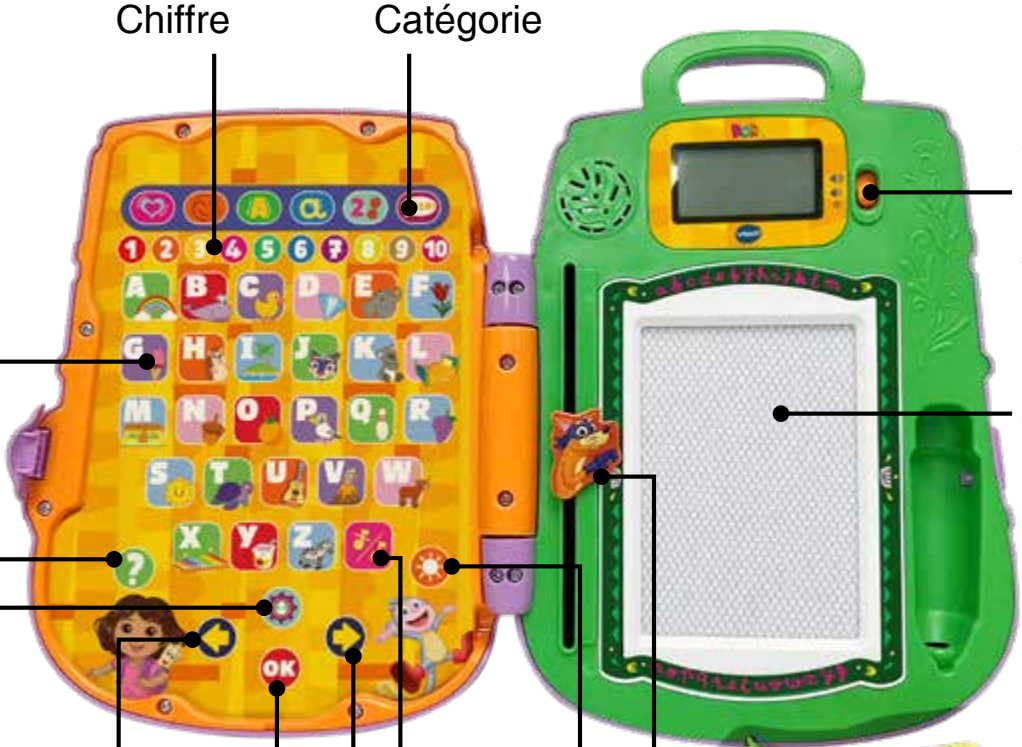
Manuel d'utilisation

Sac à dos éducatif

© 2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved.
Nickelodeon, Dora and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir le **Sac à dos éducatif** de **VTech**®. Félicitations ! Amuse-toi avec Sakado et pars à la découverte des lettres, des chiffres et de nombreux mots en français et en anglais ! Avec ton super **Sac à dos éducatif** de **VTech**®, tu peux apprendre à écrire, tracer des formes, exprimer des émotions et bien plus encore grâce à un tutoriel pas à pas. Besoin d'écrire ou de dessiner à nouveau ? Fais appel à Chippeur pour tout effacer… et c'est reparti pour de nouvelles aventures !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Sac à dos éducatif** de **VTech®**
- 2 lanières de sac à dos
- 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.

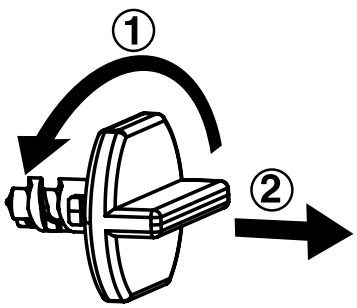
WARNING:

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.

Pour retirer le jouet de la boîte :



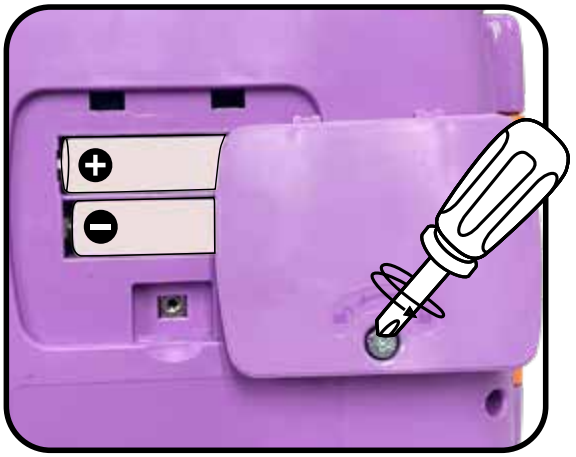
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
② Retirer et jeter l'attache en plastique.

