nickelodeon

PAW PATROL

LA PAT' PATROUILLE

vtech®

Manuel d'utilisation

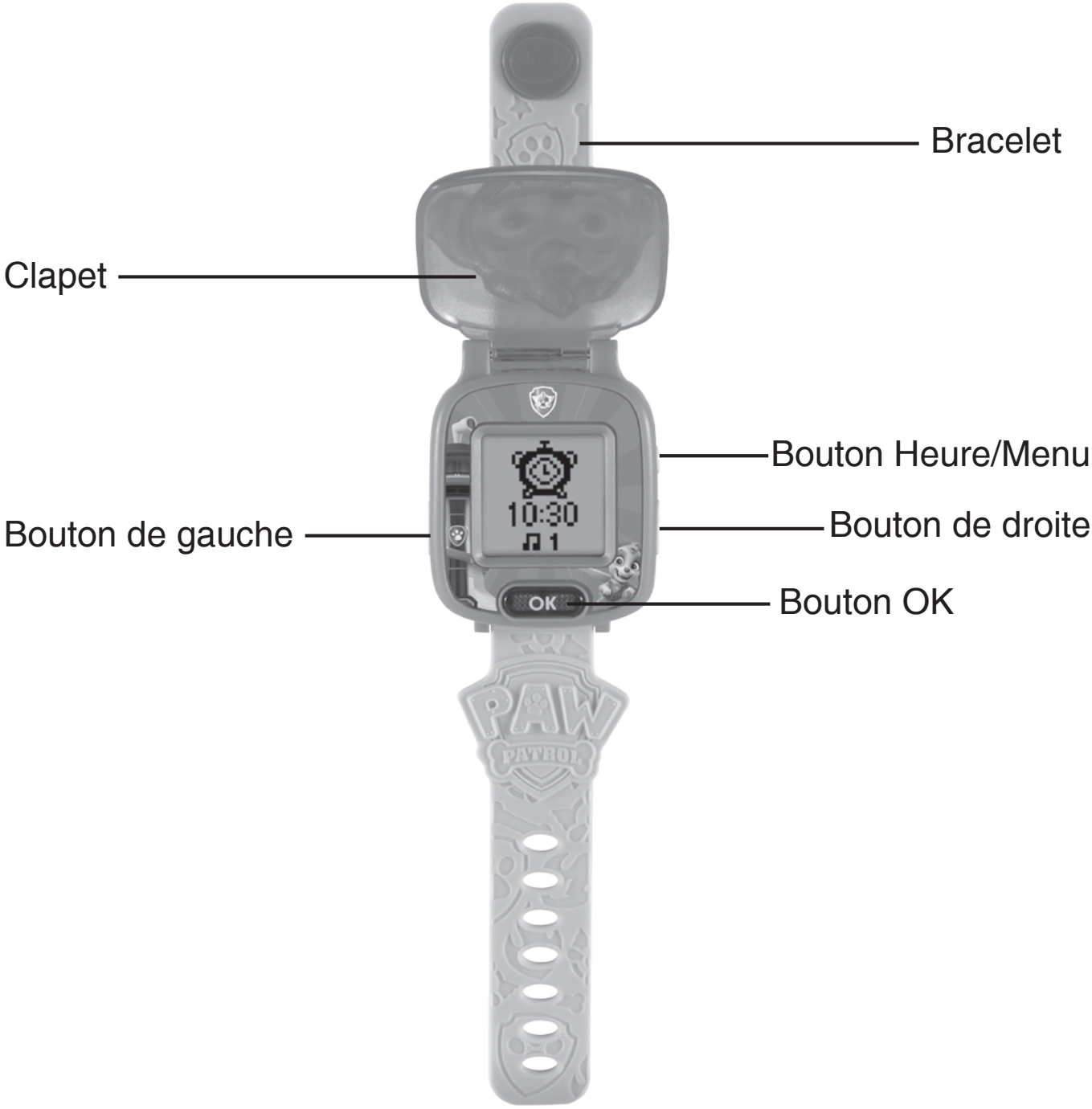
La montre-jeu interactive

SPIN MASTER™

©2022 &TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **La montre-jeu 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 mathématiques.



