Manuel d'utilisation

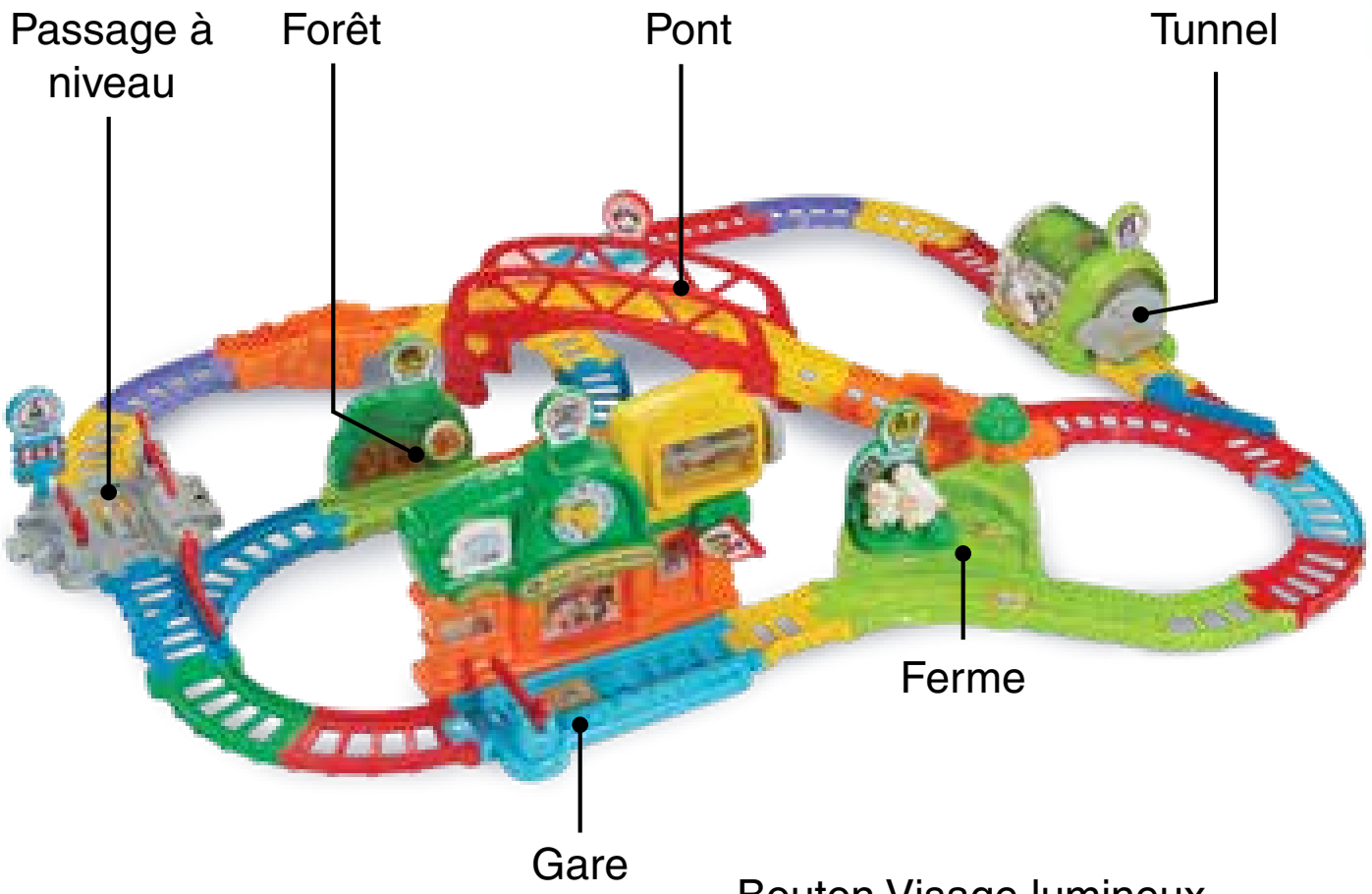
Tut Tut Bolides®

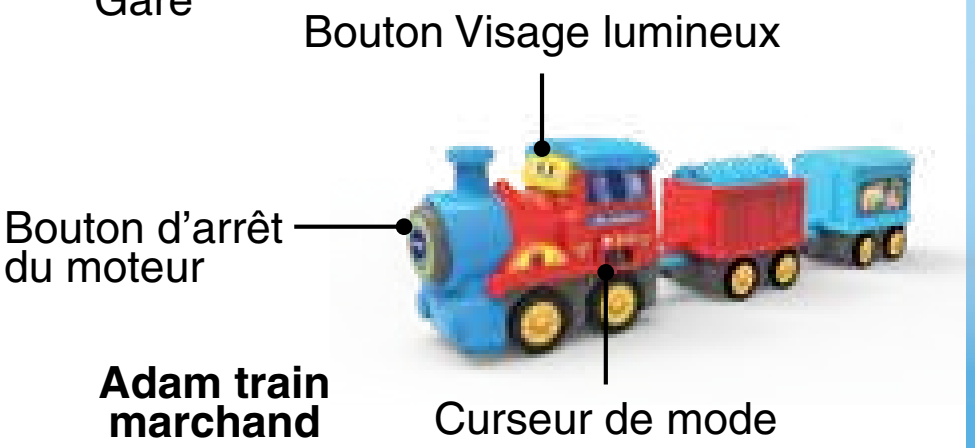
Super circuit train éducatif

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Super circuit train éducatif®** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Super circuit train éducatif®** permet votre enfant de jouer avec un train motorisé tout en explorant des environnements variés. Les différents modes interactifs favorisent le développement du langage, encouragent l'imagination et stimulent la créativité à travers des histoires captivantes.

