

nickelodeon



## Manuel d'utilisation

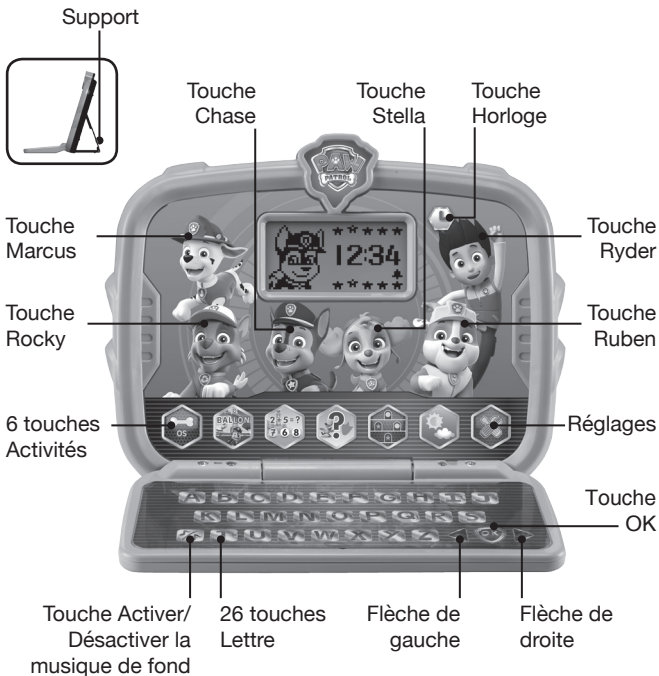
# Mon ordi tablette éducatif



© Spin Master Ltd. TM PAW PATROL and all related characters; and SPIN MASTER logo are titles, logos trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

# INTRODUCTION

Grâce à **Mon ordi tablette éducatif** de **VTech®**, votre enfant rejoint l'équipe de la Pat' Patrouille pour faire le plein d'apprentissages tout en s'amusant ! Grâce aux activités, il pourra s'initier ou approfondir sa connaissance des lettres, des chiffres, des formes, de la météo et bien plus encore !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon ordi tablette éducatif** de VTech®
- 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. Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

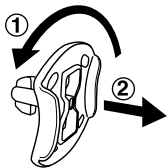
## WARNING:

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.

## Pour retirer l'attache de la boîte :

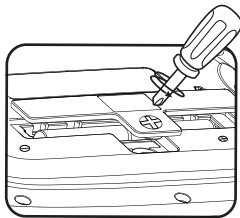


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# ALIMENTATION

## Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de l'ordi tablette 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.

## Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> 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.

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Clavier

Abaisser le clavier pour commencer à jouer et le rabattre pour mettre en veille la tablette.



## 2. Touche Horloge

Appuyer sur la **touche Horloge** pour afficher l'heure et quitter le **mode Veille**.

## 3. Touches Activités



Appuyer sur l'une des touches ci-dessus pour choisir une activité et apprendre avec les différents personnages de la Pat' Patrouille !

## 4. Touches Personnage



Appuyer sur les 6 **touches Personnage** (Marcus, Rocky, Chase, Stella, Ruben et Ryder), en dehors et pendant les activités, pour faire le plein de découvertes, entendre des anecdotes et voir de super animations !

## 5. Touches Lettre

Appuyer sur une **touche Lettre** pour découvrir celle-ci ou répondre à certaines questions pendant les activités.

## 6. Flèches de gauche et de droite

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour naviguer sur l'écran ou sélectionner une option ou réponse.

## 7. Touche OK

Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer une réponse ou un réglage.

## 8. Réglages

Appuyer sur la **touche Réglages** pour accéder au sous-menu. Puis, appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour faire défiler les différentes options à paramétrer :

### A. Réglage de l'heure

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour modifier le format (AM/PM n'est représenté que sur le format 12 h). Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



### B. Choix du cadran

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour choisir l'un des 6 cadrans. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



### C. 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 déclenche pas lorsqu'un jeu est en cours.

Pour activer/désactiver la fonction Coucou, appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite**. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.





#### D. Alarme

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou de **droite** pour sélectionner une sonnerie parmi les trois au choix. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



#### E. Réglage du volume sonore

Appuyer sur la **flèche de gauche** pour baisser le volume sonore ou sur celle de **droite** pour l'augmenter. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



#### F. Réglage du contraste

Appuyer sur la **flèche de gauche** pour baisser le contraste ou sur celle de **droite** pour l'augmenter. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



#### 9. Activer/désactiver la musique de fond

Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver la musique de fond.