CONTENU DE LA BOÎTE

- **La montre-jeu interactive** de **VTech®**
- Une pile 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.

NOTE :

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

Pile	Une pile CR2450
Format de l'heure	12 h ou 24 h
Écran	Digital
Température de fonctionnement	0 °C - 40 °C

Notes importantes :

- Ne pas immerger la montre et ne pas l'utiliser sous la douche ou 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-jeu 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.

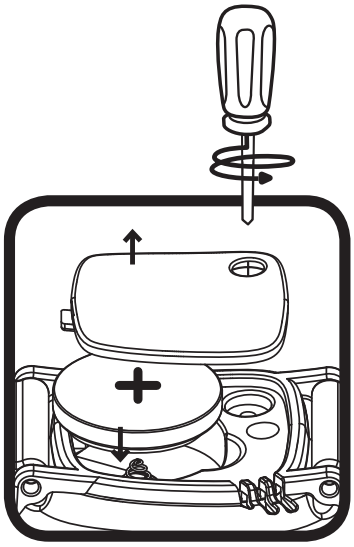
ALIMENTATION

Source d'alimentation

La montre-jeu interactive fonctionne avec une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démonstration uniquement.

Installation des piles

1. Avant d'insérer la pile, s'assurer que le jouet est éteint.
2. À l'aide d'un tournevis (non fourni), dévisser le couvercle du compartiment à pile situé au dos de la montre.
3. Retirer la pile CR2450 en tirant sur l'une des extrémités et en insérer une nouvelle comme indiqué sur le schéma.
4. Positionner à nouveau le couvercle du compartiment à pile et resserrer la vis.



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 anti poison.

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.

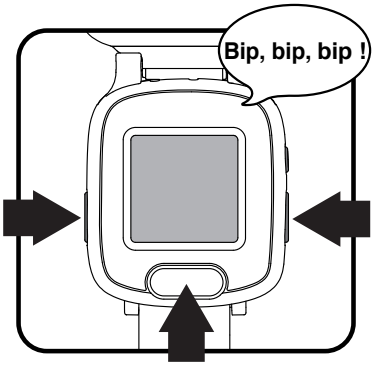
Tri des produits et piles usagés

- 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

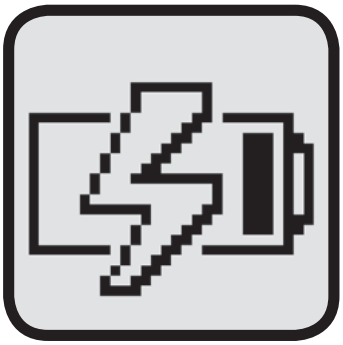


Lors de la première utilisation, ouvrir le clapet de la montre puis appuyer sur les **boutons de gauche, de droite** et le **bouton OK** en les maintenant appuyés pendant approximativement 5 secondes pour débloquer le **mode Test**. Cela déclenchera trois petits sons qui seront le signe que le **mode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

Arrêt automatique



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

Note : La montre-jeu 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.

FONCTIONS ET ACTIVITÉS

1. Le clapet

Ouvrir le **clapet** pour regarder l'heure. Lorsque celui-ci est fermé, appuyer sur la partie basse du **clapet** pour activer les phrases Pat' Patrouille et l'effet lumineux.

2. Boutons de gauche et de droite

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

3. Bouton OK OK

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

4. Bouton Heure/Menu

Appuyer sur ce bouton pour revenir à l'heure.

5. Affichage de l'heure

Appuyer sur le **bouton Heure/Menu** pour afficher l'heure. Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour accéder au menu et sélectionner une activité ou configurer un paramètre.