POUR COMMENCER

Le **Sac à dos éducatif** de **VTech®** est en **mode Démonstration** dans sa boîte. Pour commencer à jouer, maintenir simultanément les **touches Lettre A** et **N** puis faire glisser le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** de la position **Arrêt** à la position **Volume fort**. Cela déclenchera trois petits bips qui seront le signe que le **mode Démonstration** est débloqué.

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 dos 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 LR6/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.

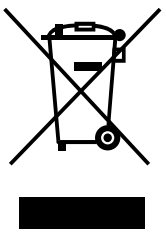
PILES RECHARGEABLES :

- 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.

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

Le **Sac à dos éducatif** de **VTech®** est vendu avec des lanières détachables. Suivre les instructions pour attacher les lanières :

NOTE : l'assemblage doit être effectué par un adulte.

1. Insérer une extrémité de la 1re lanière dans la fente du haut, puis l'autre extrémité dans la fente du bas.

2. Faire passer la lanière dans la boucle prévue à cet effet. Sécuriser les 2 extrémités de la lanière comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Effectuer la même opération pour la 2nde lanière.

Haut

Bas

FONCTIONNALITÉS

1. **Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore**
   Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** pour allumer le jouet, pour l'éteindre et pour ajuster le volume sonore du jouet.

2. **Écran LCD**
   L'écran LCD affiche des lettres, des chiffres, des formes, des émotions, des objets et des animations amusantes. Il explique même comment dessiner ce qui s'affiche !

3. **Touches Catégorie**
   Appuyer sur une **touche Catégorie** pour choisir une catégorie, puis sélectionner l'une des 12 activités disponibles.

4. **Touches Chiffre**
   Appuyer sur les **touches Chiffre** pour apprendre les nombres, compter, découvrir les mots en anglais ou répondre à des questions sur les chiffres !

5. **Touches Lettre/Objet**
   Appuyer sur les **touches Lettre/Objet** pour découvrir les lettres, les sons, les objets et les mots en anglais ou pour répondre à des questions sur les lettres et les objets !

6. **Touche Musique activée/Musique désactivée**
   Appuyer sur la **touche Musique activée/Musique désactivée** pour désactiver la musique de fond. Appuyer de nouveau sur ce bouton pour la réactiver.

7. **Touche Aide**
   Appuyer sur la **touche Aide** pour réécouter une consigne ou une question.

8. **Touche Personnalisation**
   Appuyer sur la **touche Personnalisation** pour entrer son prénom, choisir son personnage préféré de Dora et sa musique d'intro et pour régler le contraste de l'écran LCD.

9. **Touche Marche/Arrêt du rétroéclairage de l'écran LCD**
Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt du rétroéclairage de l'écran LCD** pour éteindre le rétroéclairage. Appuyer de nouveau pour le rallumer.

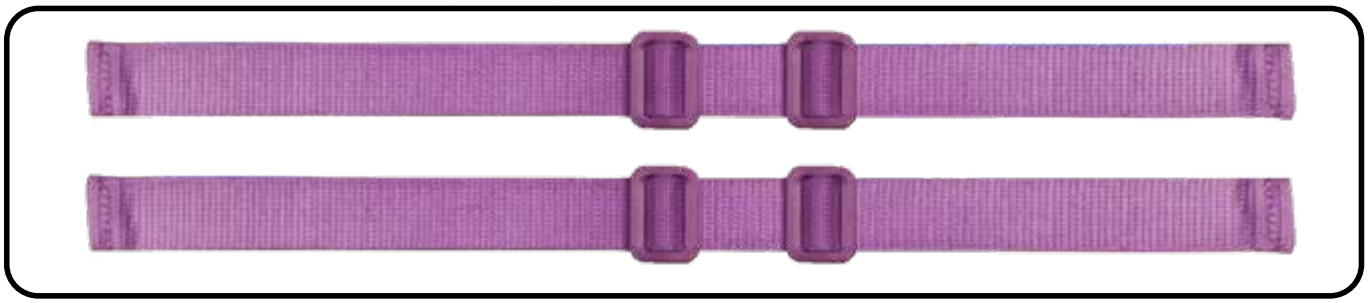
10. **Touches Gauche/Droite**
Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour sélectionner une activité ou une option.

11. **Touche OK**
Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer une sélection ou valider la fin d'une écriture ou d'un dessin.

12. **Stylet, ardoise magique et effaceur**
Utilise le **stylet** pour écrire et dessiner sur l'**ardoise magique**. Fais glisser l'**effaceur** de haut en bas pour effacer le tableau.

NOTE : pour de meilleurs résultats, écrire et dessiner lentement sur l'**ardoise magique** à l'aide du **stylet**. Nettoyer l'écriture et les dessins en faisant glisser l'**effaceur** lentement plusieurs fois.

