

**Disney
Junior**



Manuel d'utilisation

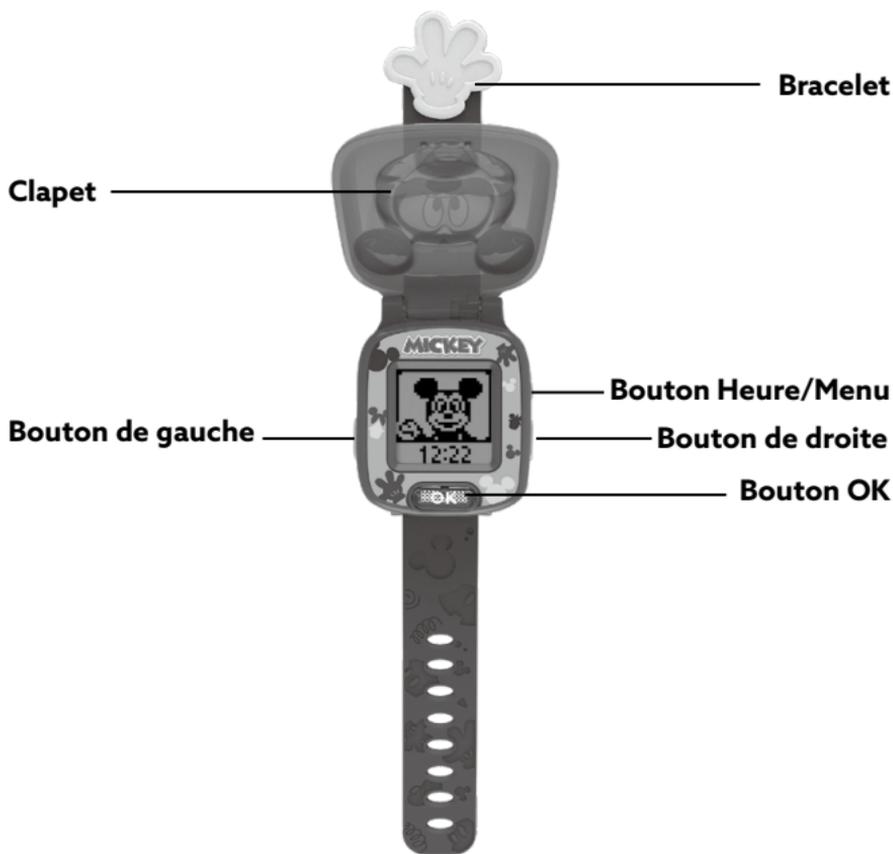
La montre-jeu interactive



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La montre-jeu interactive de VTech®**.
Félicitations !

Grâce à sa montre, votre enfant pourra s'amuser et découvrir avec Mickey et Minnie ! La montre-jeu interactive affiche l'heure et permet également d'utiliser un chronomètre, une alarme et un sablier. Les 4 jeux inclus permettent à votre enfant de tester sa mémoire, sa rapidité, ses connaissances en mathématiques et bien plus encore !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **La montre-jeu interactive de VTech®**
- **Une pile CR2450 (insérée dans le jouet)**
- **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 user's manual as it contains important information.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

Pile	Une pile CR2450
Format de l'heure	12 h ou 24 h
Écran	Digital
Température de fonctionnement	0 °C - 40 °C

NOTE :

- Ne pas immerger la montre et ne pas l'utiliser sous la douche et dans le bain.
- Garder le clapet fermé lorsque la montre n'est pas utilisée.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

Comme avec d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, **La montre-jeu interactive** pourrait éventuellement provoquer une irritation. L'humidité, la transpiration, l'eau savonnée ou d'autres agents irritants peuvent s'incruster sous le bracelet et rester en contact avec la peau. En prévention, nous recommandons fortement aux enfants de ne pas porter la montre pendant la nuit, de l'enlever dès le moindre signe d'irritation, et de garder le bracelet sec et propre. Par ailleurs, vérifiez que le bracelet de votre enfant ne soit ni trop serré, ni trop lâche. Si vous observez des rougeurs, gonflements ou autre irritation, veuillez consulter un médecin avant de remettre la montre.

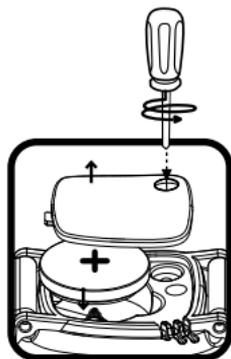
ALIMENTATION

Source d'alimentation

La montre-jeu interactive fonctionne avec une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démonstration uniquement.

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. À l'aide d'un tournevis (non fourni), dévisser le couvercle du compartiment à pile situé au dos de la montre.
3. Retirer la pile CR2450 en tirant sur l'une des extrémités et en insérer une nouvelle comme indiqué sur le schéma.
4. Positionner à nouveau le couvercle du compartiment à pile et resserrer la vis.



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.

Symbole	Signification
	Attention : contient une ou des pile(s) bouton(s).
	Lire le manuel d'utilisation.

ATTENTION :

Ce produit contient une ou plusieurs piles boutons. En cas d'ingestion, une pile bouton peut provoquer, en moins de deux heures, de graves brûlures chimiques internes pouvant conduire à la mort. Trier immédiatement les piles usagées. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants.

Si vous pensez que des piles ont pu être avalées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps de votre enfant, il faut consulter immédiatement un médecin aux urgences hospitalières.

WARNING:

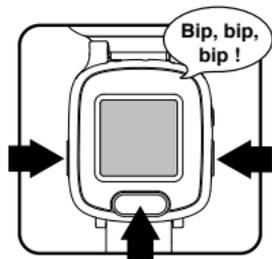
This product contains one or more button cell or coin batteries. If swallowed, a button cell or coin battery can cause internal chemical burns in as little as two hours and can lead to death. Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention, and go straight to the nearest hospital emergency department.

