

vtech®

Manuel d'utilisation

Tut Tut Copains

Super bateau pirate 2 en 1

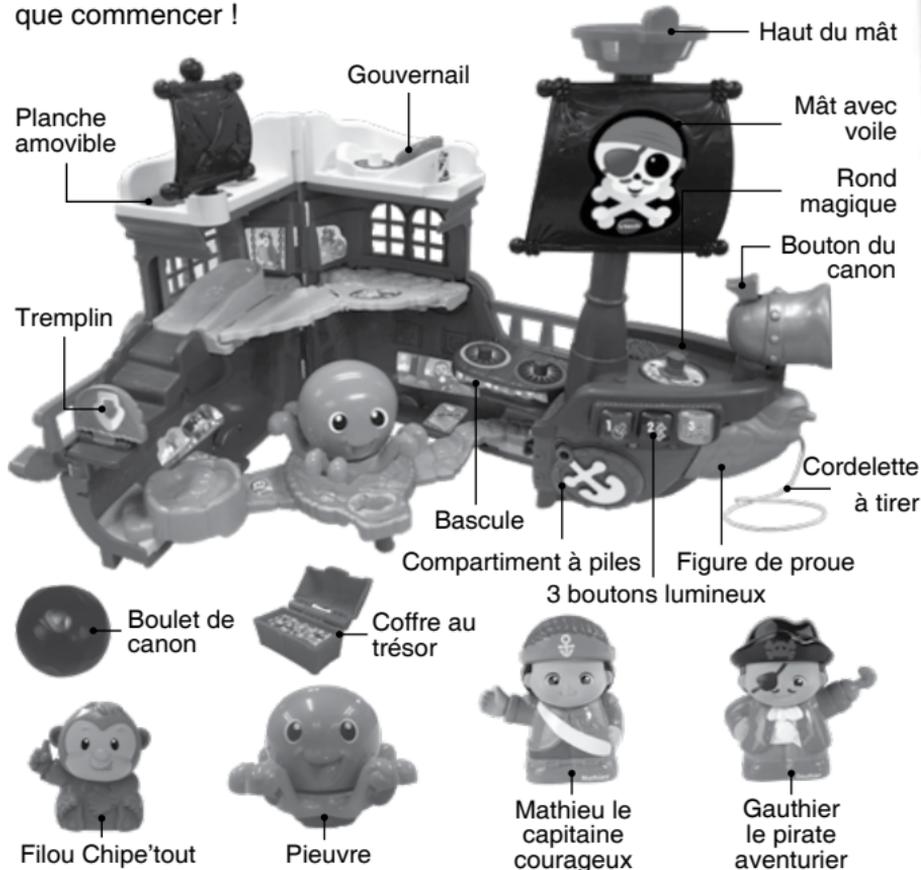


91-003548-013 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Super bateau pirate 2 en 1 Tut Tut Copains** de **VTech®**. Félicitations !

Pars à l'aventure en compagnie de Gauthier le pirate aventurier, Mathieu le capitaine courageux et Filou Chipe'tout à bord de ce super bateau transformable ! Pars en expédition en prenant la barre et fais reculer les ennemis en appuyant sur le bouton du canon ! Place les personnages sur le rond magique pour les entendre parler et déclencher des missions, des mélodies et divers effets sonores. L'aventure ne fait que commencer !



CONTENU DE LA BOÎTE

NOTE : Ce jouet ne doit pas être porté à la bouche.
Ce jouet n'est pas un jouet de bain. Lui éviter tout contact avec l'eau.
Ce jouet doit être assemblé par un adulte.



