

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

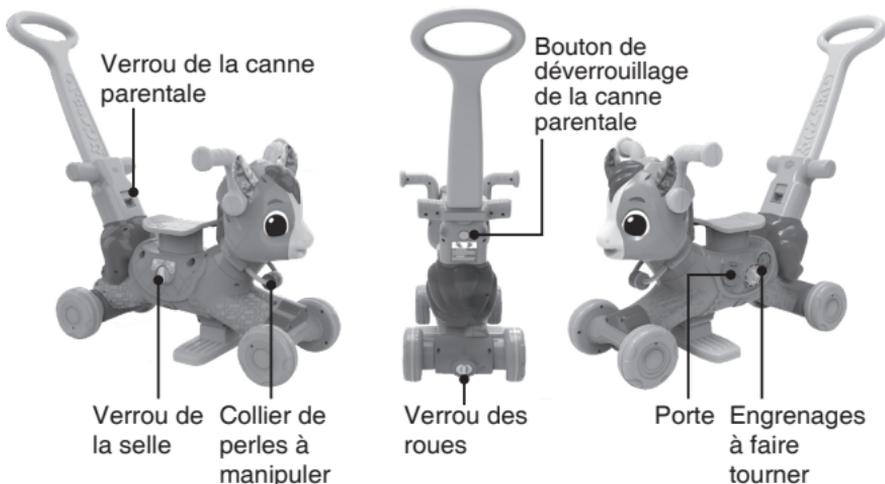
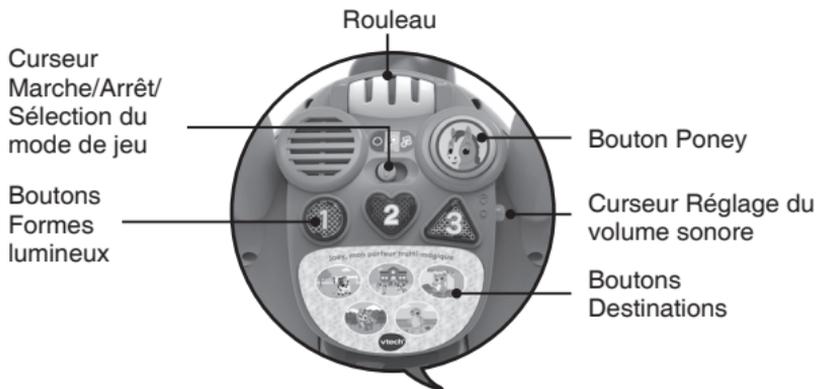
# Joey, mon porteur trotti-magique



# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Joey, mon porteur trotti-magique** de **VTech®**.  
Félicitations !

Cet adorable poney accompagne votre enfant pour apprendre à marcher et galoper ! Tous les deux, ils partent découvrir les formes, les couleurs, les chiffres et des lieux fabuleux !



# CONTENU DE LA BOÎTE

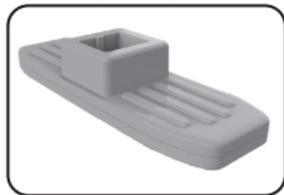
- Joey, mon porteur trotti-magique de VTech®.



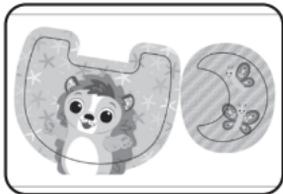
- 2 roues avant
- 2 poignées de guidon
- 2 roues arrière



- 1 repose-pieds
- 4 vis pour le repose-pieds
- 1 porte



- 1 canne parentale
- 1 feuille d'autocollants



- Un 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, cords 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.



## **WARNING:**

Not to be used by children over 36 months. Insufficient strength. 42 pounds max. Only one child on the seat to play. Regularly check for signs of wear or tear on the snap-in or locking devices. If damaged, do not use until repaired or replaced. Only to be used under the direct supervision of a competent adult.



