vtech®

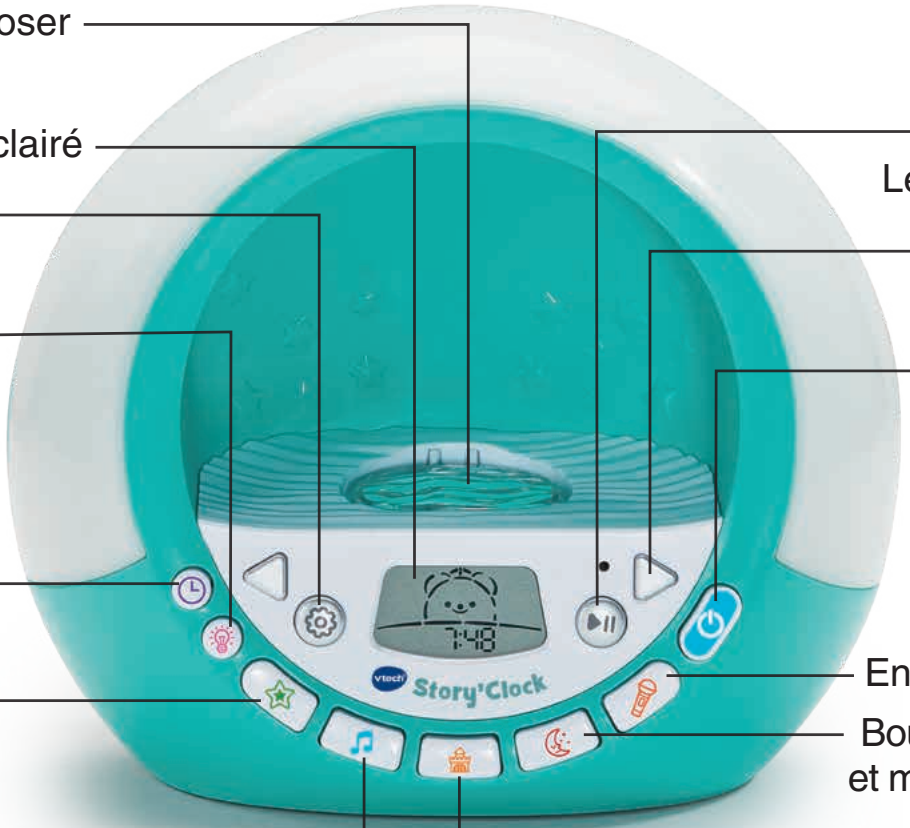
Manuel d'utilisation

Story'Clock

Ma conteuse réveil

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Story'Clock** de **VTech®**. Félicitations ! Story'Clock aide l'enfant dans sa routine avant d'aller se coucher grâce aux histoires et chansons incluses, ainsi qu'aux différentes ambiances visuelles déclenchées par les figurines et les variations de lumières.



Figurine Ours (histoires classiques)

Figurine Koala (histoires et musiques pour s'endormir)

Figurine Oiseau (chansons)

Curseur Enregistrement

Port USB C (câble non inclus)

Molette Volume sonore

Curseur Marche/Arrêt

CONTENU DE LA BOÎTE

- Story'Clock
- Trois figurines (koala, oiseau, ours)
- 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.

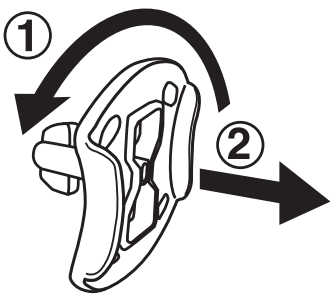
NOTE: Please save this user's manual as it contains important information.

USB Type-C et USB-C sont des marques déposées de l'USB Implementers Forum.

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.