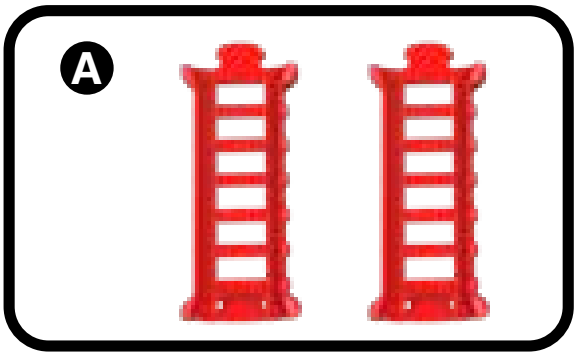




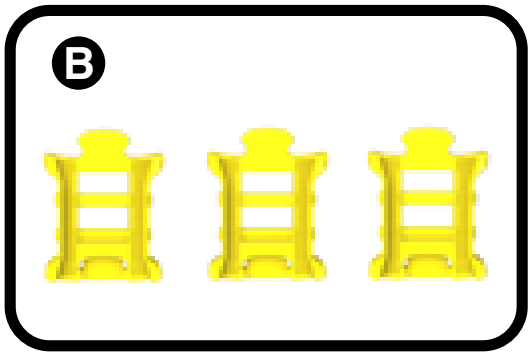
Adam train marchand

CONTENU DE LA BOÎTE

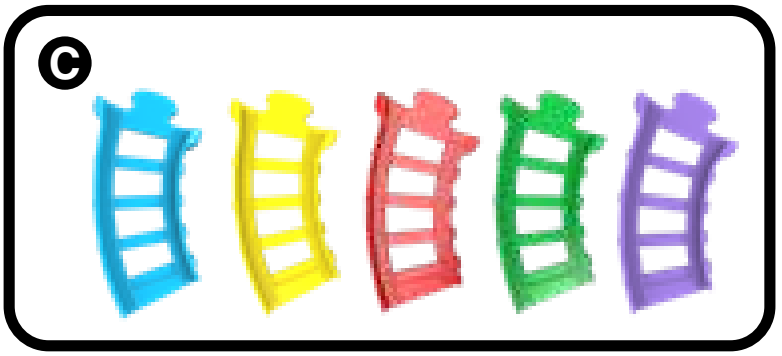
Adam train marchand



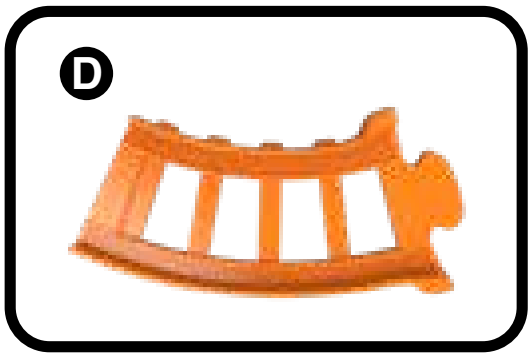
Deux rails droits **A**



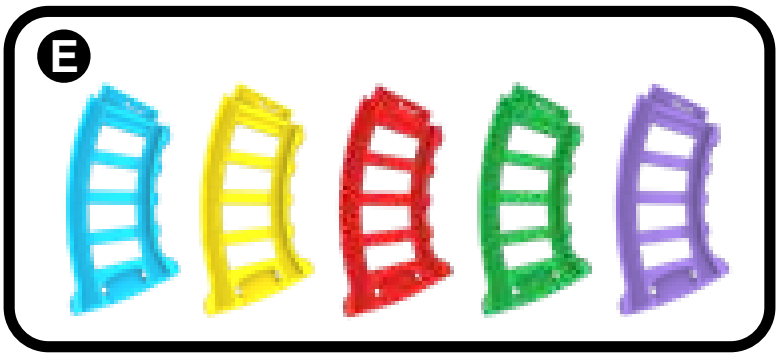
Trois petits rails **B**



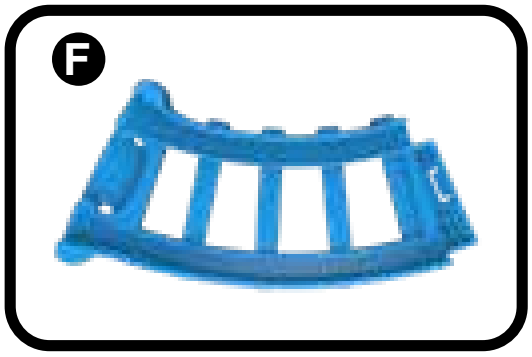
Cinq rails courbés **C**



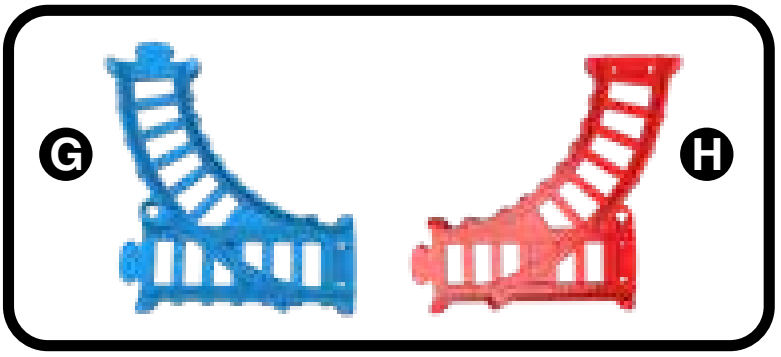
Un rail courbé **D**
(les couleurs peuvent varier)



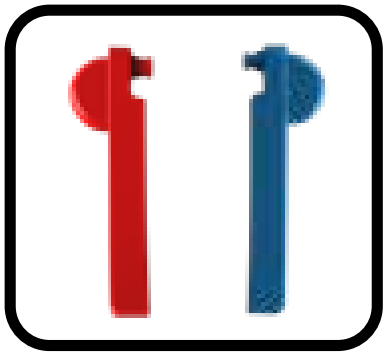
Cinq rails courbés **E**



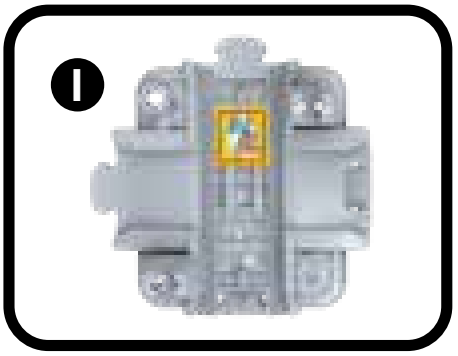
Un rail courbé **F**
(les couleurs peuvent varier)



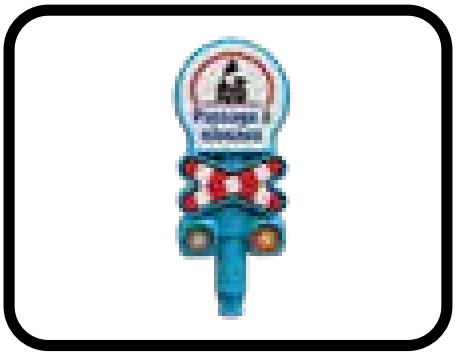
Deux rails d'aiguillages **G** + **H**
(les couleurs peuvent varier)



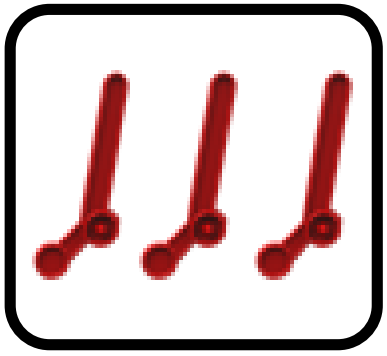
Deux barrières (les couleurs peuvent varier)



