

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Mon ourson pilote



Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.

Chez VTech[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

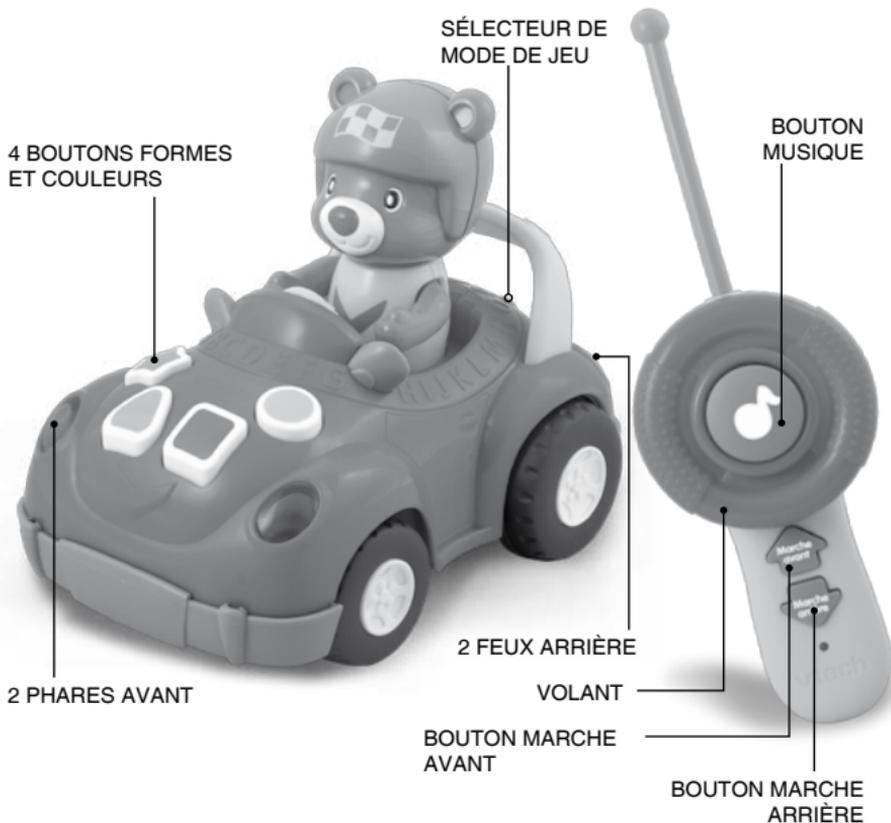
Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon ourson pilote** de VTech®. Félicitations ! C'est parti pour la course avec **Mon ourson pilote** ! Cette voiture radio-commandée est parfaitement adaptée aux tout-petits grâce à sa télécommande équipée d'un volant ergonomique. À travers des jeux interactifs, votre enfant apprend les directions, les couleurs, les formes et développe sa mémoire. Encore plus rigolo, les phares clignotent pour que votre enfant apprenne la droite et la gauche. Les chansons entraînantes sur le thème de la conduite, les mélodies et les sons rigolos l'incitent à jouer avec **Mon ourson pilote** !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Mon ourson pilote** de VTech®
2. Une télécommande
3. Un manuel d'utilisation
4. Un bon de garantie

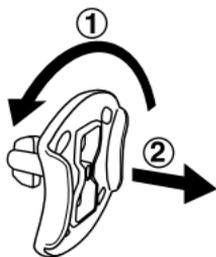
ATTENTION !

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.

WARNING:

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

Pour retirer l'attache de la boîte :

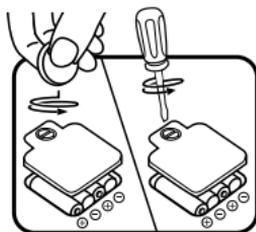


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

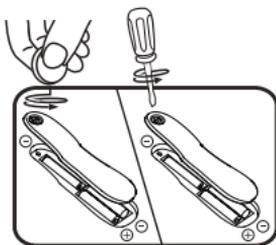
1. ALIMENTATION

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 en dessous de **Mon ourson pilote** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles de la voiture.



- Insérer 3 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles de la télécommande. Une diode lumineuse s'allume pour indiquer que la télécommande est opérationnelle.
- Refermer soigneusement les couvercles des compartiments à piles et s'assurer que les vis sont bien serrées.



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.

- 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. COMMANDES

2.1. VOITURE

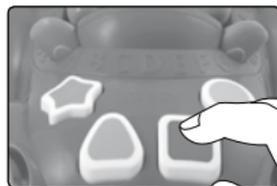
2.1.1. Sélecteur de mode de jeu

Déplacer le **sélecteur de mode de jeu** sur le mode **Découverte**, **Quiz** ou **Musique** pour allumer le jouet et choisir une activité.



2.1.2. Boutons Formes et Couleurs

Appuyer sur les boutons **Formes et Couleurs** pour découvrir les couleurs, les formes et quelques règles de sécurité routière.



2.1.3. Réglage du volume sonore

Pour ajuster le volume sonore, déplacer le curseur **Réglage du volume sonore** situé sous le jouet. Il existe trois niveaux de volume sonore : placer le sélecteur sur  pour un volume faible, sur  pour un volume moyen et sur  pour un volume fort.