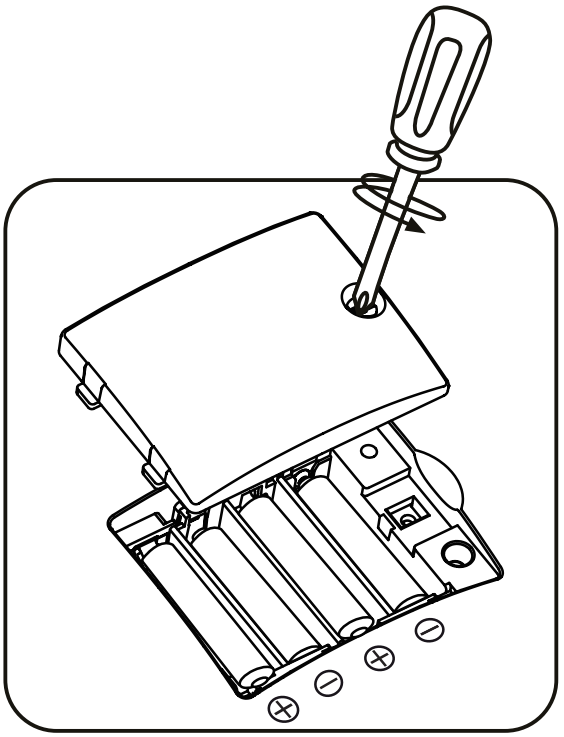
ALIMENTATION

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 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 4 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.

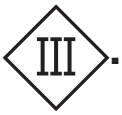
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit 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.

Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

Note : le chargeur USB ou l'adaptateur AC/DC est appelé « alimentation électrique » dans tout le manuel.

- Nous recommandons l'utilisation d'une alimentation électrique type adaptateur/transformateur CA / CC 5V / 0.5A.
- Si la source d'alimentation est fournie, seule cette source d'alimentation fournie doit être utilisée avec le jouet.
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec une source d'alimentation électrique pour jouets.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sour la surveillance des parents.

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements portant l'un des symboles suivants : **ou**  **.**

Débrancher le câble USB ou l'adaptateur secteur dans les cas suivants :

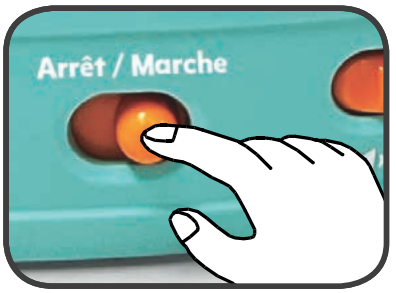
- L'adaptateur secteur, la fiche ou le câble USB sont effilochés ou endommagés.
- L'adaptateur secteur, la fiche ou le câble USB ont été exposés à la pluie, à un liquide ou à une humidité excessive.
- L'adaptateur, la fiche ou le câble USB ont besoin d'être entretenus ou réparés.

Nettoyage
Débrancher tous les cordons avant de procéder au nettoyage. Nettoyer le produit avec un chiffon légèrement humide (eau froide). Ne pas utiliser de savon, de détergent ou d'autres produits chimiques. Ne jamais immerger l'appareil. Le laisser sécher complètement avant de le réutiliser. Ne pas brancher l'appareil sur une source d'alimentation s'il est mouillé ou endommagé.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

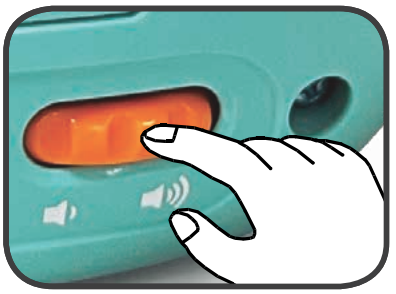
1. Curseur Marche/Arrêt

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt** vers la position **Marche** puis appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** à l'avant du jouet. L'heure et les alarmes sont réinitialisées à chaque fois que l'appareil est sur la position **Arrêt** à l'arrière du jouet. Mettre l'appareil en position **Arrêt** lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.



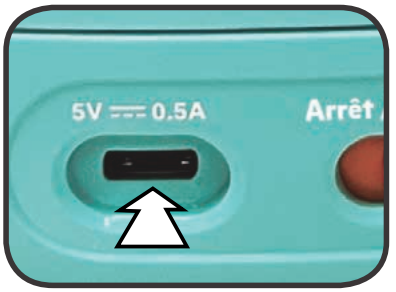
2. Molette Volume sonore

Tourner la molette vers la gauche ou vers la droite pour régler le volume sonore.



