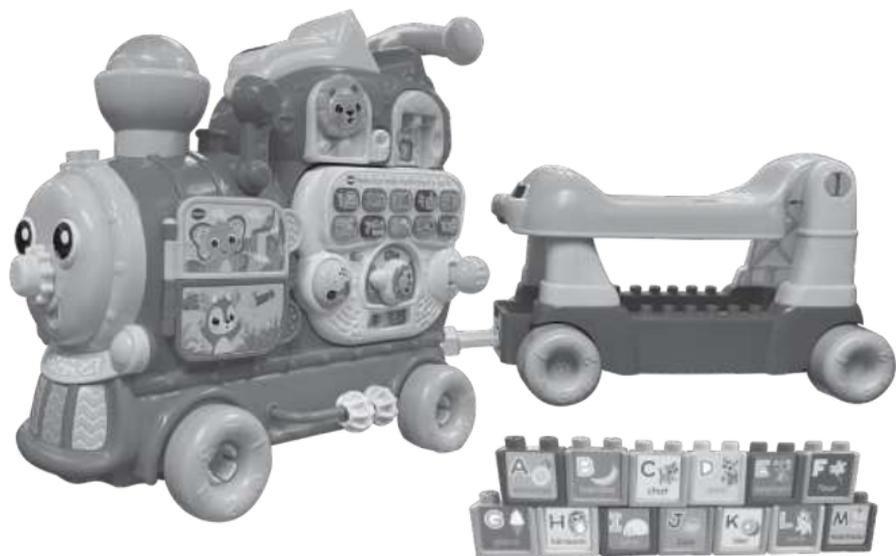


vtech[®]

Manuel d'utilisation

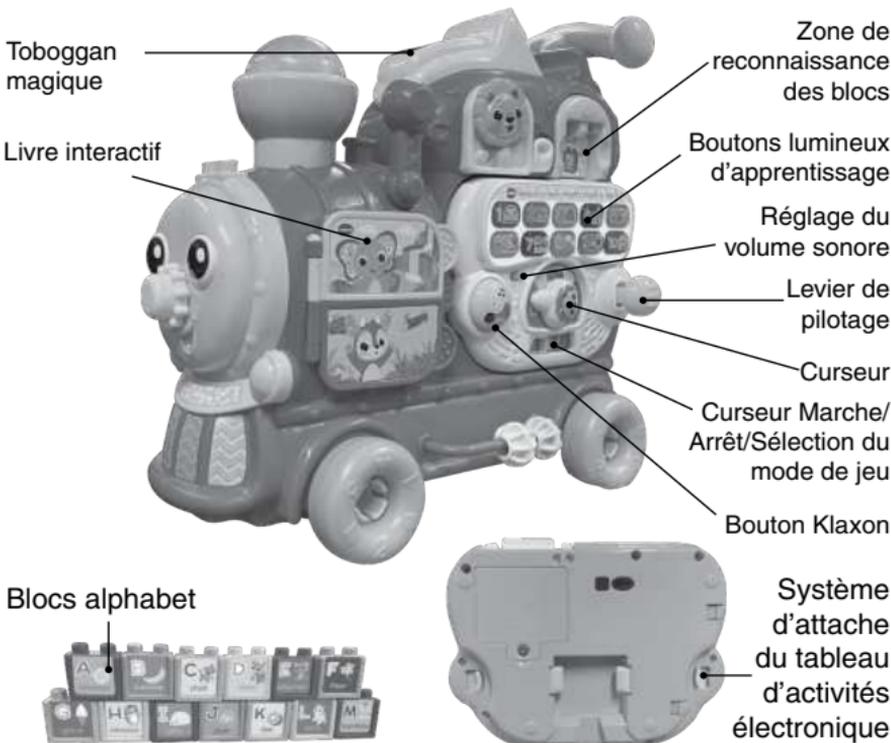
Maxiloco, mon trotti train 4 en 1



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Maxiloco, mon trottin train 4 en 1** de **VTech^{MD}**. Félicitations!

