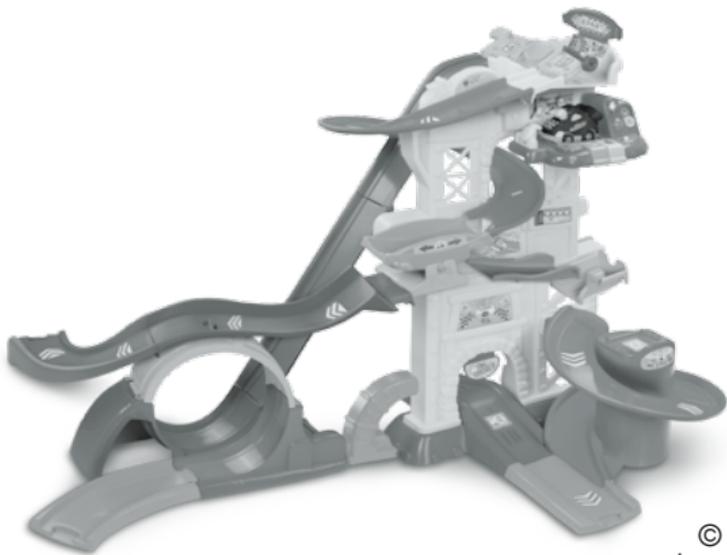


vtech[®]

Manuel d'utilisation

Tut Tut Bolides[®]

Maxi circuit looping



© 2014 VTech
Imprimé en Chine
91-002921-003[®]

Chers parents,

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

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

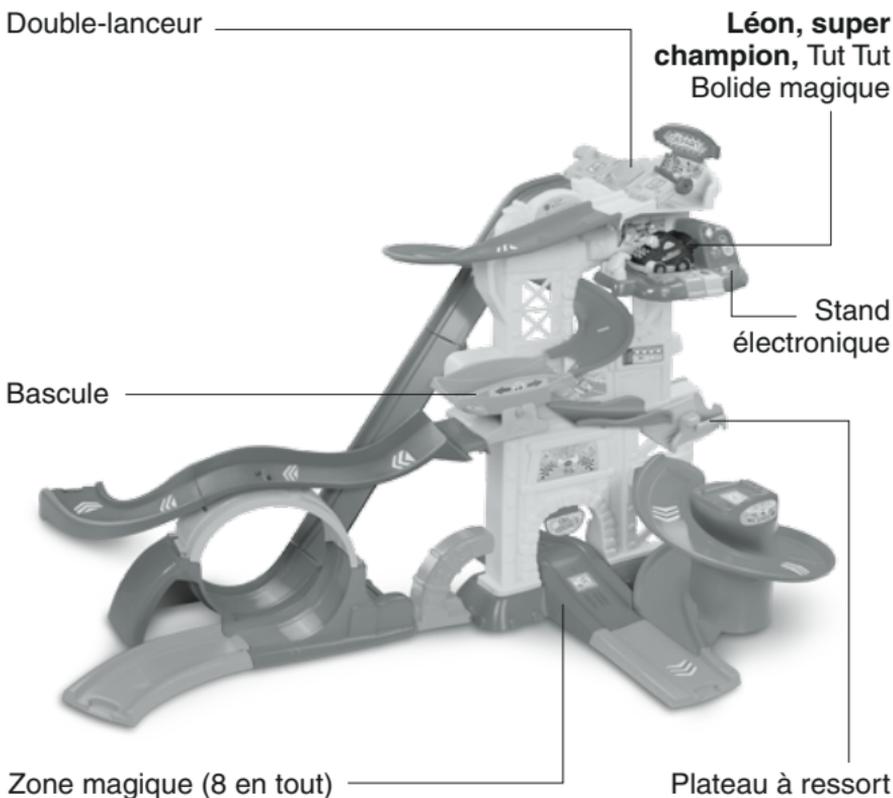
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Maxi circuit looping** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Maxi circuit looping** est impressionnant : avec ses trois parcours différents, les Tut Tut Bolides vont pouvoir enchaîner des courses à couper le souffle ! Rampe vertigineuse, looping, toboggan en spirale ou à zigzags, **Léon, super champion** aura bien besoin d'un arrêt au stand pour se refaire une santé !