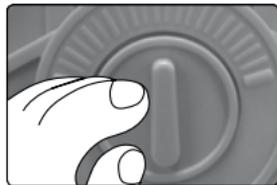


2.1.4. Réglage de la vitesse

Pour ajuster la vitesse de déplacement de la voiture, déplacer le curseur **Réglage de la vitesse** situé sous le jouet. Placer le sélecteur sur  pour que la voiture se déplace lentement et sur  pour qu'elle se déplace plus rapidement.



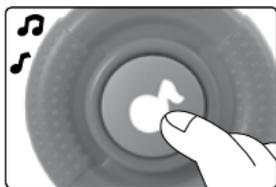
Note : si la voiture ne roule pas tout à fait droit, vous pouvez utiliser la molette pour réajuster la trajectoire.



2.2. TÉLÉCOMMANDE

2.2.1. Bouton Musique

Appuyer sur le bouton **Musique** pour entendre une chanson.



2.2.2. Boutons Marche avant/ Marche arrière

Appuyer sur les boutons **Marche avant** ou **Marche arrière** pour faire avancer ou reculer la voiture. L'ourson bouge de gauche à droite lorsque la voiture avance ou recule.

Les phares avant s'allument lorsque la voiture avance et les feux arrière s'allument lorsque la voiture recule.



2.2.3. Volant

Tourner le volant pour diriger la voiture vers la gauche ou vers la droite. Lorsque la voiture tourne à gauche ou à droite, l'ourson tourne la tête dans la même direction.

Les feux sur la droite de la voiture s'allument lorsque la voiture tourne à droite et les feux sur la gauche de la voiture s'allument lorsque la voiture tourne à gauche.



2.2.4. Diode lumineuse

Une diode lumineuse s'allume sur la télécommande pour indiquer que les piles sont correctement installées et qu'elle est opérationnelle.



2.2.5. Arrêt automatique

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Mon ourson pilote** invite l'enfant à jouer. Si l'enfant ne manipule toujours aucun bouton, **Mon ourson pilote** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons **Formes et Couleurs** ou de déplacer le sélecteur de mode de jeu.

3. ACTIVITÉS

3.1. MODE DÉCOUVERTE

Appuyer sur l'un des boutons **Formes et Couleurs** pour découvrir les couleurs, les formes et quelques règles de sécurité routière.

3.2. MODE QUIZ

1. Votre enfant entend une question concernant les couleurs ou les formes.
2. Lorsqu'il appuie sur l'un des boutons **Formes et Couleurs**, il entend un message de félicitations s'il donne la bonne réponse ou un message d'encouragement s'il donne une mauvaise réponse.
3. Après trois essais, il entend une nouvelle question.

3.3. MODE MUSIQUE

Écoutons de la musique ! Appuyer sur l'un des boutons **Formes et Couleurs** pour entendre l'une des huit mélodies.

Appuyer à nouveau sur l'un des boutons **Formes et Couleurs** après le début d'une mélodie pour y ajouter des effets sonores de Klaxon.

4. LISTE DES MÉLODIES

1. *Ainsi font, font, font*
2. *A Tisket, A Tasket*
3. *Bon voyage, monsieur Dumollet*
4. *Mes oreilles tombent-elles ?*
5. *Rock'n roll des gallinacés*
6. *Les Crocodiles*
7. *Plantamid*
8. *Pomme de reinette et pomme d'api*

5. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« C'est parti pour une course en voiture.
Mets le contact et démarre à toute allure ! »

Chanson 2 :

« Feu rouge, feu vert, au feu rouge, on s'arrête,
Au feu vert, on redémarre.
Es-tu prêt pour le départ ? »

6. ENTRETIEN

- Ne pas mettre le jouet dans une machine à laver. **Mon ourson pilote** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Mon ourson pilote**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Mon ourson pilote** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon ourson pilote** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

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.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.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 droits et libertés individuels.

THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.

CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.

THIS DEVICE COMPLIES WITH INDUSTRY CANADA LICENCE-EXEMPT RSS STANDARD(S). OPERATION IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS:

(1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRED OPERATION OF THE DEVICE.

CET APPAREIL EST CONFORME AUX NORMES RSS EXEMPTES DE LICENCES D'INDUSTRIE CANADA. SON FONCTIONNEMENT EST SOUMIS AUX DEUX CONDITIONS SUIVANTES :

(1) CET APPAREIL NE DOIT PAS CAUSER D'INTERFÉRENCES NUISIBLES ET (2), IL DOIT POUVOIR ACCEPTER LES INTERFÉRENCES, INCLUANT CELLES POUVANT NUIRE À SON FONCTIONNEMENT NORMAL.

CARRIER FREQUENCY : 27.145MHz

MEASUREMENT DISTANCE : 3M

FIELD STRENGTH : 61.8dB μ V/m

FRÉQUENCE PORTEUSE : 27.145 MHz

DISTANCE DE MESURE : 3 M

INTENSITÉ DE CHAMP MAGNÉTIQUE : 61.8 dB μ V/m

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1