

**VTECH**®

# Multi'pilote®



**Manuel d'utilisation**



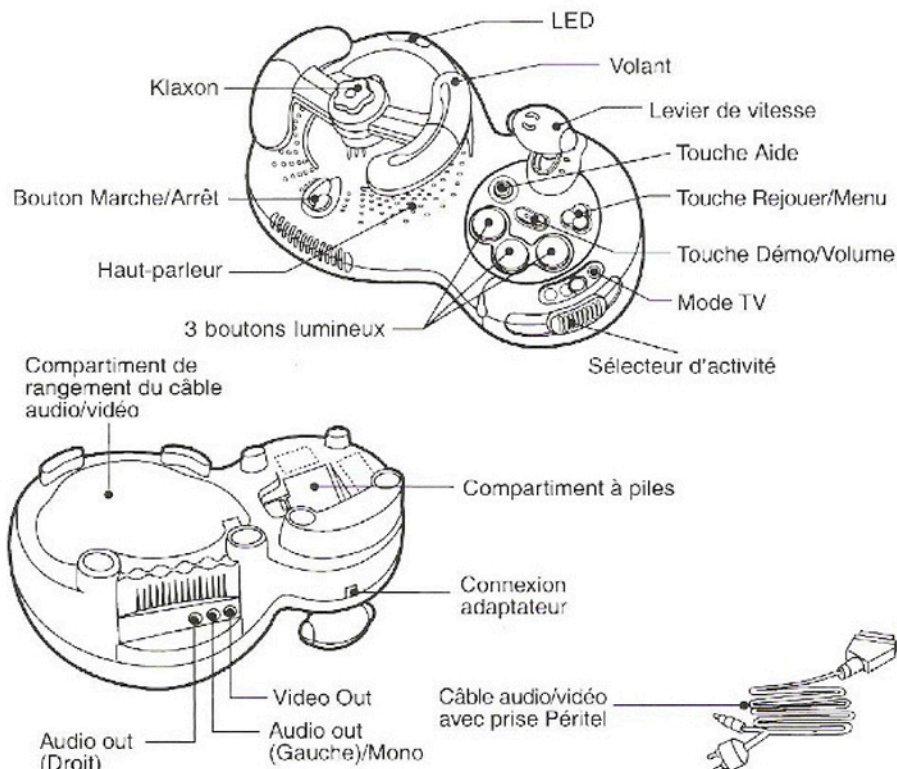
# 1. INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Multi'pilote**<sup>®</sup>. Félicitations !

Ce jouet interactif parlant, qui se joue seul ou connecté à la télévision, va accompagner votre enfant dans toutes ses découvertes. En mode TV, **Multi'pilote**<sup>®</sup> entraîne votre enfant dans de nombreuses aventures, dans les airs, sur la route ou dans l'océan. De plus, lorsqu'il est connecté à la télé, **Multi'pilote**<sup>®</sup> propose deux niveaux de difficulté pour permettre à votre enfant de progresser. En mode jouet, de nombreuses activités sont proposées et votre enfant peut emporter son jouet partout pour des heures de divertissement.

**Multi'pilote**<sup>®</sup> a été spécialement conçu pour stimuler la motricité et la mémoire de votre enfant tout en aiguillant son sens de l'observation et sa logique. De plus, une voix chaleureuse le guide, l'encourage et le corrige dans toutes les activités.

Connecté ou non à la télévision, **Multi'pilote**<sup>®</sup> transporte votre enfant dans un univers coloré et animé dans lequel « découvrir » rime avec « plaisir ».



Ce jouet ne s'adresse pas à un enfant de moins de 3 ans.

## CONTENU DE LA BOITE

- Multi'pilote®
- Un manuel d'utilisation
- Un câble audio/vidéo avec prise Péritel
- Un bon de garantie

### Important :

- La prise Péritel possède des bords métalliques qui peuvent être saillants. Pour la sécurité des enfants, il est nécessaire que le raccordement à la télévision et le branchement électrique soient effectués par un adulte.
- 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.