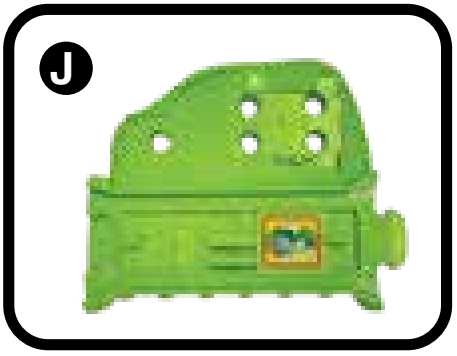
Un rail avec passage à niveau **I**



Un panneau de passage à niveau

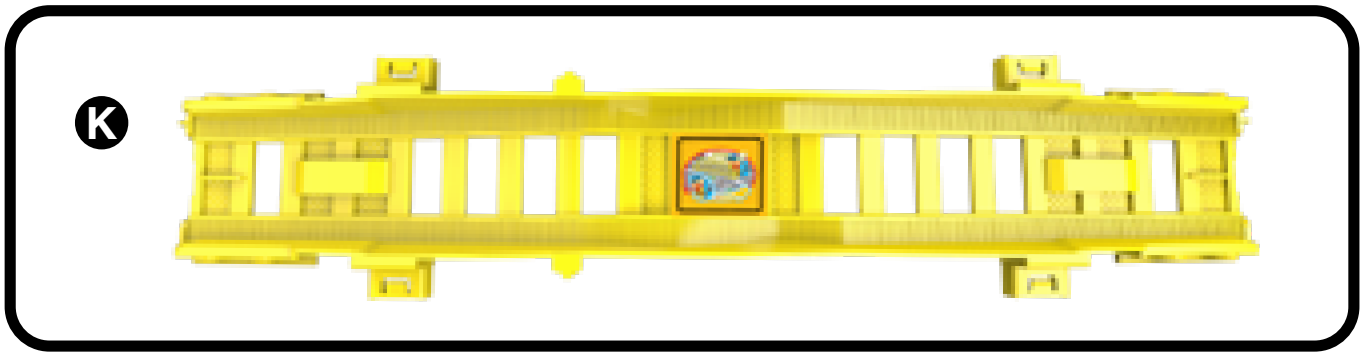


Trois barrières

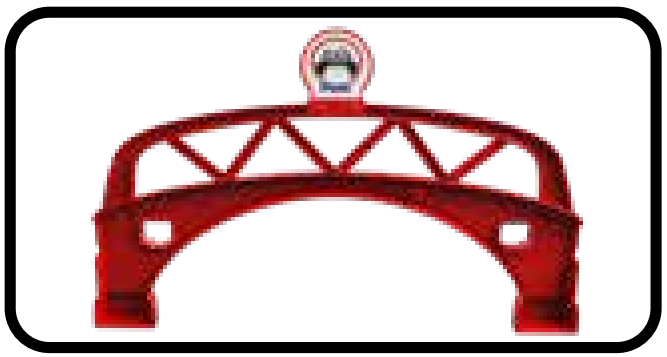


Un rail forêt **J**

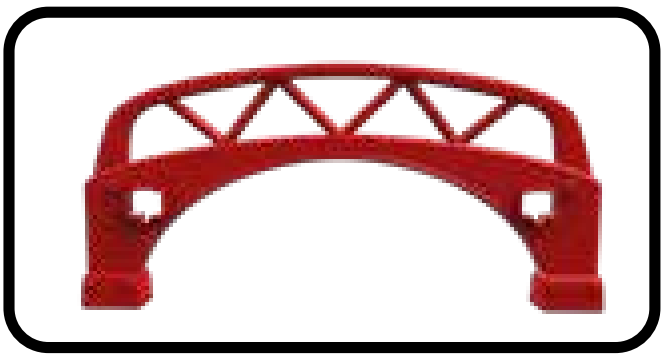
La forêt



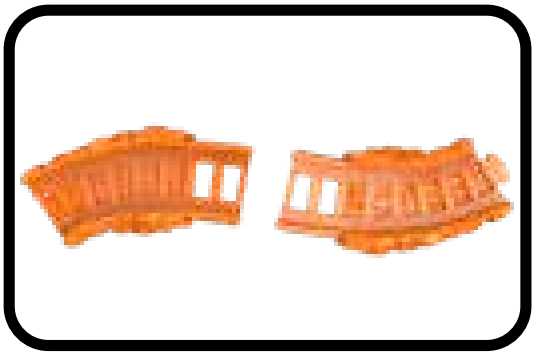
Un rail de pont **K**



Une rambarde de sécurité **A**



Une rambarde de sécurité **B**

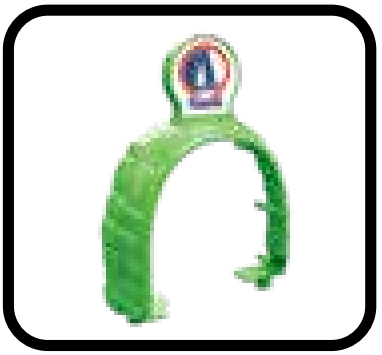


Deux rails de pont

Un rail avec tunnel **L**

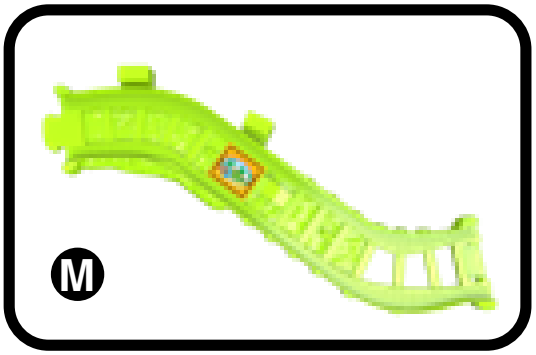
Des rochers

Un tunnel



Un support pour tunnel

Un sommet d'arbre

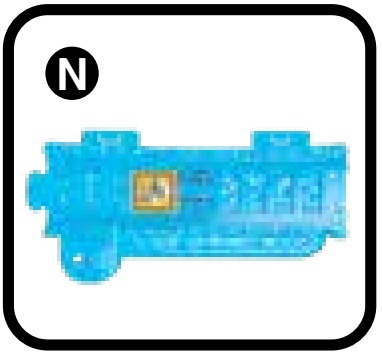


Un rail de la ferme **M**

Un troupeau de moutons mobile

Une maison de ferme

Une gare



Un rail de gare **N**

Une planche d'autocollants

- 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:

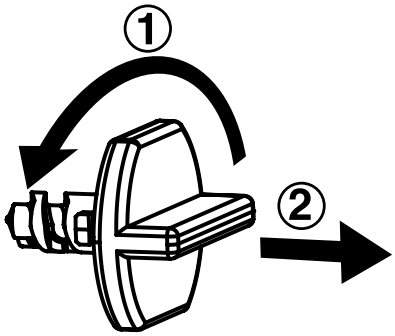
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

If there are no locks inside the package, disregard this message.

Removing the Packaging Locks:



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.

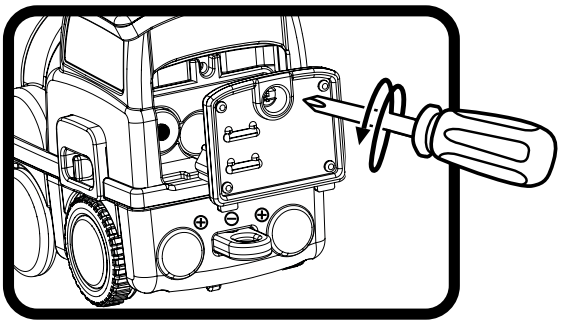
POUR COMMENCER À JOUER

Comment quitter le mode Démonstration

Ce produit est réglé sur le mode Démonstration lorsqu'il est dans son emballage. Après avoir ouvert l'emballage, éteindre puis rallumer le train motorisé pour activer le mode de jeu normal. Si le jouet s'éteint pendant l'utilisation, il est conseillé de changer les piles.

Installation des piles

1. Avant d'insérer les 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 des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 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.

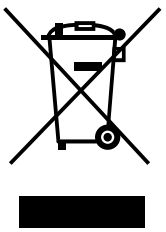


5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.

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.

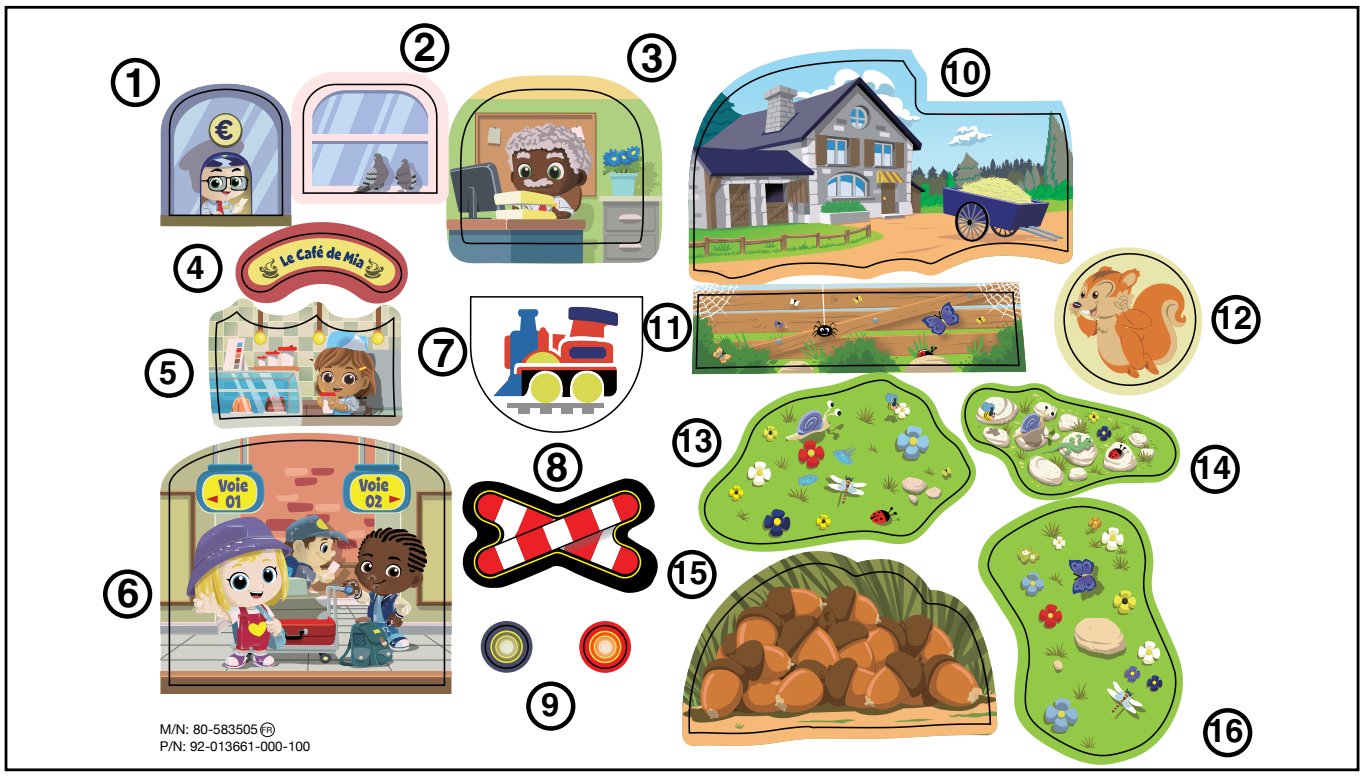
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

