



Manuel d'utilisation

Super console éducative de Chase



©2026 Spin Master Ltd. ™PAW PATROL et tous les autres titres, logos, personnages qui y sont associés ; et le logo SPIN MASTER sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Produit sous licence. Nickelodeon et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Super console éducative de Chase** de **VTech®**. Félicitations !

Cette console éducative aux couleurs de la Pat' Patrouille permet à votre enfant de découvrir les lettres, les nombres, les formes et plus encore ! Partez à l'aventure avec les membres de la Pat' Patrouille !



CONTENU DE LA BOÎTE

- La **Super console éducative de Chase**
- 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 et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING

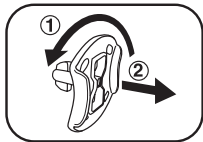
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE

Please keep this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

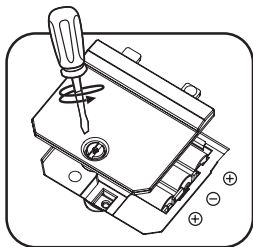
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



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 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 3 piles 1,5 V AAA/LR03 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 :

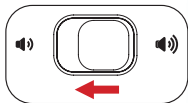
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

QUITTER LE MODE DÉMO

Il est nécessaire de quitter le **mode Démo** pour pouvoir jouer correctement.

Pour sortir du **mode Démo**, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet, puis déplacer le **curseur de réglage du volume sonore** sur **Volume faible**.

Le **mode Démo** est alors désactivé, et ne peut plus être activé à nouveau.



ALLUMER LE JOUET

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet et entendre Ryder parler. Appuyer sur les **touches Activités** pour jouer aux jeux correspondants.

Note : les piles incluses permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Il est recommandé de les remplacer par des piles neuves avant de commencer à jouer.

UTILISATION DES PILES

Une icône de batterie faible sera affichée lorsque les piles seront presque vides, puis le jouet s'éteindra. Remplacer alors les piles usagées par de nouvelles.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, la **Super console éducative de Chase** s'éteindra automatiquement après quelque temps sans interactions.

FONCTIONNALITÉS

1. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur ce bouton pour éteindre ou allumer le jouet.

2. Touches Activités

Appuyer sur ces touches pour commencer à jouer à un mini-jeux ou pour revenir à l'étape précédente dans le mini-jeu en cours.

3. Boutons A ou B

Appuyer sur ces boutons pour confirmer un choix ou interagir dans les mini-jeux.

4. Croix directionnelle

Utiliser la **croix directionnelle** pour choisir une option ou interagir dans les mini-jeux.

5. Curseur de réglage du volume sonore

Déplacer ce curseur pour choisir entre le **volume faible** ou le **volume fort**.

ACTIVITÉS

1. L'appel de Ryder

Appuyer sur les **boutons A** ou **B** ou sur la **croix directionnelle** pour voir des animations de l'appel de Ryder.



2. Les friandises de Chase

Choisir une lettre pour entendre sa prononciation et découvrir un mot associé. Choisir l'écran de mission pour aider Chase à récupérer des friandises.

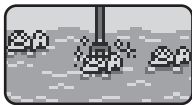
Le distributeur de friandises ABC a un problème, et toutes les friandises lettres se sont mélangées. Utiliser la **croix directionnelle** pour attraper les friandises indiquant la lettre qui a été montrée au début de l'activité.



3. Sauve les tortues avec Stella et Zuma

Sélectionner un nombre pour entendre les animaux être comptés. Sélectionner l'écran de mission pour aider Stella et Zuma dans leur opération de sauvetage maritime.

Le volcan s'est réveillé, et des bébés tortues sont coincés ! C'est une mission pour Stella et Zuma. Utiliser la **croix directionnelle** pour déplacer la pince, puis utiliser les **boutons A** ou **B** pour l'abaisser et récupérer les tortues.



4. Les constructions de Ruben

Sélectionner une forme pour apprendre des informations dessus. Sélectionner la mission pour aider Ruben à collecter des formes pour créer une salle de jeu. Utiliser la **croix directionnelle** pour déplacer le camion de Ruben vers les bonnes formes.



5. La patrouille de Chase

Les chatons qui sèment la pagaille sont en train de bloquer les routes en mettant des obstacles dessus. Chase doit vite les arrêter ! Utiliser les **flèches de gauche** ou **de droite** pour éviter les obstacles et rattraper les chatons qui sèment la pagaille.



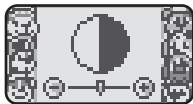
6. Éteins les incendies avec Marcus

Des incendis ont lieu à plusieurs endroits dans la ville. Marcus doit vite aller les éteindre. Utiliser les **flèches du haut** et **du bas** pour éviter les obstacles, puis appuyer sur les **boutons A** ou **B** pour envoyer de l'eau sur les flammes.



7. Réglage de la luminosité

Quand le jouet est éteint, maintenir la **flèche de droite** enfoncée tout en appuyant sur le **bouton Marche/Arrêt**. Cela permettra d'accéder au menu de réglage de la luminosité. Utiliser la **croix directionnelle** pour ajuster la luminosité, puis appuyer sur les **boutons A** ou **B** pour valider et quitter le menu.



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.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer la **Super console éducative de Chase**, 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. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

Phénomènes environnementaux

Des décharges électrostatiques peuvent causer des dysfonctionnements. Si cela arrive, retirer les piles pendant environ 10 secondes, puis les réinstaller et rallumer le jouet.

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