## 2. ALIMENTATION ELECTRIQUE

- **Pour jouer en mode TV**, il est nécessaire de connecter le câble audio/vidéo et de brancher l'adaptateur 9 V (ou d'insérer 4 piles LR6/AA). *Se référer à leur branchement respectif.* Nous vous recommandons vivement d'utiliser un adaptateur 9 V.
- **Pour jouer en mode jouet**, il est nécessaire de brancher l'adaptateur 9 V ou d'insérer 4 piles LR6/AA. *Se référer à leur branchement respectif.*

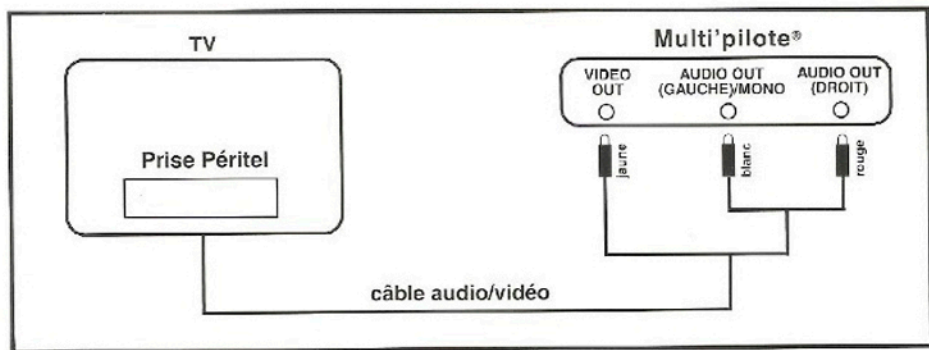
### 2. 1. CABLE AUDIO/VIDEO

Le raccordement à la télévision est nécessaire pour jouer aux activités du mode TV.

#### 2. 1. 1. Branchement du câble audio/vidéo

Pour connecter le jouet à la télévision, utilisez le câble audio/vidéo (fourni dans la boîte). Ce câble comprend à chacune de ses extrémités une fiche rectangulaire et 3 fiches colorées :

- fiche jaune : video out
- fiche rouge : audio out/droit
- fiche blanche : audio out/gauche



1. Assurez-vous que le jouet est éteint.
  2. Insérez chacune des fiches colorées dans les connexions correspondantes (sur le jouet) en respectant les codes couleurs. Pour éviter toute erreur, les fiches audio sont assemblées ensemble.
  3. Insérez la prise Péritel dans la connexion située sur la télévision.
  4. Réglez alors votre télévision sur le canal AV, ou VIDEO (pour indiquer à la télévision qu'elle va recevoir des signaux provenant de l'extérieur). Vérifiez la qualité de la couleur, du contraste et de la brillance de l'écran. Réglez le volume sonore.
  5. Allumez le jouet. Ensuite, déplacez le curseur du sélecteur d'activité sur le mode TV.
- En cas d'arrêt des fonctions électroniques ou d'absence d'images sur l'écran de votre téléviseur, vérifiez le branchement du câble audio/vidéo.
  - Si le dysfonctionnement persiste, éteindre le jouet. Débrancher le câble audio/vidéo puis le brancher de nouveau. Allumer le jouet.

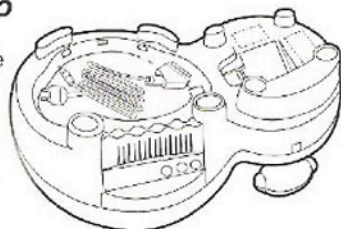


## 2. 1. 2. Mise en garde

Débranchez le câble audio/vidéo en cas de non-utilisation prolongée.

## 2. 1. 3. Rangement du câble audio/vidéo

Le câble audio/vidéo peut aisément être rangé dans le compartiment situé au dos du jouet.



