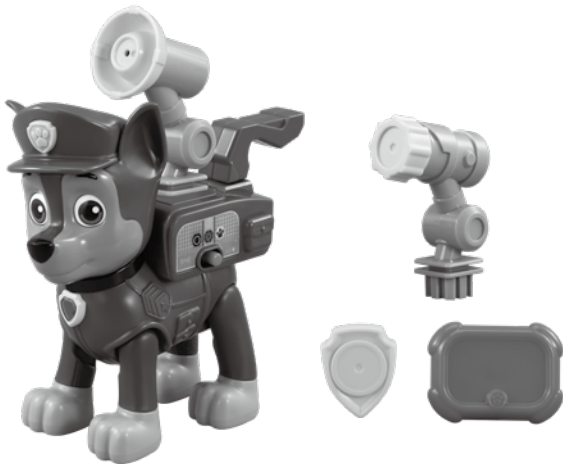


nickelodeon



Manuel d'utilisation

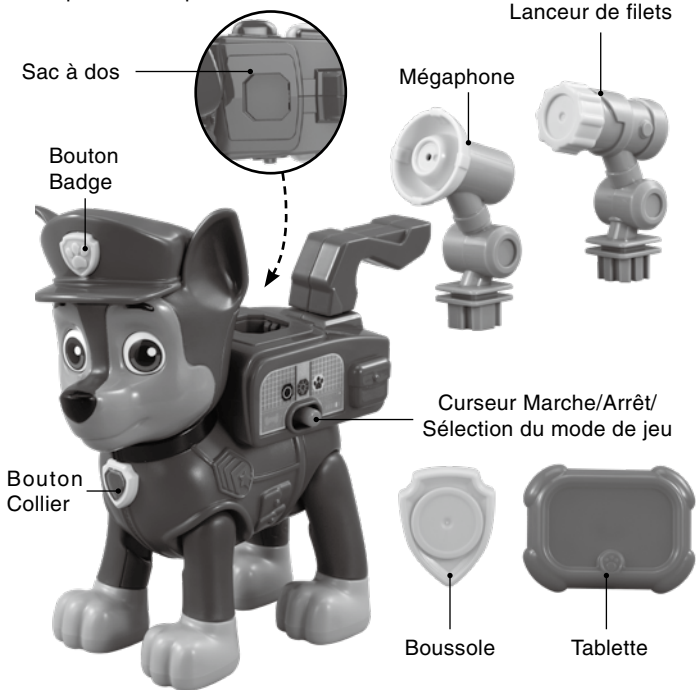
Chase interactif : Mission sécurité



© Spin Master Ltd. TMPAW 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

Avec **Chase interactif : Mission sécurité**, votre enfant part en mission avec son personnage préféré ! En plaçant les différents outils dans le sac à dos de Chase, il peut découvrir les outils ou aider pour différentes missions. En appuyant sur les boutons interactifs, il pourra en savoir plus sur Chase ou jouer à un jeu de questions-réponses.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Chasse interactif : Mission sécurité



Mégaphone



Lanceur de filets



Boussole



Tablette

- Un guide de démarrage rapide

ATTENTION :

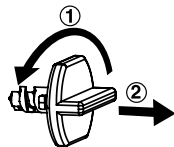
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations 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 Instruction Manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :

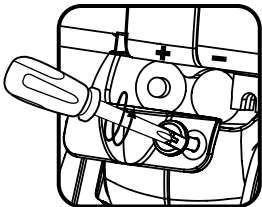
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

INSTRUCTIONS

Avant d'utiliser le jouet pour la première fois, remplacer les piles par 2 piles AAA/LR03 neuves. Les piles fournies avec le produit permettent de tester le produit mais ne sont pas des piles de longue durée.

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 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 :

- 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

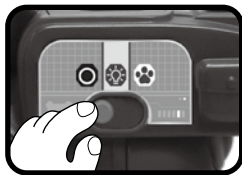
- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus 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.



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu

Pour allumer le jouet, déplacer le curseur sur l'un des deux modes de jeu. Déplacer le curseur sur le **mode Missions** [] ou sur le **mode Découvertes** [] pour lancer les activités de chaque mode. Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur la position [].



2. Bouton Badge

Dans le **mode Découvertes**, appuyer sur le **bouton Badge** pour entendre Chase parler de lui et des choses qu'il préfère. Dans le **mode Missions**, appuyer sur le **bouton Badge** pour jouer à un jeu de questions-réponses.



3. Bouton Collier

Dans le **mode Découvertes**, appuyer sur le **bouton Collier** pour entendre Chase parler de sa vie quotidienne. Dans le **mode Missions**, appuyer sur le **bouton Collier** pour démarrer une mission et aider Chase en choisissant le bon outil.



4. Outils de sauvetage

Placer le **mégaphone**, le **lanceur de filets**, la **tablette** et la **boussole** dans le sac à dos de Chase pour découvrir l'outil et la manière dont il est utilisé.



5. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le jouet se mettra en veille automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur un **bouton** ou déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu**.

NOTE :

Si le jouet s'éteint brusquement ou si la luminosité s'affaiblit pendant son utilisation, nous vous conseillons d'installer de nouvelles piles.

ACTIVITÉS

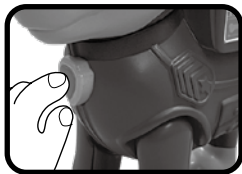
1. Mode Découvertes

Chase en dit plus sur lui. Écouter Chase parler de sa vie quotidienne, des outils qu'il utilise et de ses missions. Placer un outil dans son sac à dos pour apprendre à s'en servir et réussir toutes les missions.



2. Mode Missions

Chase teste les connaissances de l'enfant et lui demande de l'aide pour les missions qu'il a reçues depuis la tablette. Appuyer sur le **bouton Badge** et Chase posera des questions pour tester les connaissances de l'enfant. Appuyer sur le **bouton Collier** pour démarrer une mission et choisir le bon outil pour la terminer.



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.

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 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.



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

