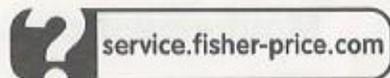




- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter les services municipaux pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de la région.



FRANCE : Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr.

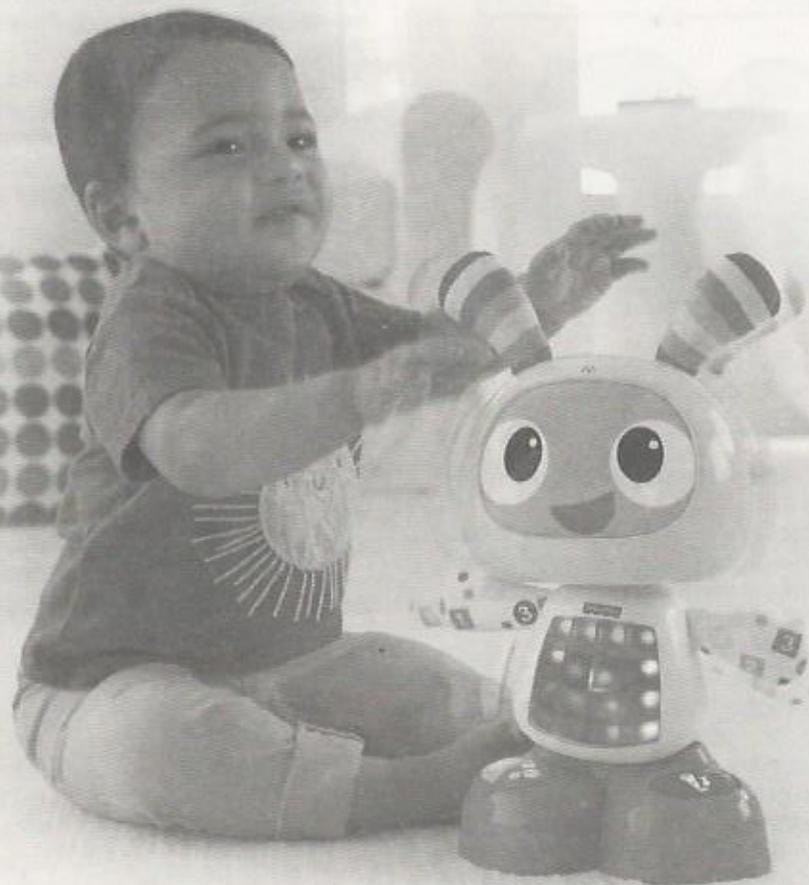
SUISSE: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld.

BELGIQUE: Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800-16 936; Luxemburg: 800-22 784.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

Fisher-Price®

CGV44



Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

Fonctionne avec quatre piles **alcalines** AA (LR6), incluses.

Les piles incluses sont uniquement destinées à l'essai du jouet en magasin. Des piles neuves doivent être installées. Les piles ne doivent être installées que par un adulte.

Outil nécessaire : un tournevis cruciforme (non fourni).

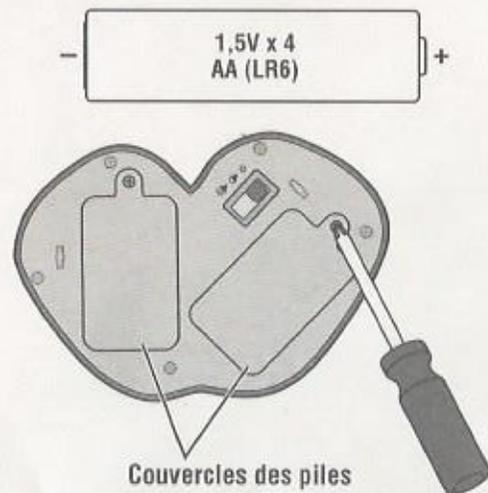
Ce produit émet une lumière clignotante de 5 à 30 cycles par seconde.

Le jouet est lavable en surface. Nettoyer le jouet avec un chiffon propre et humide. Ne pas immerger.

Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas les démonter.

fisher-price.com/fr

Remplacement des piles



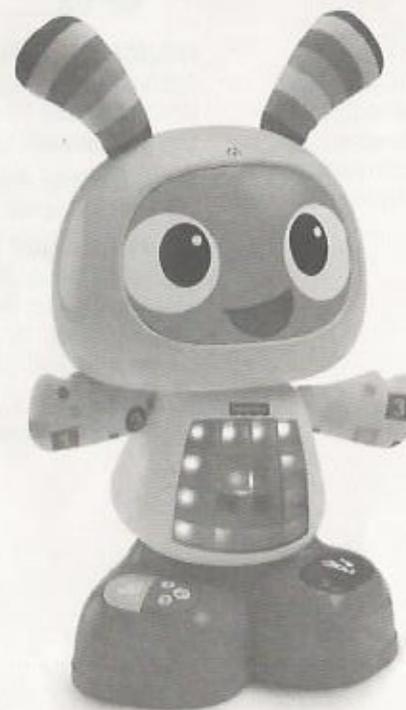
- Utiliser des piles **alcalines** pour une durée plus longue.
- Desserrer la vis de chaque couvercle des compartiments des piles avec un tournevis cruciforme et retirer chaque couvercle.
- Retirer les piles usées et les jeter dans un conteneur réservé à cet usage.
- Insérer deux piles **alcalines** AA (LR6) dans **chaque** compartiment.
- Replacer chaque couvercle des compartiments des piles et serrer chaque vis.
- Si le jouet ne fonctionne pas correctement, il peut être nécessaire de réinitialiser le système électronique. Glisser le bouton de mise en marche sur arrêt, puis de nouveau sur marche.
- Lorsque les sons/les lumières/le mouvement du jouet faiblissent ou s'arrêtent, il est nécessaire qu'un adulte change les piles.

Mises en garde au sujet des piles

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ni mélanger différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Retirer les piles lorsque le produit n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Retirer les piles rechargeables du produit avant de procéder au chargement.
- En cas d'utilisation de piles amovibles et rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.

Mouvement de danse, lumières et sons !



- Glisser le bouton de mise en marche/volume sur MARCHÉ à volume faible MARCHÉ à volume fort ou ARRÊT .
- Appuyer sur le bouton Danse et Mouvement pour entendre des chansons amusantes et activer des lumières pendant que le robot danse.
- Appuyer sur le bouton Apprentissage et Jeux pour apprendre les chiffres, l'alphabet et les couleurs, ou jouer à un jeu tout en dansant avec le robot.
- Appuyer sur le bouton Enregistrer et Mixer pour enregistrer une phrase. Lorsque le ventre du robot devient rouge, prononcer une phrase et écouter cette phrase enregistrée dans une chanson.
- Appuyer sur le ventre du robot pour entendre des phrases amusantes et d'autres chansons.

Remarques :

- La fonction enregistrement permet d'enregistrer une phrase de trois secondes environ.
- Seule la dernière phrase enregistrée sera mixée dans les chansons.