nickelodeon

PAW PATROL MC

LA PAT' PATROUILLE

vtech®

Manuel d'utilisation

Mon livre-jeu éducatif

SPIN MASTER™

© 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.

91-003844-001 (FR)

INTRODUCTION

Grâce à **Mon livre-jeu éducatif *Pat' Patrouille*** de **VTech®**, rejoins Ryder et ses amis, les chiots, pour une histoire héroïque ! Un imagier accompagne chaque page pour apprendre quelques mots de l'histoire ! Grâce aux trois modes de jeu : **Vocabulaire, ABC** et **Musique**, pars à la découverte de l'alphabet, de nouveaux mots, sons rigolos, 20 mélodies entraînantes et bien plus encore !

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon livre-jeu éducatif** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation

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.

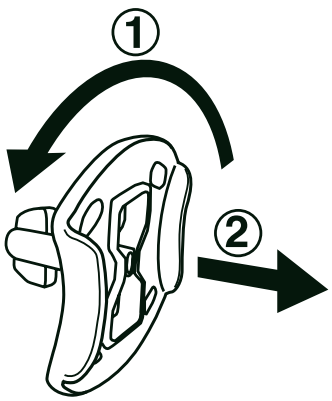
WARNING :

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.

Pour retirer l'attache de la boîte :



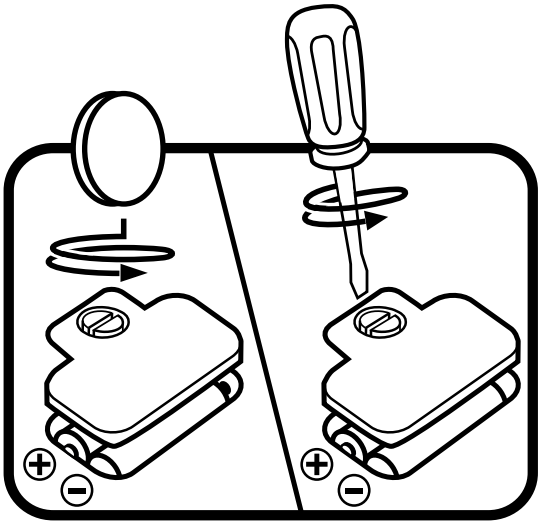
① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

1. Installation des piles

1) Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2) Ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis. Celui-ci est situé au dos du jouet.
3) Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4) Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



2. Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance 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.

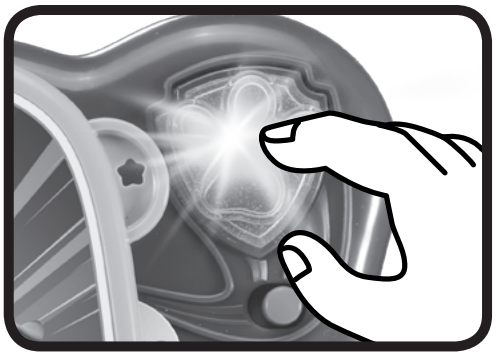
FONCTIONNALITÉS

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

Pour allumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur le **mode Vocabulaire**, **ABC** ou **Musique**. Vous entendrez une phrase de bienvenue dans chaque mode. Pour éteindre le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Sélection du mode de jeu** sur la position **Arrêt** ⏻.

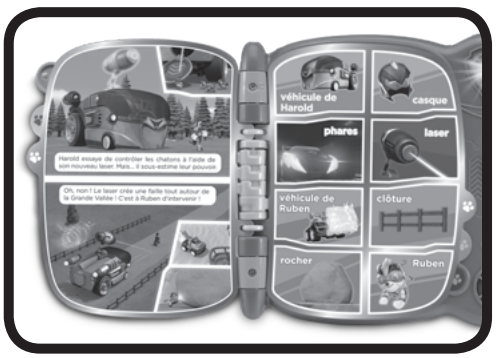
2. Bouton Patte lumineux

Appuyer sur le **bouton Patte lumineux** pour déclencher un jeu de questions/réponses en **mode Vocabulaire** ou en **mode ABC**. En **mode Musique**, appuyer sur ce bouton pour entendre des phrases tirées de la série.



3. Livre de 10 pages tactiles et interactives

Une fois le livre ouvert sur n'importe quelle page, toucher le côté gauche pour entendre Ryder lire une partie de l'histoire. Puis, toucher la page de droite pour faire le plein d'apprentissage en fonction du mode choisi.



4. Réglage du Volume sonore

Déplacer le curseur de **réglage du Volume sonore** sur la position **Volume faible** ou sur la position **Volume fort** pour régler le volume sonore.

5. Arrêt automatique

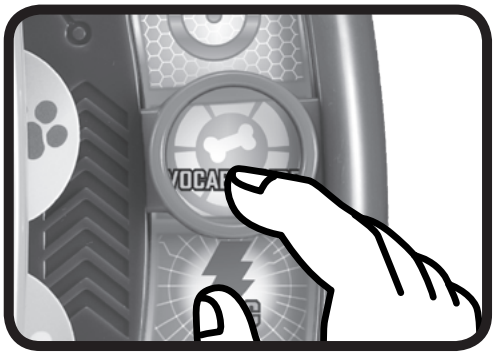
Pour préserver la durée de vie des piles, **Mon livre-jeu éducatif** s'éteint automatiquement après environ 1 minute de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/ Sélection du mode de jeu** sur l'un des trois modes ou appuyer sur le **bouton Patte lumineux**.

Note : si le jouet s'éteint pendant que votre enfant joue ou si la lumière du **bouton Patte lumineux** s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Mode Vocabulaire

Toucher les pages de gauche du livre pour entendre Ryder lire l'histoire. Toucher les pages de droite du livre pour découvrir de nouveaux mots liés à l'histoire, des significations ou des anecdotes.



2. Mode ABC

Comme en **mode Vocabulaire**, toucher les pages de gauche du livre pour entendre Ryder lire l'histoire. Toucher ensuite les pages de droite pour, cette fois-ci, découvrir les lettres qui composent chaque mot.

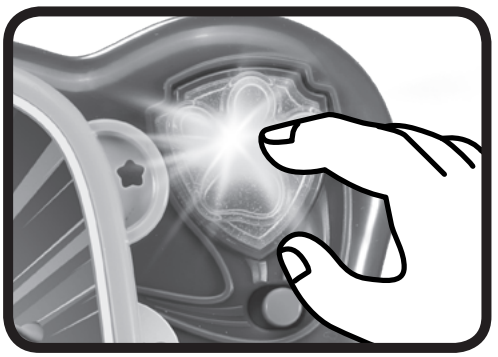
3. Mode Musique

Le livre devient musical en **mode Musique**. Une fois qu'il est ouvert sur n'importe quelle page, toucher celle de gauche pour entendre une mélodie entraînante, puis toucher un mot sur la page de droite pour y ajouter des sons rigolos par-dessus la mélodie.

Appuyer sur le **bouton Patte lumineux** pour entendre des phrases clés de la série.

4. Le super défi

En **mode Vocabulaire** ou **ABC**, appuyer sur le **bouton Patte lumineux** en haut à droite du livre pour déclencher un super quiz. C'est un jeu éducatif de questions/réponses éducatif auxquelles l'enfant devra répondre en appuyant sur les mots de la partie droite de chaque page.



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.

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 & © 2020 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.
91-003844-001 FR