## **ATTENTION :**

Ne pas utiliser chez les enfants âgés de plus de 36 mois. Résistance insuffisante. 20 kg max. Le siège ne peut supporter qu'un seul enfant. 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 rapprochée d'un adulte.



## **CAUTION:**

Adult assembly required. This package contains small parts. For your child's safety, do not let your child play with the toy until it is fully assembled.



## **ATTENTION :**

Ce jouet contient des petites vis. Il doit être assemblé par un adulte. Pour la sécurité de votre enfant, ne pas le laisser jouer avec tant qu'il n'est pas complètement assemblé par un adulte.



## **WARNING:**

1. This toy requires adult supervision at all times.
2. Use this toy on a flat surface only. Do not use on steps or steep inclines where toy could roll away.
3. Please make sure child has shoes on at all times while using this pony.
4. Do not use for transportation.
5. This is a toy; do not use as a stroller.

## **ATTENTION :**

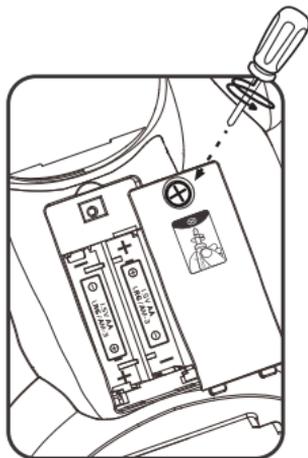
1. Ne doit être utilisé que sous la surveillance rapprochée d'un adulte.
2. Ce jouet doit être utilisé dans un espace sécurisé loin de tout danger potentiel ainsi que sur une surface plate. Ne pas utiliser sur la route ou la voie publique.
3. Veillez à ce que votre enfant soit chaussé avant d'utiliser correctement le jouet.
4. Ne pas utiliser pour le transport.
5. **Joey, mon porteur trotti-magique** est un jouet. Ne pas l'utiliser comme poussette.

## **POUR COMMENCER À JOUER**

### **ALIMENTATION**

#### **Installation des piles**

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé devant la selle 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 2 piles AA (AM-3/LR6) 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.

## ASSEMBLAGE



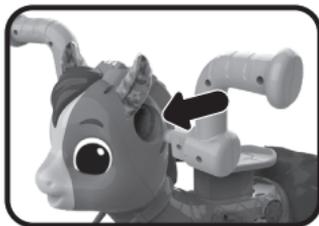
### ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, **Joey, mon porteur trotti-magique** doit être assemblé par un adulte. Nous vous recommandons de suivre les instructions de ce manuel avec attention et de bien vérifier que le jouet est correctement assemblé avant de l'utiliser.

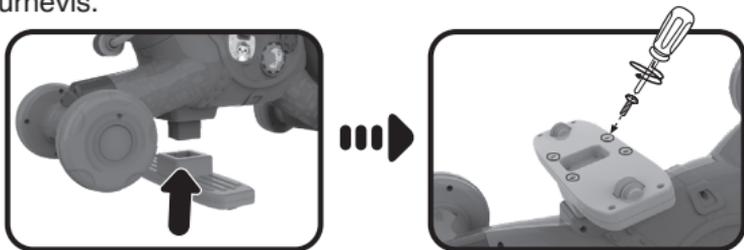
1. Insérer les **4 roues** à l'avant et à l'arrière du poney comme montré sur l'image ci-contre. Vous entendrez un clic signifiant qu'elles sont correctement fixées. Une fois installées, elles ne pourront plus être retirées.



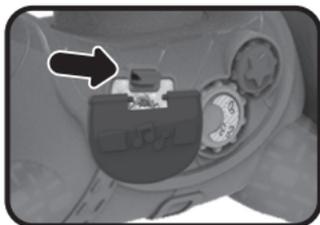
2. Insérer les **2 poignées du guidon** de chaque côté de la tête du poney. Vous entendrez un clic signifiant qu'elles sont correctement fixées. Une fois installées, elles ne pourront plus être retirées.



