

nickelodeon

DORA



Manuel d'utilisation

**La montre-jeu
éducative**



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La montre-jeu éducative de VTech®**. Félicitations ! Retrouve Dora et ses amis autour de jeux et activités, voyage avec la carte et explore le monde des mots en français et en anglais ! Personnalise ta montre en choisissant ton cadran ! *Let's go!*



CONTENU DE LA BOÎTE

- La montre-jeu éducative 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	CR2450 (3 V)
FORMAT DE L'HEURE	12 h OU 24 h
AFFICHAGE	DIGITAL
TEMPÉRATURE OPTIMALE D'UTILISATION	0 °C - 40 °C

NOTE :

- Ne pas mettre la montre sous l'eau.
- 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.

IMPORTANT NOTE:

- Do not place the watch under running water.
- Do not submerge. Not suitable for showering, bathing or swimming.
- Keep the cover closed when the watch is not in use.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION :

Comme d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, **La montre-jeu éducative** de VTech® pourrait éventuellement provoquer une irritation. L'humidité, la transpiration, l'eau savonneuse 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.

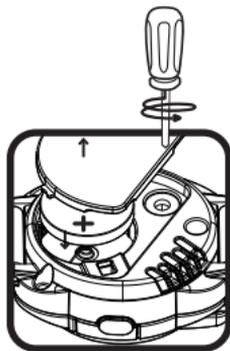
ALIMENTATION

Source d'alimentation

La **montre-jeu éducative** de **VTech®** fonctionne avec une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démonstration uniquement. Pour de meilleures performances, nous vous conseillons de la remplacer par une nouvelle pile.

Installation des piles

1. Avant d'insérer la pile, 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. Utiliser le tournevis pour pousser la pièce métallique comme sur le dessin ci-contre afin de débloquer la pile.
4. Retirer la pile CR2450 en tirant sur l'une des extrémités et en insérer une nouvelle comme indiqué sur le schéma.
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.



ATTENTION :



Contient une pile bouton au lithium.

Une pile bouton au lithium peut causer en moins de deux heures des brûlures chimiques internes graves pouvant conduire à la mort en cas d'ingestion ou d'introduction à l'intérieur d'une partie quelconque du corps.

Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contactez immédiatement un centre antipoison.



WARNING!



Contains coin battery.

A coin battery can cause severe or fatal injuries in 2 hours or less if it is swallowed or placed inside any part of the body.

Individual battery is hazardous. 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.

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.

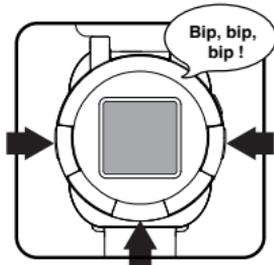
Tri des produits et piles usagés

- 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.



POUR COMMENCER À JOUER

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



NOTE :

- 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.

FONCTIONNALITÉS

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 effets lumineux.

2. Bouton Heure/Menu

(A) Affichage de l'heure

Appuyer sur ce bouton pour revenir à l'affichage de l'heure ou pour changer le cadran affiché.

(B) Menu

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

1. Jeux 	2. Carte 	3. Sakado 
4. Gestion du temps 	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.

3. Boutons de gauche et de droite

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

4. Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer une sélection.

5. Arrêt automatique

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

La montre s'éteindra également si le niveau de batterie est très faible. Si l'icône Niveau de batterie faible apparaît sur l'écran, changer la pile.



NOTE :

La montre - jeu éducative de VTech® ne s'éteint pas automatiquement lorsque le chronomètre est activé.

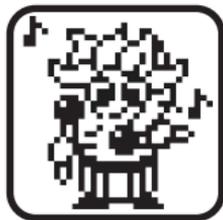
ACTIVITÉS

1. Jeux 🎮

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

1.1. Le défi musical

C'est l'heure de jouer de la musique ! Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** ou sur le **bouton OK** pour jouer les instruments dans le bon ordre.



1.2. Associe les formes

Associer les formes pour réparer l'arbre de cristal. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir la forme, la compléter ou la faire tourner, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.



1.3. Trouve les émotions

Identifier les mots et expressions correspondants à différentes émotions. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour sélectionner l'expression ou pour la compléter selon les consignes, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.



1.4. Repère Chipeur

Appuyer sur le **bouton de droite** ou **de gauche** pour choisir une feuille, et appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix afin d'aider Dora à retrouver sous quelle feuille se cache Chipeur.



2. Carte

Appuyer sur le **bouton de droite** ou **de gauche** pour visionner la carte et aller au lieu de destination pour voir ce que fait Dora là-bas.



3. Sakado

Appuyer sur le **bouton OK** pour voir ce que Sakado cache et apprendre des mots en français et en anglais.



4. Gestion du temps

Dans le menu de gestion du temps, appuyer sur le **bouton de droite** ou **de gauche** pour naviguer parmi les différents outils disponibles.

4.1. Suivi du temps

- Appuyer sur le **bouton de gauche** et **de droite** pour fixer la durée de suivi du temps, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer et aller au réglage suivant.



- Appuyer sur le **bouton de gauche** et **de droite** pour sélectionner l'activité à limiter, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer et lancer le compte à rebours.
- Pendant que le **suivi du temps** est en cours, appuyer sur le **bouton OK** pour le mettre en pause ou le reprendre.
- Lorsque le **suivi du temps** est en pause, appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour remettre l'heure à zéro.
- Lorsque le **suivi du temps** est en marche, appuyer sur le **bouton Heure/Menu** pour enregistrer automatiquement le réglage en cours.
- Lorsqu'il reste une minute, les **boutons de gauche, de droite** et **OK** s'allument successivement.

4.2. Alarme

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour régler l'heure de l'**alarme** et sélectionner la sonnerie préférée parmi les 6 disponibles.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour la valider.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



4.3. 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.



4.4. Sablier

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour régler le décompte.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer. Le décompte démarrera automatiquement.
- Pour mettre en pause le **sablier**, appuyer sur le **bouton OK**.
- Pendant que le **sablier** est en pause, appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour modifier le décompte.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



5. Réglages

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

5.1. Réglages de l'heure et du cadran

- 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. Une fois le réglage de l'heure confirmé, le choix du cadran sera disponible.
- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour sélectionner un des 10 cadrans disponibles.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



5.2 Horloge Coucou

- Lorsque l'**Horloge 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 l'**Horloge Coucou**.
- Appuyer sur le **bouton OK** ou le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.



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 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.

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