• Gauthier le pirate aventurier



• Mathieu le capitaine courageux



• Filou Chipe'tout



• La pieuvre



• Un boulet de canon



• Un coffre au trésor



• Un mât avec voile



• Un canon



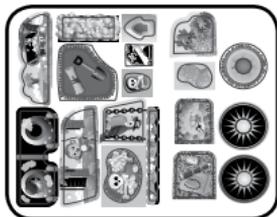
• Une figure de proue avec cordelette à tirer



- Une petite voile



- Un bateau pirate avec rond magique

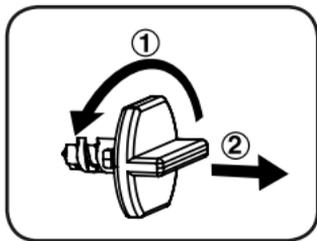


- Une planche d'autocollants

- Un manuel d'utilisation

Pour retirer les attaches de la boîte :

(Les deux attaches sont situées sur la pieuvre.)



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

ATTENTION :

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

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

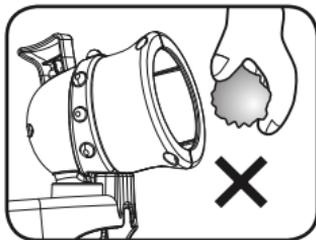
WARNING:

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

NOTE: Please keep this parent's guide as it contains important information.

ATTENTION :

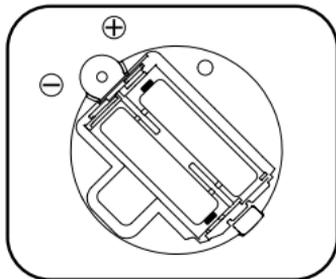
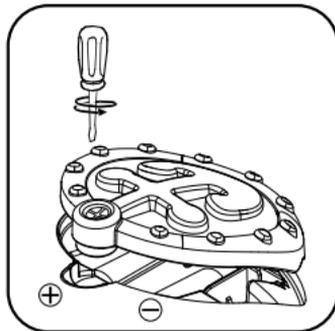
Ne pas insérer d'autres projectiles que le boulet de canon. Ne pas viser les yeux ou le visage.



ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES (dans le bateau pirate)

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur le côté droit du bateau 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 la vis est bien serrée.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé 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.

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.

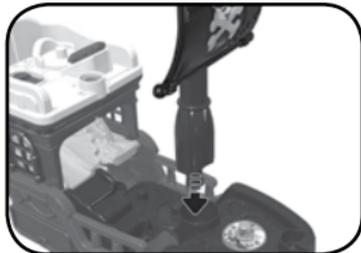
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques,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

ASSEMBLAGE

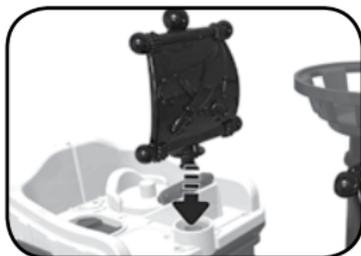
ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Ne pas laisser votre enfant jouer tant que le produit n'est pas assemblé.

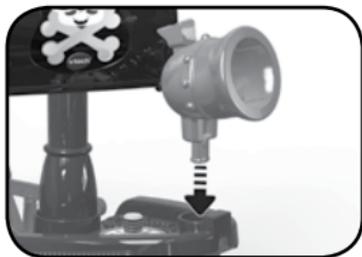
1. Insérer le **mât avec voile** dans le pont du bateau derrière le **rond magique** comme indiqué sur le schéma. Appuyer sur le mât jusqu'à entendre un "clic".



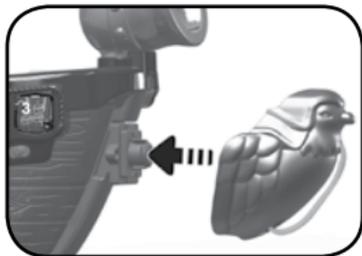
2. Insérer la **petite voile** dans l'emplacement à côté du gouvernail comme indiqué sur le schéma. Appuyer sur le mât jusqu'à entendre un "clic".



3. Insérer le **canon** dans l'emplacement à l'avant du bateau comme indiqué sur le schéma. Appuyer sur le canon jusqu'à entendre un "clic".

