

MARVEL
SPIDEY
et ses AMIS EXTRAORDINAIRES



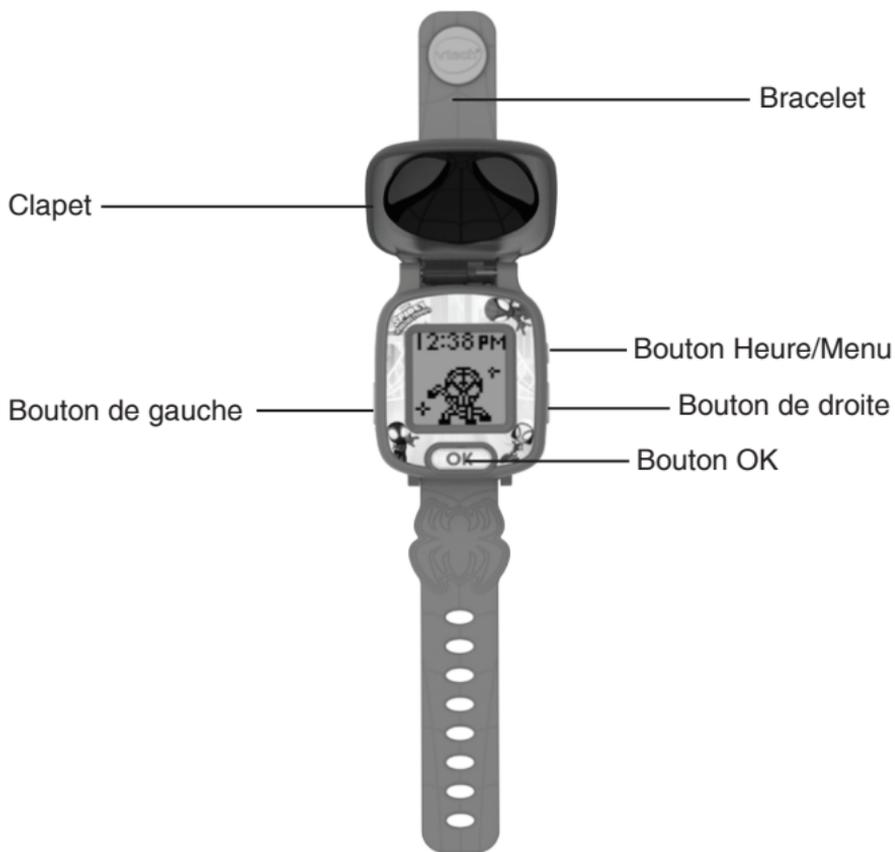
Manuel d'utilisation

**LA MONTRE-JEU
INTERACTIVE DE SPIDEY**



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La montre-jeu interactive de Spidey** de **VTech®**. Félicitations ! Grâce à sa montre, votre enfant pourra aider l'équipe Spidey, en suivant les consignes du narrateur, à combattre le Docteur Octopus et le Bouffon Vert à travers 4 jeux ludiques. **La montre-jeu interactive de Spidey** affiche l'heure et permet également d'utiliser un chronomètre, une alarme et un sablier.



CONTENU DE LA BOÎTE

- La montre-jeu interactive de Spidey 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 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.

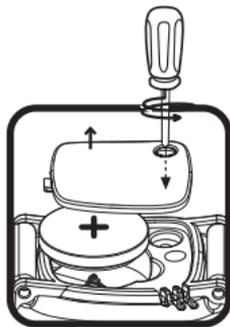
ALIMENTATION

Installation des piles

Source d'alimentation

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

1. Assurez-vous que le couvercle de la montre est fermé avant de retirer la pile.
2. À l'aide d'un tournevis (non fourni), dévisser le couvercle du compartiment à pile.
3. Utiliser le tournevis pour pousser la pièce métallique comme sur le dessin ci-contre pour débloquer la pile. Retirer la pile.
4. Installer une nouvelle pile.
5. 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.



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 :

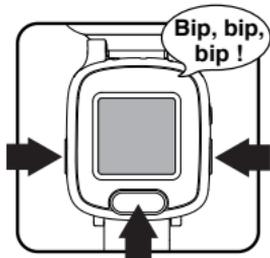
- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

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 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. 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. 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**.



10.2. Cadrans

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir l'un des 9 cadrans.
- Appuyer sur le **bouton OK** ou le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.



10.3. 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.
- 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.

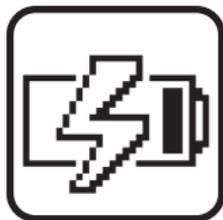


11. Arrêt automatique

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

NOTE :

La montre-jeu interactive de Spidey 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 l'image ci-contre apparaît à l'écran, il faut alors rapidement remplacer la pile.



ACTIVITÉS

JEUX

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

1. L'évite-lasers

Il faut aider Spidey à éviter les lasers du Docteur Octopus pour récupérer le Diamant Étoile. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour déplacer Spidey sur l'écran et éviter les lasers.



2. Tourbillon de bulles

Compter les bulles pour aider Spidey à renverser le jet planeur du Bouffon Vert. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir un des chiffres puis sur le **bouton OK** pour valider le choix.



3. À la recherche de la trottinette perdue

Il faut suivre les traces de roues pour aider Ghost-Spider à retrouver la trottinette perdue. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir la bonne empreinte puis sur le **bouton OK** pour valider le choix.



4. Capture-Rhino

Rhino s'enfuit ! Choisir la bonne lettre pour aider Spinn à capturer Rhino. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour sélectionner une lettre puis sur le **bouton OK** pour valider le choix.



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 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