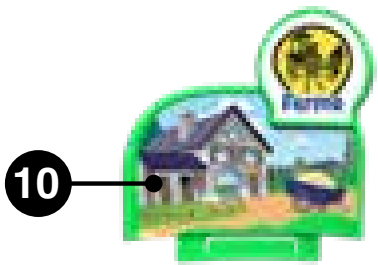


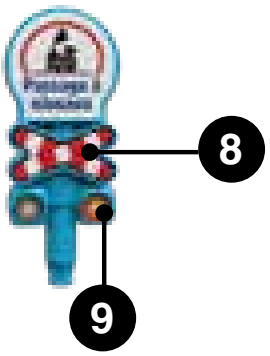
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques,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

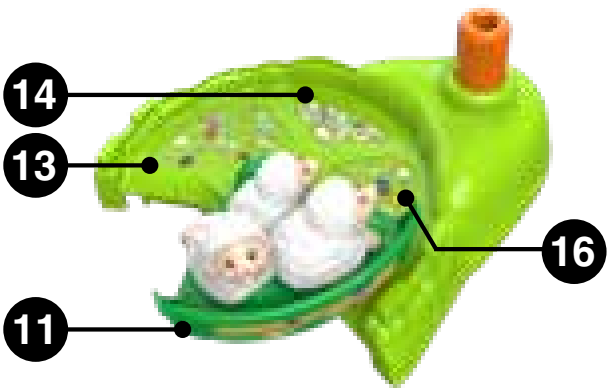
ASSEMBLAGE - AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants en suivant les indications ci-dessous :







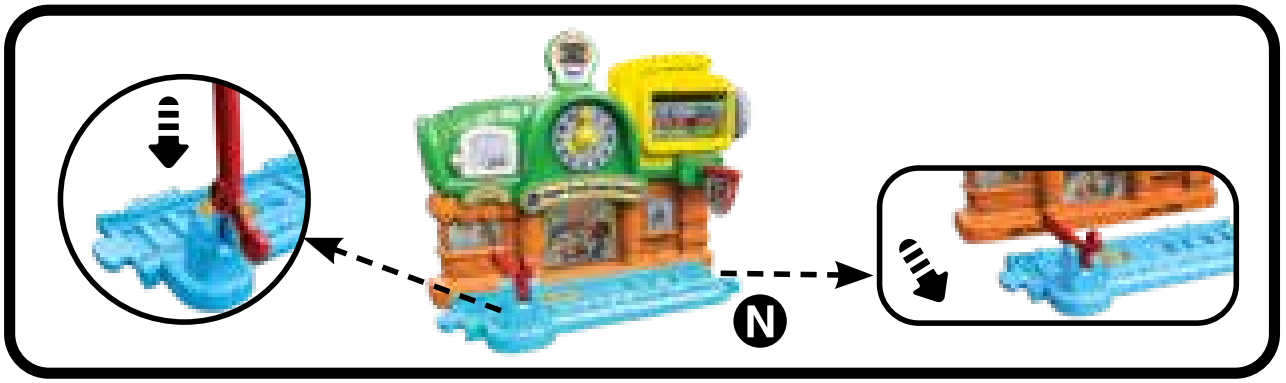


ASSEMBLAGE - SUPER CIRCUIT TRAIN ÉDUCATIF

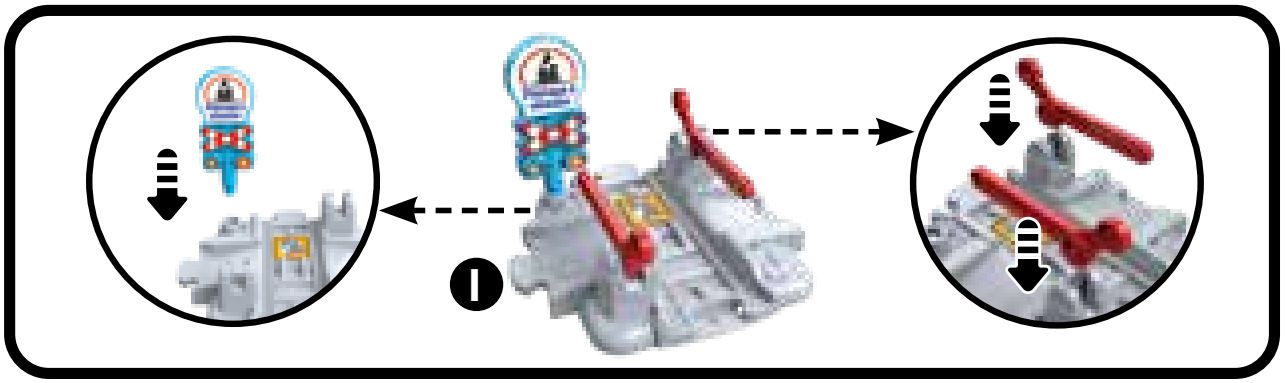
ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Assembler et fixer les composants des rails en suivant les étapes ci-dessous :

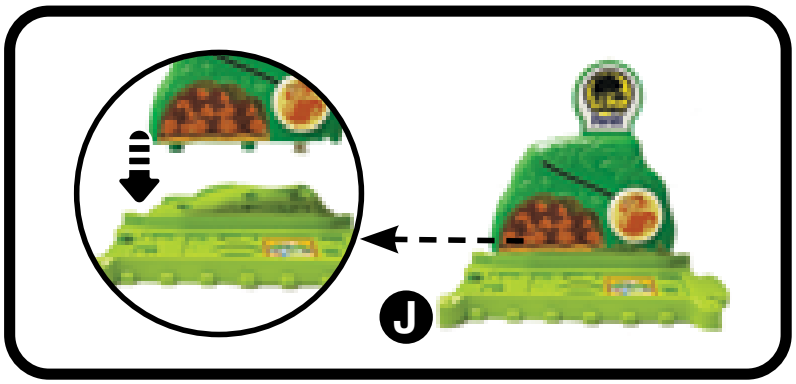
1. Fixer une barrière sur le **rail de gare,** puis connecter ce rail à la **gare.**



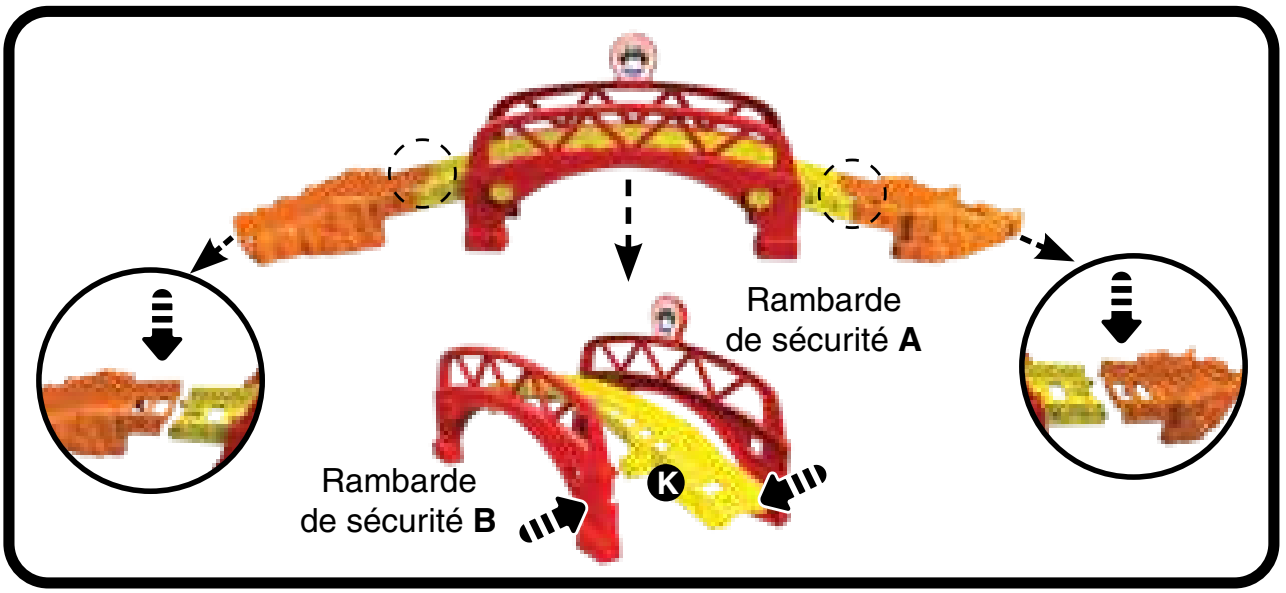
2. Connecter le **panneau de passage à niveau** et deux **barrières** au **rail avec passage à niveau** pour former le **passage à niveau**.



