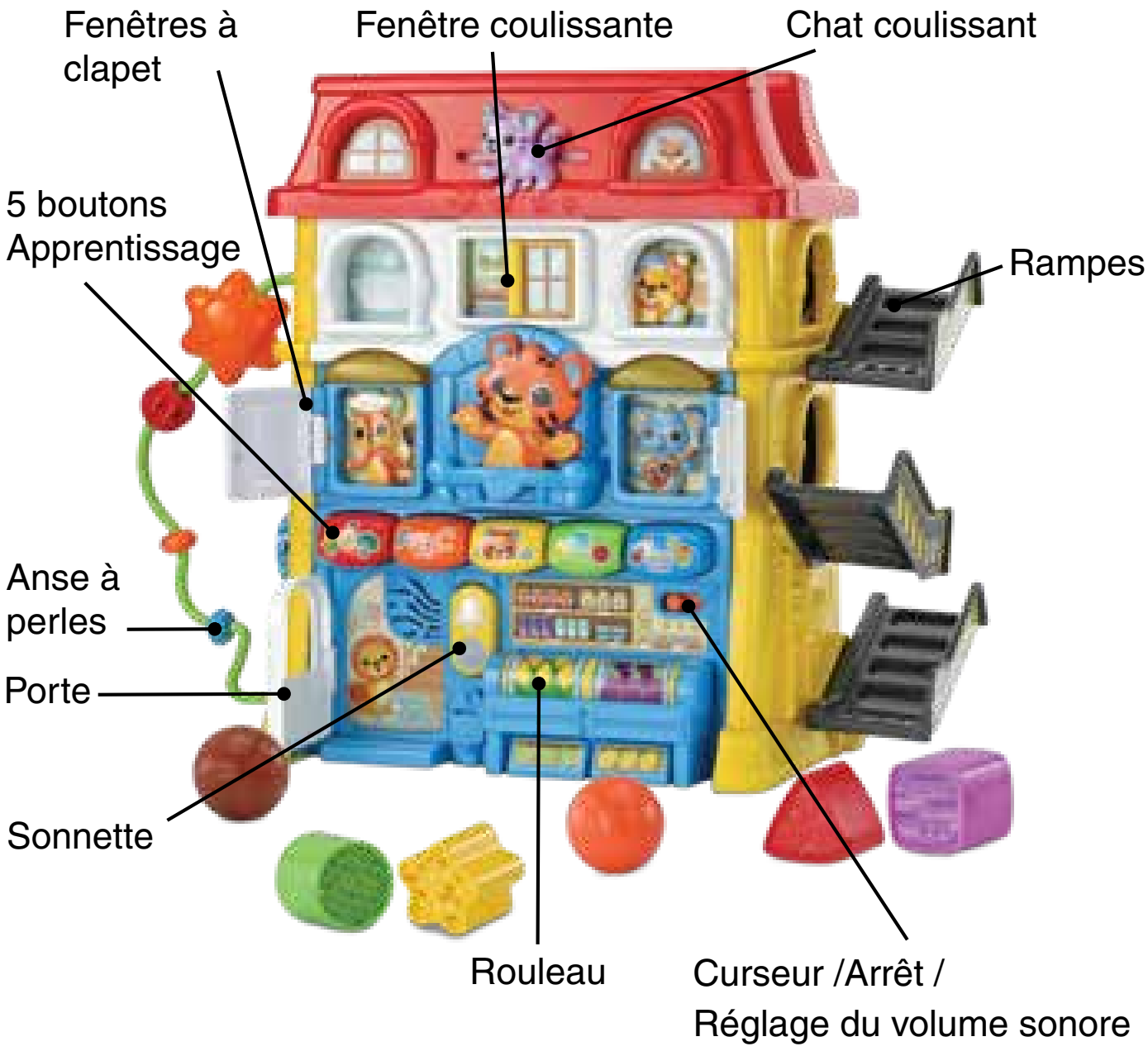
vtech® baby

Manuel d'utilisation

Maxi maison multi-activités

INTRODUCTION

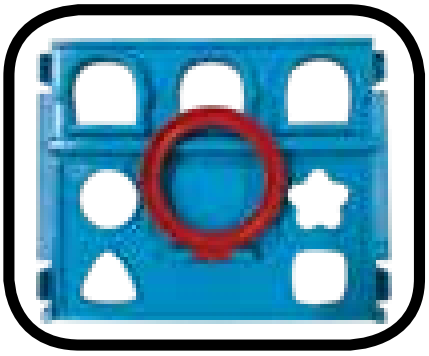
Vous venez d'acquérir la Maxi maison multi-activités de **VTech**®. Félicitations ! Venez à la rencontre de vos nouveaux amis ! Découvrez les couleurs, les lettres et la musique en appuyant sur les différents boutons. Ouvrez les fenêtres ou la porte, faites glisser les éléments mobiles, triez les formes et marquez des paniers !