13. **Lanières de sac à dos**
Fixer les lanières pour porter le jouet comme un sac à dos.



14. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, l'unité s'éteint automatiquement après quelques minutes sans utilisation. Pour la rallumer, tourner le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible** ou **Volume fort**. L'unité s'éteint également automatiquement lorsque les piles sont presque déchargées. Un message d'avertissement s'affichera à l'écran pour rappeler de changer les piles.

ACTIVITÉS

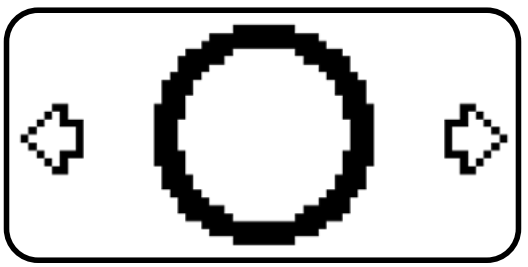
1. Formes

1.1. Dessine les formes

Apprenons à dessiner des formes ! Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour choisir une forme, puis sur la **touche OK** pour valider. Utiliser le **stylet** pour suivre les formes affichées à l'écran. Appuyer sur la **touche OK** une fois le dessin des formes terminé.

1.2. Association de formes

Dora a perdu le cristal qui ouvre la porte et libère l'eau arc-en-ciel. Aidons-la à trouver les cristaux de la bonne forme ! Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour faire un choix, puis sur la **touche OK** pour confirmer.

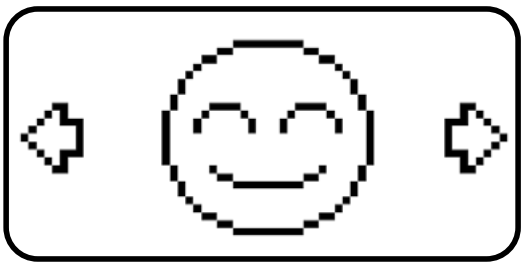


2. Émotions

2.1. Dessine les émotions

Apprenons à dessiner et reconnaître les émotions ! Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour choisir une émotion, puis sur la **touche OK** pour valider. Utiliser le **stylet** pour suivre le tracé des émotions affichées à l'écran. Appuyer sur la **touche OK** une fois le dessin terminé.

2.2. Trouve les visages



Tico décore son cerf-volant en dessinant des visages. Aidons-le à trouver les bons visages ! Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour faire un choix, puis sur la **touche OK** pour valider.

3. Lettres majuscules

3.1. Écriture des lettres majuscules

Découvrons les lettres ! Appuyer sur les **touches Lettre** pour découvrir comment les tracer et écouter leur son phonétique. Utiliser le **stylet** pour suivre le tracé des lettres majuscules affichées à l'écran. Appuyer sur la **touche OK** lorsque le tracé est terminé.

3.2. Traversons le pont

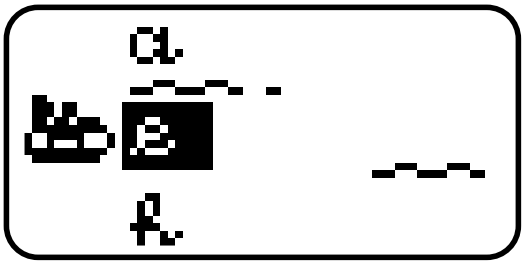
Dora et Babouche doivent traverser le pont pour arriver à la forêt musicale. Aidons-les à résoudre l'énigme du Lutin grognon ! Appuyer sur une **touche Lettre** pour répondre, ou utiliser la **touche Gauche** ou **Droite** pour choisir. Puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer.

4. Lettres minuscules

4.1. Écriture des lettres minuscules

Découvrons les lettres minuscules ! Appuyer sur les **touches Lettre** pour découvrir comment les tracer et écouter leur son phonétique. Utiliser le **stylet** pour suivre le tracé des lettres minuscules affichées à l'écran. Appuyer sur la **touche OK** lorsque le tracé des lettres est terminé.

4.2. Traversée de la rivière

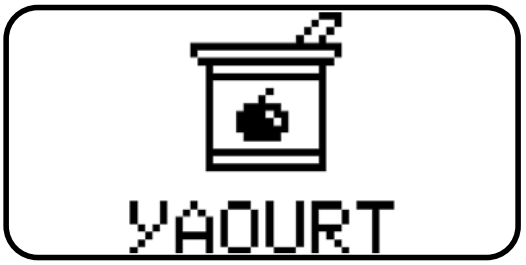


Dora et Babouche doivent éviter les poissons affamés pour traverser la rivière. Aidons-les à trouver le bon chemin en suivant les petites lettres ! Appuyer sur une **touche Lettre** pour répondre, ou sur les **touches Gauche** ou **Droite** pour faire un choix. Puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer.

