

nick jr.




Manuel d'utilisation

La montre interactive



© 2018 Spin Master PAW Productions Inc. Tous droits réservés.
PAW Patrol et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Nickelodeon et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

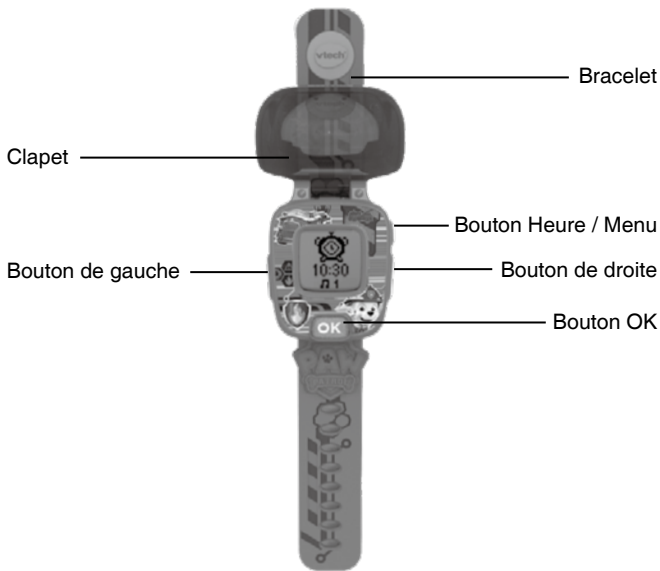


91-003447-002 

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **La montre interactive Pat' Patrouille** de **VTech**. Félicitations ! Cette montre ultra complète te permet de t'amuser en compagnie de tes héros préférés. Elle affiche l'heure et possède d'autres fonctions comme une alarme, un chronomètre et un sablier. Il y a également 4 jeux inclus pour tester principalement tes connaissances en math.

FONCTIONNALITÉS



CONTENU DE LA BOÎTE

- La montre interactive Pat' Patrouille
- Un manuel d'utilisation
- Une pile CR2450 (insérée dans le jouet)

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

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 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.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

PILE	une pile CR2450
FORMAT DE L'HEURE	12h ou 24h
ÉCRAN	Digital
TEMPÉRATURE DE FONCTIONNEMENT	(0°C - 40°C)

Notes :

- 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.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

Comme avec d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, **La montre 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.

Clapet

Ouvre le clapet pour voir l'heure. Lorsque le clapet est fermé, appuie légèrement sur le bas du clapet pour activer les phrases Pat' Patrouille et l'effet lumineux.

Boutons de gauche / droite

Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour sélectionner une activité ou changer le format de l'heure ou du réveil.

Bouton OK

Appuie sur le bouton OK lumineux pour confirmer ton choix et te diriger vers une autre activité.

Bouton Heure / Menu

Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour sélectionner une activité ou changer le format de l'heure ou du réveil.

POUR COMMENCER

ATTENTION :

Ce jouet contient une pile bouton ! L'ingestion d'une pile bouton peut causer des brûlures internes très importantes.

Garder les piles neuves hors d'atteinte des enfants. Si la pile bouton est avalée, consultez immédiatement un médecin.

WARNING:

This product contains a coin battery. A coin battery can cause serious internal chemical burns if swallowed.

WARNING:

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.

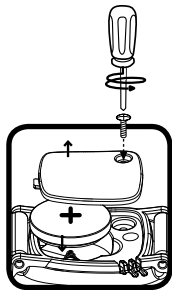
ALIMENTATION

La montre **interactive** fonctionne grâce à une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démo.

INSTALLER UNE PILE

Notes : pour de meilleurs résultats, retirer la pile de démo et la remplacer par une neuve.

1. À l'aide d'un tournevis (non fourni), dévisser le couvercle du compartiment à pile.
2. Retirer la pile et insérer une nouvelle comme indiqué sur le schéma.
3. Positionner à nouveau le couvercle du compartiment à pile et resserrer la vis.






Notes :

- Utiliser uniquement une pile bouton Lithium CR2450. Ne pas utiliser de pile Lithium rechargeable LIR2450. Cette montre n'est pas compatible avec cette pile.
- Mettre la pile bouton hors d'atteinte des petits enfants. Si la batterie est avalée, contactez un médecin immédiatement.
- Insérer la pile bouton en respectant les polarités.
- Ne pas manipuler une pile endommagée.
- Ne pas faire de courts-circuits.
- Retirer la pile bouton usagée du jouet.
- Retirer la pile bouton lors d'inactivité prolongée.

- Ne pas jeter dans un incendie.
- Ne pas recharger de pile non rechargeable.
- Enlever les piles rechargeables du jouet avant de les recharger (si elles sont détachables).
- Les piles rechargeables (si détachables) doivent être rechargées sous la supervision d'un adulte.

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 AVEC LA MONTRE INTERACTIVE

Lors de la première utilisation, ouvre le clapet de la montre puis appuie sur les boutons de gauche, de droite et le bouton OK pendant approximativement 5 secondes pour débloquer le mode Test. Tu entendas trois petits sons qui seront le signe que le mode Test est débloqué. Appuie ensuite sur le bouton de ton choix pour activer la montre et régler l'heure.

