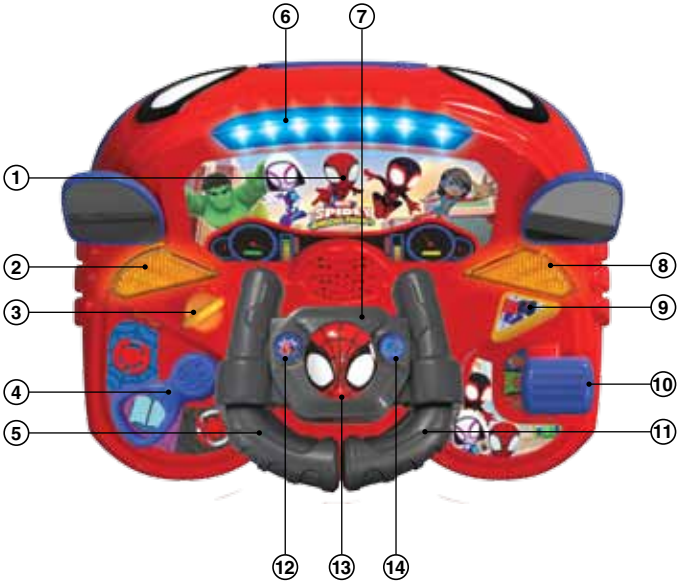
Manuel d'utilisation

SPIDEY - MISSION PILOTE 2 EN 1

© MARVEL

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Spidey - Mission pilote 2 en 1** de **VTech®**. Félicitations ! Votre enfant va pouvoir conduire la Spider-voiture de Spidey ou le Techno-bolide de Spin pour partir en mission avec Spidey et ses amis !



1. Boutons Héros
2. Clignotant gauche
3. Curseur Marche/Arrêt/ Volume sonore
4. Curseur Sélection du mode de jeu
5. Poignée gauche
6. 7 LED bleues
7. Volant
8. Clignotant droit
9. Bouton Aide
10. Levier de vitesses
11. Poignée droite
12. Bouton Appel
13. Bouton WEB-ster
14. Bouton Klaxon

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Spidey - Mission pilote 2 en 1**
- 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 :

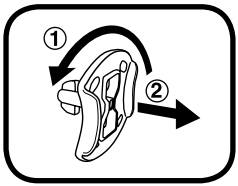
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 Instruction Manual as it contains important information.



Pour retirer l'attache de la boîte :

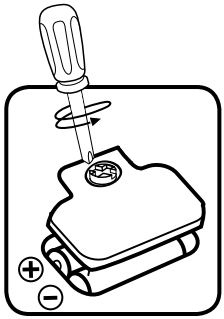
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du 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 AA (AM-3/LR6) 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 usagées

- 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.

FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Volume sonore

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/ Volume sonore** sur la position **Volume faible** (🔉) ou **Volume fort** (🔊) pour allumer le jouet. Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/ Volume sonore** sur la position **Arrêt** (⏻).

2. Boutons Héros

Appuyer sur un **bouton Héros** pour en apprendre plus sur les différents personnages et les aider dans leurs missions.

3. Curseur Sélection du mode de jeu

Déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** pour choisir entre les modes Conduite, Apprentissages et Missions.

4. Bouton Appel

Appuyer sur le **bouton Appel** pour en apprendre plus sur son usage, écouter les sons du talkie-walkie ou répondre à plusieurs questions.

5. Bouton Klaxon

Appuyer sur le **bouton Klaxon** pour en apprendre plus sur son fonctionnement ou pour répondre à des questions.

6. Bouton WEB-ster

Appuyer sur le **bouton WEB-ster** pour en apprendre plus sur WEB-ster ou pour répondre à des questions.

7. Bouton Aide

Appuyer sur le **bouton Aide** pour réécouter les instructions.

8. Poignées gauche et droite

Tourner les **poignées gauche** et **droite** vers l'extérieur pour transformer la Spider-voiture de Spidey en Techno-bolide de Spin. Tourner les deux poignées vers l'intérieur pour effectuer la transformation inverse.

9. Volant

Tourner le **volant** vers la gauche ou la droite pour apprendre les directions ou répondre à des questions.

10. Levier de vitesses

Déplacer le **levier de vitesses** sur les positions **Arrêt** (rouge), **Marche** (verte) et **Turbo** (bleue) pour entendre des sons amusants ou répondre aux questions.

11. Arrêt Automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour rallumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort**, ou déplacer le **curseur Sélection du mode de jeu** sur l'un des 3 modes de jeu. Le jouet s'éteint aussi automatiquement lorsque le niveau des piles est faible.

ACTIVITÉS

1. Mode Conduite

Déplacer le **curseur de Sélection du mode de jeu** sur ( ) pour entrer dans ce mode de jeu. Déplacer le **levier de vitesses** sur les positions verte ou bleue pour entendre des bruits de véhicules. Déplacer sur la position rouge pour ne plus les entendre. Tourner les **poignées gauche** et **droite** vers l'intérieur ou l'extérieur pour transformer le véhicule en Spider-voiture ou en Techno-bolide. Appuyer sur les **boutons Héros** pour entendre des sons amusants. Appuyer sur le **bouton Appel**, le **bouton Klaxon**, le **bouton WEB-ster** ou touner le **volant** pour conduire en s'amusant.

2. Mode Apprentissages

Déplacer le **curseur de Sélection du mode de jeu** sur ( ) pour entrer dans ce mode. Tourner les poignées vers l'intérieur ou l'extérieur pour transformer le véhicule en Spider-voiture de Spidey ou en Techno-bolide de Spin. Appuyer sur **les boutons Héros** pour écouter Spidey et Spin présenter les différents membres de l'équipe Spidey. Appuyer sur le **bouton Appel**, le **bouton Klaxon**, le **bouton WEB-ster** ou tourner le **volant** sur la gauche ou la droite pour apprendre les directions et autres. Déplacer le **levier de vitesses** sur le vert, le bleu ou le rouge pour entendre des bruits de véhicules.

3. Mode Missions

Déplacer le **curseur de Sélection du mode de jeu** sur ( ) pour entrer dans ce mode de jeu. Écouter les instructions de Spidey ou de Spin pour compléter les missions avec l'aide des autres membres de l'équipe Spidey.

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.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement, merci d'essayer de remplacer les piles par des piles neuves ou rechargées.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

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 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 notre 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.

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.

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-580600-001
Version:0