5. Objets et chiffres

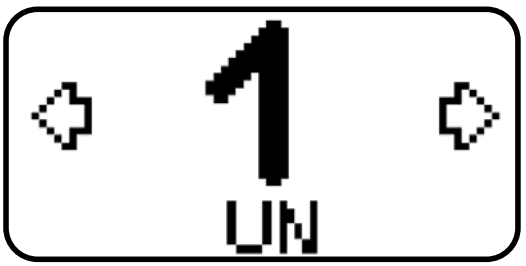
5.1. Objets et chiffres

Découvrons les objets et les chiffres ! Appuyer sur les **touches Objet** pour découvrir différents objets et apprendre à les dessiner. Appuyer sur les **touches chiffre** pour apprendre les chiffres, compter et apprendre à les tracer. Utiliser le **stylet** pour suivre les objets ou les nombres affichés à l'écran. Appuyer sur la **touche OK** une fois le dessin des objets ou le tracé des chiffres terminés.



5.2. Trouve et compte

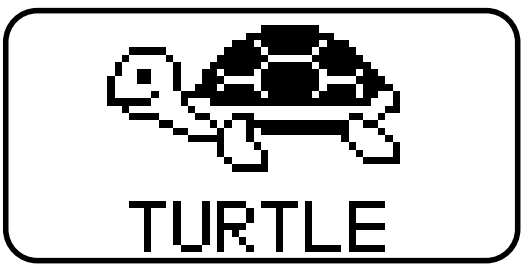
Associons les bons éléments ! Choisir l'objet ou le nombre correspondant aux mots en français, ou sélectionner les chiffres correspondant à la consigne. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour faire un choix, puis appuyer sur la **touche OK** pour valider.



6. Anglais

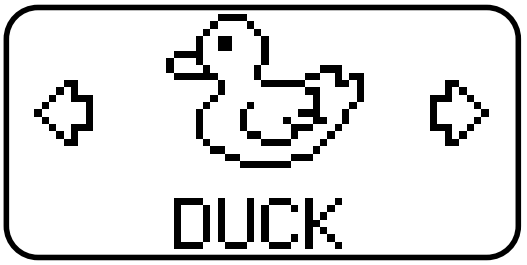
6.1. Mots en anglais

Apprenons quelques mots en anglais ! Appuyer sur les **touches Objet** pour découvrir comment les dire en anglais. Appuyer sur les **touches Chiffre** pour apprendre à compter en anglais.



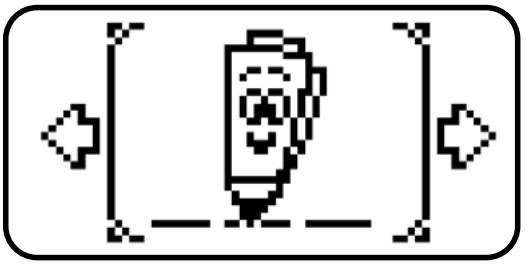
6.2. Recherche en anglais

Choisir l'objet ou le chiffre correspondant aux mots anglais affichés à l'écran. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour faire un choix, puis appuyer sur la **touche OK** pour confirmer.



7. Personnalisation

Personnalisons ton **Sac à dos éducatif** de **VTech®** ! Il est possible de définir son prénom, choisir son personnage préféré de Dora, et bien plus encore !



(1) Prénom : appuyer sur les **touches Lettre** pour saisir un prénom. Le prénom s'affichera à l'écran et apparaîtra également sur l'écran à l'ouverture.

(2) Personnage préféré de Dora : appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour choisir un personnage préféré, puis appuyer sur la **touche OK** pour valider. Une animation du personnage sélectionné s'affichera. Cette animation apparaîtra aussi à chaque allumage du jouet.

(3) Mélodie d'accueil : appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour choisir une mélodie d'accueil, puis appuyer sur la **touche OK** pour valider.

(4) Contraste de l'écran LCD : appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour ajuster le contraste de l'écran LCD, puis appuyer sur la **touche OK** pour valider.

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.

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 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 notre service Consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

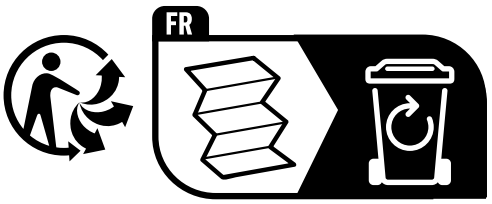
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

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

© 2025 VTech.
All rights reserved.
IM-573300-001
Version: 0