À bord de Maxiloco, votre tout-petit devient conducteur de train et voyage à travers la ville. 4 en 1, ce train complet lui permet de découvrir de nombreuses activités : jeu assis, trottin, porteur ou encore jeu de construction. Il découvre de nouveaux paysages en tournant les pages du livre, il apprend les lettres de l'alphabet en plaçant les blocs à l'intérieur de la cabine de conduite, et en appuyant sur les boutons lumineux, il découvre les couleurs, les nombres et toutes les destinations qu'il peut parcourir à bord de sa loco. En avant les découvertes!

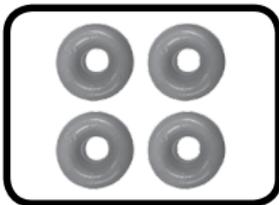


CONTENU DE LA BOÎTE

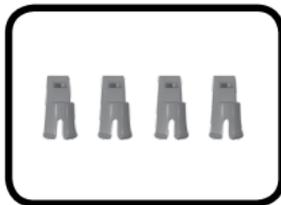
- Maxiloco, mon trottin train 4 en 1 de VTech^{MD}



Locomotive



4 roues



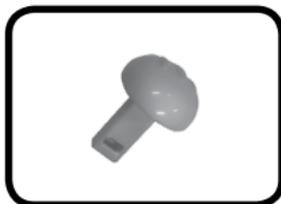
4 fixations de roues



Poignée



Support de billes



Lever de pilotage



Charnière



Support avant du chariot à tirer



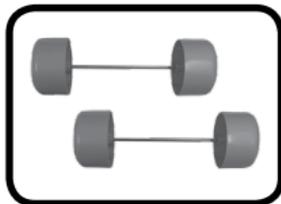
2 supports arrière du chariot à tirer



Assise du chariot à tirer



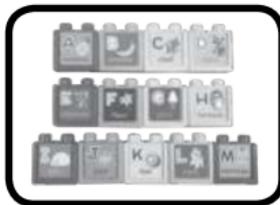
Base du chariot à tirer



2 axes de roues du chariot à tirer



Tableau d'activités électronique



13 blocs Alphabet recto-verso



2 planches d'autocollants

- 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 and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

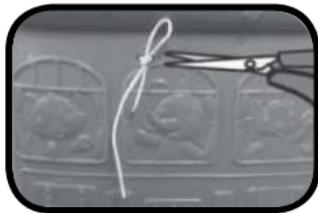
Please save this instruction manual as it contains important information.

NOTE :

Pour la sécurité de votre enfant, veuillez retirer le lien qui permet de fixer le jouet à sa boîte avant de laisser votre enfant jouer avec. Le lien ne fait pas partie du jouet.

NOTE :

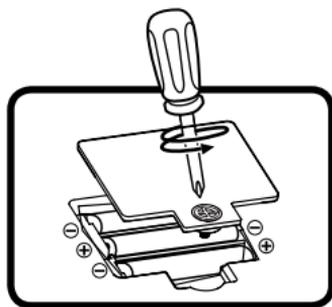
Please cut and discard the cord before playing with the unit. The cord is not part of the product and should be discarded for your child's safety.



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 tableau d'activités électronique 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 3 piles LR6/AA 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.

ATTENTION :

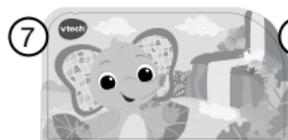
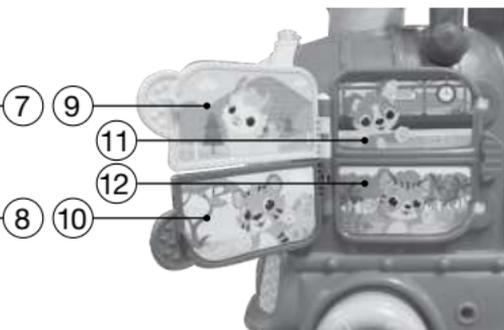
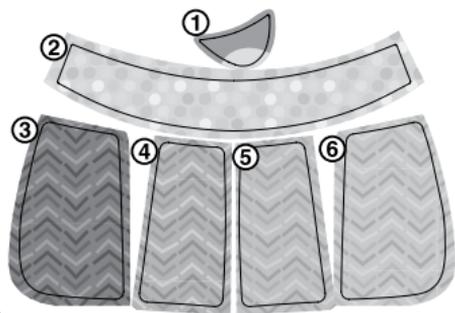
Ne doit pas être utilisé par des enfants de plus de 36 mois. Résistance insuffisante. 20 kg max. Vérifier régulièrement les signes d'usure ou de cassure dans les dispositifs de fermeture. Si le jouet est endommagé, ne pas l'utiliser tant qu'il n'est pas réparé ou remplacé. Ne doit être utilisé que sous la surveillance directe d'un adulte.