## 2. 2. ADAPTATEUR

Connectez l'adaptateur pour jouer aux activités du mode TV ou bien du mode jouet de manière prolongée.

### 2. 2. 1. Installation

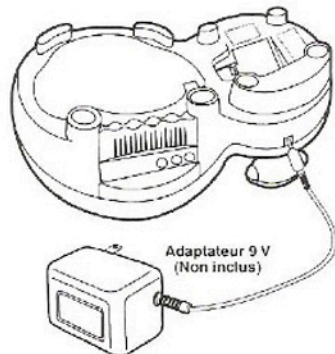
1. Utilisez un adaptateur universel de type 9 V, 300 mA, AC/DC à centre positif (+⤴-).
2. Avant de brancher l'adaptateur, assurez-vous que le jouet est éteint.
3. Insérez la fiche de l'adaptateur dans la connexion prévue à cet effet.
4. Branchez l'adaptateur sur le secteur.

**Remarque :** si le jeu est soumis à des phénomènes parasites externes, son fonctionnement peut s'en trouver perturbé. S'il venait à s'arrêter de fonctionner brusquement, il conviendra de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes puis de le brancher à nouveau.

Ces parasites externes peuvent provenir des décharges électrostatiques par l'intermédiaire de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

### 2. 2. 2. Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles qui sont recommandées par **VTech®** (voir paragraphe précédent).
- **VTech®** a conçu des adaptateurs parfaitement adaptés à ses jeux (ils sont disponibles chez les vendeurs habituels). Sinon, s'assurer que l'adaptateur que l'on souhaite connecter est conforme à la norme européenne EN 60742 ou EN 61558.
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été réparé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

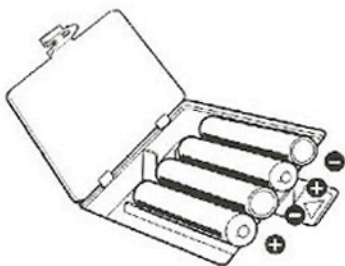


## 2. 3. PILES

Les piles permettent de jouer n'importe où, aux activités du mode jouet. Si vous souhaitez jouer de manière prolongée, il est conseillé d'utiliser un adaptateur 9 V.

### 2. 3. 1. Installation

1. Avant d'insérer les piles, assurez-vous que le jouet est éteint.
  2. Ouvrez le compartiment à piles situé au dos du jouet (en utilisant une pièce de monnaie ou un tournevis).
  3. Insérez 4 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en suivant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
  4. Refermez soigneusement le couvercle du compartiment à piles.
  5. Mettez en marche le jouet.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer alors l'ensemble des piles avant réutilisation.
  - Le jouet s'arrête automatiquement après deux minutes de non-utilisation, ce qui préserve la durée de vie de ses piles. Pour réactiver le jouet, le mettre de nouveau en marche.
  - Il est conseillé d'éteindre le jouet lorsqu'il n'est pas utilisé, de manière à préserver la durée de vie de ses piles.
  - Si l'on n'utilise pas le jouet pendant une longue période, il est préférable d'enlever les piles.



### 2. 3. 2. Mise en garde

Nous vous recommandons de n'utiliser que des piles alcalines pour des performances maximales. 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 et usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever du jeu les piles ou les accumulateurs usagés.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger les piles usagées.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

La face intérieure du couvercle du compartiment à piles est 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).

### 3. DESCRIPTION DES TOUCHES

#### • MARCHE / ARRÊT

Déplacez le bouton vers la droite (position **Marche**) pour mettre en marche le jouet.

Déplacez le bouton vers la gauche (position **Arrêt**) pour éteindre le jouet.

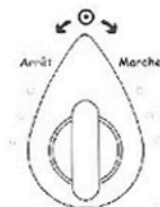
#### • DEMO / VOLUME

Cette touche permet d'obtenir une démonstration des activités (mode TV uniquement) et de régler le volume sonore du jeu (mode jouet uniquement).

