

vtech[®]
Baby

MANUEL
D'UTILISATION

Maxi Trotti Loco 4 en 1



© 2008 VTech
Imprimé en Chine
91-002305-012-000 (法)

Chers parents,

Chez VTech®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

Chez VTech®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.

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

1. INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Maxi Trotti Loco 4 en 1** de **VTech®**.
Félicitations !

Maxi Trotti Loco offre 4 fonctions à Bébé : tableau d'éveil en position assise, trotteur pour ses premiers pas, porteur et jeu d'encastrement avec 26 cubes. Bébé grandit et développe sa motricité avec sa **Maxi Trotti Loco**.

Maxi Trotti Loco 4 en 1 offre 2 modes de jeu : Découvertes et Promenade. Magique, la locomotive reconnaît chacun des 26 blocs : quand Bébé encastre un bloc dans l'une des 4 zones prévues, il entend la lettre prononcée, le nom de l'objet ou de l'animal et un son associé. Grâce au livre interactif de 14 pages, aux touches de piano et au toboggan, Bébé apprend aussi les couleurs, les chiffres, de nouveaux mots et il s'initie à la musique.

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

Entrée du toboggan

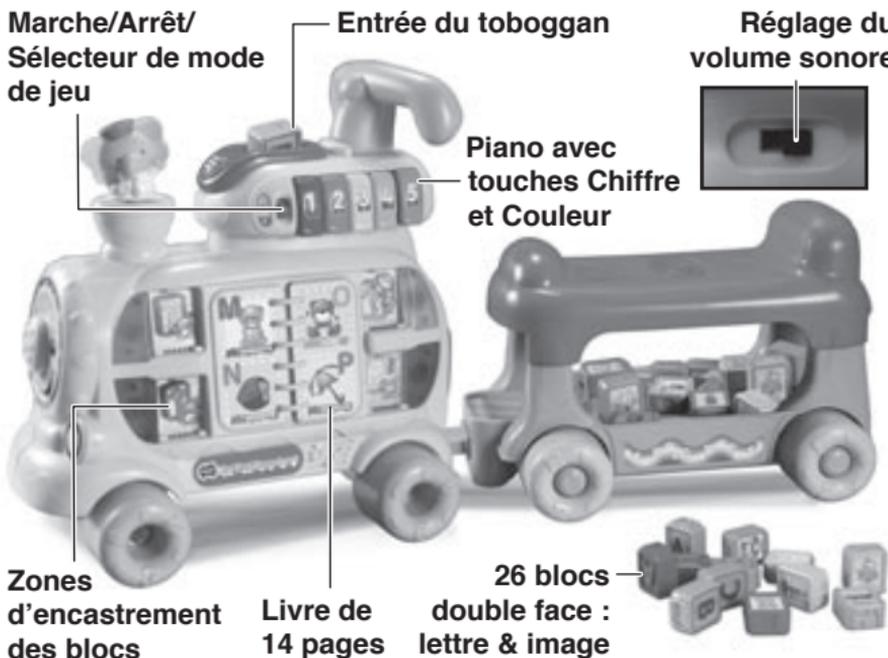
**Réglage du
volume sonore**

**Piano avec
touches Chiffre
et Couleur**

**Zones
d'encastrement
des blocs**

**Livre de
14 pages**

**26 blocs
double face :
lettre & image**



2. CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Maxi Trotti Loco 4 en 1 de VTech®** composé de :

- Une locomotive



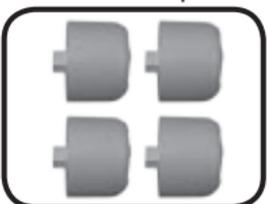
- Un wagon



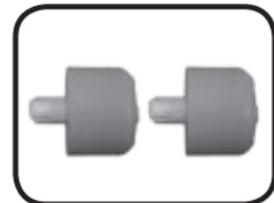
- Un volant



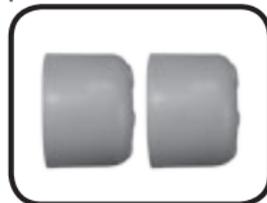
- Quatre roues pour le wagon



- Deux roues arrière pour la locomotive



- Deux roues avant pour la locomotive



- Une charnière



- 26 blocs alphabet



- Un cache jaune pour la roue arrière gauche de la locomotive.
- Un cache jaune pour la roue arrière droite de la locomotive.



- Un cache bleu pour la roue avant gauche du wagon.
- Un cache bleu pour la roue avant droite du wagon.



- Un cache bleu pour la roue arrière gauche du wagon.
- Un cache bleu pour la roue arrière droite du wagon.



2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

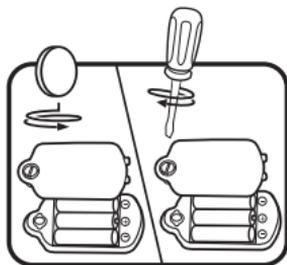
Important : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Nous vous recommandons de bien installer les caches afin de vous assurer que votre enfant ne se coince pas les doigts entre la locomotive et les roues ou entre le wagon et les roues.

3. ALIMENTATION

3.1. 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 de la locomotive à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 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.



