



Manuel d'utilisation

Disney
Stitch



Circuit tremplin toboggan

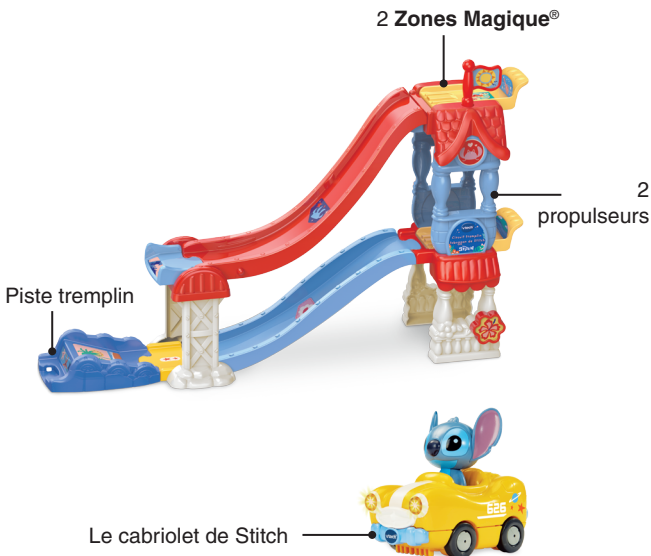


INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Circuit tremplin toboggan** de **VTech®**.
Félicitations !

Le **Circuit tremplin toboggan** permet à votre enfant de faire rouler
Le cabriolet de Stitch à toute vitesse !

Réorganisez les pistes pour créer une tour de toboggan, un double toboggan ou un super toboggan pour des heures de jeu avec Stitch !



CONTENU DE LA BOÎTE



Le cabriolet de Stitch



Un propulseur **Zone Magique A**



Deux supports de maison C



Un propulseur **Zone Magique B**



Un drapeau



Deux supports de maison D



Deux supports de pont



Un pont



Deux toboggans



Un rail E



Une piste tremplin



Une piste d'arrivée



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. 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:

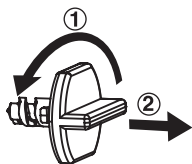
Please save this user's manual as it contains important information.

Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

Adult assembly required.

Pour retirer le jouet de la boîte :

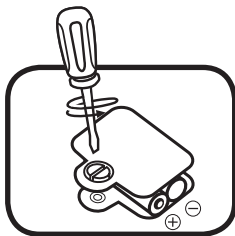
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

Installation des piles - Le cabriolet de Stitch

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 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

- 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 :

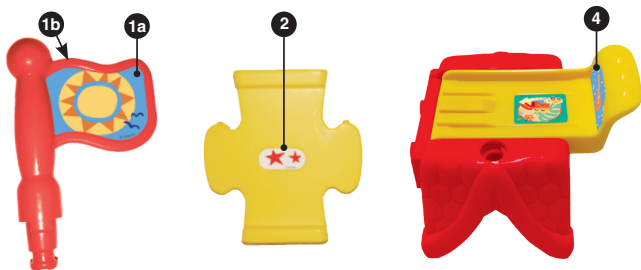
- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