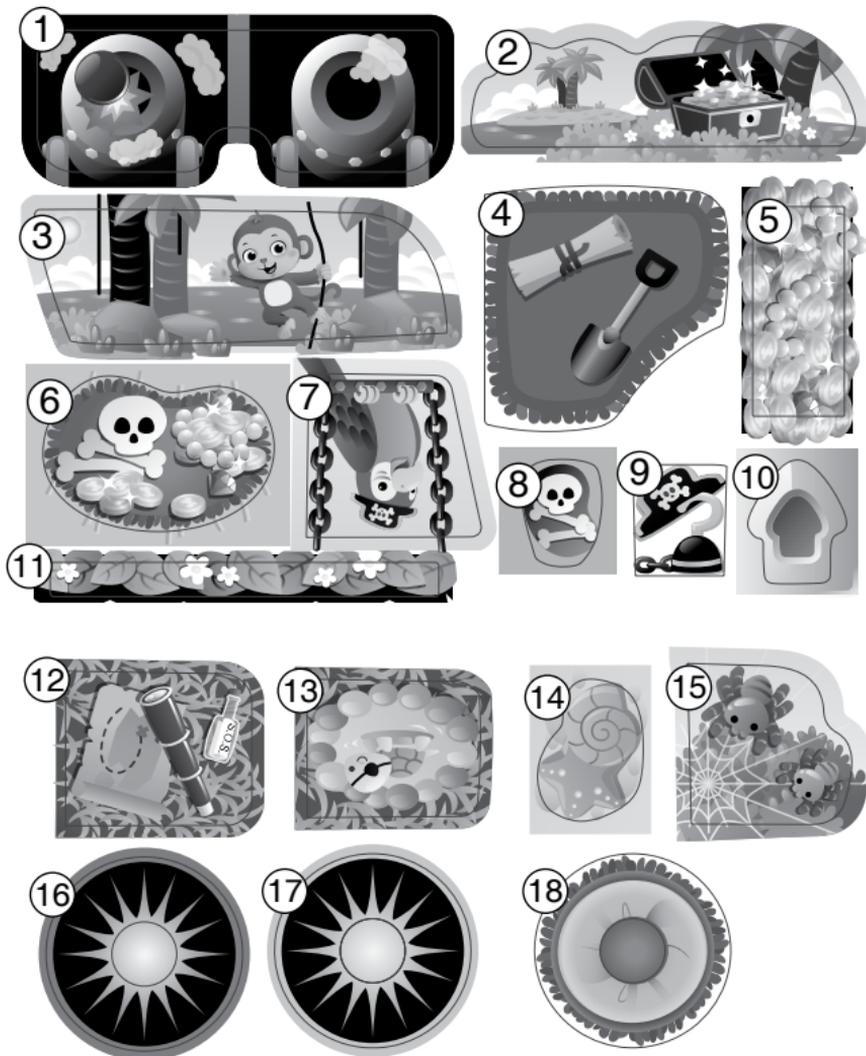


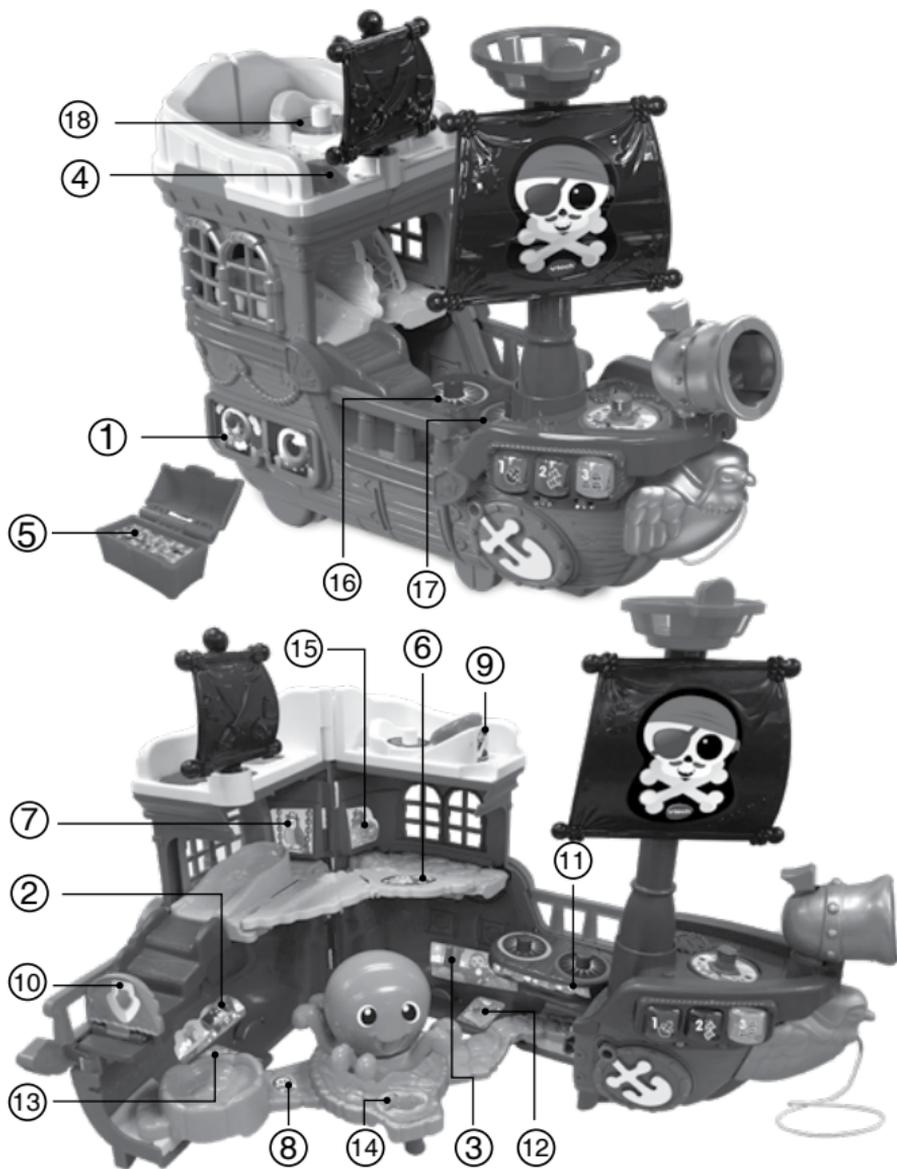
4. Placer la **figure de proue** à l'avant du bateau comme indiqué sur le schéma. Pousser fermement sur la figure de proue jusqu'à entendre un "clic".



AUTOCOLLANTS

Coller les autocollants sur le bateau comme indiqué ci-dessous.





FONCTIONNALITÉS

1. CURSEUR MARCHÉ/ARRÊT/ RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour allumer ou éteindre le jouet, déplacer le curseur sur **Volume faible** (🔊) ou **Volume fort** (🔊🔊).
Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur (●).



2. SÉLECTEUR DU MODE DE JEU

Déplacer le curseur du **Sélecteur de mode de jeu** vers la gauche pour activer le **mode Découvertes**.

Déplacer le curseur au milieu pour activer le **mode Missions**.
Déplacer le curseur vers la droite pour activer le **mode Mélodies et chansons**.



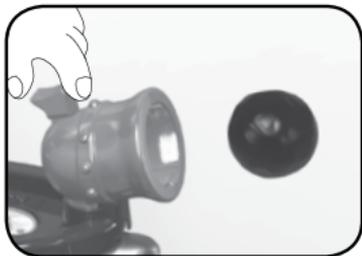
3. BOUTONS LUMINEUX

Appuyer sur les **boutons lumineux** pour découvrir les couleurs et du vocabulaire dans le mode Découvertes, pour jouer dans le mode Missions et pour jouer et déclencher des chansons dans le mode Missions, déclencher des mélodies et des effets sonores amusants dans le mode Mélodies et chansons.