3.2. 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 exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi « piles rechargeables », car ils n'offrent pas la puissance requise.

- 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 jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

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 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.



Attention : ce jouet doit être assemblé par un adulte !
Assurez-vous que toutes les parties sont correctement assemblées avant usage.



Tableau d'éveil

- Vraiment très rigolo, **Maxi Trotti Loco 4 en 1!** Bébé découvre les chiffres, les lettres, la musique, enrichit son vocabulaire et découvre de joyeuses mélodies. Grâce à la fonction Toboggan, tout en jouant, Bébé range les 26 blocs dans le wagon.



Trotteur

- **Maxi Trotti Loco 4 en 1** guide les premiers pas de Bébé grâce à sa fonction Trotteur. Lorsque Bébé fait rouler la locomotive, différentes mélodies se déclenchent.



Porteur

- Confortablement assis sur le wagon, Bébé prend les commandes de la locomotive. Lorsque le convoi avance, des mélodies sont activées.

4. ASSEMBLAGE

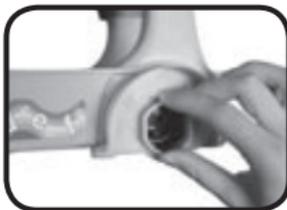
1. Emboîter les deux roues avant vertes de la locomotive sur les deux axes jaunes situés à l'avant. Appuyer sur les roues jusqu'à entendre un « clic ». Une fois les roues emboîtées, il est impossible de les enlever.



2. Emboîter les deux caches jaunes et les deux roues arrière vertes à l'arrière de la locomotive. Pour ceci, fixer les deux caches jaunes sur leur emplacement jaune respectif à l'arrière de la locomotive. Insérer ensuite les deux roues arrière vertes dans les trous jaunes. Appuyer sur les roues jusqu'à entendre un « clic ». Une fois les roues emboîtées, il est impossible de les enlever.



3. Emboîter les deux caches avant bleus et les deux roues avant vertes du wagon. Pour ceci, fixer les deux caches bleus sur leur emplacement respectif sur les côtés à l'avant du wagon. Emboîter ensuite les deux roues vertes dans les emplacements noirs sur les côtés à l'avant du wagon. Appuyer sur les roues jusqu'à entendre un « clic ». Une fois les roues emboîtées, il est impossible de les enlever.



4. Emboîter les deux caches arrière bleus et les deux roues arrière vertes du wagon. Pour ceci, fixer les deux caches sur leur emplacement respectif sur les côtés à l'arrière du wagon. Emboîter ensuite les deux roues vertes dans les emplacements noirs sur les côtés à l'arrière du wagon. Appuyer sur les roues jusqu'à entendre un « clic ». Une fois les roues emboîtées, il est impossible de les enlever.



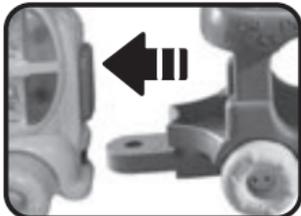
5. Positionner le volant de telle sorte que la partie intérieure et arrondie du volant soit tournée vers l'arrière de la locomotive. Insérer le volant dans le trou situé au-dessus de la locomotive jusqu'à entendre un « clic ». Une fois le volant inséré, il est impossible de l'enlever.



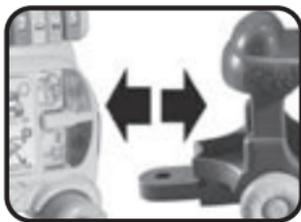
6. Insérer la charnière bleue dans la longue fente située à l'avant du wagon. Enfoncer la charnière jusqu'à entendre un « clic ». Une fois la charnière insérée, il est impossible de l'enlever.



7. Pour attacher le wagon à la locomotive, l'insérer dans la fente située à l'arrière du jouet. Pour s'assurer que le wagon est correctement attaché, vous devez entendre un petit « clic ».



8. Pour détacher le wagon de la locomotive, appuyer sur le bouton bleu situé à l'arrière de la locomotive, le déplacer vers le haut tout en le maintenant enfoncé et sortir le wagon de la locomotive. Ne relâcher le bouton bleu qu'une fois le wagon détaché de la locomotive.



5. POUR COMMENCER À JOUER...

5.1. MARCHÉ/ARRÊT

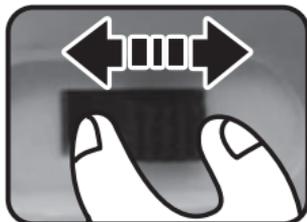
Pour mettre en marche **Maxi Trotti Loco 4 en 1**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur la position **A/B** pour entrer dans le mode **Lettres** et sur la position **🔍** pour entrer dans le mode **Imagier**.

Pour éteindre **Maxi Trotti Loco 4 en 1**, placer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur la position **Arrêt ●**.



5.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur **Réglage du volume sonore** situé au dos de la locomotive sur la position **🔊** pour un volume faible ou sur la position **🔊** pour un volume fort.