#### 10. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Mon ordi tablette éducatif** se mettra en veille automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité ou une fois le clavier rabattu. Pour le rallumer, appuyer sur la **touche Horloge**.

#### 11. Piles faibles

**Mon ordi tablette éducatif** s'éteint automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra sur l'écran.

#### 12. Support de l'ordi

**Mon ordi tablette éducatif** a un **support** à l'arrière pour le maintenir en position d'ordinateur.

# POUR COMMENCER À JOUER

À la première utilisation, **Mon ordi tablette éducatif** est en **mode de démonstration**. Pour commencer à jouer, il faut quitter ce mode, pour cela, abaisser le clavier, puis appuyer sur la touche d'activités

**À la découverte des lettres**  + sur la **flèche de gauche**  + sur la **touche OK**  en les maintenant

appuyées pendant approximativement 1 seconde. Cela déclenchera trois petits sons pour indiquer que le **mode de démonstration** est débloqué. Appuyer ensuite sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour sélectionner le format de l'heure (12 h ou 24 h), puis sur la **touche OK** pour confirmer. Enfin, appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour régler l'heure et encore une fois sur la **touche OK** pour confirmer le paramétrage. Une coche apparaîtra une fois les réglages terminés.



## ACTIVITÉS

### 1. À la découverte des lettres

Votre enfant rejoint la Grande Vallée et la Pat' Patrouille pour partir à la découverte des lettres. Appuyer sur une **touche Lettre** pour découvrir les lettres, leurs prononciations, les sons et de nouveaux mots.



Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour entendre les noms des différents personnages présentés par Stella et Chase, découvrir la première lettre qui compose leur nom ; tout cela en animation !

## 2. Évasion alphabétique

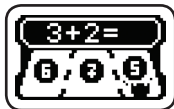
Les chiots font la course. Regarde ! Chase est en tête ! Il faut aider Chase à remporter la course en appuyant sur les bonnes lettres qui composent chaque mot qui s'affiche à l'écran, dans l'ordre.



Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour entendre les noms des différents personnages présentés par Stella, découvrir les lettres qui composent leur nom et tout cela en animation !

## 3. La route chiffrée

Il faut aider Chase à rejoindre le bateau du Capitaine Turbo. Choisir le bon résultat de chaque opération, qui s'affiche à l'écran, pour choisir le bon côté de la route. Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour sélectionner une réponse et un chemin, puis sur la **touche OK** pour confirmer.



Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour voir les différents personnages en animation.

## 4. Associe-trace

Aider Stella à retrouver les animaux en sélectionnant la bonne empreinte. Il faut mémoriser l'empreinte pour les retrouver !

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour sélectionner l'animal correspondant. Puis, sur la **touche OK** pour confirmer.



Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour découvrir le badge de chacun d'entre eux.

## 5. Le labyrinthe des formes

Oh non ! Des petits extra-terrestres se sont perdus dans le labyrinthe ! Il faut aider Stella à les rejoindre pour qu'ils puissent rentrer chez eux.



Lorsque Stella entre par une porte, elle ressort automatiquement par la porte ayant la même forme.

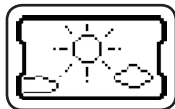
Il faut donc trouver la ou les bonnes combinaisons pour l'aider à rejoindre l'extra-terrestre.

Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour faire avancer Stella. Puis, sur la **touche OK** pour entrer par la porte choisie.

Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour découvrir le nom de différentes formes et voir des animations.

## 6. Quiz météo

Découvre la météo grâce au dirigeable du Capitaine Turbo. Il faut aider Stella à identifier la bonne condition météorologique en suivant les instructions.



Appuyer sur la **flèche de gauche** ou **de droite** pour sélectionner une réponse. Puis sur la **touche OK** pour confirmer.

Appuyer sur l'une des **touches Personnage** pendant l'activité pour voir chaque personnage en animation et mis en situation dans une condition météorologique différente.

# 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.

# RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://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](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.

***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)***



**FR**

**Ce jouet  
et ses piles  
se recyclent**

À DÉPOSER  
EN MAGASIN



OU

À DÉPOSER  
EN DÉCHÈTERIE



Points de collecte sur [www.quefairedemesdechets.fr](http://www.quefairedemesdechets.fr)  
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

TM & © 2022 VTech Holdings Limited.  
Tous droits réservés.  
IM-530300-001  
Version:0