

vtech[®]
baby

Manuel d'utilisation

Super trotteur parlant



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Super trotteur parlant** de **VTech®**. Félicitations ! Avec le **Super trotteur parlant**, Bébé fait ses premiers pas au son de mélodies entraînantes ! Une voix chaleureuse l'incite à jouer et à découvrir les animaux et les formes. Le **mode Musique** développe le sens musical de Bébé, tandis que le **mode Découverte** l'incite à prononcer ses premiers mots ! Le capteur de mouvement déclenche de joyeuses mélodies et encourage Bébé dans ses déplacements. Le tableau d'activités détachable permet à Bébé de jouer assis dans un premier temps puis, en grandissant, d'emporter son jouet dans toutes ses balades ! Le système de blocage des roues permet d'assurer sa sécurité.

Oiseau chantant

Touches de piano lumineuses

Boutons formes et trieurs de formes lumineux

Engrenages à faire tourner

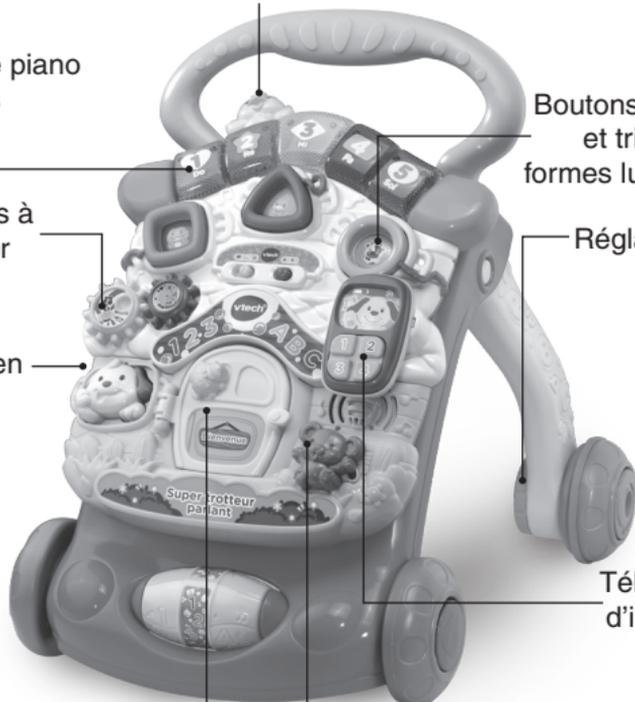
Réglage des roues

Bouton chien

Téléphone d'imitation

Porte

Souris



CONTENU DE LA BOÎTE

- Un manuel d'utilisation



- 1 tableau d'activités - 1 oiseau chantant - 1 téléphone d'imitation



- 1 trotteur - 1 poignée - 2 pieds roulants - 2 roues avant

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.

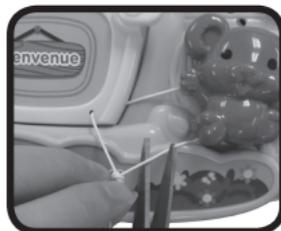
NOTE : il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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.

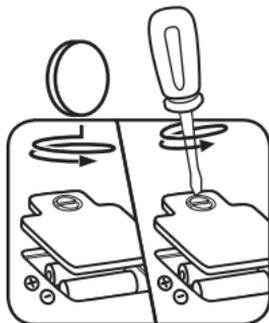
NOTE : pour la sécurité de votre enfant, veuillez retirer la corde reliant la porte et la souris avant de le laisser jouer. Elle ne fait pas partie du jouet.



ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer la piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si une pile usagée est présente dans le jouet, retirer cette piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser une piles alcaline ou une piles rechargeable Ni-MH pleinement rechargée.
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.

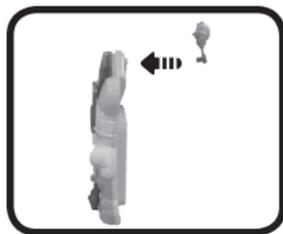


- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter 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.