5.3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Maxi Trotti Loco 4 en 1** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, **Maxi Trotti Loco 4 en 1** s'éteint automatiquement. Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

6. ACTIVITÉS

6.1. MODE LETTRES

Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur la position **A/B**. Le son du train, une chanson entraînante et un effet sonore amusant accueillent Bébé puis une phrase l'invite à jouer.

Pages du livre

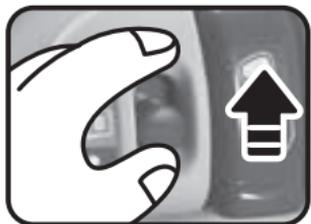
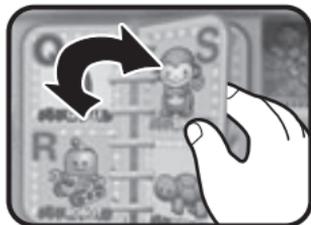
Tourner les pages du livre pour découvrir les lettres et un mot commençant par chacune d'elles. Les lettres sont chantées par 4 : par exemple, « A comme Arbre, AAA ».

Touches de piano

Appuyer sur une touche de piano pour entendre un chiffre de 1 à 5, suivi d'une ou plusieurs notes de musique et d'un effet lumineux.

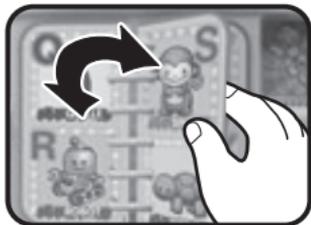
6.2. MODE IMAGIER

Déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Sélecteur de mode de jeu** sur la position **A/B**. Bébé entend une chanson accueillante.



Pages du livre

Bébé tourne les pages du livre pour enrichir son vocabulaire. Accompagnée de sons amusants, une petite phrase est dite lorsqu'une page vient d'être tournée.



Touches de piano

Appuyer à tout moment sur les touches du piano pour apprendre les couleurs. À chaque couleur est associée une petite mélodie.

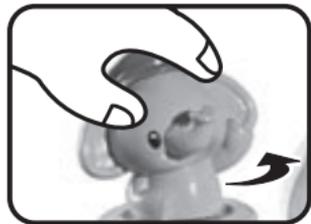
6.3. ACTIVITÉS COMMUNES AUX MODES LETTRES ET IMAGIER

Sélectionner les modes **Lettres**  ou **Imagier**  pour découvrir de nouvelles activités :

Bouton Éléphant

Chaque fois que Bébé appuie sur l'éléphant, il découvre, dans l'ordre, les 3 activités suivantes :

1. Conduire le train en écoutant une chanson entraînante.
2. « Jouons de la musique ! » : appuyer sur les touches colorées du piano pour composer son propre morceau. Les touches rouge, orange, jaune, verte et bleue correspondent respectivement aux notes *do*, *ré*, *mi*, *fa*, *sol*.



3. Trouver les blocs correspondant aux lettres ou aux images représentées sur les pages ouvertes : insérer les blocs dans les cases carrées prévues à cet effet, situées de chaque côté du livre. S'il est demandé de trouver une lettre, placer le bloc de telle sorte que la lettre



soit visible. S'il est demandé de trouver une image, insérer le bloc de telle sorte que l'image soit visible. Si Bébé a mis le bloc dans le mauvais sens, une voix l'invite à le retourner.

Si le bloc introduit n'est pas le bon, une petite phrase annonce à Bébé qu'il s'est trompé et lui indique le nom de la lettre ou de l'objet du bloc alors introduit.

Si le bloc introduit est le bon, une voix répète le nom de l'objet ou de la lettre et un petit son rigolo est émis.

Le toboggan

Introduire les blocs un à un dans l'espace rouge situé au-dessus de la locomotive. Une voix compte les 5 premiers blocs introduits ou Bébé entend des sons rigolos et des mélodies.

6.4. MODES TROTTEUR ET PORTEUR

La locomotive, seule, permet à Bébé de se déplacer en trottant. Afin que Bébé soit assis, installer la locomotive et le wagon en mode Porteur. Pour cela, emboîter le wagon dans la locomotive jusqu'à entendre un « clic ».

Pousser la locomotive pour entendre différentes mélodies.



7. LISTE DES MÉLODIES

1. *Bon voyage*
2. *Dix petits Indiens*
3. *Petit escargot*
4. *Trois p'tits minous*
5. *À vous dirais-je, Maman*
6. *Une souris verte*
7. *Il était un petit homme*
8. *Sur le pont d'Avignon*
9. *Un pou, une puce*
10. *Un éléphant qui se balançait*

8. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« Le train quitte la gare
Attention au départ
Partons pour un voyage
Pour admirer le paysage
Et apprendre à compter
Jouer avec les lettres
C'est vraiment très chouette
Viens t'amuser ! »

Chanson 2 :

« Vite ! En voiture ! Allez grimpe ! Tchou ! Tchou !
Avec ce train, tu iras partout !
Prêts pour une aventure fantastique
Et une exploration en musique ? »

9. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Maxi Trotti Loco 4 en 1**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Maxi Trotti Loco 4 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Maxi Trotti Loco 4 en 1** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

10. 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 ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- 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
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/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.