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.

POUR COMMENCER À JOUER

À la première utilisation, ouvrir le clapet de la montre puis appuyer sur les **boutons de gauche, de droite** et le **bouton OK** en les maintenant appuyés pendant approximativement 5 secondes pour débloquer le **mode Démonstration**. Cela déclenchera trois petits sons qui seront le signe que le **mode Démonstration** est débloqué. Appuyer ensuite sur n'importe quel bouton pour activer la montre et régler l'heure. Appuyer ensuite sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour sélectionner l'heure, puis sur le **bouton OK** pour confirmer et passer au réglage suivant. Une coche apparaîtra une fois les réglages terminés.



NOTES :

- Lorsque le niveau de la batterie est faible, il est possible que certaines fonctions du jouet cessent de fonctionner, à l'exception de l'heure. Il est alors recommandé de changer la pile et d'en insérer une nouvelle rapidement.
- Si le niveau de la batterie est trop faible pour que l'heure puisse être affichée, il faudra à nouveau régler l'heure lorsque la nouvelle pile sera installée. ⚡

ACTIVITÉS

1. Le clapet

Ouvrir le **clapet** pour regarder l'heure. Lorsque celui-ci est fermé, appuyer sur la partie basse du **clapet** pour entendre les personnages parler et déclencher des sons et lumières.

2. Boutons de gauche et de droite

Utiliser le **bouton de gauche** ou de **droite** pour sélectionner une activité ou une option.

3. Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer une sélection et passer à la prochaine option dans différentes activités.

4. Bouton Heure/Menu

Appuyer sur ce bouton pour revenir à l'heure.

5. Affichage de l'heure

Appuyer sur le **bouton Heure/Menu** pour afficher l'heure.

Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour accéder au menu et sélectionner une activité ou configurer un paramètre.

6. Menu

Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour accéder au menu.

Il existe 5 activités :

1. Alarme 	2. Chronomètre 	3. Sablier 
4. Jeux 	5. Réglages 	

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour faire défiler les activités.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour choisir une activité.

7. Alarme

Vous pouvez choisir la sonnerie de l'alarme parmi 3 sons.

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour activer ou désactiver l'alarme puis sur le **bouton OK** pour valider.
- Ensuite, régler l'heure à laquelle l'alarme devra se déclencher, puis appuyer sur le **bouton OK** pour valider.



- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir votre mélodie puis sur le **bouton OK** pour la valider.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.

8. Chronomètre

- Appuyer sur le **bouton OK** pour démarrer le **chronomètre**. Appuyer à nouveau sur le **bouton OK** pour l'arrêter.
- Lorsque le **chronomètre** est arrêté, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour le réinitialiser.



9. Sablier

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour régler le décompte.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.
- Appuyer sur le **bouton OK**, pour que le décompte démarre automatiquement.
- Pour arrêter et redémarrer le **sablier** lorsqu'il est en marche, appuyer sur le **bouton OK**. Pour le réinitialiser, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite**.



10. Réglages

Dans les **réglages**, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour faire défiler les différentes options :

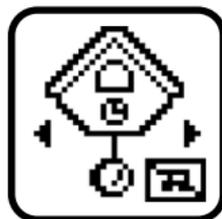
10.1. Cadrans

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir l'un des 8 cadrans.
- Appuyer sur le **bouton OK** ou le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.



10.2. Fonction Coucou

- Lorsque la **fonction Coucou** est activée, un son court se déclenche toutes les heures entre 7 h et 19 h. Il ne se déclenchera pas lorsqu'un jeu est en cours.
- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour activer ou désactiver la **fonction Coucou**.
- Appuyer sur le **bouton OK** ou le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.



10.3. Réglages de l'heure

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour modifier le format (AM/PM n'est représenté que sur le format 12 h).
- Appuyer sur le **bouton OK** ou sur le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



11. Arrêt automatique

Pour économiser la pile, **La montre-jeu interactive** s'éteindra automatiquement après 30 secondes d'inactivité. Appuyer sur un bouton ou ouvrir le clapet pour la rallumer.

NOTE

La montre-jeu interactive ne s'éteint pas automatiquement lorsque le chronomètre est activé.

La montre s'éteint également automatiquement lorsque le niveau de la batterie est faible. Lorsque cette image apparaît à l'écran, il faut alors rapidement remplacer la pile. 

JEUX

Pour faire défiler les jeux, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** :

1. Labyrinthe Minnie

Minnie est coincée dans un labyrinthe ! Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour guider Minnie vers la gauche ou la droite, puis appuyer sur le **bouton OK** pour aider Minnie à avancer jusqu'à la sortie.



2. Les portes'formes

Aider Minnie et ses amis à trouver la porte avec la bonne forme pour naviguer dans la Maison Magique. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir une des portes'formes puis sur le **bouton OK** pour confirmer le choix.



3. Le grand huit des chiffres

Aider Mickey et ses amis à faire un tour de grand huit en résolvant les équations. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir une réponse, puis sur le **bouton OK** pour confirmer.



4. Les pas de danse

Mickey et ses amis s'amuse à danser, mais tout le monde ne suit pas le mouvement. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir le personnage qui n'a pas la même pose que les autres, puis sur le **bouton OK** pour confirmer la réponse.



ENTRETIEN

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer la pile.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre la pile.
4. Allumer le jouet. Il sera prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une pile neuve.

Si le problème persiste, merci de contacter notre service consommateurs.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer la pile.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre la pile.
4. Allumer le jouet. Il sera prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une pile neuve.

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, 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.

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



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

**TM & © 2022 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine.
91-004116-001 ®**