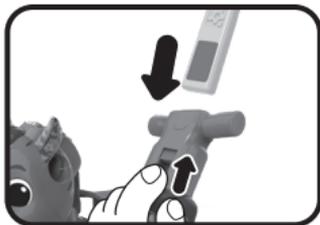
3. Retourner le poney et installer le **repose-pieds** comme montré sur l'image ci-dessous. Sécuriser l'ensemble à l'aide des **4 vis** et d'un tournevis.



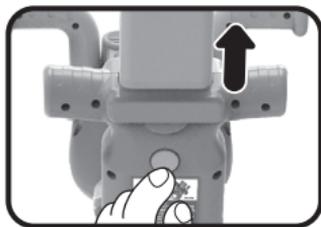
4. Insérer la **porte** sur le poney comme indiqué ci-contre.



5. Pour mettre le jouet en mode Balade, lever le verrou de déverrouillage situé à l'arrière du poney (comme montré ci-contre) et y insérer la canne parentale. Vous entendrez un clic signifiant qu'elle est correctement fixée.

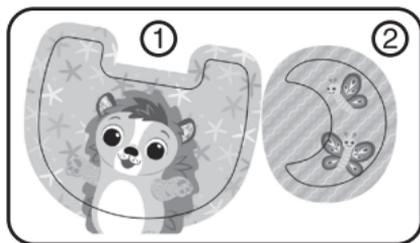


6. Pour retirer la canne parentale, appuyer sur le bouton de déverrouillage (comme montré ci-contre). Le verrou se refermera automatiquement.



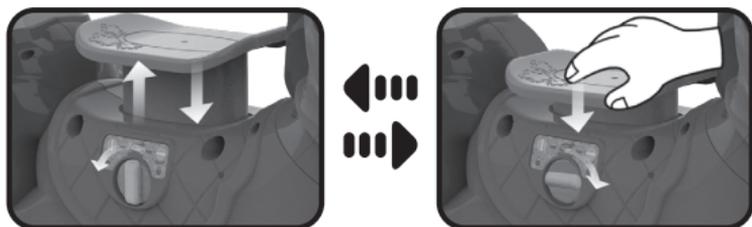
## ASSEMBLAGE - AUTOCOLLANTS

Coller soigneusement les autocollants en suivant les indications ci-dessous :

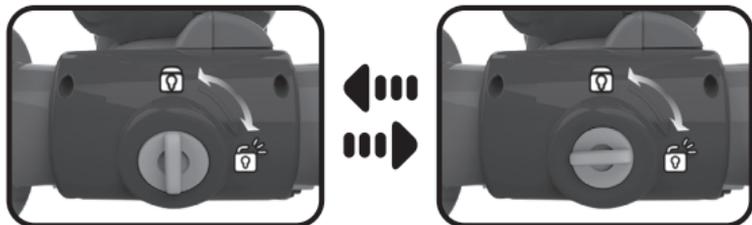


# Instructions de verrouillage/ déverrouillage de la selle, des roues et de la canne parentale

**Verrouillage de la selle :** appuyer sur la selle et tourner le verrou de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre en la maintenant abaissée pour la verrouiller. Pour la déverrouiller, tourner le verrou de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



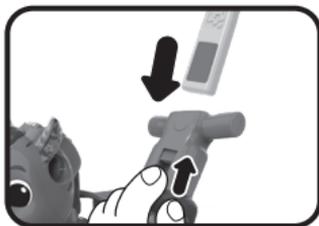
**Verrouillage des roues :** tourner le verrou de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre pour déverrouiller les roues. Votre enfant pourra ainsi avancer et reculer sur le dos du poney. Pour les verrouiller, tourner le verrou de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le poney ne pourra plus reculer.



