



Manuel d'utilisation

Disney
Stitch

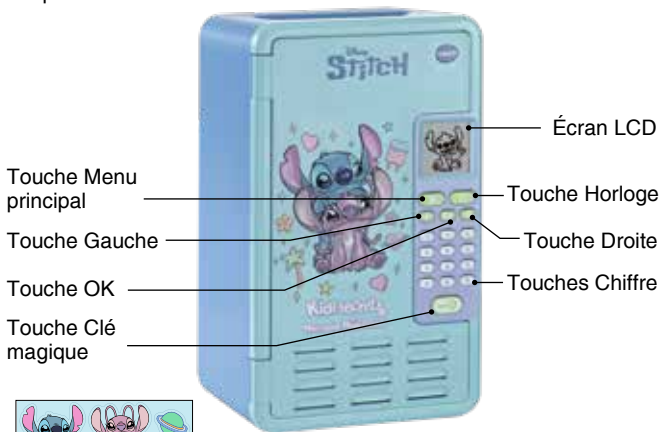
Kidisecrets

Mon casier Magic Locker



INTRODUCTION

Garde tous tes secrets bien à l'abri avec **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker** de **VTech®** ! Rejoins Stitch et ses amis pour vivre des aventures à travers 6 jeux amusants ! Profite de la musique intégrée ou connecte un appareil pour transformer ton casier en enceinte ! Avec une fonction Réveil et des autocollants Stitch et Angel trop stylés, personnalise ton casier pour le rendre vraiment unique !



Feuille d'autocollants



Câble audio



Bouton RESET
(au dos du jouet)

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker**
- 1 feuille d'autocollants
- 1 câble audio de 3,5 mm
- 1 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 user's manual as it contains important information.

POUR COMMENCER

Pour quitter le mode Démonstration

Le **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker** est en mode Démonstration dans son emballage. Pour quitter le mode Démonstration, appuyer sur le **bouton RESET** (situé dans le compartiment à piles au dos du produit au niveau du mot "**RESET**") pendant 2 secondes. Lorsque vous sortez du mode Démonstration, vous entrez dans le menu Réglage de l'heure.



CONFIGURATION INITIALE

1. RÉGLAGE DE L'HEURE

Lorsque vous utilisez le **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker** pour la première fois ou que vous remplacez les piles, vous devez régler l'heure. Appuyez sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour sélectionner le format de l'heure, puis appuyez sur la **touche OK** pour confirmer. Ensuite, utilisez les **touches Chiffres** pour entrer l'heure, puis appuyez sur la **touche OK** pour valider.

2. CONFIGURATION DU CODE D'ACCÈS

Appuyez sur les **touches Chiffres** pour créer un code à 6 chiffres, puis appuyez sur la **touche OK** pour confirmer.

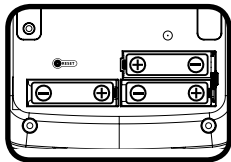
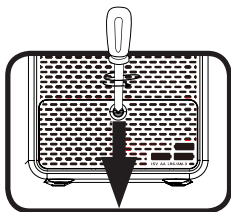
Guide d'utilisation rapide

Lorsque le **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker** est éteint, appuyez sur n'importe quelle touche pour l'allumer. Une fois activé, l'heure s'affiche. Appuyez sur la **touche Clé magique**  , il vous sera demandé de saisir le code d'accès. Appuyez sur la **touche Menu principal**  pour accéder au menu. Pour parcourir les jeux, la musique, l'heure ou les paramètres, utilisez les touches de sélection puis appuyez sur la **touche OK**  pour confirmer votre choix. Utilisez le **câble audio** pour connecter votre lecteur de musique et écouter vos morceaux préférés.

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 produit à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur une des extrémités.
4. Insérer 3 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 Ni-MH rechargeables 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.