CONTENU DE LA BOÎTE

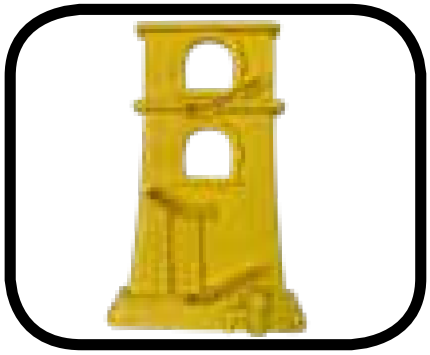
- **Maxi maison multi-activités**

Mur avec boutons

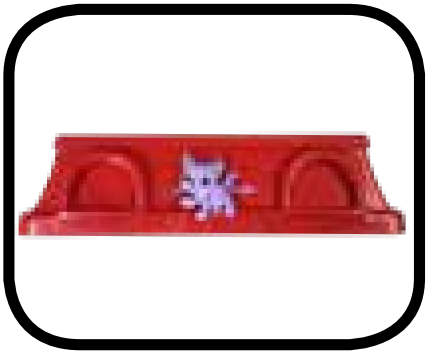


Mur trieur de formes

Mur avec engrenages

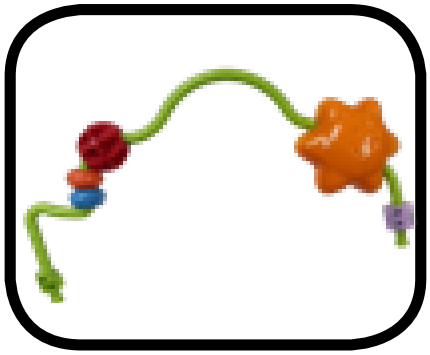


Mur avec rampes



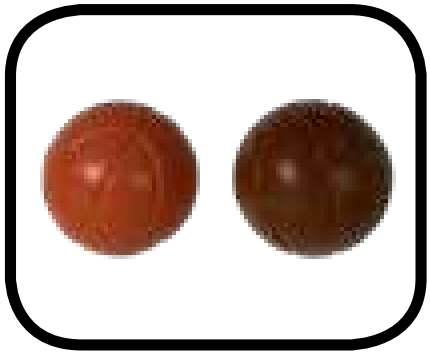
Toit

Sol

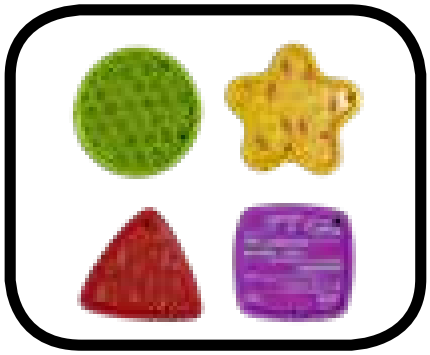


Anse à perles

3 rampes

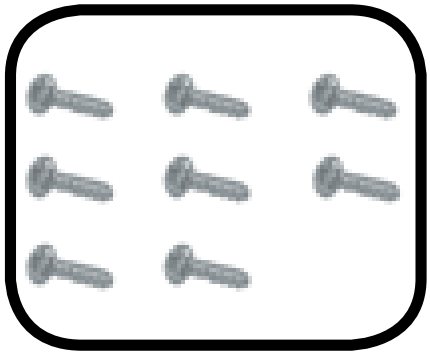


2 balles



4 formes

3 planches d'autocollants



8 vis

- Guide de démarrage rapide

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.

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 :

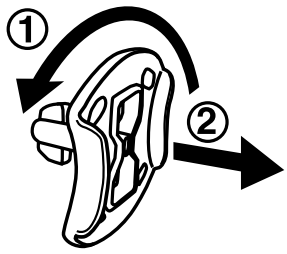
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'instructions car il comporte des informations importantes.

ATTENTION : ne pas viser le visage ni les yeux.

⚠ **ATTENTION :**

Ce jouet doit être assemblé par un adulte.