ATTENTION :

- Ce jouet doit être utilisé dans un endroit sécurisé, par exemple en intérieur ou dans un jardin privé, sur des surfaces planes et à l'écart de dangers potentiels tels que les véhicules, les escaliers, les points d'eau, etc.
- Ne pas utiliser sur les trottoirs ni sur la voie publique.
- À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Veuillez aider votre enfant à s'asseoir correctement sur le siège du jouet et à utiliser le jouet convenablement.
- Utiliser le jouet avec précaution pour éviter tout risque de chute ou de collision pouvant entraîner des blessures à l'enfant ou à une tierce personne.

AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants sur le jouet selon les indications suivantes :

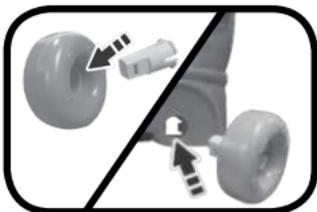
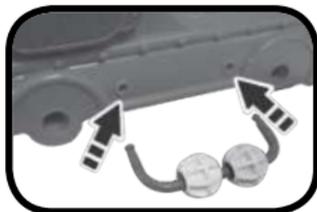


ASSEMBLAGE

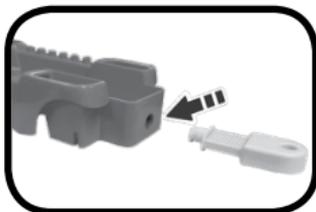
ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, **Maxiloco, mon trotti train 4 en 1** doit être assemblé par un adulte.

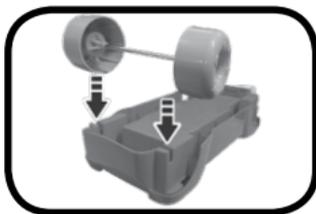
1. Insérer le **levier de pilotage** dans le Tableau d'activités électronique. Appuyer sur le levier jusqu'à entendre un clic. Une fois installé, il ne peut plus être retiré.
2. Insérer le **Support de billes** sur le côté de la locomotive dans l'emplacement prévu à cet effet. Appuyer sur le support jusqu'à entendre un clic. Une fois installé, il ne peut plus être retiré.
3. Positionner la partie bombée de la **Poignée** vers la haut. Insérer la Poignée à l'arrière de la locomotive jusqu'à entendre un clic lorsqu'elle sera correctement installée. Une fois installée, elle ne peut plus être retirée.
4. Insérer les **Fixations de roues** au centre des **Roues** puis insérer les fixations dans les emplacements prévus à cet effet sur la locomotive. Appuyer sur les roues jusqu'à entendre un clic lorsqu'elles seront correctement positionnées. Une fois installées, il n'est plus possible de les retirer.



5. Positionner la **Charnière** de façon à ce que le trou se trouve sur le dessus de la pièce. Insérer la **Charnière** dans l'emplacement situé sur la face avant du chariot à tirer jusqu'à entendre un clic. Une fois la **Charnière** fixée sur le chariot, il n'est plus possible de la retirer.



6. Insérer les **Axes de roues du le chariot à tirer** dans les emplacements prévus à cet effet sous le chariot jusqu'à entendre un clic lorsqu'ils seront correctement assemblés. Une fois assemblés, il n'est plus possible de les retirer.



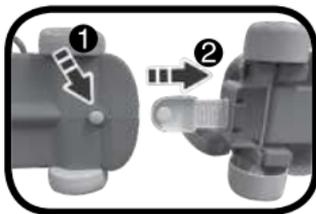
7. Fixer les deux **Supports arrière du chariot à tirer** de chaque côté de l'**Assise du chariot** en respectant le sens indiqué sur le schéma ci-contre. Insérer le **Support avant du chariot à tirer** et les deux **Supports arrière** sur la **Base du chariot à tirer** jusqu'à entendre un clic lorsque les pièces seront correctement assemblées. Une fois assemblé, le chariot à tirer ne peut plus être désassemblé.