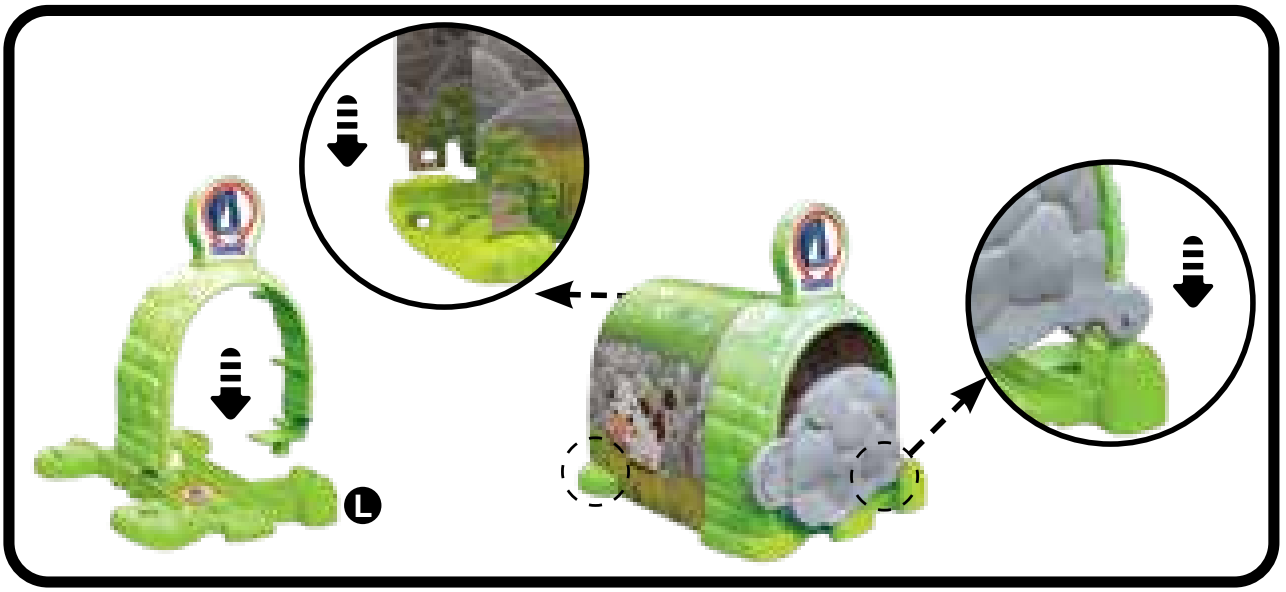
3. Fixer la **forêt** sur le **rail forêt** pour la compléter.



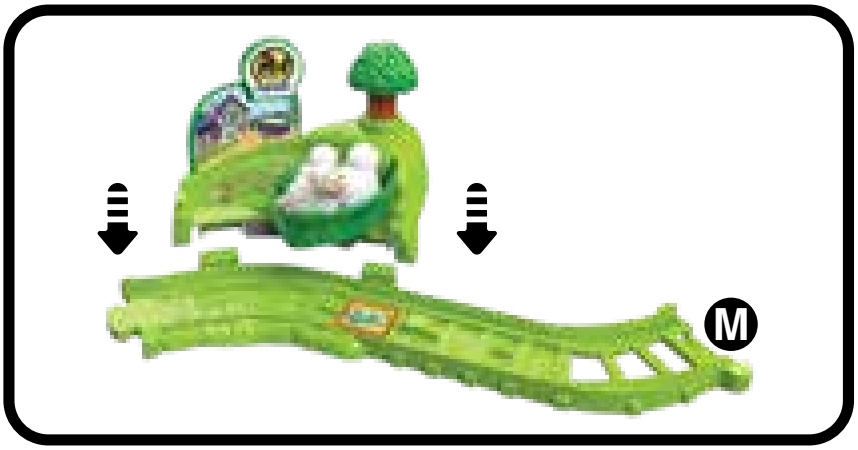
4. Connecter les **rambardes de sécurité** aux côtés du **rail de pont.** Ajouter les deux **rails de pont** pour former le pont. Faire attention au sens des rambardes et des rampes lors de l'installation.



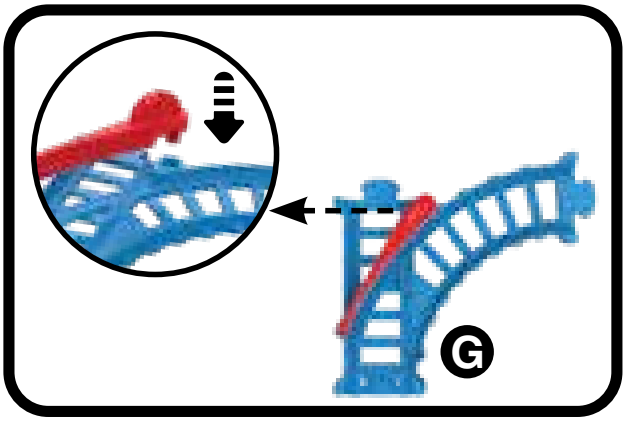
5. Fixer le **support pour tunnel** et les **rochers** au **rail avec tunnel.** Insérer le **tunnel** dans son **support,** puis l'emboîter sur le **rail** pour finaliser l'installation.

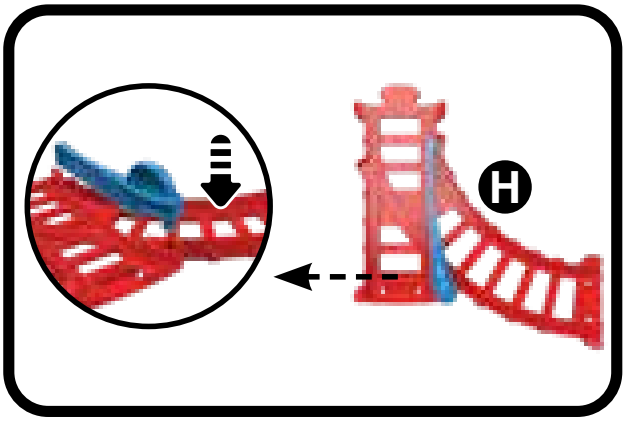


6. Emboîter le **sommet de l'arbre** sur le tronc**.** Attacher la **maison de ferme** sur le côté du **troupeau de moutons mobile.** Ensuite, connecter l'ensemble au **rail de la ferme**.



7. Placer la **barrière rouge** sur le **rail d'aiguillage bleu** et la **barrière bleue** sur le **rail d'aiguillage rouge**.