\* Volume sonore :

**Mode jouet** : appuyez sur la touche **Démo/Volume**. Une mélodie est alors entendue. Déplacez le levier de vitesse vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou réduire le volume sonore du jeu. Pour valider le volume sonore, appuyez sur une touche.

**Mode TV** : réglez le volume sonore du jeu à l'aide de votre téléviseur.

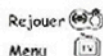


Touche Démo/Volume

\* Démo

**Mode TV** : sélectionnez le mode TV. Sélectionnez une activité. Puis, appuyez sur la touche **Démo/Volume**. Une présentation visuelle et sonore de l'activité sélectionnée apparaît alors à l'écran. Pour arrêter la démo, appuyez sur une touche.

**Mode jouet** : la fonction Démo n'est pas disponible.



• **REJOUER / MENU**

**Mode jouet** : appuyez sur cette touche pour rejouer.



**Mode TV** : appuyez sur cette touche pour quitter le jeu et accéder au sous-menu précédent.

• **AIDE**

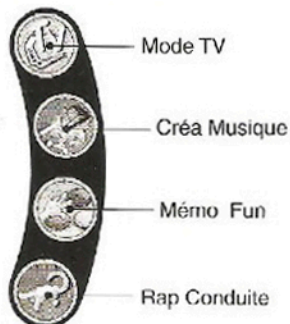
Appuyez sur cette touche pour obtenir une aide sur la réponse à trouver. Cette touche permet par exemple, de visualiser de nouveau le modèle du puzzle dans l'activité **Mémo Puzzle** ou d'écouter une nouvelle fois une instruction dans de nombreuses activités.



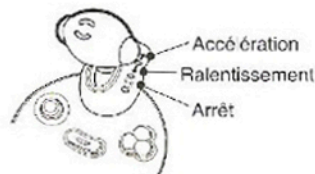
• **SELECTEUR D'ACTIVITE**

Le sélecteur permet d'accéder aux 3 activités du mode jouet et de sélectionner le mode TV.

- \* Pour jouer aux 3 activités du mode jouet, déplacez le curseur sur l'activité désirée.
- \* Pour jouer aux activités du mode TV, déplacez le curseur sur le mode TV. *Puis, se référer au chapitre : 7. LE MODE TV pour jouer aux 4 activités du mode TV.*



• **LEVIER DE VITESSE**



Le levier de vitesse est accessible dans les 2 modes de jeu. Il permet de contrôler la vitesse de **Multi'pilote®**. Déplacez le levier de vitesse :

- \* vers le haut : pour accélérer.
- \* vers la position du milieu : pour ralentir.
- \* vers le bas : pour arrêter la voiture.



## 4. REGLAGE DU VOLUME

**Mode jouet** : appuyez sur la touche **Démo/Volume**. Une mélodie est alors entendue. Déplacez le levier de vitesse vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou réduire le volume sonore du jeu. Pour valider le volume sonore, appuyez sur une touche.

**Mode TV** : réglez le volume sonore du jeu à l'aide de votre téléviseur.

## 5. APPORTS PEDAGOGIQUES DES ACTIVITES

**Multi'pilote®** a été spécialement conçu pour stimuler la motricité et la mémoire de votre enfant tout en aiguisant son sens de l'observation et sa logique. Pour de plus amples informations sur les objectifs pédagogiques de chaque activité, référez-vous au tableau ci-dessous.

Objectifs Pédagogiques	MODE JOUET			MODE TV			
	Rap Conduite	Mémo Fun	Créa Musique	Auto Course	Aventures Marines	Avion Mission	Mémo Puzzle
Logique				✓	✓	✓	✓
Sens de l'observation				✓	✓	✓	✓
Mémoire auditive	✓						
Mémoire visuelle		✓					✓
Orientation dans l'espace				✓	✓	✓	✓
Rapidité	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Dextérité	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Eveil musical			✓				

## 6. LE MODE JOUET

Multi'pilote® propose 3 activités en mode jouet.