Ce jouet contient des petites pièces.
Pour la sécurité de votre enfant, ne pas le laisser jouer avec le jouet tant que ce dernier n'est pas complètement assemblé par un adulte.

Pour retirer l'attache de la boîte :

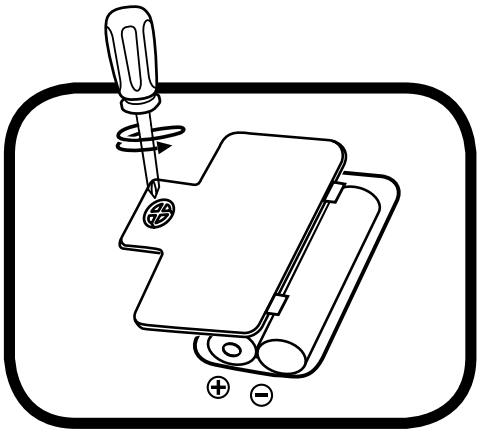


① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

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 à l'arrière du jouet 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 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.

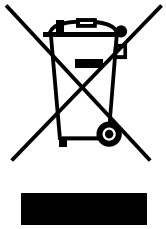
PILES RECHARGEABLES :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

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.

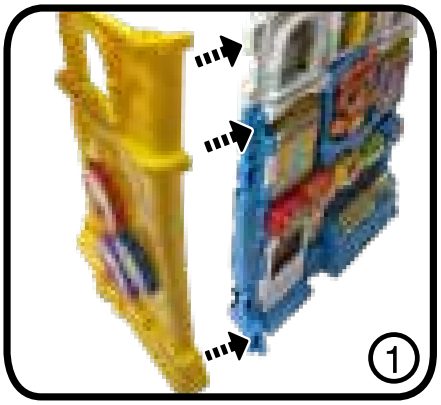


- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter 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.

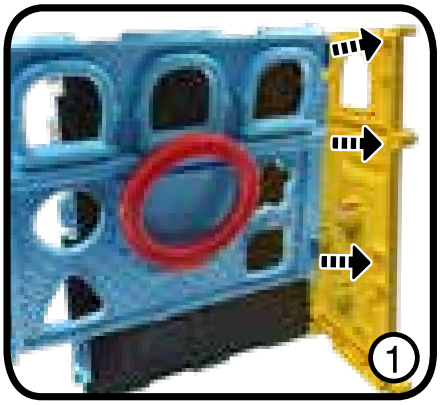
ASSEMBLAGE : MAXI MAISON MULTI-ACTIVITÉS