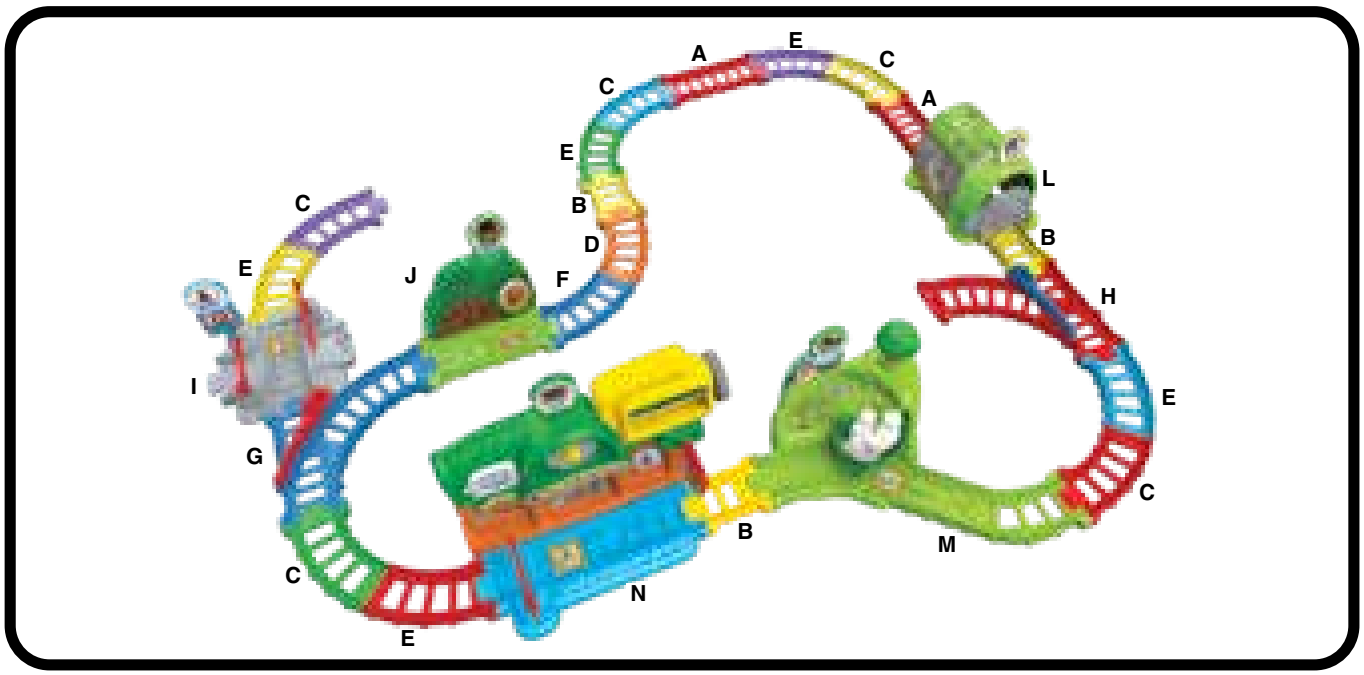




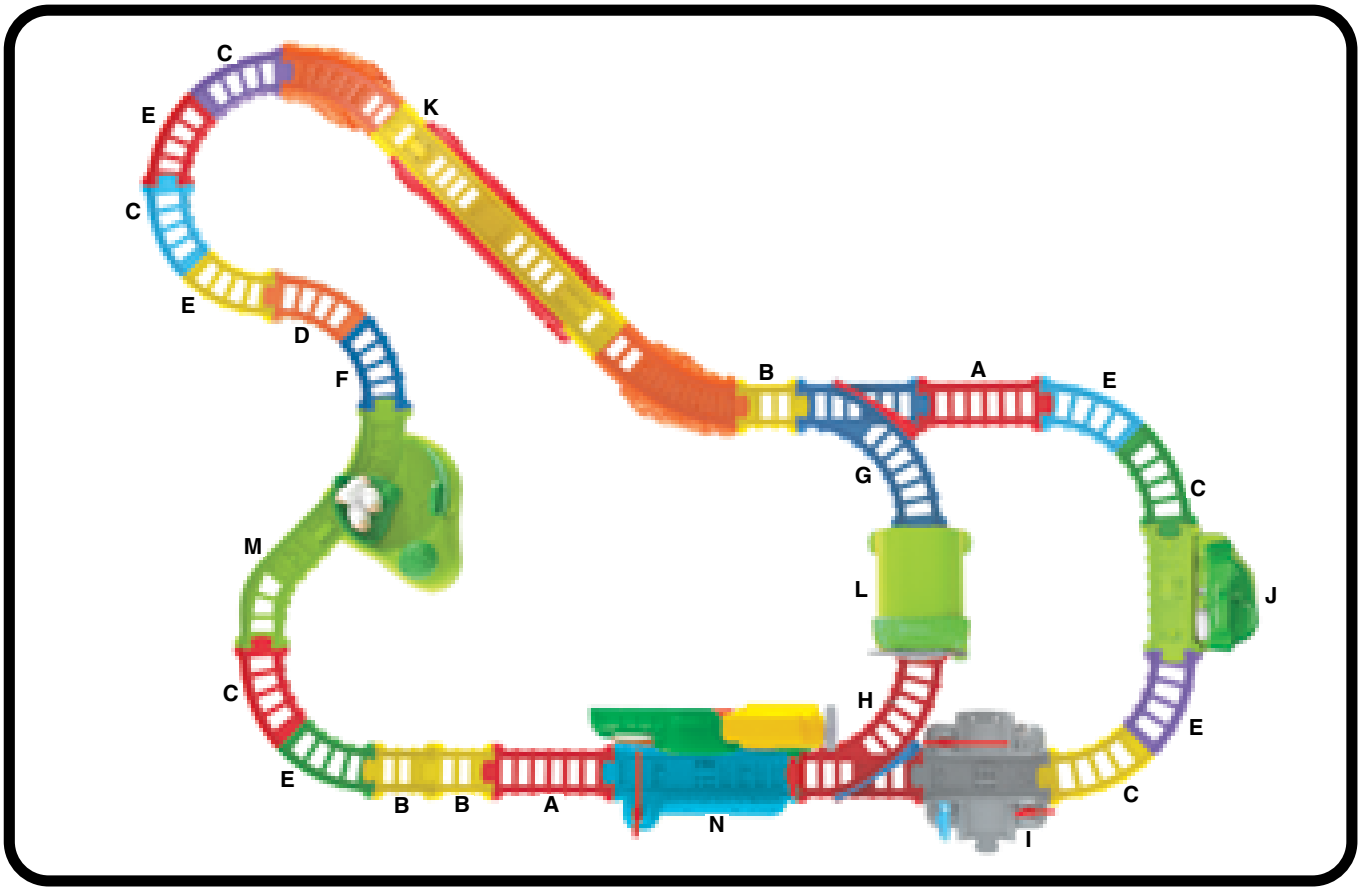
Toutes les pièces sont maintenant assemblées. Choisir parmi les configurations ci-dessous pour créer le circuit de train le mieux adapté à l'espace et aux besoins.

