

vtech[®]
Baby

Manuel d'utilisation

Trottino mon zèbre rigolo



91-002487-015 (法)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Trottino mon zèbre rigolo** de **VTech®**.
Félicitations !

Trottino mon zèbre rigolo est un jouet 3 en 1 évolutif qui se transforme en un tour de main : trotteur, porteur et trottinette, qui accompagnera Bébé dans tous ses déplacements. Grâce aux 4 modes de jeu et aux différents accessoires, Bébé découvre les couleurs, les animaux et apprend à se repérer dans l'espace. Magique ! Lorsque Bébé met la boussole, la lampe ou le talkie-walkie sur la tête de Trottino, celui-ci les reconnaît et déclenche des phrases et des mélodies amusantes. Les boutons lumineux stimulent son acuité visuelle. Les cris des animaux, les phrases dynamiques, les 6 mélodies et les 2 chansons l'encouragent dans son exploration et rendent la découverte encore plus attractive ! Bébé devient un véritable petit aventurier en compagnie de ses amis les animaux !

5 Boutons lumineux Animal/Couleur

Emplacement avec reconnaissance des accessoires

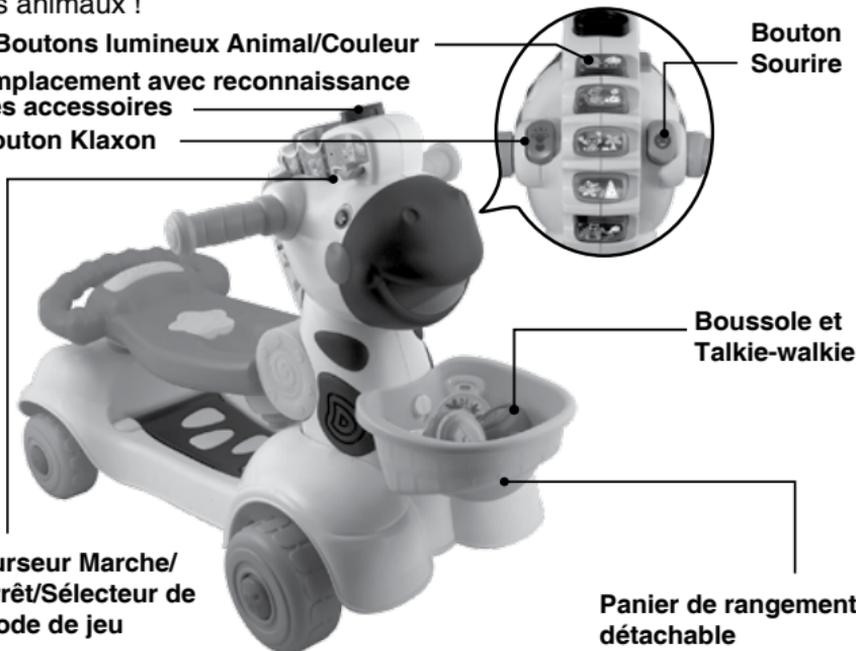
Bouton Klaxon

Bouton Sourire

**Curseur Marche/
Arrêt/Sélecteur de
mode de jeu**

**Boussole et
Talkie-walkie**

**Panier de rangement
détachable**

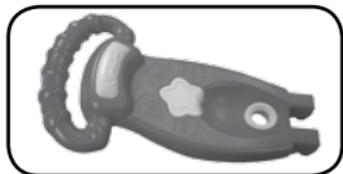


CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Trottino mon zèbre rigolo de VTech®** composé de :



1 tête de zèbre et son centre d'activité électronique



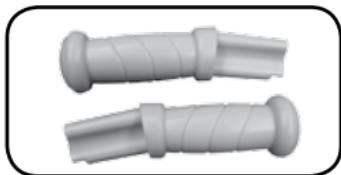
1 siège (fonction porteur)/poignée (fonctions trotteur et trottinette)