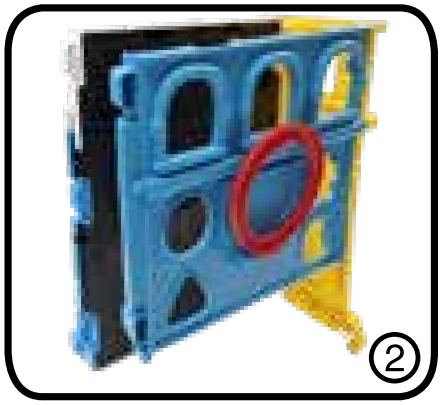
ATTENTION : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

1. Placer le **mur avec engrenages** sur le côté gauche du **mur avec boutons**. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que le **mur avec engrenages** est bien fixé.

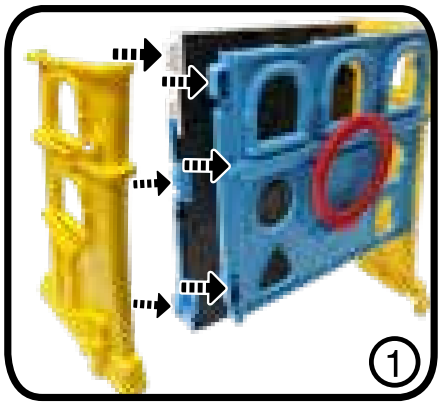


2. Retourner le jouet et placer le **mur trieur de formes** sur le côté droit du **mur avec engrenages**. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que le **mur trieur de formes** est bien fixé.



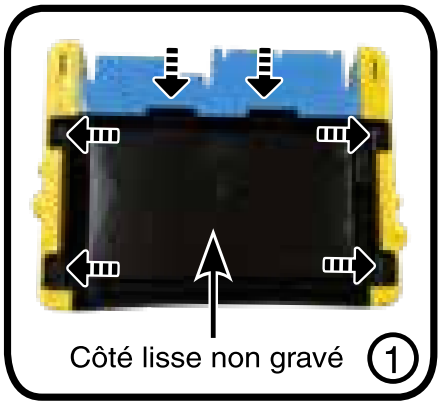


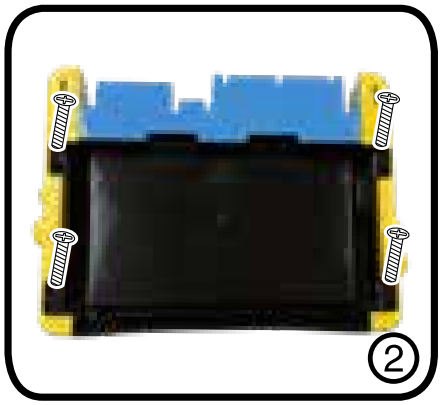
3. Placer le **mur avec rampes** entre le **mur avec boutons** et le **mur trieur de formes**. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que le **mur avec rampes** est bien fixé.

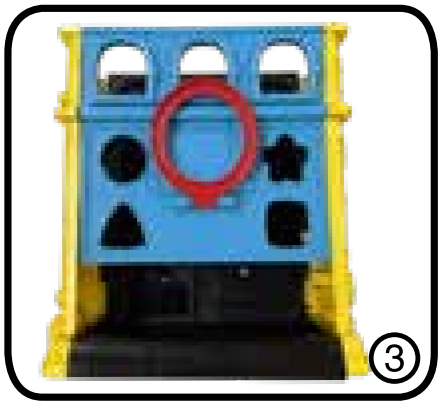


4. Retourner le jouet à l'envers. Aligner le **sol** avec les six encoches situées sous le jouet. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que le **sol** est bien fixé. Fixer le **sol** à l'aide de quatre vis.