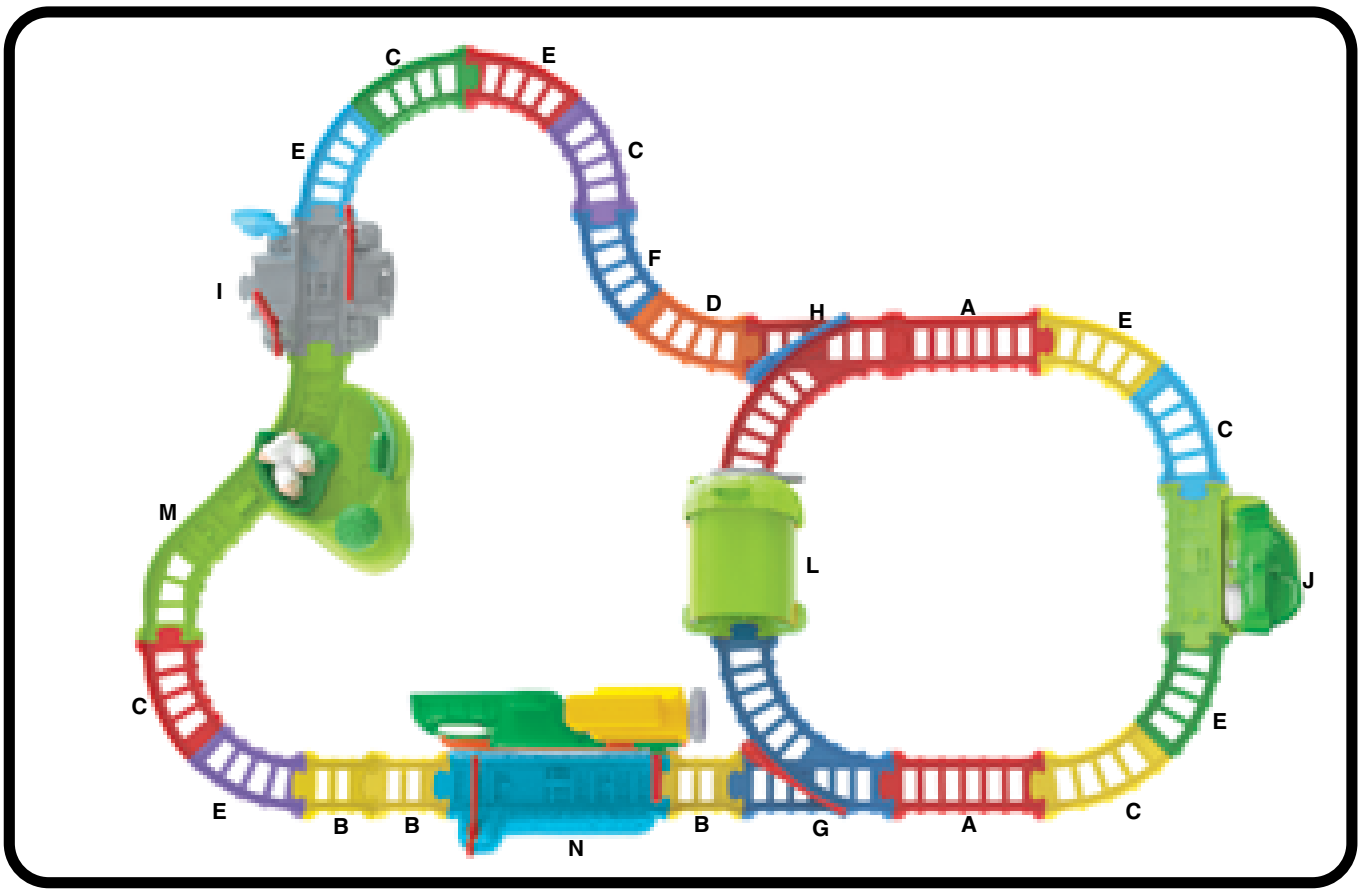
Configuration principale

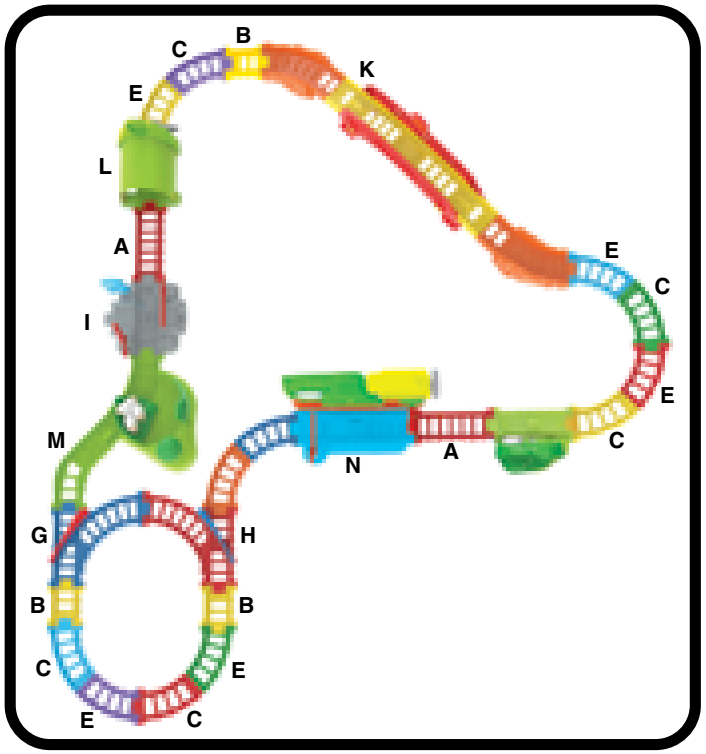
Il s'agit de l'assemblage de la taille la plus réduite tout en utilisant toutes les pièces. L'ensemble occupe une surface d'environ 109,5 cm x 99,8 cm. Commencer par assembler les pièces du train comme indiqué (les couleurs peuvent varier) :

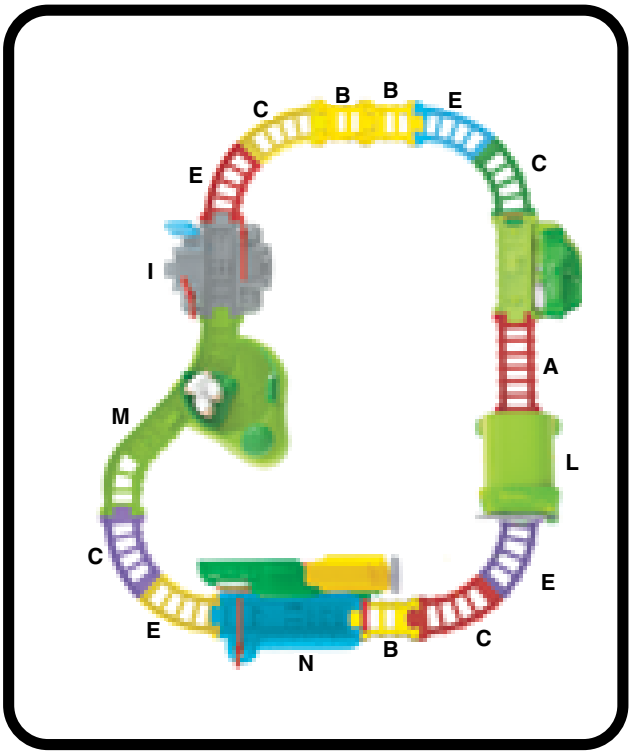


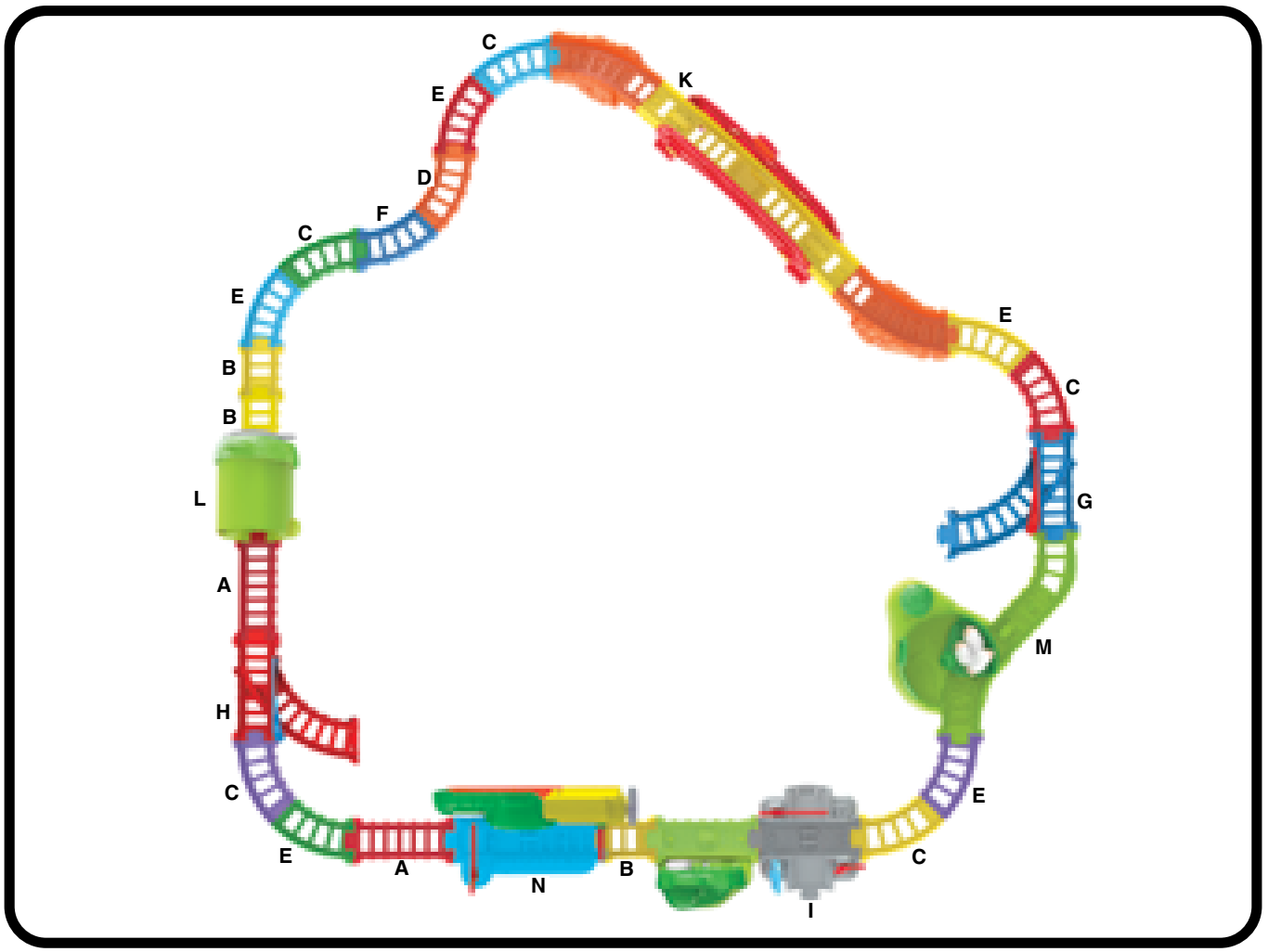
Relier les rails C et H au pont. Une fois ces étapes terminées, le circuit est prêt à être utilisé !