3. Port USB

Pour brancher le jouet à une alimentation USB externe (non incluse) avec un câble USB C (non inclus), brancher l'extrémité du câble dans le port USB C situé à l'arrière du jouet.

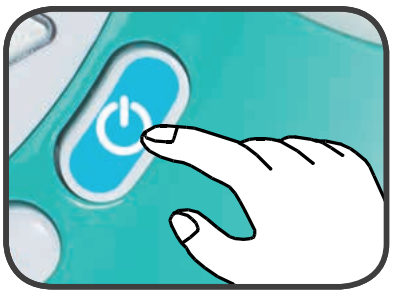


4. Enregistrement

Bouger le curseur **Enregistrement** situé à l'arrière du jouet vers la droite pour enregistrer une voix. Il y a une piste d'enregistrement de 10 minutes disponible sur le jouet. Chaque nouvel enregistrement supprime l'ancien. Pour entendre l'enregistrement, appuyer sur le bouton **Enregistrement** à l'avant du jouet.

5. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur le bouton Marche/Arrêt à l'avant du jouet pour démarrer l'appareil après l'avoir allumé à l'arrière du jouet. Appuyer sur ce même bouton pour l'éteindre et économiser les piles. L'écran reste allumé mais pas illuminé en mode Veille.

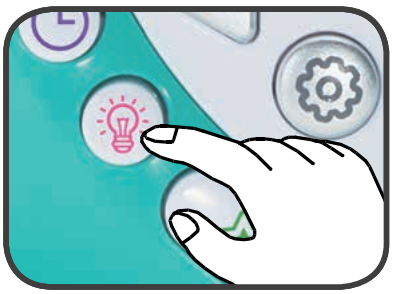


6. Écran rétroéclairé

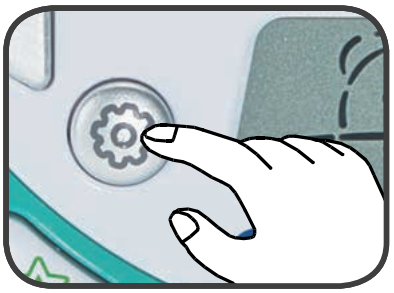
L'écran indique l'heure et les animations de coucher et de réveil.

7. Bouton Lumières

Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre la veilleuse et/ou les projections à l'interieur du jouet lorsque des histoires ou chansons sont déclenchées. Appuyer une fois pour allumer la veilleuse, rappuyer pour allumer la veilleuse ET les projections, encore une fois pour n'allumer que les projections, et une dernière fois pour tout éteindre.



8. Bouton Réglages

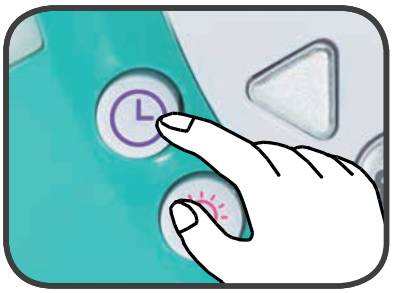


Appuyer sur ce bouton pendant 3 secondes pour ajuster les réglages suivants :

- l'heure actuelle
- l'heure du coucher et du lever
- l'heure de la sieste et du lever de la sieste
- Activation/Désactivation de l'alarme sonore

Appuyer sur le **bouton Réglages** pour entendre les différentes options. Utiliser les flèches gauche et droite pour rentrer dans les réglages et le **bouton Lecture/Pause** pour confirmer les choix.