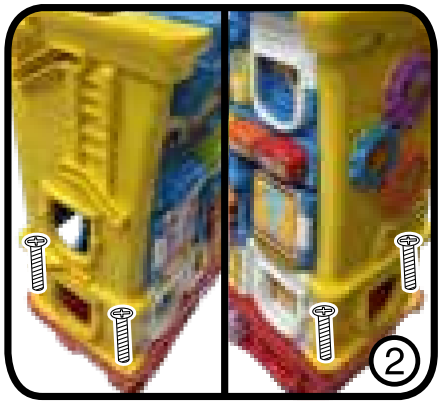
   NOTE : le côté gravé du **sol** doit être positionné vers l'intérieur de la maison, et le côté lisse non gravé vers le sol.



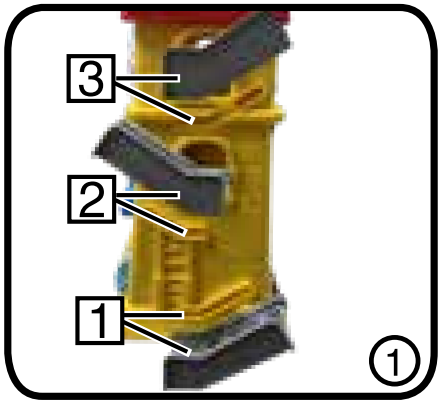




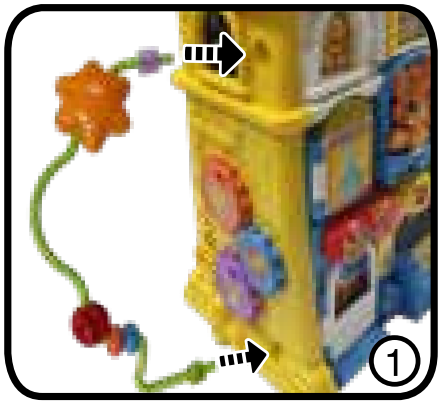
5. Remettre le jouet à l'endroit. Placer le **toit** sur le dessus du jouet. Aligner les trous de vis. Fixer le **toit** à l'aide de quatre vis.



6. Le dessous de chaque **rampe** est numéroté « 1 », « 2 » ou « 3 ». Associer chaque **rampe** à la rainure portant le même numéro. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que la **rampe** est bien fixée.

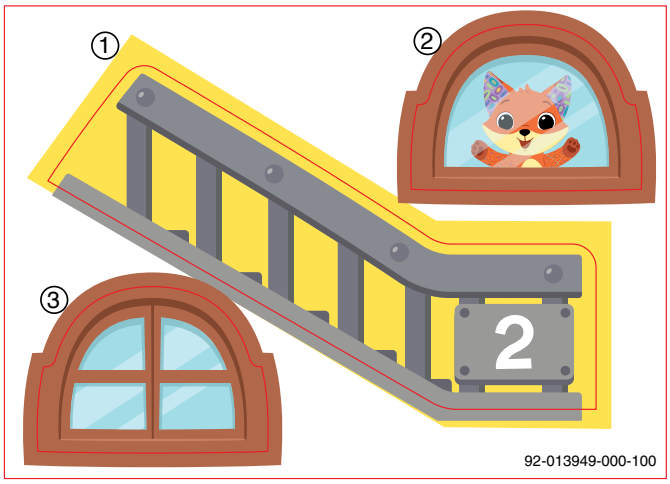


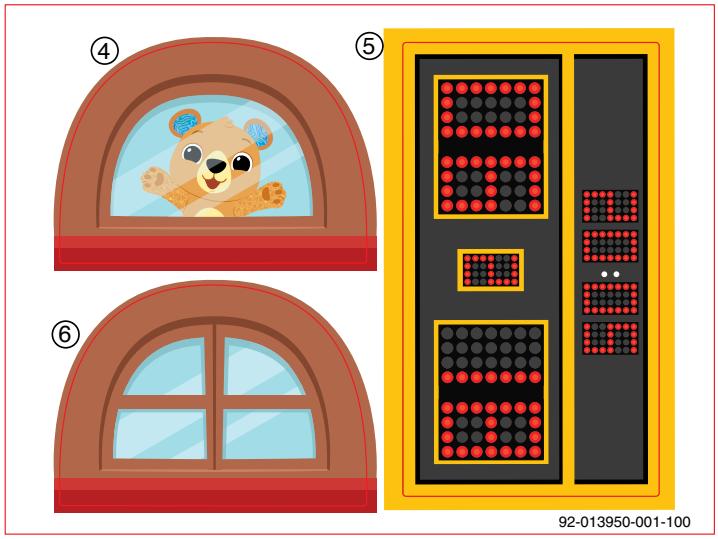
7. Insérer l'**anse à perles** dans le **mur avec engrenages**. Appuyer fermement jusqu'à entendre un clic indiquant que **l'anse à perles** est bien enclenchée.