4. BOUTON DU CANON

Insérer le boulet de canon dans le canon, puis appuyer sur le **bouton du canon** pour lancer le boulet et entendre des effets sonores.



5. ROND MAGIQUE

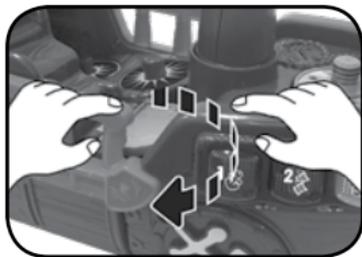
Un **rond magique** se situe sur le pont avant du bateau. Placer dessus Gauthier le pirate aventurier ou Mathieu le capitaine courageux pour déclencher des phrases et des chansons, ou Filou Chipe'tout pour entendre des effets sonores.

Le **rond magique** est compatible avec les autres personnages **Tut Tut Copains** (vendus séparément).



6. TRANSFORMATION

Le **Super bateau pirate 2 en 1** se transforme en île au trésor. Pour cela, il suffit de l'ouvrir comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Pour revenir au format bateau, refermer le jouet.



7. CORDELETTE À TIRER

Une **cordelette à tirer** se trouve dans la **figure de proue** à l'avant du bateau. Votre enfant peut l'utiliser pour s'amuser à tirer le bateau.

Pour des raisons de sécurité, nous vous conseillons de ranger **la cordelette** dans son compartiment jusqu'à ce que votre enfant sache marcher. Nous vous recommandons également de toujours surveiller votre enfant lorsqu'il joue avec **la cordelette**.



8. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver les piles du jouet, ce dernier s'éteint automatiquement après quelques secondes sans interaction. Il suffit de déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible** (🔊) ou sur la position **Volume fort** (🔊🔊), ou de déplacer le curseur **Sélecteur du mode de jeu** sur l'un des trois modes de jeu.

NOTE : si le jouet s'éteint d'un coup en cours de jeu, nous vous conseillons d'installer des piles neuves.

ACTIVITÉS

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible** (🔊) ou **Volume fort** (🔊) pour allumer le bateau.

1. Mode 1 : Découvertes 📖

Déplacer le curseur **Sélecteur du mode de jeu** vers la gauche pour activer ce mode. Appuyer sur les **boutons lumineux** pour découvrir les couleurs, du vocabulaire, les chiffres et bien plus !

Placer les personnages sur le **rond magique** pour entendre les personnages parler et se présenter, ou appuyer sur le **bouton du canon** pour déclencher des effets sonores.



2. Mode 2 : Missions 🔍

Déplacer le curseur **Sélecteur du mode de jeu** au milieu pour activer ce mode. Appuyer sur les **boutons lumineux**, sur le **bouton du canon** ou placer les personnages sur le rond magique pour jouer et s'amuser à accomplir les différentes missions !



3. Mode 3 : Mélodies et chansons 🎵

Déplacer le curseur **Sélecteur du mode de jeu** vers la droite pour activer ce mode. Appuyer sur les **boutons lumineux** pour déclencher des chansons et des mélodies.

Placer les personnages sur le **rond magique** pour entendre les personnages parler et chanter, et appuyer sur le bouton du canon pour entendre des effets sonores.



DÉVELOPPEMENT DE LA MOTRICITÉ

Beaucoup de manipulations sont incluses dans le **Super bateau pirate 2 en 1** pour développer la motricité.

De plus, le jouet peut se transformer de bateau en île au trésor pour une infinité d'histoires à créer !



Mode Bateau pirate

1. Placer un personnage en haut du mât pour surveiller l'horizon !



2. Placer un personnage derrière le gouvernail, puis faire tourner celui-ci pour faire semblant de prendre la barre.



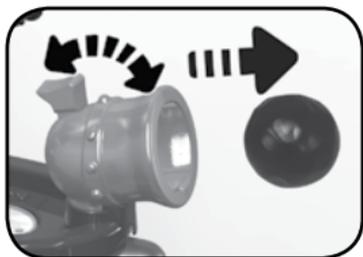
3. Placer deux personnages sur la bascule et les faire bouger de haut en bas.