CONTENU DE LA BOÎTE



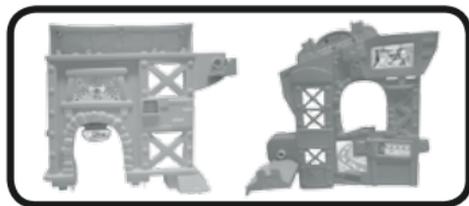
Un Tut Tut Bolide magique, Léon, super champion



Un stand électronique avec zone magique



Un lanceur double avec zones magiques



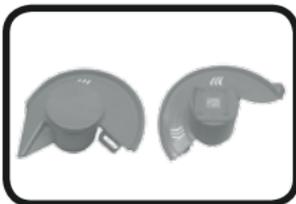
Une tour constituée de deux éléments



Une base pour la tour avec zone magique



Deux pistes en forme de C



Un toboggan en spirale en deux parties, avec zone magique



Deux éléments pour la piste en zigzag



Deux longues pistes droites



Une base pour le looping



Un sommet arrondi pour le looping



- Un renfort
- Un plateau à bascule
- Un plateau à ressort avec zone magique
- Une rampe de raccordement
- Une courte piste incurvée
- Une courte piste droite



- Un petit support pour piste
- Un drapeau
- Une enseigne « Départ »
- Dix vis



Une planche d'autocollants

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

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.

NOTE: Please keep user's manual as it contains important information.



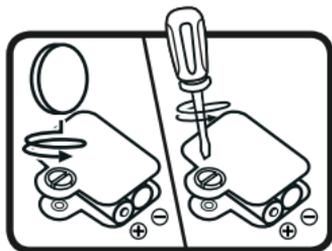
ATTENTION !

Ce jouet contient dix vis et doit être assemblé par un adulte. Ne laissez pas votre enfant jouer tant que l'assemblage de ce produit n'est pas fini.

1. ALIMENTATION

1.1. Installation des piles de la voiture

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Léon, super champion** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA 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.

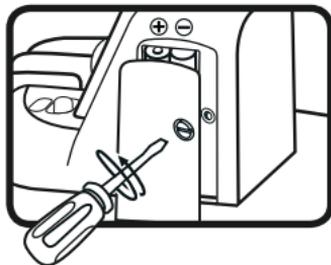


1.2. Installation des piles du stand

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sur la droite du stand électronique à l'aide d'un tournevis.

3. Insérer 2 piles LR03/AAA 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.



1.3. Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- 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 -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- 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.

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>.

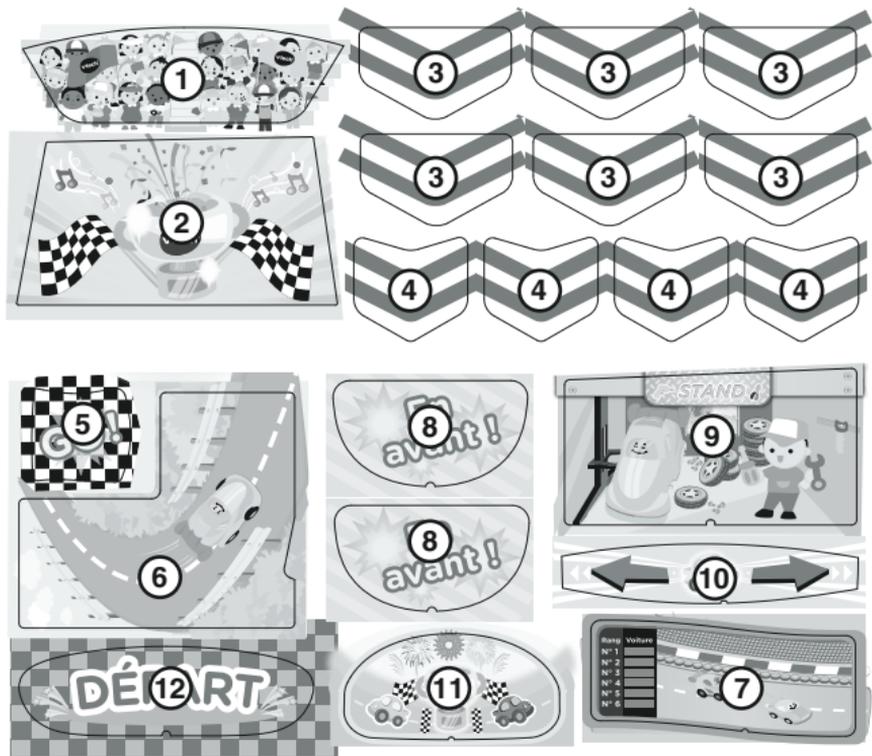
Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