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. Personnalisez votre casier

Utilisez les autocollants inclus pour personnaliser votre propre casier. Vous pouvez le rendre encore plus unique en décorant l'extérieur et l'intérieur.



2. Compartiment secret

Rangez vos objets dans le compartiment secret pour garder vos secrets en sécurité.



3. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, le **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker** s'éteint automatiquement après quelques secondes de non-utilisation. Si le câble audio est branché, l'écran s'éteint au bout d'une minute de non-utilisation, et le jouet s'éteint après 15 minutes de non-utilisation. Pour rallumer le **Disney Stitch KidiSecrets Mon casier Magic Locker**, appuyez sur n'importe quelle touche.

4. Batterie

Le jouet s'éteint automatiquement lorsque le niveau de batterie des piles est faible. Lorsque l'icône Batterie faible apparaît sur l'écran, remplacez les piles par des piles neuves.



5. Utilisation

Touche Menu principal

- Appuyer sur la **touche Menu principal** pour revenir au menu principal depuis n'importe quelle fonction ou activité.

Touche Horloge

- Appuyer sur la **touche Horloge** pour afficher l'heure. Ensuite appuyer sur les **touches Gauche** ou **Droite** pour changer le style de l'horloge.
- Appuyer à nouveau sur la **touche Horloge** pour passer en mode veille.

Touches Gauche/Droite

- Appuyer sur les **touches Gauche** ou **Droite** pour faire défiler les options du menu principal et sélectionner une activité ou un réglage.

Touche OK

- Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer le choix ou le réglage.

Touches Chiffre

- Appuyer sur les **touches Chiffre** pour régler ou entrer l'heure et le mot de passe.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#

Touche Clé magique

- Appuyer sur la **touche Clé magique** pour entrer le code secret, déverrouiller et ouvrir la porte. Refermer la porte du casier à n'importe quel moment pour garder ses secrets en sécurité.

Bouton Reset

- Appuyer sur le **bouton RESET** situé dans le compartiment à piles au dos du produit et le maintenir appuyé pour réinitialiser le jouet et tous les réglages. Ensuite, entrer dans le mode initial pour régler l'heure et le mot de passe.

Câble audio

- Le câble audio se situe au dos du jouet. Connecter un appareil (non inclus) au casier avec le câble audio de 3,5 mm (inclus). Le casier entre automatiquement en mode Musique, il est prêt pour lancer une musique.

ACTIVITÉS

1. Jeux

1) Notre Ohana

Appuyer sur une **touche Chiffre** pour écouter Stitch parler de sa famille.



2) Code mystère

Aider Lilo à décrypter le code et à sauver les expériences. Les réponses défileront une par une. Appuyer sur la **touche OK** pour sélectionner la bonne réponse et résoudre des additions, des soustractions ou des multiplications. Il y a 3 niveaux de difficulté. En répondant correctement à 5 questions, passer automatiquement au niveau supérieur.



3) La chanson d'Angel

Angel a transformé les expériences en êtres maléfiques en chantant. Pour supprimer cet effet maléfique, elle doit chanter sa chanson à l'envers. Aidons Angel à chanter sa chanson à l'envers ! Des notes de musique avec des chiffres apparaissent à l'écran pendant qu'Angel chante. Mémoriser l'ordre et appuyer sur les **touches Chiffre** dans le sens inverse pour reproduire sa chanson à l'envers. Il y a 3 niveaux de difficulté. Lorsque tu réussis à inverser correctement 5 séquences, tu passes automatiquement au niveau supérieur. Une fois un niveau débloqué, tu peux choisir celui auquel tu veux jouer.



4) Boojiboo !

Aide Stitch à sélectionner des photos d'Angel pour compléter sa collection. 4 ou 6 cartes face cachée avec des numéros apparaissent à l'écran. Au début, les cartes sont visibles. Tu dois mémoriser la posture d'Angel sur chaque carte. Ensuite, les cartes se retournent pour afficher des numéros. Appuie sur les **touches Chiffre** pour choisir deux cartes identiques et former une paire. Associer correctement 5 paires dans le temps imparti pour passer au niveau supérieur. Une fois un niveau débloqué, tu peux choisir celui auquel tu veux jouer la prochaine fois.