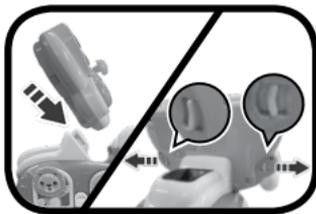
8. Pour assembler le **Chariot à tirer** sur la locomotive, insérer la **Charnière** dans la fente située au dos de la locomotive. Vous entendrez un clic lorsque les deux parties seront correctement assemblées.



9. Pour détacher le **Chariot à tirer** de la locomotive, appuyer et maintenir le bouton circulaire qui se trouve au-dessous de la locomotive, puis tirer sur la **Charnière** pour la déloger de son emplacement.



10. Pour attacher le **Tableau d'activités électronique** sur le dessus de la locomotive, insérer le **Tableau d'activités électronique** dans la fente qui se trouve sur le dessus de la locomotive. Pour retirer le **Tableau d'activités électronique**, déplacer les deux crochets du **Système d'attache** qui se trouvent au dos du Tableau d'activités électronique pour déverrouiller sa position.



11. Pour attacher le **Tableau d'activités électronique** sur le côté de la locomotive, insérer le **Tableau d'activités électronique** dans la zone prévu à cet effet en-dessous du lion et déplacer la languette de fixation vers le haut et la relâcher lorsque le tableau est correctement installé. Pour retirer le **Tableau d'activités électronique**, déplacer la languette de fixation vers le haut et déloger le tableau de son emplacement.



FONCTIONNALITÉS

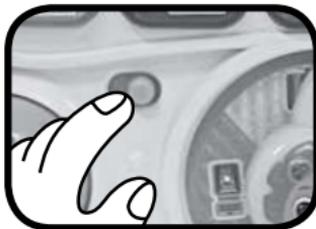
1. Curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu

Pour allumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur le **mode Voyage**  ou sur le **mode Apprentissage** . Vous entendrez une chanson, une phrase d'introduction et des sons rigolos. Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur la position **Arrêt** .



2. Réglage du volume sonore

Déplacer le curseur de **Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible**  ou sur la position **Volume fort** .



3. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le tableau d'activités électronique de **Maxiloco, mon trotti train 4 en 1** s'éteint automatiquement après environ 45 secondes de non-utilisation. Pour réactiver le jouet, appuyer sur n'importe quel bouton, insérer un **bloc Alphabet** dans la zone de reconnaissance, tourner le **Curseur** ou déplacer le **Levier de pilotage**.

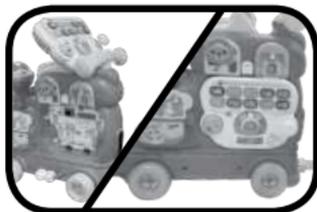
NOTE :

Si le jouet s'éteint de façon répétitive pendant que votre enfant joue ou si l'intensité lumineuse diminue, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Tableau d'activités électronique

Insérer le **Tableau d'activités électronique** sur le dessus ou sur le côté de la locomotive pour entendre une phrase et des sons amusants. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



2. Boutons lumineux d'apprentissage

Appuyer sur les **Boutons lumineux d'apprentissage** pour entendre des mélodies et découvrir les nombres, les couleurs et les différentes destinations du train dans le **mode Apprentissage**. Dans le **mode Voyage**, appuyer sur les boutons pour faire semblant de voyager à travers les différents lieux proposés et découvrir les spécificités de chacun. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



3. **Curseur**

Tourner le **Curseur** sur le cadran d'activités pour entendre des phrases amusantes dans les deux modes. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



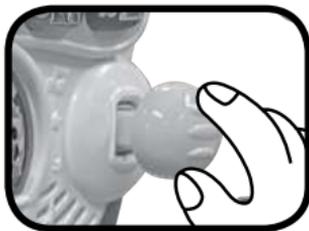
4. **Bouton Klaxon**

Appuyer sur le **bouton Klaxon** pour entendre des bruits de sifflet de train dans le **mode Apprentissage** et pour entendre des mélodies, des phrases et des sons amusants dans le **mode Voyage**. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