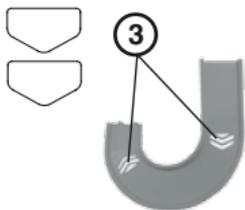
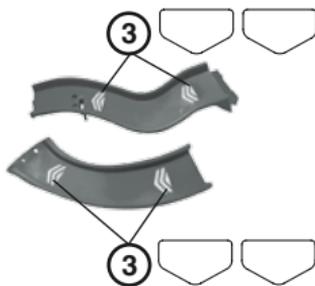
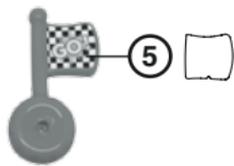
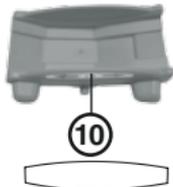
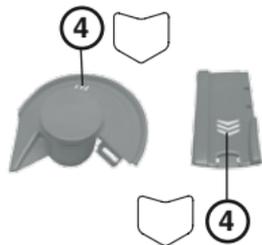
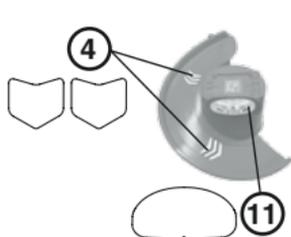
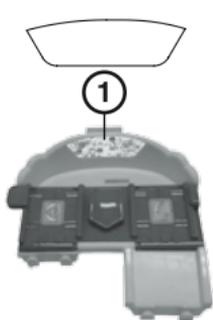
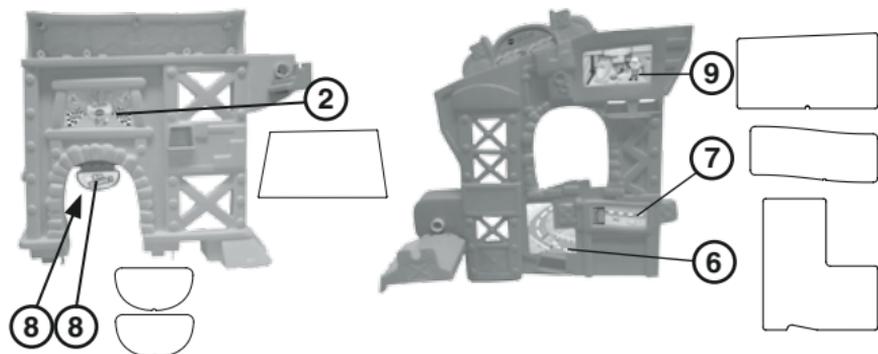
2. ASSEMBLAGE

ATTENTION ! Ce jouet doit être assemblé par un adulte. Un tournevis cruciforme (non inclus) est nécessaire.

2.1. Mise en place des autocollants

Coller soigneusement les autocollants selon les indications suivantes :