### 6. 1. POUR COMMENCER A JOUER...

1. Connectez l'adaptateur ou introduisez 4 piles LR6/AA (*référez-vous au chapitre : 2. ALIMENTATION ELECTRIQUE*).
2. Mettez en marche le jouet.
3. Sélectionnez l'activité souhaitée à l'aide du curseur d'activités. Le jeu peut alors commencer.

**Remarque** : le jouet s'arrête automatiquement après 2 minutes de non-utilisation. Pour réactiver le jouet, le mettre de nouveau en marche.

### 6. 2. DESCRIPTION DES ACTIVITES

#### 6. 2. 1. Rap Conduite

Cette activité permet à l'enfant de stimuler sa dextérité et sa rapidité tout en se familiarisant avec les différentes fonctions de Multi'pilote®.

##### • Comment jouer ?

Sélectionnez l'activité **Rap Conduite**. Ecoutez et reproduisez les instructions de Multi'pilote®. Huit instructions différentes sont proposées :

- \* tourner à gauche,
- \* tourner à droite,
- \* accélérer (déplacer le levier de vitesse vers le haut),
- \* ralentir (déplacer le levier de vitesse vers la position du milieu),
- \* klaxonner,
- \* appuyer sur le bouton rouge,
- \* appuyer sur le bouton jaune,
- \* appuyer sur le bouton vert.

## 6. 2. 2. *Mémo Fun*

Cette activité permet à l'enfant de mémoriser et de reproduire une séquence lumineuse.

### • Comment jouer ?

Sélectionnez l'activité **Mémo Fun**. **Multi'pilote**® illumine alors une touche lumineuse (rouge, jaune ou verte). Mémorisez-la et appuyez sur la touche qui vient de s'illuminer. Si la réponse est correcte, **Multi'pilote**® propose alors une séquence composée de 2 touches lumineuses. Mémorisez-les et reproduisez-les, et ainsi de suite. Une séquence complète comporte 30 touches lumineuses.

## 6. 2. 3. *Créa Musique*

Cette activité permet de jouer avec les sons afin d'éveiller le sens musical de l'enfant.

### • Comment jouer ?

Sélectionnez l'activité **Créa Musique**. Une mélodie est alors entendue. Différentes actions sont possibles :

- \* actionner le levier de vitesse : pour sélectionner une nouvelle mélodie. Trois mélodies différentes sont proposées pour chaque position du levier de vitesse.
- \* appuyer sur la touche **Aide** : pour accélérer le tempo de la mélodie.
- \* appuyer sur la touche **Rejouer/Menu** : pour ralentir le tempo de la mélodie.
- \* tourner le volant, appuyer sur les 3 touches lumineuses ou le Klaxon : pour ajouter des effets sonores.

# 7. LE MODE TV

## 7. 1. POUR COMMENCER A JOUER...

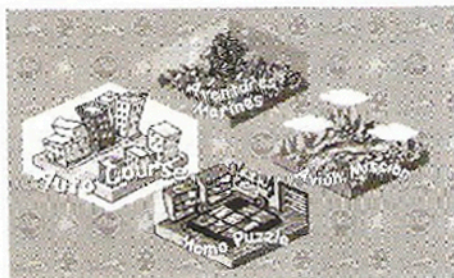
1. Connectez la câble audio/vidéo à la télévision (*référez-vous au chapitre : 2. 1. CABLE AUDIO/VIDEO*).
2. Mettez en marche le jouet.
3. A l'aide du curseur d'activité, sélectionnez le mode TV.
4. Différentes animations apparaissent à l'écran. Appuyez sur une touche lorsque l'image suivante apparaît.