**Déverrouillage de la canne parentale :** appuyer sur le bouton de déverrouillage pour retirer la canne parentale.



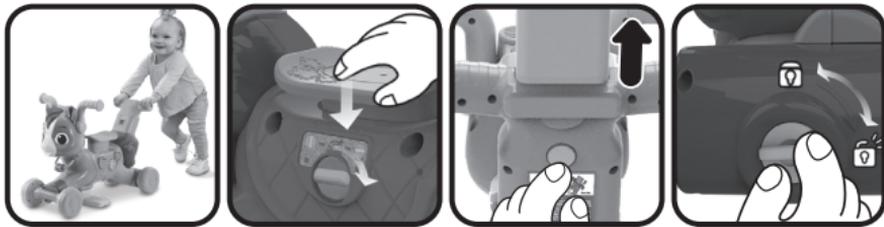
**Verrouillage de la canne parentale :** lever le verrou de déverrouillage situé à l'arrière du poney (comme montré ci-contre) et y insérer la canne parentale. Vous entendrez un clic signifiant qu'elle est correctement fixée.



## TRANSFORMATIONS

### Trotteur (dès 12 mois)

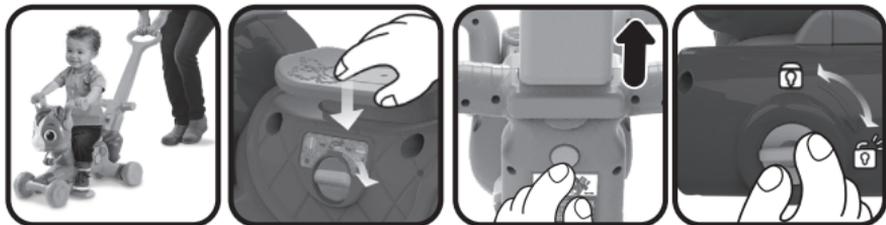
Verrouiller la selle, retirer la canne parentale (si présente) et déverrouiller les roues arrière (cf. instructions ci-dessus). Ceci permettra à votre enfant d'apprendre à marcher ou simplement promener le poney.



### Balade avec canne parentale (dès 18 mois)

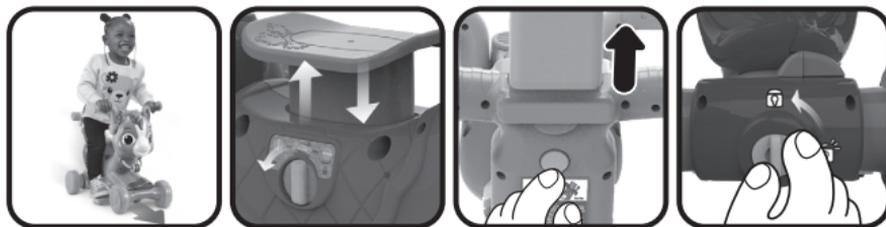
Verrouiller la selle, insérer la canne parentale et déverrouiller les roues arrière (cf. instructions ci-dessus). Vous pourrez ainsi emmener votre enfant en balade.

**Avertissement** : pousser doucement pour que votre enfant puisse maintenir son équilibre. Ce jouet doit être poussé uniquement par un adulte. Veiller à ce que votre enfant tienne correctement les poignées du guidon et que ses pieds soient sur le repose-pieds.



### Porteur (dès 24 mois)

Verrouiller la selle, retirer la canne parentale (si présente) et déverrouiller les roues arrière (cf. instructions ci-dessus).



## Fonction trotti-magique (dès 27 mois)

Déverrouiller la selle, retirer la canne parentale et verrouiller les roues arrière (cf. instructions ci-dessus). Sauter sur la selle poussera le poney vers l'avant.



**NOTE :** en mode Trotteur, Balade avec canne parentale et Porteur, si la selle est déverrouillée, elle restera mobile.

## FONCTIONNALITÉS

### 1. Curseur Réglage du volume sonore

Déplacer le curseur Réglage du volume sonore sur les positions Volume faible  ou Volume fort .



## 2. Curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu

Pour allumer le jouet ou choisir le mode de jeu (Découvertes ou Musique), déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu.



## 3. Boutons Formes lumineux

Appuyer sur ces boutons pour apprendre les couleurs, les formes et les chiffres avec des chansons éducatives et amusantes. Les lumières clignotent en rythme avec les sons et la musique.