9. Bouton Minuteur



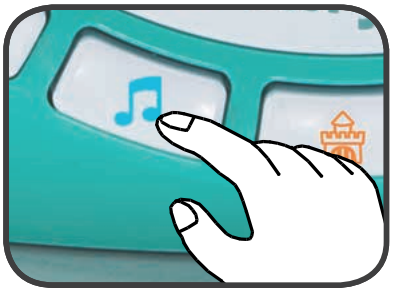
Appuyer sur ce bouton pour activer le minuteur. Appuyer une fois pour le régler à 15 minutes, une deuxième fois pour le régler à 30 minutes, une troisième fois pour le régler à 45 minutes. Ensuite, appuyer sur un bouton Catégories (Relaxation, Chansons traditionnelles, Histoires classiques, Histoires et musiques pour s'endormir) pour entendre le contenu de cette catégorie pendant la durée choisie. Quand le temps est écoulé, l'appareil se met en mode Veille.

10. Bouton Relaxation

Ce bouton déclenche des histoires et des musiques relaxantes.

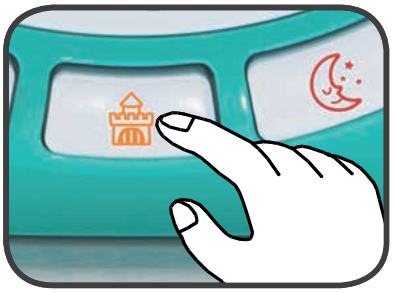
11. Bouton Chansons traditionnelles

Ce bouton déclenche des chansons traditionnelles.



12. Bouton Histoires classiques

Ce bouton déclenche des histoires classiques.

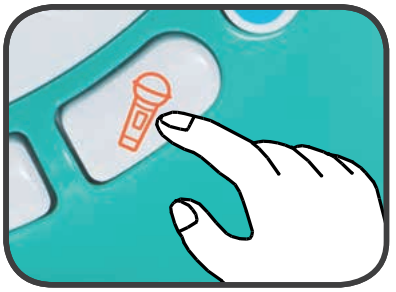


13. Bouton Histoires et musiques pour s'endormir

Ce bouton déclenche des histoires et des musiques pour s'endormir.

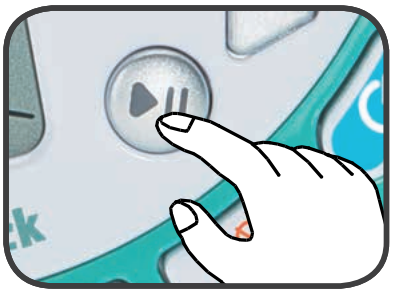
14. Bouton Enregistrement

Appuyer sur ce bouton pour entendre l'enregistrement enregistré.



15. Bouton Lecture/Pause

Appuyer sur ce bouton pour démarrer ou mettre en pause une histoire ou chanson.



16. Boutons Suivant/Précédent

Utiliser ces boutons pour passer à la chanson ou histoire suivante ou précédente.

17. Socle pour poser les figurines

Poser une figurine sur le socle pour changer de catégorie.

- L'oiseau déclenche des chansons traditionnelles
- L'ours déclenche des histoires classiques
- Le koala déclenche des histoires et musiques pour s'endormir

Appuyer sur le bouton Relaxation, Chansons traditionnelles, Histoires classiques ou Histoires et musiques pour s'endormir pour changer de catégorie, même si une figurine est en place.

18. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le jouet s'éteint automatiquement après 50 secondes d'inactivité si une chanson ou une histoire n'est pas activée.

Pour préserver les piles, il est recommandé de brancher le jouet à une alimentation USB externe (non incluse) avec un câble USB (non inclus).

Configurations minimales requises

PC : Microsoft® Windows 10 ou supérieur, CPU Pentium® 4 ou supérieur, mémoire de 256 Mo RAM, 300 Mo sur disque dur, port USB requis

Macintosh® : mémoire 512 Mo RAM, 300 Mo libre sur le disque dur, port USB requis, macOS 10.13 ou supérieur

ACTIVITÉS

Les chansons, musiques, histoires sont listées dans l'ordre. Elles sont jouées les unes après les autres.