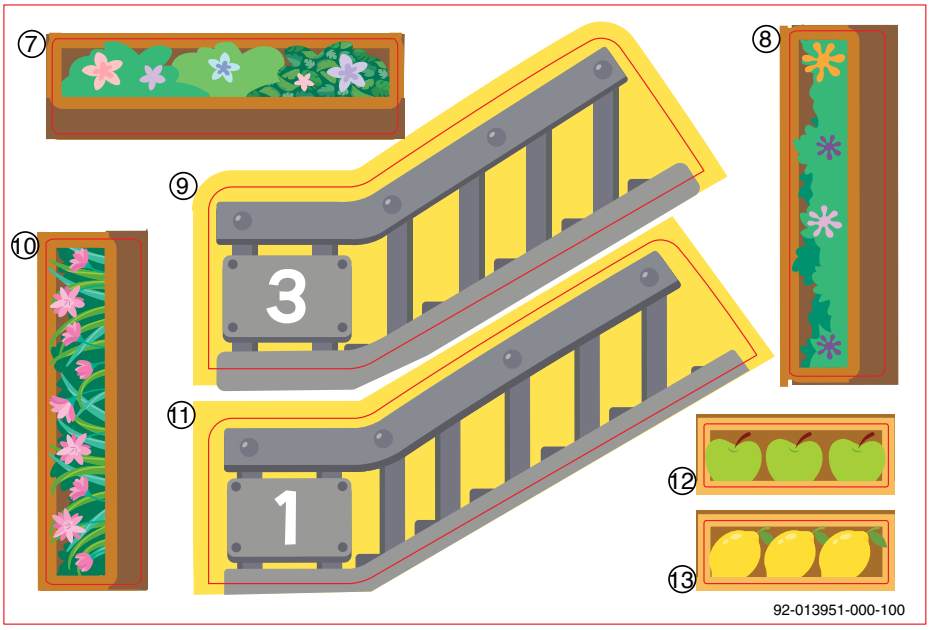


ASSEMBLAGE : AUTOCOLLANTS

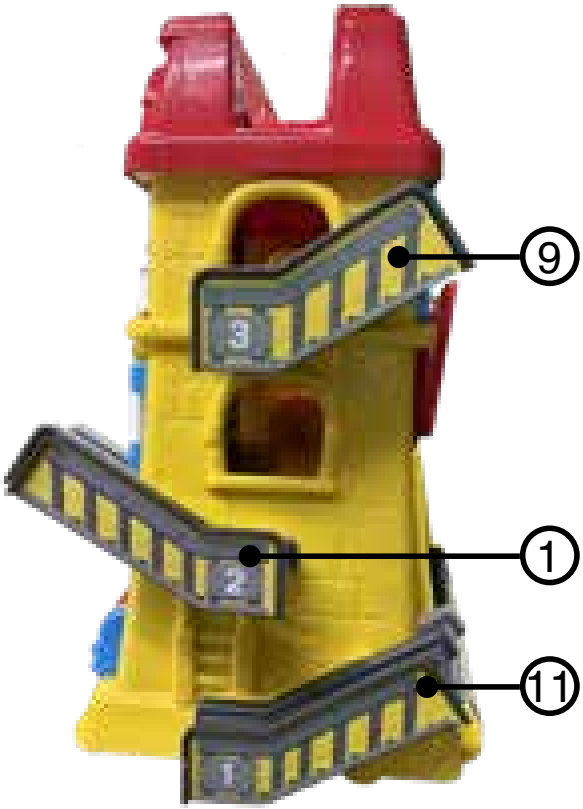
Coller soigneusement les autocollants en suivant les indications ci-dessous :







