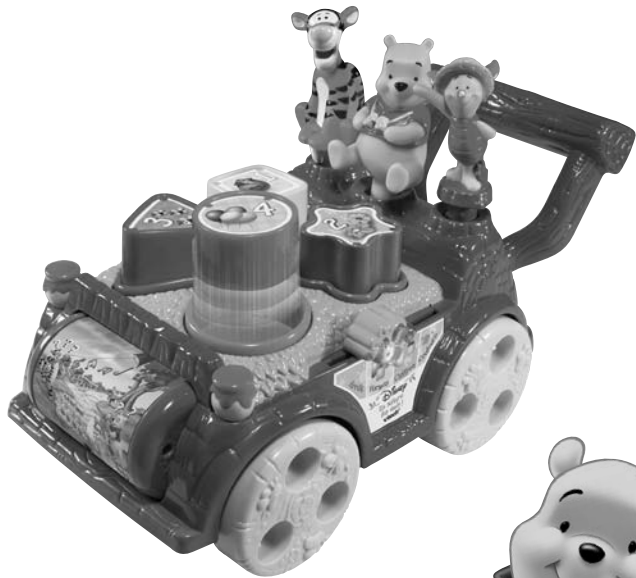


# Disney

Manuel d'utilisation

En voiture les amis !



vtech®

© Disney Enterprises Inc.  
D'après l'œuvre originale "Winnie the Pooh".  
© A.A. Milne et E.H. Shepard.

*Chers parents,*

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

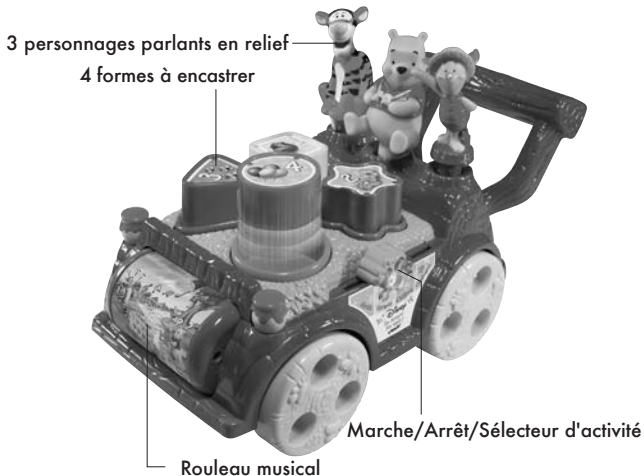
*Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

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

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **En voiture les amis !** de VTech®. Félicitations !

Bébé pousse la voiture pour partir à la découverte de l'univers imaginaire de la forêt des Rêves Bleus. Il entend Winnie chanter et apprend les chiffres, les formes, les couleurs et le nom de certains objets. Bébé encastre les quatre formes détachables et appuie sur les personnages pour que Winnie lui présente ses amis. Le gros rouleau à l'avant de la voiture déclenche des questions et des mélodies dès qu'on le fait tourner.



# CONTENU DE LA BOITE

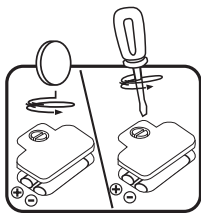
1. En voiture les amis !
2. Un manuel d'utilisation

**Important : Pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.**

## 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 sous la voiture.
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.



### 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 l'utilisation exclusive de piles alcalines. 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 d'autres 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.

**Notes :** - **En voiture les amis !** se met en veille automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Pour réactiver **En voiture les amis !**, appuyer sur n'importe quelle touche.

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu 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).

- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



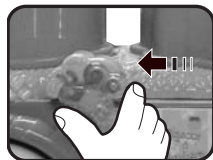
## 2. POUR COMMENCER A JOUER...

### 2.1. MARCHE/ARRET



Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur d'activité en forme d'abeille sur l'un des trois modes de jeu (Formes, Chiffres et Couleurs) pour commencer à jouer.