Relaxation

1. Rêve de l'océan
2. Nuit calme
3. La Forêt enchantée
4. Au rythme des vagues
5. Au dodo les animaux
6. Coucher de soleil
7. Petite tempête
8. Zenitude
9. Vaguelettes apaisantes

Chansons traditionnelles

1. À la volette
2. Ainsi font, font, font
3. J'ai perdu le do
4. Il était une fermière
5. Cadet Rousel
6. Il était un petit navire
7. Maman, les p'tits bateaux
8. Il était un petit homme
9. La Mère Michel
10. Rock and roll des gallinacés
11. Promenons-nous dans les bois
12. Nous n'irons plus au bois
13. Meunier, tu dors
14. Il pleut, bergère
15. Tourne, tourne, petit moulin

16. Ah ! les crocodiles
17. Le Petit Ver de terre
18. Sur le pont d'Avignon
19. Pomme de reinette et pomme d'api
20. Bingo
21. Dans la forêt lointaine
22. Alouette

Histoires classiques

1. La Petite Sirène
2. La Belle et la Bête
3. Robin des Bois et la Flèche d'or
4. Blanche-Neige
5. Raiponce
6. La Belle au bois dormant
7. Hansel et Gretel
8. Jack et le Haricot magique
9. Les Trois Petits Cochons
10. Le Petit Chaperon rouge
11. Pierre Lapin
12. Cendrillon
13. Boucle d'or et les Trois Ours
14. La Petite Poule rousse

Chansons et musiques pour s'endormir

1. Frère Jacques
2. Dodo, l'enfant do
3. Fais dodo, Colas, mon p'tit frère
4. Bateau sur l'eau
5. Chut petit bébé
6. Au clair de la lune
7. Ah ! vous dirai-je, maman

8. Respiration lente
9. Calme avant le coucher
10. Le printemps (Vivaldi)
11. Balance, mon bébé
12. Canon (Pachelbel)
13. Ode à la joie
14. Menuet en sol majeur
15. Berceuse (Brahms)
16. Lettre à Élise
17. Bonne nuit, jolies planètes
18. Les petites bulles arc-en-ciel
19. Musique au clair de lune
20. Au dodo, les animaux
21. Story Clock

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Story'Clock**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et 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. Examiner régulièrement le câble USB C et vérifier qu'il n'a pas endommagé le câble, les fiches et d'autres pièces. Ne pas utiliser le câble USB C s'il est endommagé.

ASSISTANCE

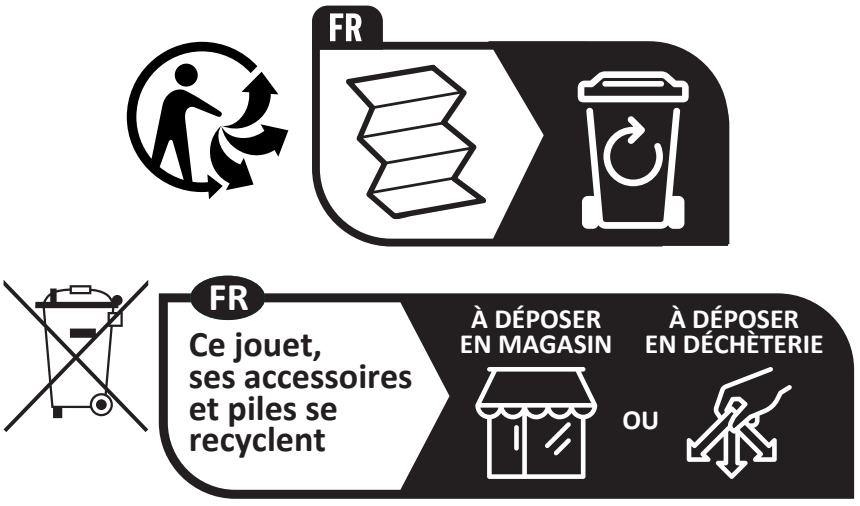
Problème	Cause probable	Solution
Story'Clock ne fonctionne plus ou ne s'allume plus.	Piles mal positionnées	Vérifier les piles et la polarité
	Piles faibles	Remettre des nouvelles piles
	Problème de connexion avec l'alimentation USB C	S'assurer de la bonne connexion avec le câble USB C

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***

© 2025 VTech.
Tous droits réservés.
IM-621900-000
Version:0