## 4. Boutons Destinations

Appuyer sur les cinq boutons pour découvrir des lieux fabuleux, comme la plage ou encore la montagne, et entendre des sons et des chansons sur ce thème.



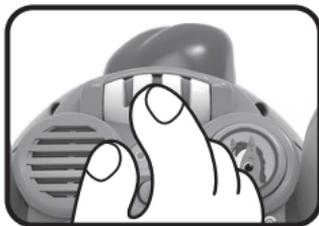
## 5. Bouton Poney

Appuyer sur le bouton Poney pour entendre des sons, anecdotes et chansons rigolotes sur le poney.



## 6. Rouleau

Faire tourner le rouleau pour entendre des sons amusants.



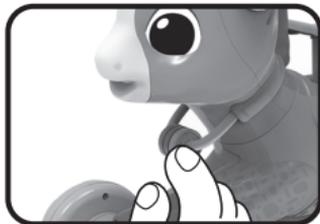
## 7. Détecteur de mouvements

Bouger ou faire avancer le poney pour activer le détecteur de mouvements et entendre des sons amusants de poney et de galop. Si le détecteur de mouvements est actif pendant plus de 2 minutes sans interaction avec les boutons, le jouet s'éteindra automatiquement.



## 8. Éléments de jeu à manipuler

Faire tourner les engrenages situés sur le côté du poney permet à votre enfant d'exercer sa motricité fine et de découvrir la relation de cause à effet. Qui se cache derrière la porte ? C'est Siméon, le hérisson ! Jouer avec les perles du collier de Joey pour enrichir le jeu de manipulations.



## 9. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Joey, mon porteur trotti-magique** s'éteint automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu ou appuyer sur le bouton Poney. Le jouet s'éteindra aussi automatiquement lorsque le niveau des piles sera trop faible.

### NOTE :

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

# ACTIVITÉS

Dans chaque mode de jeu, vous entendrez des sons amusants de poney et de galop en sautant sur la selle.

## 1. Mode Découvertes

Appuyer sur les **boutons Formes lumineux** pour apprendre les couleurs, les chiffres et les formes. Appuyer sur les cinq **boutons Destinations** pour découvrir des lieux fabuleux et les identifier par leur son. Appuyer sur le **bouton Poney** pour entendre des sons, anecdotes et chansons amusantes sur le poney.

## 2. Mode Musique

Appuyer sur les **boutons Formes lumineux** pour écouter des chansons sur les couleurs et les formes. Appuyer sur les cinq **boutons Destinations** pour entendre des chansons sur chacun des lieux. Appuyer sur le **bouton Poney** pour écouter des chansons sur Joey, le poney. Enfin, faire tourner le **rouleau** pour entendre des sons rigolos.

# PAROLES DES CHANSONS

## **Chanson 1 : sur l'air de *MacNamara's Band***

« Moi, c'est Joey, je t'emmène t'amuser en musique,  
Viens découvrir des paysages colorés et magiques,  
Au trot, au galop, la crinière au vent,  
En selle, mon ami, le bonheur nous attend ! »

## **Chanson 2 : : sur l'air de *Itsy Bitsy Spider***

« Tout rond et jaune, lumineux comme le soleil,  
Qui se lève tous les matins au réveil,  
Tu trouveras plein de cercles tout autour de toi,  
Comme les ballons, les cookies et même les petits pois ! »

## **Chanson 3 : création VTech®**

« Lorsqu'on fait une ronde,  
On danse ensemble en formant un cercle,  
Si tu t'y places au milieu,  
Au centre, bien dans le rond,  
C'est maintenant la ronde qui t'encercle ! »

## **Chanson 4 : sur l'air de *Ah, vous dirai-je, maman***

« Ce cœur rouge bat pour toi,  
Il est rempli d'amour, il est rempli de joie.  
Tu trouveras les sentiments  
Cachés dedans ! »