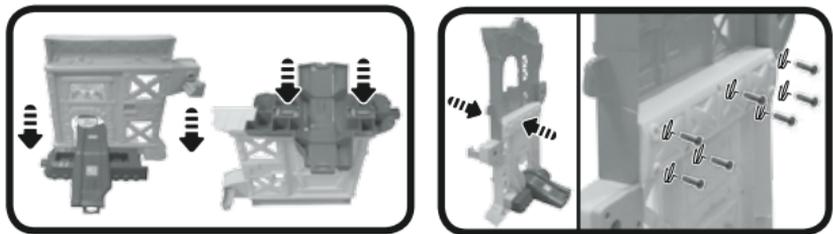




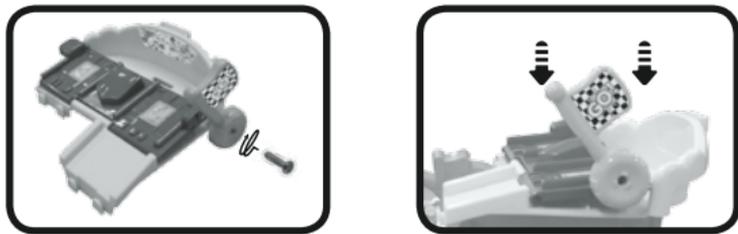
2.2. Assemblage de la tour

1. Insérer la partie inférieure de la tour (celle qui se termine par une arche) dans les encoches correspondantes de la base, puis retourner les deux pièces et appuyer fermement pour les emboîter jusqu'à entendre un « clic ».

Insérer la partie supérieure de la tour dans les encoches au sommet de la partie inférieure puis fixer ces deux éléments à l'aide de 7 vis au dos.



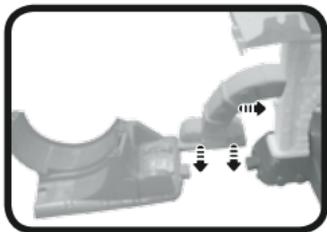
2. Fixer le drapeau au lanceur à l'aide d'une vis. Insérer ensuite le lanceur au sommet de la tour jusqu'à entendre un « clic ».



2.3. Assemblage du looping

1. Sur la gauche, assembler la base du looping à la base de la tour à l'aide du renfort.

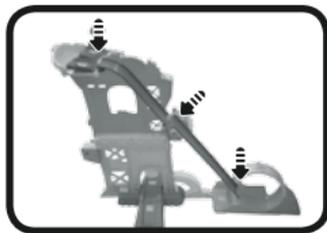
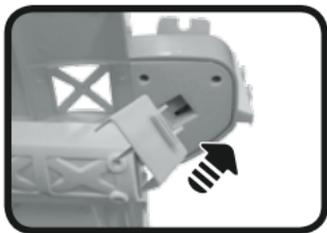
Terminer ensuite la boucle du looping en emboîtant le sommet arrondi sur la base, dans le sens exact indiqué, jusqu'à entendre un « clic ».



2. Insérer le petit support pour piste comme indiqué au dos de la tour (encoche à droite à mi-hauteur).

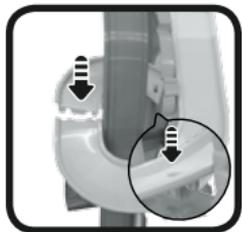
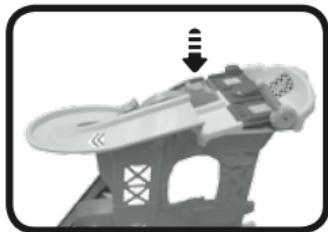
Connecter les deux longues pistes droites pour former une rampe. Insérer la partie en forme de crochet sur le côté gauche du lanceur jusqu'à entendre un « clic ». Insérer ensuite l'autre extrémité à la base du looping jusqu'à entendre un « clic ».

La rampe doit être fixée en son milieu sur le support au dos de la tour.



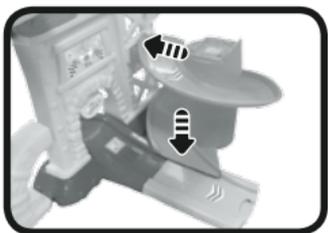
2.4. Assemblage du circuit en spirale

1. Assembler la piste en forme de C la plus longue au lanceur grâce aux encoches les plus à droite. Passer ensuite l'autre piste en forme de C par l'arche supérieure et la connecter à la première. Fixer enfin la piste sur la tour en l'emboîtant au niveau de l'arche.