③②
⑫⑬


⑨
①
⑪

⑥④
⑤
⑦⑩⑧

FONCTIONNALITÉS

1. **Bouton Arrêt/Réglage du volume sonore**

   Pour allumer le jouet, faire glisser le **bouton Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible** ( ) ou **Volume fort** ( ). Des sons, des phrases et une chanson sont diffusés. Pour éteindre le jouet, faire glisser le bouton **Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Arrêt** ( ).

2. **Arrêt automatique**

   Pour préserver la durée de vie des piles, la **Maxi maison multi-activités** s'éteindra automatiquement après 30 secondes sans activités. Elle peut être rallumée en appuyant sur n'importe quel bouton.

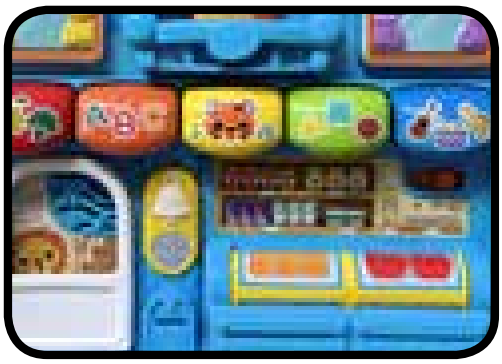
NOTE :

Si le jouet ou les lumières s'éteignent pendant le jeu, il est recommandé de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Apprendre en s'amusant

Appuyer sur l'un des **5 boutons Apprentissage** permet de découvrir les couleurs, les chiffres, les instruments de musique et leurs sons. Les lumières clignoteront en rythme avec les sons.



2. Fenêtre coulissante

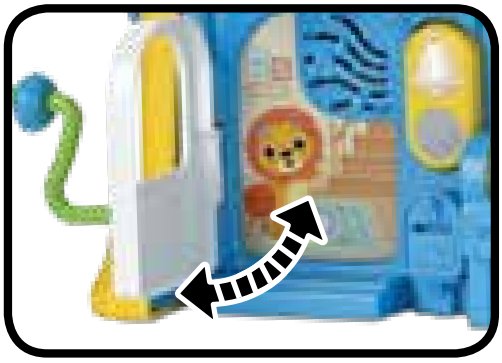
Faire glisser la fenêtre vers la gauche ou vers la droite pour révéler le lion caché et entendre des phrases amusantes. Les lumières clignoteront en rythme avec les sons.

3. Fenêtres à clapet

Appuyer sur le bouton rouge pour ouvrir la fenêtre de gauche, ou sur le bouton bleu pour ouvrir celle de droite. Les lumières clignoteront en rythme avec les sons.

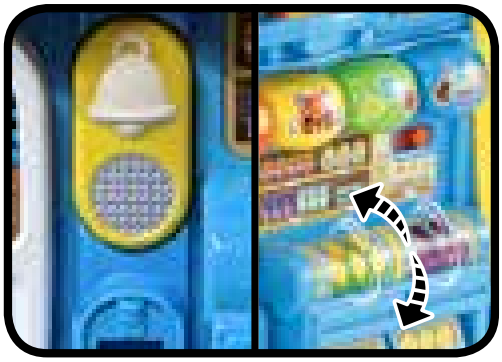
4. Porte

Ouvrir ou fermer la **porte** pour interagir avec le lion. Les lumières clignoteront en rythme avec les sons.



