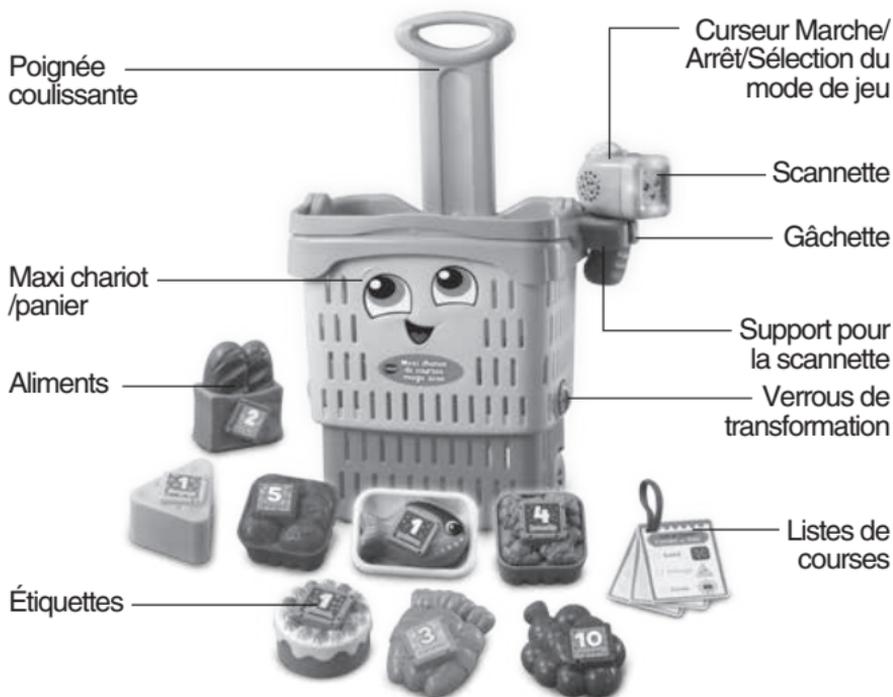




# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Maxi chariot de courses magic scan** de **VTech®**. Félicitations !

Votre enfant apprend les chiffres, les couleurs, les formes et le nom des aliments tout en s'amusant !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Maxi chariot de courses magic scan** de VTech®
- 3 listes de courses recto verso et une sangle
- 8 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 :

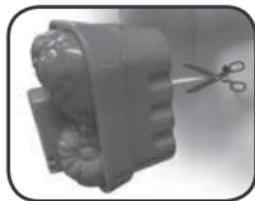
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

## 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.



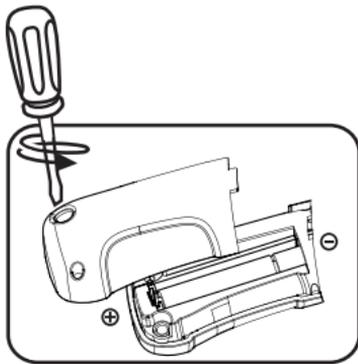
## NOTE :

Pour la sécurité de votre enfant, merci de couper et jeter les attaches qui relient le jouet à sa boîte avant de laisser votre enfant jouer avec le chariot de courses. Ces attaches ne font pas partie du jouet.

# ALIMENTATION

## Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur le côté de la scannette 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 LR03/AAA 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**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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.



# FONCTIONNALITÉS

## 1. Curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu

Pour allumer le jouet, déplacer le  **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu**.  
Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur la position **Arrêt**.



## 2. Gâchette

Appuyer sur la **gâchette** pour déclencher des sons.



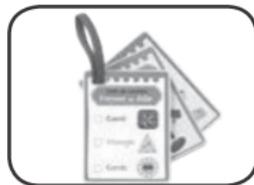
## 3. Aliments

Insérer l'étiquette des aliments sur la zone de reconnaissance située à l'avant de la **scannette** pour déclencher des phrases et des sons amusants. Pour détacher les aliments, il suffit de les retirer doucement ou d'appuyer sur la **gâchette**.



## 4. Listes de courses

Scanner tous les aliments présents sur les **listes de courses** pour déclencher des sons et des phrases amusantes.



## 5. Maxi chariot/panier

Tirer le chariot ou porter le panier pour faire semblant de faire ses courses.



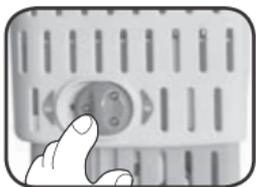
## 6. Poignée coulissante

Faire glisser la **poignée** hors du panier pour tirer le maxi chariot. Le jouet doit être en mode Chariot pour que les roues tournent librement.



## 7. Verrous de transformation

Activer les **verrous de transformation** pour transformer le chariot en panier et inversement. Pour la sécurité de votre enfant, seul un adulte doit effectuer cette transformation.



## 8. Support pour la scannette

Placer la **scannette** sur son **support** quand elle n'est pas utilisée.



## 9. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le **Maxi chariot de courses magic scan** s'éteint automatiquement après environ 45 secondes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, appuyer sur la **gâchette**, changer de mode de jeu ou insérer un aliment sur la zone de reconnaissance de la **scannette**.

# TRANSFORMATION DU JOUET

1. Pour des raisons de sécurité, seul un adulte peut effectuer la transformation du panier en chariot. Les **verrous de transformation** se situent de chaque côté du panier.



2. Un par un, pousser les boutons de verrouillage vers la droite pour débloquer le mode Panier.



3. Faire glisser le jouet vers le haut ou vers le bas pour le transformer en chariot ou en panier.



4. Une fois la transformation souhaitée réalisée, pousser les boutons de verrouillage vers la gauche pour sécuriser le tout.



# ACTIVITÉS

## 1. Mode Apprentissage

Déplacer le  **curseur Sélection du mode de jeu**  de la scannette vers ce mode. Placer l'étiquette des aliments sur la zone de reconnaissance de la **scannette** pour entendre le nom des aliments, mais aussi découvrir des chiffres, des couleurs, des formes et des mélodies.



## 2. Mode Calcul

Déplacer le  **curseur Sélection du mode de jeu**  de la scannette vers ce mode. Votre enfant est invité à scanner un nombre précis d'aliments. Placer l'étiquette des aliments sur la zone de reconnaissance de la **scannette** pour les compter.



## 3. Mode Jeu

Courses en folie ! Déplacer le  **curseur Sélection du mode de jeu**  vers ce mode. La scannette décrit des aliments et votre enfant doit les retrouver le plus vite possible.



## 4. Listes de courses

Scanner tous les aliments présents sur les six **listes de courses** dans le bon ordre. Commencer par scanner les produits en haut de la liste puis descendre petit à petit. Une fois tous les aliments scannés dans le bon ordre, des phrases et des sons amusants sont déclenchés.

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet 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 et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.

## 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.

### **Besoin d'aide sur nos produits ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.

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

*Pour la France : **[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

*Pour le Canada : **[www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***