## **Chanson 5 : sur l'air de *Le Fermier dans son pré***

« Tout rouge comme une tomate,  
Te voilà écarlate,  
Ton cœur bat la chamade,  
Tu es tombé sous mon charme ! »

### **Chanson 6 : sur l'air de *Muffin Man***

« Un triangle a trois côtés,  
Ensemble, on va les compter,  
1, 2, 3 et c'est gagné,  
Tu es très doué ! »

### **Chanson 7 : sur l'air de *Savez-vous planter les choux ?***

« Je broute l'herbe dans les prés,  
J'adore quand elle est bien verte,  
Au printemps, j'aime la savourer,  
Tout au long de la journée ! »

### **Chanson 8 : sur l'air de *Bingo***

« Ensemble, partons à la ferme  
Découvrir les animaux,  
La poule, le canard, la vache, le mouton,  
La chèvre, le cheval, le lapin et le cochon ! »

### **Chanson 9 : sur l'air de *Dans la ferme de Mathurin***

« Le fermier et la fermière s'occupent de la ferme,  
Du potager au poulailler,  
Ils ne s'ennuient jamais ! »

### **Chanson 10 : sur l'air de *Un kilomètre à pied***

« Bientôt l'heure de l'école,  
J'ai hâte d'y aller,  
Pour découvrir ma classe,  
Et tous mes camarades ! »

### **Chanson 11 : sur l'air de *Trois p'tits chats***

« On va tous à l'école  
Pour devenir grand,  
Apprendre à écrire et compter, c'est important ! »

### **Chanson 12 : sur l'air de *Arlequin dans sa boutique***

« Promenons-nous dans le parc,  
Pour jouer et s'aérer,  
Mettons-nous à l'ombre des arbres,  
Pour une sieste bien méritée ! »

### **Chanson 13 : création VTech®**

« Au pas, au trot, au galop,  
Allons au parc,  
Les enfants jouent ensemble et glissent sur le toboggan,  
Sans même voir passer le temps ! »

### **Chanson 14 : sur l'air de *The Bear Went Over the Mountain***

« Tout en haut de la montagne,  
Tout en haut de la montagne,  
Tout en haut de la montagne,  
Recouverte de neige blanche,  
La vue est époustouflante ! »

### **Chanson 15 : sur l'air de *Les Roues de l'autobus***

« Entends-tu l'écho de mes sabots  
Qui résonnent, qui résonnent ?  
Entends-tu l'écho de mes sabots  
Dans toute la montagne ? »

### **Chanson 16 : sur l'air de *Gentil coquelicot***

« Une balade au bord de l'eau,  
Pour éviter d'avoir trop chaud,  
C'est agréable quand il fait beau,  
Marcher sur le sable mouillé,  
Se rafraîchir et rigoler,  
Courir et se défouler,  
Passer des heures à jouer ! »

### **Chanson 17 : sur l'air de *Pomme de reinette***

« Le seau et la pelle dans le sac,  
Direction la plage !  
Pour admirer les coquillages,  
Au doux son des vagues ! »

### **Chanson 18 : sur l'air de *Did You Ever See a Lassie?***

« As-tu déjà vu un poney, un poney, un poney,  
As-tu déjà vu un poney, si fort et futé ?  
Sois mon meilleur cavalier,  
Ensemble, on va galoper,  
As-tu déjà vu un poney, si fort et futé ? »

### **Chanson 19 : sur l'air de *Mary Had a Little Lamb***

« Souhaiterais-tu te promener,  
Sur mon dos, ou à pied ?  
Voudrais-tu te balader,  
Ou faire une randonnée ? »

# ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Joey, mon porteur trotti-magique**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou 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 notre 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.

## **SERVICE CONSOMMATEURS**

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce guide, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

Tél. : 1 877 352 8697

Email : [toys@vtechcanada.com](mailto:toys@vtechcanada.com)

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

***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 & © 2022 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

IM-519100-002

Version:0 (FR) (CA)