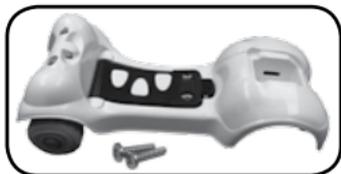
1 grosse vis



2 roues avant



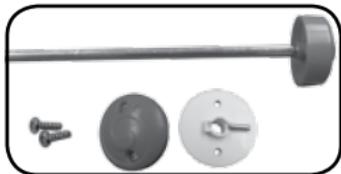
2 poignées



1 base et 2 longues vis



3 accessoires de jeu et 1 panier de rangement



1 essieu, 1 dispositif de fixation de la roue, 1 enjoliveur avec 2 petites vis

2. Un manuel d'utilisation

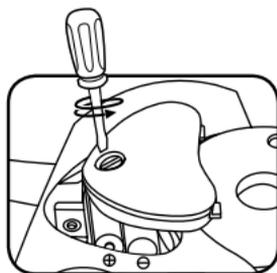
ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

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

1. ALIMENTATION

1.1. 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 **Trottino mon zèbre rigolo** 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.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.

- 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 –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- 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.
- 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.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- 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 noire 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.



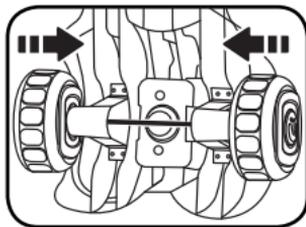
Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

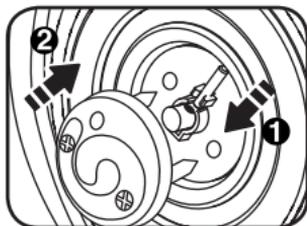
2. ASSEMBLAGE

ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte.

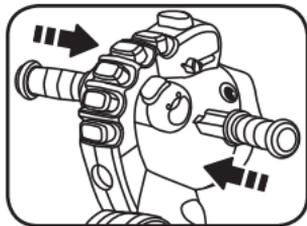
- Pour installer les roues avant sur la base du zèbre, insérer tout d'abord l'une des deux roues à l'extrémité de l'essieu. Ensuite faire passer l'essieu dans les deux encoches à l'avant, sous la base du zèbre. Insérer la deuxième roue à l'autre extrémité de l'essieu.



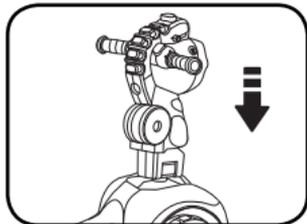
2. Attacher le dispositif de fixation à la deuxième roue en insérant la broche dans le trou de l'essieu. Insérer ensuite l'enjoliveur dans le dispositif de fixation et serrer les deux petites vis à l'aide d'un tournevis.



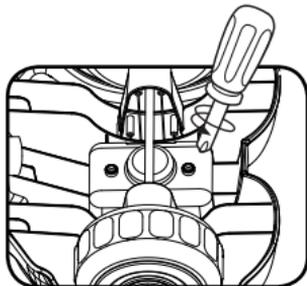
3. Pour attacher les poignées droite et gauche à la tête du zèbre, les insérer dans les emplacements situés sur les côtés de la tête jusqu'à entendre un « clic ».



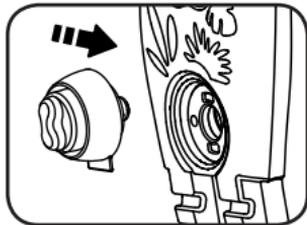
4. Attacher la tête du zèbre à la base, l'insérer dans le corps jusqu'à entendre un « clic ». Assurez-vous que la tête est bien fixée. Une fois fixée, elle ne peut être retirée.



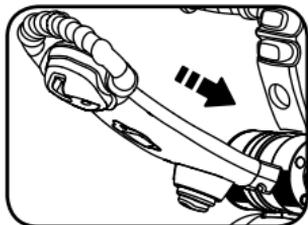
5. Retourner le zèbre pour serrer les deux grandes vis à l'aide d'un tournevis. Ce sont ces vis qui relient le cou du zèbre à la base.