Appuie 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 lorsque les réglages seront terminés.

Notes :

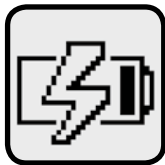
- Lorsque le niveau de la batterie est faible, il est possible que certaines fonctions du jouet cessent de fonctionner, à l'exception de l'heure. Il est alors recommandé de changer la pile et d'en insérer une nouvelle rapidement.
- Si le niveau de la batterie est trop faible pour que l'heure puisse être affichée, il faudra à nouveau régler l'heure lorsque la nouvelle pile sera installée.

Arrêt automatique

Pour économiser les piles, **La montre interactive** s'éteindra automatiquement après 30 secondes d'inactivité. Appuie sur un bouton ou ouvre le clapet pour la rallumer.

Note : **La montre interactive** 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 cette image apparaît à l'écran, il faut alors rapidement remplacer les piles.








ACTIVITÉS

Format de l'heure

Appuie sur le bouton Heure / Menu pour faire apparaître l'heure. Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour accéder au menu et choisir une activité.

Menu d'accueil

Appuie 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 	

- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour faire défiler les activités.
- Appuie sur le bouton OK pour choisir ton activité.

1. Alarme

Tu peux régler la mélodie de ton alarme parmi 10 sons.

- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour activer ou désactiver l'alarme puis sur le bouton OK pour valider.
- Ensuite, règle l'heure à laquelle tu voudrais que ton alarme sonne, puis appuie sur OK pour valider.
- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour choisir ta mélodie puis sur le bouton OK pour la valider.
- Pour sauvegarder le réglage, appuie sur le bouton Heure / Menu.



2. Chronomètre

- Appuie sur le bouton OK pour démarrer le chronomètre. Appuie à nouveau sur le bouton OK pour l'arrêter.
- Lorsque le chronomètre est arrêté, tu peux le réinitialiser en appuyant sur le bouton de gauche ou de droite.



3. Sablier

- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour régler le décompte.
- Appuie sur le bouton OK pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuie sur le bouton Heure / Menu.
- Lorsque tu appuies sur le bouton OK, le décompte démarre automatiquement.
- Pour arrêter et redémarrer le sablier lorsqu'il est en marche, appuie sur le bouton OK. Pour le réinitialiser, appuie sur le bouton de gauche ou de droite.



4. Jeux

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

Les médailles

Ryder a mélangé les médailles des chiots. Aide-le à retrouver les bons médailles. Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour sélectionner, puis sur le bouton OK pour valider ton choix.



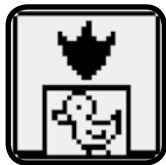
La trousse de secours

Jake s'est fait mal en vacances à la montagne. Aide Marcus à le soigner en localisant la blessure de Jake à l'aide de la machine à rayons X. Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour sélectionner l'endroit de la blessure, puis sur le bouton OK pour valider ton choix.



Rescousse des animaux

Un trou s'est formé dans les barrières de la ferme de Madame Yumi. Les animaux en ont profité pour se sauver. Aide Chase à retrouver les animaux en distinguant leur pas. Appuie sur le bouton de gauche ou de droite, puis sur le bouton OK pour valider ton choix.



L'arrivée au temple

Le singe s'est enfui vers un temple mystérieux avec la tablette de Ryder. Résous quelques calculs avec Stella pour ouvrir la porte du temple et retrouver la tablette. Appuie sur le bouton de gauche ou de droite, puis sur le bouton OK pour valider ton choix.

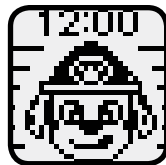


5. Réglages

Dans les réglages, appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour faire défiler les différentes options.

Cadran

- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour choisir l'un des 12 cadrans.
- Appuie sur le bouton OK ou le bouton Heure / Menu pour confirmer.



Fonction Coucou

- Lorsque la fonction Coucou est activée, un son court se déclenche toutes les heures entre 7h et 19h. Il ne se déclenche pas lorsqu'un jeu est en cours.
- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour activer ou désactiver la fonction Coucou.
- Appuie sur OK ou le bouton Heure / Menu pour confirmer.



Réglages de l'heure

- Appuie sur le bouton de gauche ou de droite pour modifier le format (AM/PM n'est représenté que sur le format 12h)
- Appuie sur le bouton OK ou sur le bouton Heure / Menu pour confirmer.



ENTRETIEN

1. Nettoyer la montre avec un chiffon légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
2. Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Enlever la pile lors d'inutilisation prolongée.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter des chocs contre des surfaces dures. Ne pas le démonter.
5. Entreposer dans un endroit sec et loin de l'eau.

ASSISTANCE

Si le programme ou les activités cessent de fonctionner ou que le jouet ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever la pile pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer la pile.
4. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par des neuves.

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



***Venez découvrir tous nos produits
sur notre site Internet :***

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 20xx Vtech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003599-002 