5) Retrouve Phantasmo

Des objets avec des numéros apparaissent à l'écran. Phantasmo se cache en passant d'un objet à un autre. Aide Stitch à mémoriser le parcours de Phantasmo d'objet en objet pour le retrouver. Appuie sur les **touches Chiffre** pour reproduire la séquence.



Réussis correctement 5 séquences dans le temps imparti pour passer au niveau supérieur. Une fois un niveau débloqué, tu peux choisir celui auquel tu veux jouer la prochaine fois.

6) Course-poursuite

Une expérience est en train de s'échapper ! Aide Stitch à éviter les obstacles et à la rattraper. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour contrôler la voiture et éviter les obstacles. Il y a 3 niveaux de vitesse. Lorsque tu gagnes 5 fois, tu passes automatiquement au niveau supérieur. Une fois un niveau débloqué, tu peux choisir celui auquel tu veux jouer la prochaine fois.



2. Mode Musique

1) Moment Musique

Sélectionner une mélodie en appuyant sur la **touche Gauche** ou **Droite**. Appuyer sur les **touches Chiffre** pour écouter des sons amusants par-dessus les mélodies. Appuyer sur la **touche Hashtag (#)** pour répéter la mélodie et sur la **touche Astérisque (*)** pour lire toutes les mélodies en boucle 3 fois.



2) Ta chanson préférée

Connecter l'appareil de votre choix (non inclus) avec le câble audio inclus de 3,5 mm pour écouter votre propre musique.



3. Réglage du code secret

Réinitialiser le code secret régulièrement pour garantir la sécurité



4. L'heure

1) Horloge

Entrer dans le menu Horloge pour régler l'heure. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour régler l'heure. (Le format AM/PM est applicable seulement dans le format 12 h.) Ensuite appuyer sur la **touche OK** pour confirmer et enregistrer le choix.



2) Alarme

Entrer dans le menu Alarme pour régler l'alarme. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour :

- Allumer ou éteindre l'alarme.
- Régler l'heure de l'alarme.
- Régler une sonnerie d'alarme.



Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer et enregistrer les réglages. Lorsque l'alarme sonne, appuyer sur n'importe quelle touche pour l'éteindre. Si aucune touche n'est activée, l'alarme s'éteint automatiquement après 60 secondes environ.

3) Minuteur

Entrer dans le menu Minuteur pour le régler. Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer le temps. Appuyer sur la **touche OK** pour confirmer la durée de temps, et le compteur démarre automatiquement. Pendant que le temps s'écoule, appuyer sur la **touche OK** pour mettre en pause ou réinitialiser le minuteur. Lorsque l'alarme sonne, appuyer sur n'importe quelle touche pour l'arrêter. Si aucune touche n'est activée, la sonnerie s'éteint automatiquement après 60 secondes environ.



5. Réglages

1) Réglage du volume sonore

Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer le volume sonore.



2) Luminosité de l'écran

Appuyer sur la **touche Gauche** ou **Droite** pour changer la luminosité de l'écran.



3) Réglage des émoticônes

Ce menu permet de personnaliser et choisir les émoticônes des 6 horloges possibles.



ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits solvants ou abrasifs.
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.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

EN CAS DE PROBLÈME

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 normalement prêt à redémarrer.
 5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer toutes les piles par des piles neuves.
- Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

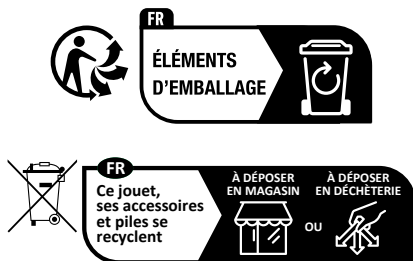
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

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