ASSEMBLAGE

La sécurité est notre priorité. Afin d'assurer celle de votre enfant, ce jouet doit nécessairement être assemblé par un adulte. Avant de laisser votre enfant jouer, veillez à ce que les pieds, la poignée et le tableau d'activités soient bien fixés.

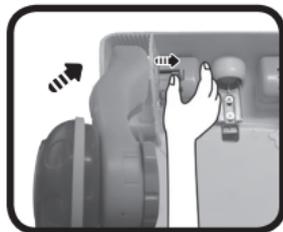
1. Placer l'oiseau dans l'encoche prévue à cet effet au dos du tableau d'activités jusqu'à entendre un « clic ».



2. Placer les deux roues avant sur la base du trotteur jusqu'à entendre un « clic ».



3. Placer les pieds du trotteur dans les fentes prévues à cet effet au dos du trotteur. Faire glisser et maintenir les loquets bleus de chaque côté du trotteur en plaçant les pieds afin de s'assurer de l'alignement des roues jusqu'à entendre un « clic ».

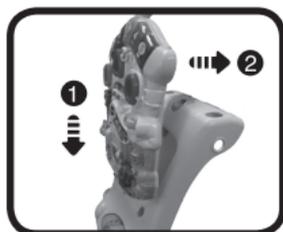


4. Maintenir le trotteur debout et insérer la poignée dans les fentes en haut du trotteur jusqu'à entendre un « clic ».



Pour fixer et retirer le tableau d'activités

1. Pour fixer le tableau d'activités au trotteur, caler la partie inférieure du tableau d'activités sur la base du trotteur, puis appuyer sur le tableau jusqu'à entendre un « clic ». Par mesure de sécurité, assurez-vous que le tableau est bien fixé au trotteur.



2. Pour retirer le tableau d'activités, pousser le loquet vers le haut puis soulever le tableau d'activités pour le détacher du trotteur.



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Selecteur du mode de jeu

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/ Sélection du mode de jeu** sur le **mode Découverte**  ou sur le **mode Musique**  pour allumer le **Super trotteur parlant** . Pour éteindre le **Super trotteur parlant** , placer le **curseur Marche/Arrêt/ Sélection du mode de jeu** sur la position **Arrêt** .



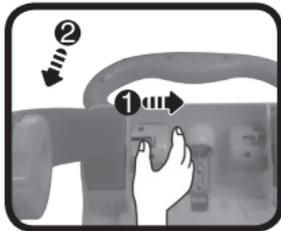
2. Réglage du volume sonore

Déplacer le **curseur Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible**  ou **Volume fort** .



3. Rangement du trotteur

Pour replier les pieds afin de ranger le trotteur, faire coulisser et maintenir les loquets bleus au dos du trotteur et appuyer sur les pieds.



4. Réglage des roues

Le **Super trotteur parlant** est équipé d'un système de réglage de roues qui permet de contrôler la vitesse du trotteur. Les deux positions s'adaptent au développement de Bébé et l'accompagnent en douceur dans son apprentissage de la marche. En position bloquée (1), Bébé peut faire ses premiers pas doucement en toute sécurité en s'appuyant sur le trotteur. En position roues libres (2), Bébé, qui marche déjà avec plus d'assurance, se déplace plus rapidement.

S'assurer que les deux roues sont réglées dans la même position.



5. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le **Super trotteur parlant** s'éteindra automatiquement après plus de 60 secondes d'inactivité. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

NOTE : si le jouet s'éteint pendant que l'enfant joue, veiller à changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Touches de piano lumineuses

Dans le **mode Découverte**, appuyer sur les touches de piano pour apprendre les chiffres et les formes. Dans le **mode Musique**, appuyer sur les touches de piano pour entendre des notes de musique. Lorsqu'une mélodie est jouée, appuyer sur les touches de piano pour entendre la mélodie jouée note par note. La mélodie s'arrête lorsque l'on arrête d'appuyer sur les touches. Les lumières clignotent au rythme des sons.