5. Sonnette et rouleau

Appuyer sur la **sonnette** ou faire tourner le **rouleau** pour entendre des sons et des phrases amusantes. Les lumières clignoteront en rythme avec les sons.

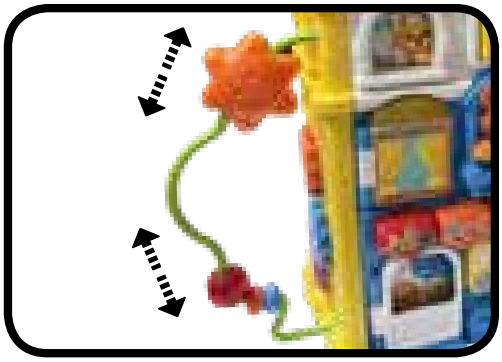


6. Chat coulissant

Faire glisser le chat de gauche à droite et de droite à gauche le long du rail pour découvrir la relation de cause à effet.

7. Jeu de perles

Faire glisser les **perles** de haut en bas et de bas en haut et tourner le soleil afin de développer la motricité.

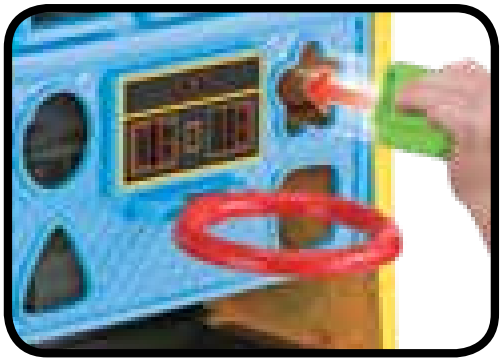


8. Panier de basket

Abaisser le panier pour jouer, puis le relever pour le ranger.

9. Trieur de formes

Associer et insérer les **4 formes** différentes dans les ouvertures correspondantes.



10. Jeu avec la rampe

Placer les balles en haut et les regarder descendre le long des **3 rampes**.

11. Zone de rangement

Les formes et les balles peuvent être facilement rangées à l'intérieur de la maison pour un rangement rapide et soigné.

LISTE DES MÉLODIES:

1. *Une puce, un pou*
2. *Gentil coquelicot*
3. *Tous les animaux du monde*
4. *Un éléphant qui se balançait*
5. *Ah ! Les crocodiles*

6. *Ainsi font, font, font*
7. *C'est la mère Michel*
8. *Pomme de reinette*
9. *À la claire fontaine*
10. *La Famille tortue*
11. *Sur le pont d'Avignon*
12. *Il court, il court, le furet*
13. *Le Grand Cerf*
14. *Savez-vous planter les choux ?*
15. *Dansons la capucine*

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1
« Toc, toc, toc, mais qui est là ?
Ouvre la porte, joue avec moi !
Viens danser, dans cette maison,
Apprendre les lettres et puis les sons,
Allez viens, on va s'amuser ! »

Chanson 2
« A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z. »

Chanson 3
« Découvre les formes, elles sont toutes différentes,
Petites ou grandes, elles sont vraiment amusantes ! »

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, 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.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

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 ?

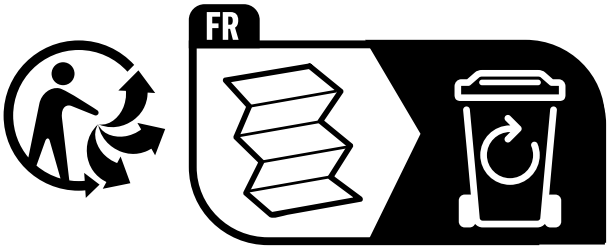
Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle.

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.



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

Venez découvrir tous nos produits sur notre site Internet :

Pour la France : ***www.vtech-jouets.com***

Pour le Canada : ***www.vtechkids.ca/fr***

© 2026 VTech.
Tous droits réservés.
IM-593200-000
Version:0