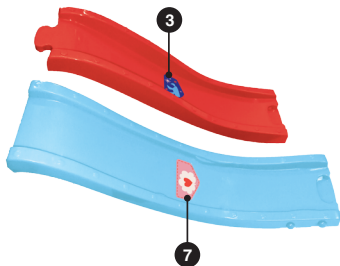
Tri des produits et piles usagés

- 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 - AUTOCOLLANTS

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

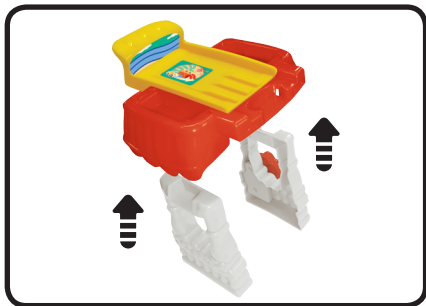




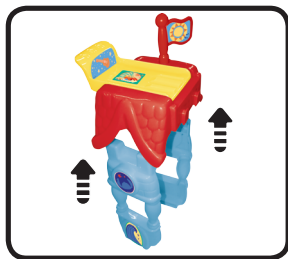
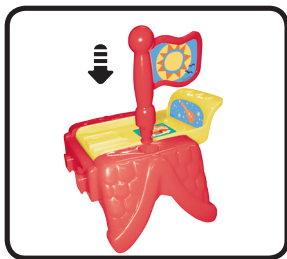
ASSEMBLAGE : CIRCUIT TREMPLIN TOBOGGAN

ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Insérer le **propulseur Zone Magique B** sur les **deux supports de maison C**. Un clic indique que les pièces sont bien fixées. Une fois assemblées, ces pièces ne peuvent plus être détachées.



2. Insérer le drapeau sur le **propulseur Zone Magique A**, puis insérer **les supports de maison D** sur le **propulseur de Zone Magique A**, comme indiqué ci-dessous. Un clic indique que les pièces sont bien fixées. Une fois assemblées, ces pièces ne peuvent plus être détachées.



3. Insérer dans le **pont** les **deux supports de pont**.



Après avoir effectué les étapes ci-dessus, connectez ces pièces aux éléments de piste inclus. Vous pouvez configurer différents toboggans.

Tour de toboggan



Double toboggan



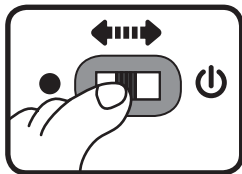
Super toboggan



POUR COMMENCER À JOUER

1. Curseur Marche/Arrêt

Pour mettre en marche **Le cabriolet de Stitch**, déplacer le **curseur Marche / Arrêt** sous le véhicule sur la position **Marche** (). Pour l'éteindre, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** ().



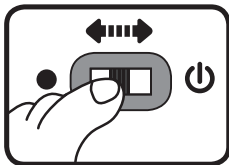
2. Arrêt automatique

Pour économiser les piles, **Le cabriolet de Stitch** de VTech® s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, il suffit d'appuyer sur Stitch, ou de le faire rouler rapidement, ou encore de le faire rouler sur une **Zone Magique**.

NOTE : si le jouet s'éteint pendant le jeu, il est recommandé de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt sur la position Marche. Des chansons, des phrases et des sons se feront entendre. La lumière clignote en rythme avec les sons.



2. Appuyer sur Stitch pour entendre des chansons, des phrases et des sons rigolos. La lumière clignote en rythme avec les sons.



3. Pousser **Le cabriolet de Stitch** pendant qu'une mélodie est jouée permet d'entendre des sons amusants en plus de la mélodie.



4. Placer **Le cabriolet de Stitch** sur l'une des deux **Zones Magiques** du circuit pour voir ses lumières clignoter et entendre des sons amusants, des mélodies et des phrases.

Le circuit tremplin toboggan

1. Placer **Le cabriolet de Stitch** ou n'importe quel autre véhicule **Tut Tut Bolides** réagissant aux **Zones Magiques** pour déclencher des sons, phrases ou chansons.



2. Configurer le circuit de trois façons différentes pour encore plus de jeu et de créativité.



3. Placer **Le cabriolet de Stitch** sur les propulseurs pour faire rouler Stitch à toute vitesse.



LISTE DES MÉLODIES

1. *Ah, les crocodiles !*
2. *Arlequin dans sa boutique*
3. *Promenons-nous dans les bois*
4. *Roulez, roulez chemin de fer*
5. *Un éléphant qui se balançait*
6. *Il court, il court, le furet*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1

« Mon nom c'est Stitch, et pas 626 !

Stitch peut faire plein de bêtises !

Stitch peut rouler jusque dans l'espace,

Jouer des chansons sur sa guitare ! »

Chanson 2

« Vroum, vroum, vroum, c'est le bruit de ma voiture !

Puis zou je fonce à toute allure,

Stitch repart à l'aventure ! »

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***