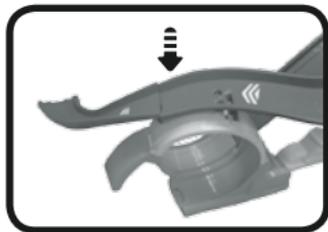
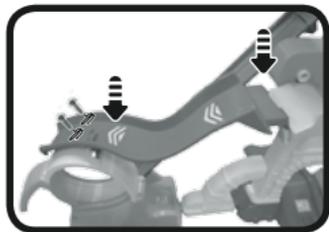
2. Assembler la courte piste droite à la base de la tour à l'avant. Combiner les deux parties du toboggan en spirale en gardant celle avec la zone magique sur le dessus.

Emboîter enfin le toboggan dans les emplacements prévus sur la partie inférieure de la tour et sur la petite piste à l'avant jusqu'à entendre un « clic ».



2.5. Assemblage de la rampe en zigzag

Insérer la rampe en zigzag avec les deux trous dans l'emplacement prévu sur la gauche de la tour. Placer soigneusement la partie avec les trous sur l'emplacement correspondant au sommet du looping puis utiliser deux vis pour les assembler solidement. Terminer ensuite la rampe en zigzag en attachant la deuxième partie.



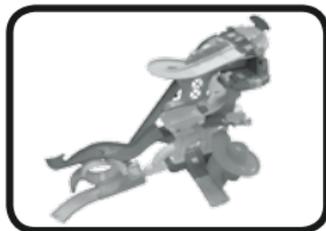
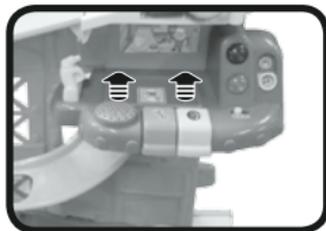
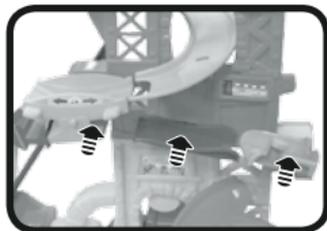
2.6. Derniers éléments

Sur la tour, emboîter dans l'ordre indiqué et suivant les emplacements prévus le plateau à bascule, la rampe de raccordement et le plateau à ressort jusqu'à entendre un « clic ».

Emboîter également le stand électronique jusqu'à entendre un « clic ».

Ajouter à la suite du looping la courte piste incurvée.

Terminer en insérant l'enseigne de départ tout au sommet du lanceur.



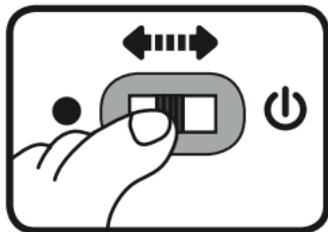
Une fois toutes ces étapes effectuées, place au jeu ! Pour un meilleur confort, il est préférable de placer le **Maxi circuit looping** sur une surface plane et solide.

3. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LA VOITURE...

3.1. Curseur marche/arrêt

Pour mettre en marche **Léon, super champion** déplacer le curseur **Marche/ Arrêt** sur la position **Marche** (⏻).

Pour éteindre **Léon, super champion**, placer le curseur **Marche/ Arrêt** sur la position **Arrêt** (●).



Attention !

Ce produit est actuellement en mode démonstration.

Une fois déballé, veuillez éteindre puis remettre en marche ce jouet pour activer toutes ses fonctionnalités.

Note: This product is in a try-me mode in the packaging. After opening the package, turn the vehicle off and on again to proceed with normal play.

3.2. Arrêt automatique

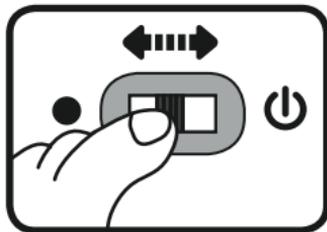
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Léon, super champion** invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, **Léon, super champion** s'éteint automatiquement.

Pour réactiver le véhicule, il suffit d'appuyer sur le bouton lumineux ou de le faire rouler rapidement.

4. ACTIVITÉS AVEC LA VOITURE

Lorsque votre enfant joue avec **Léon, super champion**, la lumière clignote en rythme avec les sons.

1. Mettre en marche **Léon, super champion** en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt** sur la position **Marche**. Votre enfant entend une chanson et une phrase qui l'encourage à jouer.