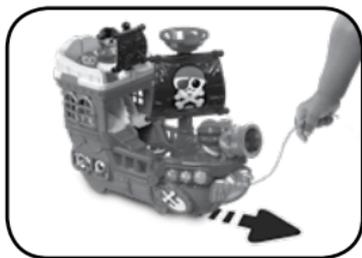
4. Faire pivoter les voiles dans différentes directions.



5. Insérer le boulet de canon dans le canon, puis appuyer sur le bouton du canon pour lancer le boulet.



6. Tenir la cordelette située sur la figure de proue et tirer le bateau pour le faire avancer.



Mode Île au trésor

Ouvrir le bateau pour explorer l'île et découvrir le trésor des pirates !

1. Placer un personnage sur le tremplin en bas des escaliers. Mettre le boulet de canon sur la planche amovible située au-dessus de la fenêtre. Pousser la planche amovible pour faire tomber le boulet de canon et le faire rouler jusqu'au personnage.



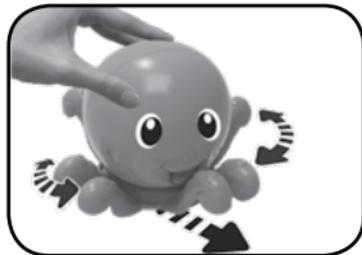
2. Relever le tremplin situé en bas des escaliers, puis mettre le boulet de canon sur la planche amovible située au-dessus de la fenêtre. Tirer la planche amovible pour faire tomber le boulet de canon et le faire atterrir sur l'île au trésor.



3. Placer la pieuvre sur l'île au trésor pour effrayer les ennemis.



4. Faire avancer la pieuvre pour faire tourner ses tentacules !



5. Ouvrir le coffre au trésor pour découvrir ses secrets.



PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Viens retrouver le pirate Gauthier,
Monte vite à bord, moussaillon !
Nous partons chercher le trésor ! »

Chanson 2

« Hissez la grand-voile et levez l'ancre
Car nous partons en exploration !
Naviguons droit devant !
Car l'aventure, oui, l'aventure nous attend ! »

Chanson 3

« Regardez ce coffre au trésor !
Que contient-il ?
J'imagine des bijoux et des pièces en or ! »

Chanson de Gauthier

« Je m'appelle Gauthier, le pirate aventurier,
Viens vite rejoindre mon équipage ! »

Chanson de Mathieu

« Je suis Mathieu, Capitaine courageux,
Je viens rendre visite à mon vieil ami Gauthier ! »

LISTE DES MÉLODIES

1. *Arlequin dans sa boutique*
2. *Il était un petit navire*
3. *Jean Petit qui danse*
4. *Le Bon Roi Dagobert*
5. *Les Petits Poissons dans l'eau*
6. *Mi Barba Tiene Tres Pelos* (comptine espagnole)
7. *Sevilla d'Albeniz*
8. *Le Petit Matelot*
9. *Bateau sur l'eau*
10. *Hickory Dickory Dock* (comptine anglaise)

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer les jouets, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée des jouets au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque les jouets ne sont pas utilisés pendant une longue période.
4. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas les exposer à la moisissure et à l'eau.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne pas ou s'il rencontre des dysfonctionnements lorsqu'un personnage est placé sur un **rond magique**, enlever le personnage de l'élément, puis le réinsérer sur le **rond magique**. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, merci de suivre les instructions suivantes :

1. Éteindre le jouet.
 2. Retirer les piles.
 3. Attendre quelques minutes, puis installer de nouveau les piles.
 4. Allumer le jouet. Il devrait de nouveau fonctionner.
 5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles.
- 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 à la clientèle.

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



TM & © 2018 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003548-013 (FR)