructions arrivent de plus en plus vite au fil de la partie.

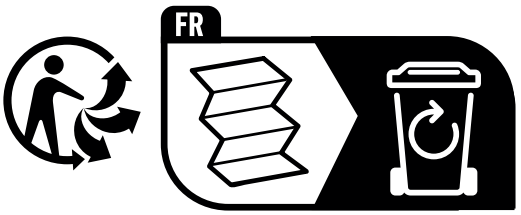
ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.
5. Ne pas forcer ou appuyer trop fort sur les parties du corps de Bluey.

ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre le jouet.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.





Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

Venez découvrir tous nos produits sur notre site Internet :

Pour la France : ***www.vtech-jouets.com***

Pour le Canada : ***www.vtechkids.ca/fr***

BLUEY TM and BLUEY character logos TM & © Ludo Studio Pty Ltd 2018. Licensed by BBC Studios. BBC logo TM & © BBC 1996

© 2023 VTech.
Tous droits réservés.
IM-560200-001
Version:0