C
E
K
C
E
D
F
B
A
E
G
C
M
L
J
C
H
E
E
B
B
A
N
C
I


C
E
E
C
F
I
D
H
A
E
C
M
L
J
C
E
E
B
B
N
B
G
A
C

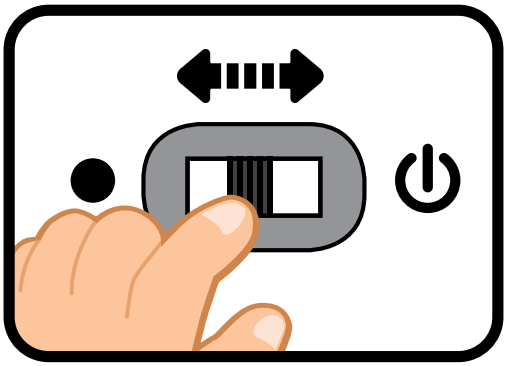

C
B
K
E
L
A
E
C
I
E
M
N
A
C
G
H
B
B
C
E
E
C


C
B
B
E
E
C
I
A
M
L
C
E
E
N
B
C


C
K
E
D
F
C
E
E
B
C
B
L
G
A
M
H
C
E
E
A
N
B
C
I

POUR COMMENCER À JOUER

1. **Curseur Marche/Arrêt**



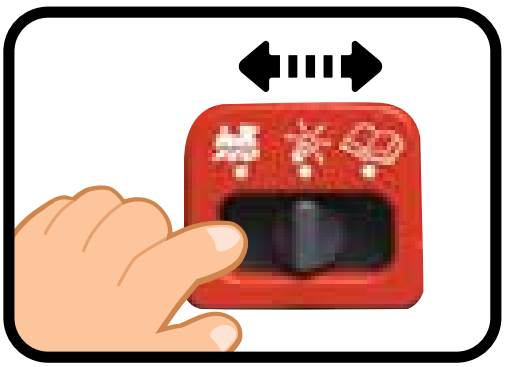
Pour mettre en marche **Adam train marchand**, déplacer le **curseur Marche/ Arrêt** sous la locomotive sur la position **Marche** (⏻). Pour l'éteindre, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** (●).

2. **Arrêt automatique**

Pour économiser les piles, **Adam train marchand** de **VTech®** s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, il suffit d'appuyer sur le **bouton Visage lumineux**, le bouton d'arrêt du moteur dans les 3 modes de jeu ou de le faire rouler rapidement, ou encore de le faire rouler sur une **Zone Magique.**

NOTE : Adam train marchand est en mode Démonstration dans sa boîte. Pour sortir de ce mode, déplacer le **curseur Marche/ Arrêt** sur la position **Arrêt** puis rallumer le jouet. Si le jouet s'éteint de façon répétitive pendant que votre enfant joue ou si la lumière du **bouton Visage lumineux** s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

3. **Changement de mode**



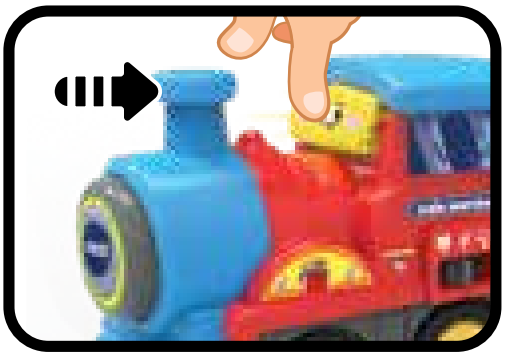
Faire glisser le curseur pour choisir entre le mode **Jeu** (), le mode **Imagination** () ou le mode **Apprentissage** (). Un son est émis lors du passage au mode **Imagination**, une chanson et une phrase sont jouées en mode **Jeu** ou **Apprentissage**. Le mode **Jeu** met l'accent sur l'interaction et le jeu de rôle, tandis que le mode **Apprentissage** propose des sons, des mots et des éléments pour enrichir le vocabulaire.

Pour la sécurité de l'enfant, utiliser le train motorisé uniquement sur le circuit motorisé. Ne pas faire rouler le train sur les vêtements, le corps ou les cheveux lorsque le véhicule est allumé. Ne pas obstruer la trajectoire du train motorisé avec une partie du corps lorsqu'il avance ou recule. Si un objet se coince dans les roues pendant que le moteur est en marche, soulever le train pour que la base et les roues ne touchent plus l'enfant ou faire glisser l'interrupteur sur la position Arrêt pour éteindre le moteur. La surveillance d'un adulte est requise.

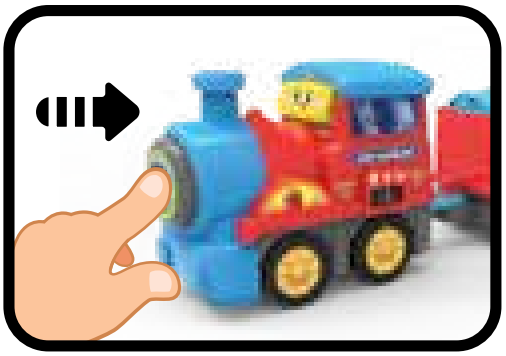
ACTIVITÉS

Adam train marchand

1. Appuyer sur le **bouton Visage lumineux** pour entendre des chansons, des phrases et des sons rigolos. La lumière clignote en rythme avec les sons.



2. Appuyer sur le **bouton d'arrêt du moteur** pour entendre des sons de freinage et arrêter le moteur. Relâcher le bouton pour que le moteur redémarre.



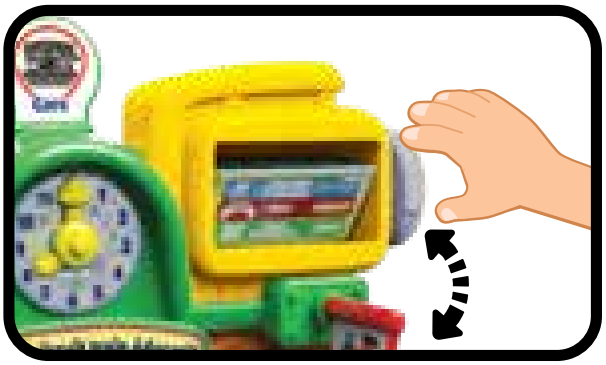
3. Placer **Adam train marchand** sur l'une des six **Zones Magiques** du circuit pour voir ses lumières clignoter et entendre des sons amusants, des mélodies et des phrases.

Les rails du circuit

1. Utiliser les différents emplacements du circuit (Gare, Tunnel et Ferme) pour déclencher le bouton d'arrêt du moteur et immobiliser le train.

2. Activer différents éléments mécaniques pour déclencher des effets amusants et enrichir l'expérience de jeu.

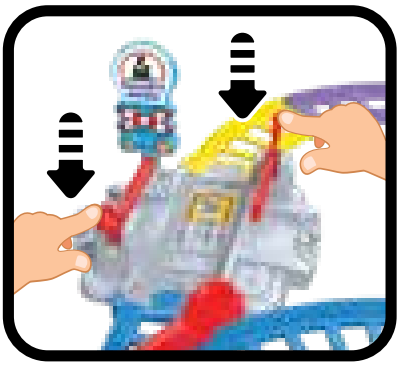
A. Panneau de gare



B. Troupeau de moutons mobile

C. Forêt

D. Passage à niveau



E. Tunnel

LISTE DES MÉLODIES

1. *La Totomobile*
2. *À la claire fontaine*
3. *Lundi matin*
4. *March of the Toys*
5. *Les Petits Poissons*
6. *La marche du colonel Bogey*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« Tchou, tchou Adam train marchand,
Livre vos marchandises gaiement ! »

Chanson 2 :

« Attention au départ,
Libérez-moi le passage,
Barrière levée, contrôles faits,
En route pour la prochaine gare ! »

Chanson 3 :

« Pour vous livrer je suis prêt,
Les marchandises sont chargées,
Mes wagons sont accrochés,
Je suis prêt à démarrer ! »

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. 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.

SERVICE CONSOMMATEURS

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

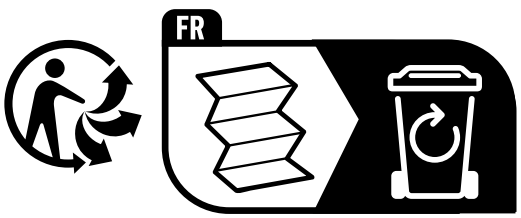
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle.

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.



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

© 2025 VTech.
Tous droits réservés.
IM-583500-000
Version:0