



Manuel d'utilisation

La montre-jeu interactive de Peppa



© 2021 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro.
91-003758-017 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir La montre-jeu interactive de Peppa de VTech®. Félicitations ! Votre enfant apprend tout en s'amusant grâce aux différents jeux inclus. Il s'initie aux chiffres, au calcul, aux formes et bien plus encore !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Une montre-jeu interactive de VTech®
- Une pile bouton CR2450 (insérée dans le jouet)
- 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, 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.

CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT

PILES	Une pile bouton CR2450
FORMAT DE L'HEURE	12 h ou 24 h
ÉCRAN	Digital
TEMPÉRATURE DE FONCTIONNEMENT	0°C - 40°C

Notes :

- 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.

Important Note:

- Do not place the watch under running water.
- Do not submerge. Not suitable for showering, bathing or swimming.
- Keep the cover closed when the watch is not in use.

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION :

Comme avec d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, La montre-jeu interactive de Peppa 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.

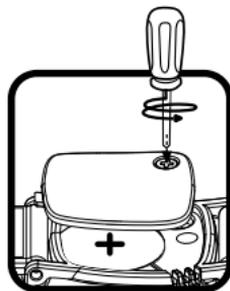
Par ailleurs, vérifiez que le bracelet de votre enfant ne soit ni trop serré, ni trop lâche. Si vous observez des rougeurs, gonflements ou autre irritation, veuillez consulter un médecin avant de remettre la montre.

POUR COMMENCER

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 de la montre à l'aide d'un tournevis.
3. Utiliser le tournevis pour pousser la pièce métallique comme sur le dessin ci-contre pour débloquer la pile. Retirer la pile.
4. Insérer une pile CR2450 en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
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.



ATTENTION:

Contient une pile bouton au lithium.

Une pile bouton au lithium peut causer en moins de deux heures des brûlures chimiques internes graves pouvant conduire à la mort en cas d'ingestion ou d'introduction à l'intérieur d'une partie quelconque du corps.

Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contactez immédiatement un centre antipoison.



WARNING!

Contains coin battery.

A coin battery can cause severe or fatal injuries in 2 hours or less if it is swallowed or placed inside any part of the body.

Individual battery is hazardous. 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.

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.

Pour commencer à jouer avec La montre-jeu interactive de Peppa

Lors de la première utilisation, ouvrir le **clapet** de la montre puis appuyer sur les **boutons de gauche, de droite** et le **bouton OK** en les maintenant appuyés pendant approximativement 5 secondes pour débloquer le mode Test. Vous entendrez trois petits sons qui seront le signe que le mode Test est débloqué. Appuyer ensuite sur le bouton de votre choix pour activer la montre et régler l'heure.

Appuyer 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 une fois les réglages 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.

FONCTIONS ET ACTIVITÉS

Clapet

Ouvrir le clapet pour voir l'heure. Lorsque le clapet est fermé, appuyer légèrement sur le bas du clapet pour déclencher des phrases de Peppa et des sons amusants.

Boutons de gauche/droite

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

Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer votre choix et vous diriger vers une autre option dans les différentes activités.

Bouton Heure/Menu

Appuyer sur le bouton **Heure/Menu** pour revenir à l'heure.

Format de l'heure

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

Menu d'accueil

Appuyer 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 	

- Appuyer sur le bouton de gauche ou de droite pour faire défiler les activités.
- Appuyer sur le bouton **OK** pour choisir une activité.

1. Alarme

Vous pouvez régler la mélodie de l'alarme parmi 3 sons.

- Appuyer sur le bouton de gauche ou de droite pour activer ou désactiver l'alarme puis sur le bouton **OK** pour valider.
- Ensuite, réglez l'heure à laquelle vous souhaitez que votre alarme sonne, puis appuyez sur le bouton **OK** pour valider.
- Appuyer sur le bouton de gauche ou de droite pour choisir votre mélodie puis sur le bouton **OK** pour la valider.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le bouton **Heure/Menu**.



2. Chronomètre

- Appuyer sur le **bouton OK** pour démarrer le chronomètre. Appuyer à nouveau sur le **bouton OK** pour l'arrêter.
- Lorsque le chronomètre est arrêté, vous pouvez réinitialiser en appuyant sur le **bouton de gauche** ou de **droite**.



3. Sablier

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour régler le décompte.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.
- Lorsque vous appuyez sur le **bouton OK**, le décompte démarre automatiquement.
- Pour arrêter et redémarrer le sablier lorsqu'il est en marche, appuyer sur le **bouton OK**. Pour le réinitialiser, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite**.



4. Jeux

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

4.1. Compte avec Peppa

Sélectionnez le nombre de poissons que vous voyez apparaître à l'écran ! Appuyez sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour répondre, puis appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer.



4.2. Tir au panier

Suivez les instructions en choisissant le plus petit ou le plus grand nombre et tirez dans le panier de basket correspondant ! Une fois que la balle atteint le panier souhaité, appuyez sur le **bouton OK** pour lancer le ballon.



4.3. Fruits ou légumes ?

Suivez les instructions et sélectionnez un fruit ou un légume sur le tapis roulant. Appuyez sur le **bouton OK** pour faire votre choix.



4.4. Les ombres mystérieuses

Faites correspondre les ombres avec les animaux ou les personnages qui apparaissent à l'écran. Appuyez sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour répondre, puis appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer.



5. Réglages

Dans les réglages, appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour faire défiler les différentes options :

5.1. Cadran

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir l'un des 8 cadrans.
- Appuyer sur le **bouton OK** ou le bouton **Heure/Menu** pour confirmer.



5.2. Fonction Coucou

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



5.3. Réglages de l'heure

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



ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour économiser la pile, La montre-jeu interactive de Peppa s'éteindra automatiquement après 30 secondes d'inactivité. Appuyer sur un bouton ou ouvrir le clapet pour la rallumer. 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 la pile.



Note : la montre-jeu interactive de Peppa ne s'éteint pas automatiquement lorsque le chronomètre est activé.

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 la pile 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 DES PROBLÈMES

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 une neuve.

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



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !



VTech and the VTech logo TM & © 2020. VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

All rights reserved.

Imprimé en Chine.

91-003758-017 (FR)