6. Insérer la grosse vis dans l'emplacement prévu à cet effet, sous le siège, jusqu'à entendre un « clic ».



7. Attacher le siège au cou en l'insérant dans l'emplacement prévu à cet effet, jusqu'à entendre un « clic ».



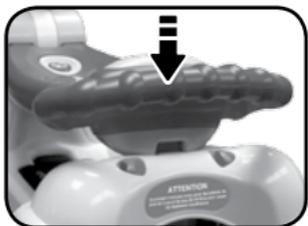
Une fois **Trottino mon zèbre rigolo** complètement assemblé, il ne peut être démonté.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de plus de 36 mois pour cause de résistance insuffisante. Il convient de porter un équipement de protection. Ne pas utiliser sur la voie publique. Interdit aux enfants de plus de 20 kg.

1. Avant de monter sur la trottinette, s'assurer que les poignées sont bien fixées.
2. Veiller à ce que l'enfant porte un casque et des genouillères lorsqu'il utilise la trottinette.
3. Veiller à utiliser **Trottino mon zèbre rigolo** sur une surface plane comme un trottoir. Ne pas l'utiliser sur la chaussée, sur du gravier, du sable ou de l'eau.
4. Toujours utiliser **Trottino mon zèbre rigolo** de jour. Éviter de l'utiliser pendant la nuit.
5. Veiller à porter des chaussures lors de son utilisation.
6. L'utilisation de la trottinette requiert une bonne motricité globale de l'enfant. Pour éviter tout risque de chute ou de collision pouvant entraîner des blessures à l'enfant ou à une tierce personne, la présence d'un adulte est nécessaire.

COMMENT TRANSFORMER TROTTINO MON ZÈBRE RIGOLO ?

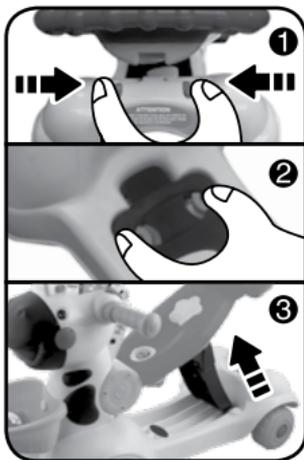
1. Pour utiliser Trottino en tant que porteur, abaisser le siège en s'assurant qu'il est bien bloqué dans cette position. Placer le



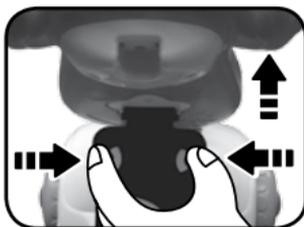
petit panier à l'avant du zèbre.

ATTENTION ! Nous déconseillons toute utilisation du panier tant que la marche de l'enfant n'est pas fluide et stable.

2. Pour utiliser Trotтино en tant que trotteur, appuyer sur les deux boutons situés sous le siège pour le libérer. Relever le siège ainsi que le support situé sur la base de Trotтино, le support devant soutenir le siège. Un « clic » retentira une fois le support et le siège bien en place.



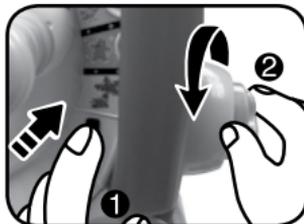
3. Pour démonter le trotteur, appuyer sur les deux boutons situés sous le siège, puis abaisser le support et le siège.



4. Pour utiliser Trotтино en tant que trottinette, relever le siège, le placer contre le cou du zèbre, maintenir enfoncée la vis située sous le siège et la tourner jusqu'à entendre un « clic ».



5. Pour démonter la trottinette, maintenir appuyé le bouton noir situé sur le côté du cou du zèbre, puis dévisser la grosse vis sous le siège.



3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **Trottino mon zèbre rigolo**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur les modes **Musique** 🎵, **Suis la lumière** 📺, **Animal** 🐾 ou **Exploration et découvertes** 📖. Pour éteindre **Trottino mon zèbre rigolo**, placer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur la position **Arrêt** ●.



3.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur **Réglage du volume sonore** situé sur le côté de la crinière du zèbre sur la position (◀) pour un volume faible ou sur la position (▶) pour un volume fort.



3.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

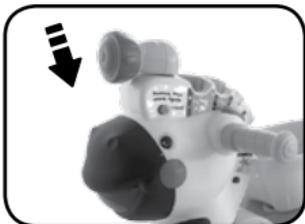
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Trottino mon zèbre rigolo** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Trottino mon zèbre rigolo** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

4. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec **Trottino mon zèbre rigolo**, les lumières clignotent en rythme avec les sons.

1. Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur les modes **Musique**, **Suis la lumière**, **Animal** ou **Exploration et**

découvertes pour allumer le jouet. Bébé entend alors une chanson, des phrases d'encouragement et des sons rigolos.



2. Placer la lampe, la boussole ou le talkie-walkie sur la tête du zèbre pour entendre des mélodies entraînantes et des sons rigolos. Grâce à ces différents accessoires, Bébé découvre l'habitat des animaux et il apprend à se repérer dans l'espace.



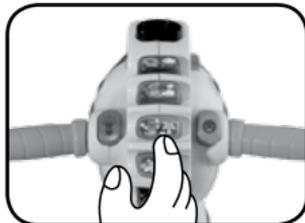
3. Appuyer sur le bouton **Klaxon** situé sur la poignée gauche pour entendre des phrases d'encouragement et des effets sonores réalistes.



4. Appuyer sur le bouton **Sourire** situé sur la poignée droite pour entendre des sons amusants et des phrases d'encouragement.



5. Appuyer sur les 5 boutons lumineux **Animal/Couleur** pour découvrir les couleurs, les animaux, leur cri et leur habitat. Bébé découvre, grâce à ces boutons, le lion dans la savane, le kangourou dans la steppe, le singe dans la jungle, le colibri dans les montagnes et l'hippopotame dans la rivière.



6. Assis sur le porteur, Bébé roule, découvre les couleurs et rencontre en chemin ses amis les animaux dans leur habitat naturel. Placer le petit panier à l'avant du zèbre pour ranger les accessoires.



7. Bébé pose le panier sur le siège et pousse le trottinette pour jouer. Il entend alors des sons rigolos et des mélodies entraînantes.



8. Avec la trottinette, Bébé se lance à l'aventure et entend des mélodies rythmées ! Lorsque Bébé accélère, le tempo de la mélodie augmente !



9. Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, Bébé entend une question. Si quelques secondes plus tard, le jouet n'a toujours pas été activé, Bébé entend des sons rigolos, une phrase d'encouragement ou une mélodie entraînante. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, une phrase d'encouragement, une chanson ou des sons rigolos se déclenchent. Si aucun bouton n'est actionné, Bébé entend « À bientôt ! » et le jouet s'éteint automatiquement.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *Tous les animaux du monde*
2. *Elle descend de la montagne à cheval*
3. *La Marche des rois mages*
4. *Une souris verte*
5. *Brousse, brousse*
6. *Sérénade, Petite musique de nuit, 1er mouvement de Mozart*

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« J'aime chanter et rouler, jouer avec mes amis,
J'aime chanter et rouler chaque jour de l'année ! »

Chanson 2 :

« Allons en avant,
Roulons, c'est fantastique !
Allons en avant,
Roulons en musique. »

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : toys@vtechcanada.com

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtechjouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

8. GARANTIES

Pour la France, la Belgique francophone et la Suisse francophone

Tous nos produits sont couverts par la garantie légale de conformité, qui couvre les défauts de conformité apparaissant dans les deux ans à compter de la délivrance du produit, et par la garantie des vices cachés, qui couvre les vices non apparents au moment de la vente rendant le produit impropre à son usage ou diminuant très fortement cet usage.

Ces garanties n'ont pas vocation à s'appliquer dans le cas d'une mauvaise utilisation du produit (produit démonté, pièces arrachées, connecteur forcé, utilisation d'un adaptateur secteur ou de piles non recommandés par VTech, écrans ou pièces endommagés suite à une chute ou un choc...), dans le cas d'une utilisation détournée et/ou dans le cas de l'usure normale du produit.

Si vous avez une difficulté intervenant dans ce délai, vous pouvez nous contacter :

Pour la France :

Tél. : 0 805 163 030 (service et appel gratuits)

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Suisse francophone :

Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour la Belgique francophone :

Tél. : 0 800 72 378 (appel gratuit)

Email : sav@vtechnl.com



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

www.vtech-jouets.com



TM & © 2010 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-002487-015 