


**vtech**<sup>®</sup>  
Baby

# Manuel d'utilisation

## Titours, champion de course



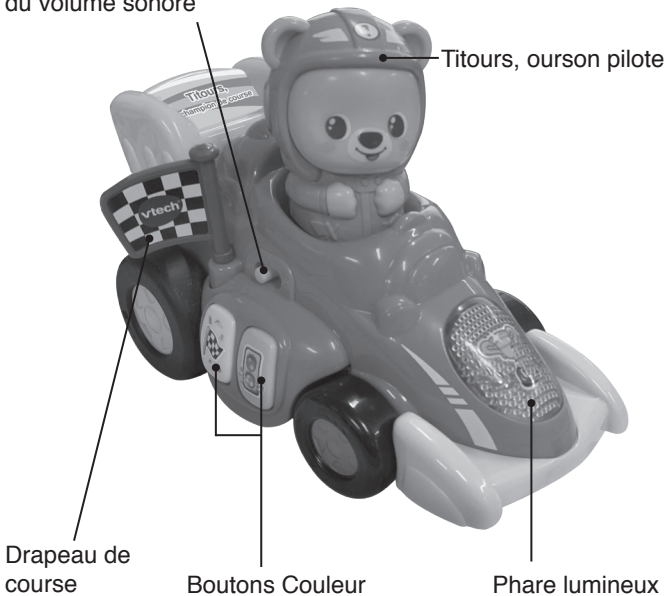
91-003771-002  

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Titours, champion de course** de **VTech®**.  
Félicitations !

Ce petit champion de la piste s'apprête à franchir la ligne d'arrivée. En appuyant sur l'ourson ou en activant le système de rétrofriction, votre tout-petit fait rouler la voiture et aide Titours à se rapprocher de la victoire. Les nombreuses phrases et chansons lui font découvrir l'univers de la course, les couleurs, les chiffres et bien plus encore. À vos marques, prêts, jouez !

Curseur Marche/Arrêt/Réglage  
du volume sonore



# CONTENU DE LA BOÎTE

- Titours, champion de course de VTech®
- Un manuel d'utilisation

## ATTENTION :

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

## NOTE :

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

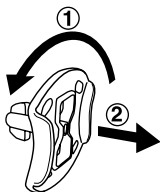
## WARNING:

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

## NOTE:

Please keep this parent's guide as it contains important information.

## Pour retirer le jouet de la boîte :

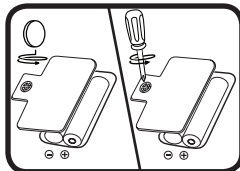


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# 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-dessous de la voiture à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles AAA/LR03 en respectant le schéma situé à l'intérieur du compartiment à piles. L'utilisation de piles neuves est recommandée pour de meilleures performances.
5. Refermer soigneusement le compartiment à piles et s'assurer que les vis sont bien serrées.







## 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 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.

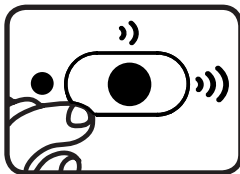
### Tri des produits et piles usagés

- 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.
- 
- 

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Pour allumer le jouet, déplacer le  **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore**  sur la position  **Volume faible »)** ou sur la position  **Volume fort »))** . Vous entendrez une chanson, une phrase d'introduction et une petite mélodie. Pour éteindre le jouet, déplacer le  **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore**  sur la position  **Arrêt ●** .



## 2. Arrêt automatique

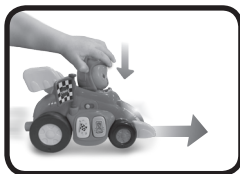
Pour préserver la durée de vie des piles, **Titours, champion de course** s'éteint automatiquement après environ 30 secondes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, appuyer sur n'importe quel bouton.

**NOTE :** si le jouet s'éteint pendant que votre enfant joue ou si la lumière du cœur lumineux s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

# ACTIVITÉS

## 1. Titours, ourson pilote

Appuyer sur Titours, l'ourson pilote pour faire avancer la voiture toute seule.



**NOTE :**

Pour de meilleures performances, utiliser la voiture sur des surfaces lisses et planes.

## 2. Système de rétrofriction

Tirer la voiture vers l'arrière puis la relâcher pour la faire avancer toute seule.

### NOTE :

Pour la sécurité de votre enfant, ne pas actionner le système de rétrofriction sur ses vêtements, sa peau ou ses cheveux. La surveillance d'un adulte est recommandée.



## 3. Boutons Couleur

Appuyer sur les **boutons Couleur** situés sur le côté de la voiture pour découvrir les couleurs, des phrases amusantes, des sons et des mélodies. Les lumières clignotent en rythme avec les sons.



## 4. Drapeau de course

Tourner le **drapeau de course** pour entendre un clic.



# LISTE DES MÉLODIES

1. *Hé, garçon, prends la barre !*
2. *Le Petit Ver de terre*
3. *Humpty Dumpty*
4. *À la pêche aux moules*
5. *Pomme de reinette*
6. *Roulez, roulez, chemins de fer roulez !*
7. *Bon voyage monsieur Dumollet*



8. *Un éléphant qui se balançait*
9. *Il court, il court, le furet*
10. *Dans la forêt lointaine*
11. *La Totomobile*
12. *Passe, passe, passera*
13. *Compère Guilleri*
14. *Il était une dame Tartine*
15. *Enroulez le fil !*

## PAROLES DES CHANSONS

### Chanson n° 1 : sur l'air de *Skip to my Lou*

« Vroum, vroum ! En avant !  
Car la course nous attend.  
Prépare-toi ! C'est le départ !  
Nous allons vers la victoire ! »

### Chanson n° 2 : sur l'air de *À Saint-Malo, beau port de mer*

« Je suis le premier  
Sur la ligne d'arrivée.  
Toute la foule est là pour m'acclamer ! »



### Chanson n° 3 : création VTech®

« Toujours à bord de ma voiture,  
Chaque nouvelle course est une aventure.  
Lancé à cent à l'heure, je serai le vainqueur ! »

## ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Titours, champion de course**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.



- 
- 
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
  4. 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 toutes 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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Soutien à la clientèle.

### Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

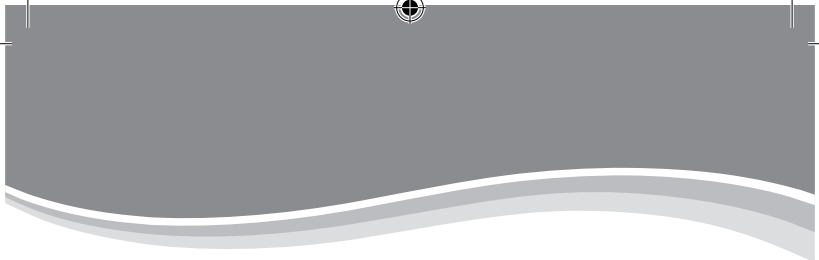
**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.



PRODUIT DEL  
DE CLASSE 1



***Venez découvrir tous nos produits  
sur notre site Internet :***

***Pour la France : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

***Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***



TM & © 2019 VTech Holdings Limited.  
Tous droits réservés.

**Imprimé en Chine.**

91-003771-002 (FR) (CN)