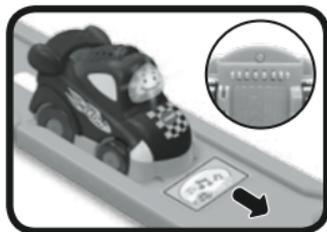
2. Appuyer à plusieurs reprises sur le bouton lumineux **Visage** pour entendre des effets sonores très réalistes, 3 chansons et différentes phrases.



3. Faire rouler le véhicule pour déclencher des effets sonores et les mélodies.



4. **Léon, super champion** est un **Tut Tut Bolide** magique. La voiture de course interagit avec les zones magiques du **Maxi circuit looping** ou d'autres univers **Tut Tut Bolides** (vendus séparément) grâce aux petites dents situées sous le véhicule. Placer ou faire rouler le véhicule sur les 6 zones magiques du **Maxi circuit looping** pour déclencher des phrases supplémentaires, de la musique et des sons rigolos. Un bon positionnement facilite la reconnaissance.



5. LISTE DES MÉLODIES DE LA VOITURE

1. *Malbrough s'en va-t-en guerre*
2. *Meunier, tu dors*
3. *Mon petit lapin*
4. *Allegro moderato* - Schubert
5. *L'Araignée Gipsy*
6. *Le Printemps (Les Quatre Saisons)* - Vivaldi

6. PAROLES DES CHANSONS DE LA VOITURE

Chanson 1 :

« J'aime rouler, j'aime faire la course,
Accélérer, doubler.
J'aime rouler, j'aime faire la course,
Être le premier ! »

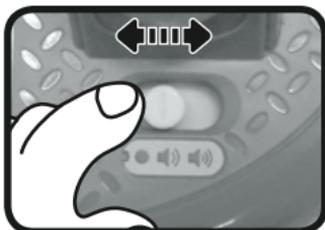
Chanson 2 :

« Pour le championnat,
Je m'entraîne chaque jour de l'année.
Pour le championnat,
Je prends des forces « c'est gagné » !

7. POUR COMMENCER À JOUER AVEC LE STAND...

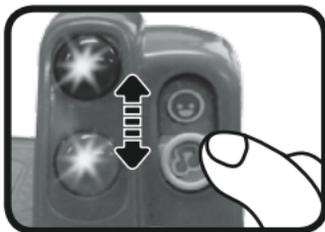
7.1. Curseur marche/arrêt/réglage du volume

Pour mettre en marche le **Maxi circuit looping**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position (🔊) pour un **volume faible** ou sur la position (🔊) pour un **volume fort**. Pour éteindre le **Maxi circuit looping**, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur la position **Arrêt (●)**



7.2. Curseur mode de jeu

Le stand électronique dispose de deux modes de jeu : le mode Découvertes et le mode Musique. Déplacer le curseur Mode de jeu pour choisir le mode actif.



7.3. Arrêt automatique

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, le stand électronique invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton ou curseur, le stand électronique s'éteint automatiquement.

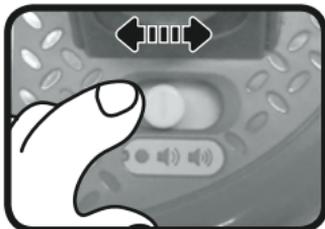
Pour réactiver le jouet, il suffit d'appuyer sur un bouton ou de déplacer un curseur.

8. ACTIVITÉS AVEC LE STAND

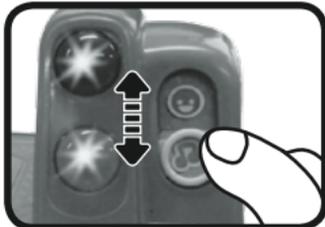
Lorsque votre enfant joue avec le stand électronique, les lumières clignotent en rythme avec les sons.

1. Mettre en marche le **Maxi circuit looping** en déplaçant le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume** sur l'un des deux réglages de volume.