2. Boutons formes et trieurs de formes lumineux

Dans le **mode Découverte**, appuyer sur les boutons formes ou manipuler les trieurs de formes mobiles pour entendre les noms des formes et des animaux. Dans le **mode Musique**, appuyer sur les boutons formes ou manipuler les trieurs de formes mobiles pour entendre de petites mélodies, des effets sonores rigolos et des bruits d'animaux. Les lumières clignotent au rythme des sons.



3. Oiseau chantant

Dans le **mode Découverte**, secouer l'oiseau chantant pour entendre ses gazouillis, des effets sonores rigolos et de courtes phrases. Dans le **mode Musique**, vous entendrez une chanson et de courtes phrases alimentées de gazouillis. Les lumières clignotent au rythme des sons.



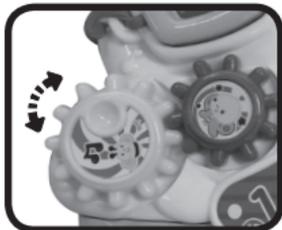
4. Téléphone d'imitation

Dans les deux modes, décrocher le téléphone pour entendre des sons rigolos ou une chanson. Raccrocher le téléphone au tableau d'activités pour entendre d'autres sons ou de courtes phrases. Les lumières clignotent au rythme des sons.



5. Engrenages à faire tourner

Dans le **mode Découverte**, faire tourner les engrenages pour entendre des sons rigolos et de courtes phrases. Dans le **mode Musique**, vous entendrez une variété de courtes mélodies. Les lumières clignotent au rythme des sons.



6. Bouton chien

Dans le **mode Découverte**, appuyer sur le bouton chien pour entendre des phrases rigolotes, de mignons aboiements ou une chanson. Dans le **mode Musique**, vous entendrez une chanson et une courte mélodie chantée par le chien. Les lumières clignotent au rythme des sons.



7. Porte

Dans les deux modes, ouvrir et fermer la porte pour entendre des effets sonores et une chanson. Les lumières clignotent au rythme des sons.



8. Souris

Dans le **mode Découverte**, manipuler la souris pour entendre la couleur et le nom de l'animal et des sons rigolos. Dans le **mode Musique**, vous entendrez des sons rigolos. Les lumières clignotent au rythme des sons.



9. Détecteur de mouvement

Déplacer le tableau d'activités ou pousser le trotteur pour activer le détecteur de mouvement. Agiter ou faire rouler le trotteur pour entendre de joyeuses mélodies, puis continuer à faire tourner les roues pour entendre plus de sons rigolos. Les lumières clignotent au rythme des sons.



PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : création VTech®

« Bienvenue à la maison,
Rejoins-nous, nous t'attendons
Pour s'amuser, chanter et rigoler. »

Chanson 2 : sur l'air de *À la pêche aux moules*

« Le téléphone sonne, sonne, sonne,
C'est notre ami qui appelle.
J'espère qu'il pourra venir ici
Pour jouer avec nous. »

Chanson 3 : sur l'air de *Bingo*

« Je suis un chiot rigolo,

le gardien de la maison.
Toute la journée,
Je suis bien entouré,
Grâce à mes amis,
Je ne peux pas m'ennuyer. »

LISTE DES MÉLODIES

1. *Ah ! Les crocodiles*
2. *Il était un petit navire*
3. *London Bridge*
4. *La Chanson de l'alphabet*
5. *J'aime la galette*
6. *Rock'n'roll des gallinacés*
7. *Sur le pont d'Avignon*
8. *Tourne, tourne, petit moulin*
9. *1, 2, 3, nous irons au bois*
10. *Une souris verte*
11. *Cadet Rousselle*
12. *C'est la mère Michel*
13. *À la pêche aux moules*
14. *Ainsi font, font, font*
15. *C'est Gugusse*
16. *Elle descend de la montagne*
17. *Il était un petit homme*
18. *Dansons la capucine*
19. *Un éléphant qui se balançait*
20. *Skip to My Lou*

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 au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures. S'assurer que le jouet est bien rincé et vidé de son eau avant de le faire sécher.

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 les piles par des piles neuves.

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

SERVICE CONSOMMATEURS

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.

vtech®

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



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

TM & © 2018 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine.
91-003518-052 (FR)