5. Ensuite, l'animation permettant de sélectionner le niveau de difficulté s'affiche. Tournez le volant pour choisir le niveau souhaité : pilote débutant ou as du volant. Le niveau présélectionné est prononcé et apparaît en gros caractères. Appuyez sur le Klaxon pour confirmer votre choix.



6. Puis, l'animation permettant de sélectionner l'activité souhaitée apparaît alors à l'écran. Tournez le volant pour choisir l'activité désirée. L'activité sélectionnée s'illumine alors. Appuyez sur le Klaxon pour confirmer votre choix.



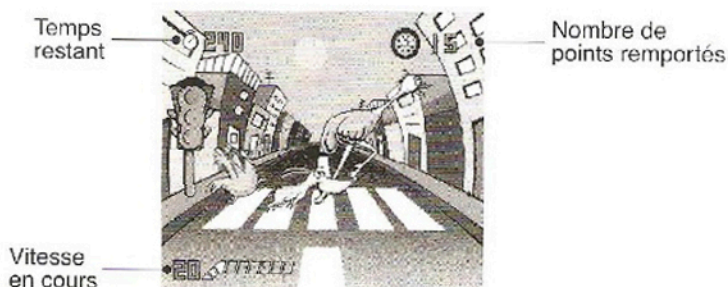
**Remarque :** le jouet s'arrête automatiquement après 2 minutes de non-utilisation. Pour réactiver le jouet, le mettre de nouveau en marche.

## 7. 2. DESCRIPTION DES ACTIVITES

### 7. 2. 1. Auto Course

Cette activité permet à l'enfant de stimuler sa rapidité et sa dextérité tout en se familiarisant avec la signalisation routière.

#### • Comment jouer ?



Sélectionnez l'activité **Auto Course**. Le but du jeu est de conduire sa voiture dans une ville peuplée d'animaux rigolos en respectant la signalisation routière (limitation de vitesse, feux tricolores, passage piétons, stop) et en évitant les obstacles (rochers, voitures). La voiture du joueur n'apparaît pas à l'écran. A chaque action correcte (par exemple, s'arrêter au stop, éviter les voitures) le joueur gagne un point. Pour gagner, le joueur doit remporter un certain nombre de points (dépendant du niveau choisi) dans un temps limité. Pour remporter un point, le joueur doit faire preuve d'anticipation. Par exemple, s'il freine trop tardivement, il ne remportera pas de point.

Pour aider l'enfant, le nombre de points remportés s'affiche en haut et à droite de l'écran (symbolisé par une roue). Le temps restant s'affiche en haut et à gauche de l'écran (symbolisé par un réveil). La vitesse en cours s'affiche en bas et à gauche de l'écran.

#### • Barèmes

- Niveau pilote débutant : le joueur doit remporter 15 points en 240 secondes.
- Niveau as du volant : le joueur doit remporter 25 points en 240 secondes.

#### • Commandes

- Déplacez le levier de vitesse :
  - vers haut : pour accélérer,
  - vers la position du milieu : pour ralentir,
  - vers le bas : pour arrêter la voiture.

Tournez le volant :

vers la gauche : pour diriger la voiture vers la gauche,

vers la droite : pour diriger la voiture vers la droite.

## 7. 2. 2. Aventures Marines

Cette activité permet à l'enfant d'améliorer son sens de l'orientation dans l'espace, sa dextérité et sa rapidité tout en étant sensibilisé aux problèmes de pollution.

### • Comment jouer ?



Sélectionnez l'activité **Aventures Marines**. Le but du jeu est de piloter son sous-marin dans l'océan en éliminant tous les objets qui ne devraient pas s'y trouver (chaussures, bouteilles, boîtes de conserve etc...). Pour gagner le joueur doit collecter un certain nombre d'objets et de clefs (dépendant du niveau choisi) dans un temps limité. Chaque objet collecté est signalé par un effet sonore.

Chaque niveau comporte 3 univers ayant des couleurs différentes :

- 1<sup>er</sup> univers : bleu et vert,
- 2<sup>e</sup> univers : vert et mauve,
- 3<sup>e</sup> univers : rouge et orange.