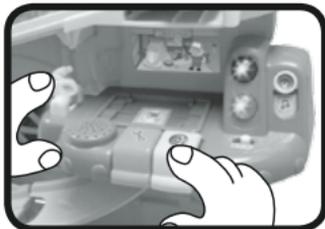
Votre enfant entend une chanson et une phrase qui l'encourage à jouer.



2. Déplacer le **curseur Mode de jeu** pour sélectionner l'un des deux modes. Votre enfant entend une chanson entraînante, des effets sonores amusants et une phrase qui l'encourage à jouer.



3. Dans le **mode Découvertes**, appuyer sur les boutons **Roue de secours** ou **Clé à molette**, ou actionner la **pompe à essence**, permet d'apprendre le nom et la fonction de ces éléments ainsi que les couleurs.



4. Dans le **mode Musique**, appuyer sur les boutons **Roue de secours** ou **Clé à molette**, ou actionner la **pompe à essence**, permet d'écouter des mélodies et des chansons. Durant une mélodie, appuyer à nouveau sur ces trois éléments ajoute des effets sonores amusants à la musique.



9. LISTE DES MÉLODIES DU STAND

1. *Ainsi font font font*
2. *Compère Guilleri*
3. *La lettre à Élise* - Beethoven
4. *Bingo*
5. *Elle descend de la montagne à cheval*
6. *Tengo una muneca*
7. *Bonjour ma cousine*
8. *Qui peut faire de la voile sans vent*
9. *L'Été (Les quatre saisons)* - Vivaldi
10. *Danse hongroise* - Brahms
11. *Et garçon prend la barre*
12. *Alouette, gentille alouette*
13. *Le galop infernal, French cancan* - Offenbach
14. *Donde estan las llaves*
15. *Le petit ver de terre*

10. PAROLES DES CHANSONS DU STAND

Chanson 1 :

« Bienvenue sur l'maxi-circuit,
Les plus belles cascades sont là !
Bienvenue sur l'maxi-circuit,
Où tous les Bolides sont rois ! »

Chanson 2 :

« Ce circuit est fantastique
Pour les graines de champion :
Le plein d'sensations
Avec d'la musique ! »

Chanson 3 :

« Mesdames et messieurs,
Faites chauffer les moteurs,
Derniers réglages effectués,
Tic tac tic tac tic c'est l'heure!
Osez-vous affronter
La plus grande des terreurs,
Le maxi looping ? »

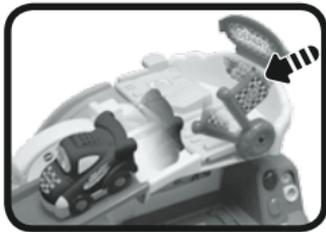
11. ACTIVITÉS AVEC LE CIRCUIT...

11.1. Zones magiques

Placer un **Tut Tut Bolide** magique sur l'une des huit zones magiques pour entendre des phrases, des mélodies et des sons amusants. (Le véhicule inclus, **Léon, super champion** est un **Tut Tut Bolide** magique. Les autres véhicules sont vendus séparément.)

11.2. Lanceur

Placer la voiture de course sur l'une des deux zones magiques de départ. Tirer sur le drapeau pour l'abaisser et faire dévaler le véhicule !



ATTENTION ! Veillez à ce que les sorties du circuit soit dégagées en cours de jeu. Les enfants ne doivent particulièrement pas placer leur tête face au circuit.

11.3. Plateau à bascule

Quand la voiture de course atterrit dans la bascule, incliner cette dernière vers la droite ou la gauche pour choisir la suite de son parcours.



11.4. Plateau à ressort

Incliner la piste à ressort en pressant vers le bas pour que la voiture continue son trajet sur le toboggan à spirale.



12. ENTRETIEN

1. **Maxi circuit looping** et **Léon, super champion** sont lavables uniquement en surface.
2. Pour nettoyer **Maxi circuit looping** et **Léon, super champion**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
3. Éviter toute exposition prolongée de **Maxi circuit looping** et **Léon, super champion** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer **Maxi circuit looping** et **Léon, super champion** dans un endroit sec.
5. Ces jouets sont fabriqués avec des matériaux résistants. Néanmoins, leur éviter les chocs contre des surfaces dures.

13. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

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.