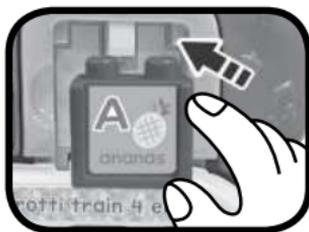
5. **Levier de pilotage**

Tirer ou pousser le **Levier de pilotage** pour apprendre les directions opposées. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



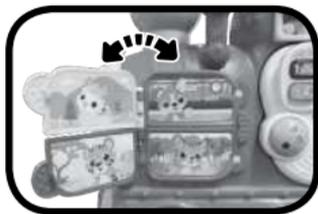
6. Blocs Alphabet

Lorsque le **Tableau d'activités électronique** est attaché sur le côté de la locomotive, insérer un **bloc Alphabet** dans la **zone de reconnaissance des blocs** pour découvrir les lettres, des objets et des animaux associés dans le **mode Apprentissage** et des mélodies et des sons amusants dans le **mode Voyage**. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



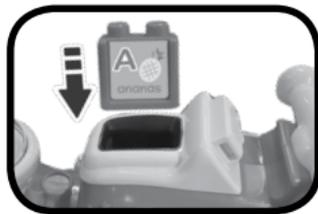
7. Livre interactif

Lorsque le **Tableau d'activités électronique** est attaché sur le côté de la locomotive, ouvrir et fermer les pages du **Livre interactif** pour entendre des phrases amusantes, des chansons et des mélodies dans le **mode Apprentissage**, et des phrases amusantes dans le **mode Voyage**. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



8. Toboggan magique

Lorsque le **Tableau d'activités électronique** est attaché sur le côté de la locomotive, insérer des blocs dans le **toboggan magique** pour apprendre à compter en **mode Apprentissage**, et entendre des sons amusants dans le **mode Voyage**. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



NOTE :

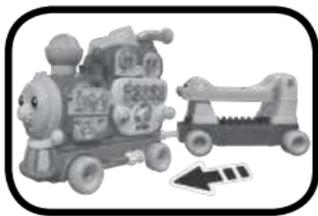
Le détecteur infrarouge présent dans le toboggan magique est sensible à la lumière du soleil. Il peut ne pas fonctionner correctement dans les pièces trop éclairées, ensoleillées ou s'il est exposé à la lumière directe du soleil.

ATTENTION :

Ne pas mettre ses mains, ses bras ou ses pieds dans l'une ou l'autre des extrémités du **toboggan magique**. La supervision d'un adulte est recommandée lors de l'utilisation du jouet.

9. Détecteur de mouvement

Faire rouler **Maxiloco, mon trottin 4 en 1** pour activer le **détecteur de mouvement** et déclencher des chansons, des sons et des phrases amusantes lorsque le **Tableau d'activités électronique** est attaché sur le côté de la locomotive. Lorsqu'il est attaché sur le dessus de la locomotive, vous entendrez des sons amusants. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



LISTES DES MÉLODIES

1. *Chanson de l'alphabet*
2. *A-Tisket, A-Tasket*
3. *Bingo*
4. *The Entertainer*
5. *Girls and Boys Come Out to Play*
6. *Dans la ferme de Mathurin*
7. *Passe, passe, passera*
8. *Bon voyage Monsieur Dumollet*
9. *Dansons la capucine*
10. *Hé garçon, prends la barre!*
11. *Sur la pond d'Avignon*
12. *Un éléphant qui se balançait*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : sur l'air de *Did You Ever See a Lassie?*

« Nous sommes en route vers l'aventure,
Monte à bord, rejoins-nous!
Nous sommes en route vers l'aventure
Avec les p'tits loulous! »

Chanson 2 : sur l'air de *Elle descend de la montagne*

« Destination la montagne, la plage ou bien la campagne,
En sifflant et en chantant, nous voyageons. »

Chanson n° 3 : création VTech^{MD}

« Tchou-tchou, tchou-tchou, tchou-tchou,
Nous voilà! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Maxiloco, mon trotti train 4 en 1**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Maxiloco, mon trotti train 4 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
4. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
5. 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.

EN CAS DE PROBLÈME

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 normalement 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 le 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***