Pour remporter la partie, le joueur doit avoir réussi les 3 univers de couleurs. Pour permettre à votre enfant de progresser, la difficulté s'accroît d'un univers de couleurs à un autre. Lorsque le joueur a collecté le nombre d'objets et de clefs demandés, le passage d'un univers à un autre est signalé par des flèches jaunes verticales pointant vers le bas. Ces flèches se situent vers le bas de l'écran. Se positionner sur ces flèches pour se déplacer vers le prochain univers de couleurs.

Pour aider l'enfant, le nombre d'objets restant à collecter s'affiche en haut et à droite de l'écran (symbolisé par une boîte de conserve). Le temps restant s'affiche en haut et au centre de l'écran (symbolisé par un réveil). De plus, l'enfant peut gagner 5 secondes

supplémentaires lorsqu'il collecte un réveil dans l'océan. Mais attention, il perd 5 secondes lorsqu'il touche un requin dans l'océan !

- **Barèmes**

- \* Niveau pilote débutant : le joueur doit collecter 15 objets et une clef en un temps limité. Le temps varie en fonction de l'univers de couleur :

1<sup>er</sup> univers : le temps limite est de 200 secondes.

2<sup>e</sup> univers : le temps limite est de 175 secondes.

3<sup>e</sup> univers : le temps limite est de 125 secondes.

- \* Niveau as du volant : le joueur doit collecter 19 objets et 2 clefs en un temps limité. Le temps varie en fonction de l'univers de couleur :

1<sup>er</sup> univers : le temps limite est de 150 secondes.

2<sup>e</sup> univers : le temps limite est de 120 secondes.

3<sup>e</sup> univers : le temps limite est de 100 secondes.

- **Commandes**

- \* Déplacez le levier de vitesse :

vers haut : pour déplacer le sous-marin vers la droite,

vers le bas : pour déplacer le sous-marin vers la gauche.

- \* Tournez le volant :

vers la gauche : pour déplacer le sous-marin vers le haut,

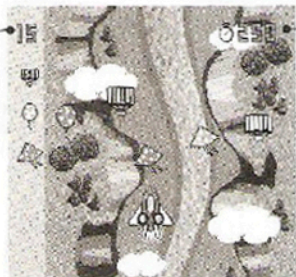
vers la droite : pour déplacer le sous-marin vers le bas.

### **7. 2. 3. Avion Mission**

Ce jeu permet à l'enfant d'améliorer son sens de l'orientation dans l'espace, sa dextérité, son sens de l'observation et sa logique.

- **Comment jouer ?**

Nombre  
d'objets à collecter



Temps restant

Sélectionnez l'activité **Avion Mission**. Le but du jeu est de piloter son avion en collectant les objets demandés. Ecoutez l'instruction de **MultiPilote®** et collectez l'objet correspondant à la bonne réponse. Chaque objet collecté est signalé par un effet sonore.

4 types d'instructions différentes sont proposés.

- Niveau pilote débutant

- \* **Récupérer l'objet de même couleur** : le joueur doit observer attentivement les objets se situant dans la zone gauche de couleur orange. Par exemple, si tous les objets de cette zone sont bleus, alors il doit déplacer son avion pour collecter un objet bleu.
- \* **Retrouver l'objet de même forme** : le joueur doit observer attentivement les objets se situant dans la zone gauche de couleur orange. Par exemple, si tous les objets de cette zone sont de forme triangulaire, alors il doit déplacer son avion pour collecter un objet de forme triangulaire.