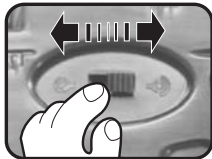
Lorsque Bébé met en marche **En voiture les amis !**, Winnie lui chante une chanson.

Pour éteindre **En voiture les amis !**, placer le curseur Marche/Arrêt/Sélecteur d'activité sur la position Arrêt.



## 2.2. CONTROLE DU VOLUME

Pour ajuster le volume, faire glisser le sélecteur de volume situé sous la voiture sur la position  pour le volume faible ou sur la position  pour le volume fort.

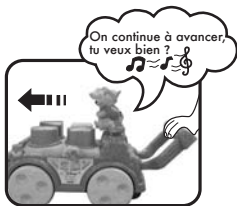


## 2.3. ARRET AUTOMATIQUE

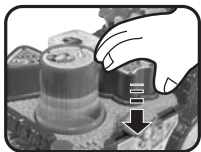
Si aucune touche n'est actionnée pendant quelques secondes, **En voiture les amis !** invite Bébé à rejouer. Si Bébé n'active toujours aucune touche, **En voiture les amis !** s'éteint automatiquement. Pour réactiver **En voiture les amis !**, appuyer sur n'importe quelle touche.

## 3. ACTIVITES

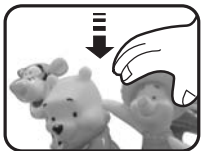
1. Pousser la voiture pour entendre Winnie dire « On continue à avancer, tu veux bien ? », chanter une chanson et jouer une mélodie. La mélodie s'interrompt lorsque Bébé cesse de pousser la voiture. Elle reprend à l'endroit où elle s'était arrêtée lorsque Bébé recommence à pousser la voiture. L'abeille clignote en musique.



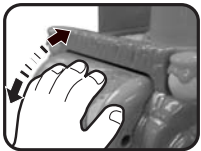
2. Encastrer les quatre formes, appuyer dessus ou les retirer pour apprendre leur nom, découvrir les couleurs, les premiers chiffres et enrichir son vocabulaire (selon le mode de jeu sélectionné). L'abeille clignote en rythme avec les sons.



3. Appuyer sur l'un des trois personnages en relief pour que Winnie présente ses amis et pour qu'il pose des questions à Bébé. Les questions sont différentes dans chacun des modes. Bébé dispose de trois chances pour répondre. Lorsqu'il répond correctement, Winnie le félicite. L'abeille clignote en rythme avec les sons.



4. Faire tourner le rouleau pour entendre Winnie poser une question ou jouer une mélodie. Bébé dispose de trois chances pour répondre. Lorsqu'il répond correctement, Winnie le félicite. L'abeille clignote en rythme avec les sons.





## Liste des mélodies

1. *Bon voyage, Monsieur Dumollet !*
2. *Le Grand Cerf*
3. *Les Crocodiles*
4. *Les Petits Poissons*
5. *Le Rock'n roll des gallinacés*

## Paroles de la chanson

« Dans mon auto, on s'promène,  
On joue, on apprend, quelle aubaine !  
Les formes, les couleurs, les chiffres aussi,  
Ensemble, tu verras, c'est fou c'qu'on rit ! »

## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **En voiture les amis !**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée d'**En voiture les amis !** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **En voiture les amis !** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 5. GARANTIE

Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.

Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech**<sup>®</sup>. Nous espérons qu'il vous donnera entière satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech**<sup>®</sup> de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech**<sup>®</sup> ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech**<sup>®</sup>, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV-VTECH - VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex - FRANCE

4. Nous vous demandons de joindre au colis :
  - une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
  - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et téléphone).
5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

## 6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires, ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

### - 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](mailto: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 :

**VTECH Electronics Canada Ltd**

5407 Eglinton Avenue West

Suite 103

Etobicoke, Ontario

CANADA M9C 5K6

**Tél. :** 1 877 352 8697

© 2005 VTech

Imprimé en Chine