- Niveau as du volant

- \* **Récupérer l'objet identique à celui qui clignote** : le joueur doit observer attentivement les objets se situant dans la zone gauche de couleur orange. Par exemple, si un cerf-volant bleu de forme triangulaire clignote, alors il doit déplacer son avion pour collecter un cerf-volant bleu de forme triangulaire.
- \* **Retrouver l'objet de même forme** : le joueur doit observer attentivement les 4 objets qui apparaissent et retrouver l'intrus parmi eux. Par exemple, si 3 objets sont bleus et le 4e vert, alors le joueur doit déplacer son avion pour collecter l'objet vert.

Pour aider l'enfant, le nombre d'objets restant à collecter s'affiche en haut et à gauche de l'écran. Le temps restant s'affiche en haut et à droite de l'écran (symbolisé par un réveil). Attention, le joueur perd 5 secondes lorsqu'il collecte le mauvais objet.



- **Barèmes**

- \* Niveau pilote débutant : le joueur doit collecter 15 objets en 250 secondes.
- \* Niveau as du volant : le joueur doit collecter 15 objets en 200 secondes.

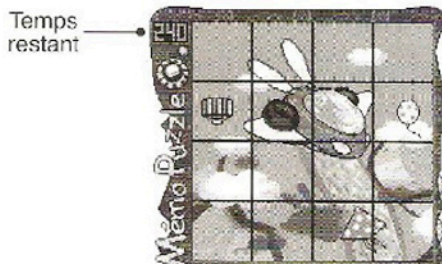
- **Commandes**

- \* Déplacez le levier de vitesse :  
vers haut : pour déplacer l'avion vers le haut.  
vers le bas : pour déplacer l'avion vers le bas.
- \* Tournez le volant :  
vers la gauche : pour déplacer l'avion vers la gauche.  
vers la droite : pour déplacer l'avion vers la droite.

### 7. 2. 4. *Mémo Puzzle*

Ce jeu permet à l'enfant de stimuler sa mémoire visuelle, d'améliorer son sens de l'observation et sa logique.

- **Comment jouer ?**



Sélectionnez l'activité **Mémo Puzzle**. Le but du jeu est de mémoriser le puzzle qui s'affiche à l'écran et de le reconstituer. Un puzzle s'affiche, le mémoriser pendant 10 secondes. Ensuite, il disparaît. Il apparaît de nouveau mais toutes les pièces sont mélangées. A l'enfant de reconstituer le puzzle !

Un repère (matérialisé par un contour blanc) apparaît sur la première pièce du puzzle (en haut et à gauche). Tournez le volant pour déplacer ce repère sur la pièce que vous souhaitez sélectionner. Appuyez sur le **Klaxon** lorsque le repère se trouve sur la pièce à sélectionner. Le repère devient alors rouge. Tournez le volant pour déplacer la pièce à l'endroit souhaité. Ensuite, appuyez sur le **Klaxon** pour déposer la pièce. Procédez de la même façon pour chacune des pièces du puzzle.

Pour aider l'enfant, le temps restant s'affiche en haut et à gauche de l'écran (symbolisé par un réveil). De plus, il peut appuyer sur la touche **Aide** pour visualiser de nouveau le modèle du puzzle.

- **Barèmes**

- \* Niveau pilote débutant : le joueur doit reconstituer un puzzle de 9 pièces en 240 secondes. Trois puzzles différents sont proposés.
- \* Niveau as du volant : le joueur doit reconstituer un puzzle de 16 pièces en 320 secondes. Quatre puzzles différents sont proposés.

- **Commandes :**

- \* Tournez le volant :

vers la gauche : pour déplacer le repère (blanc ou rouge) vers la gauche.

vers la droite : pour déplacer le repère (blanc ou rouge) vers la droite.

- \* Appuyez sur le Klaxon :

pour sélectionner ou déposer une pièce.

## 8. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le jouet, utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le jouet dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs sur des surfaces dures.

## 9. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute information, contacter notre service consommateurs :

Pour la France :

VTECH

13, chemin du Levant

B.P. 119

01213 Ferney-Voltaire Cedex

Tél. : 0803 06 3000 (0,98 F/min)

Fax : 04 50 40 08 07