6. Menu d'accueil

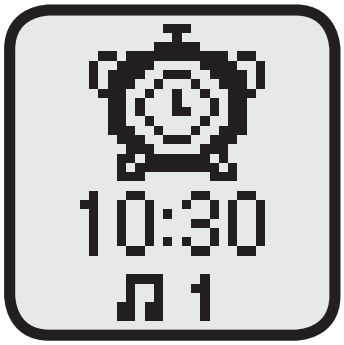
Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour accéder au menu.

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 votre activité.

1. Alarme



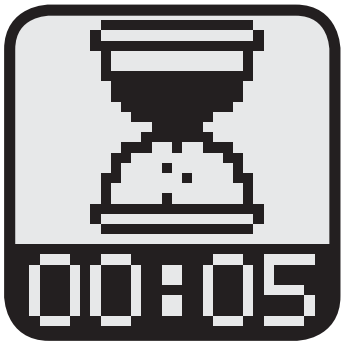
Vous pouvez régler la mélodie de l'alarme parmi 10 sons.

- 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 appuyer sur le **bouton OK** pour valider.
- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour choisir la 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, appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour le réinitialiser.

3. Sablier



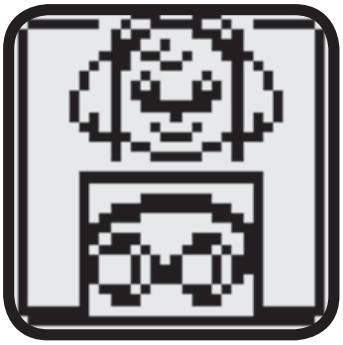
- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour régler le décompte.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu.**
- Lorsque vous appuyez sur le **bouton OK**, le décompte démarre automatiquement.
- Pour arrêter et redémarrer 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** :

Les médaillons

Ryder a mélangé les médaillons des chiots. Aidez-le à retrouver les bons médaillons. Appuyez sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour sélectionner, puis sur le **bouton OK** pour valider votre choix.

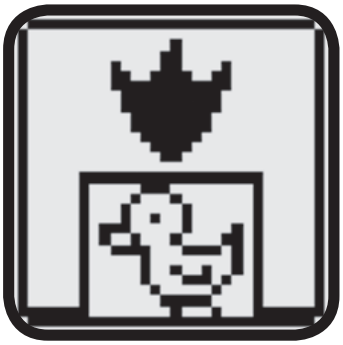


La trousse de secours

Jake s'est fait mal en vacances à la montagne. Aidez Marcus à le soigner en localisant la blessure de Jake à l'aide de la machine à rayons X. Appuyez sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour sélectionner l'endroit de la blessure, puis sur le **bouton OK** pour valider votre 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. Aidez Chase à retrouver les animaux en distinguant leurs pas. Appuyez sur le **bouton de gauche** ou **de droite**, puis sur le **bouton OK** pour valider votre choix.



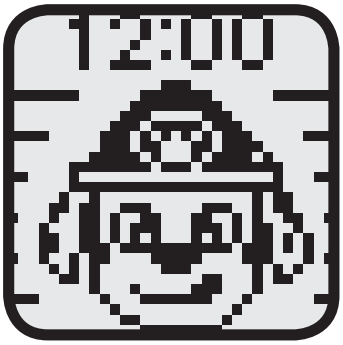
L'arrivée au temple

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

5. Réglages

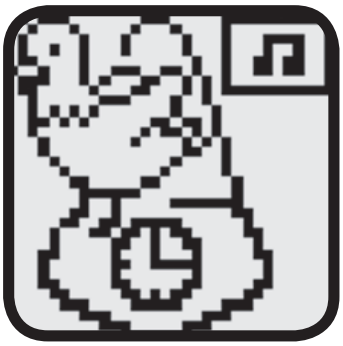
Dans les réglages, appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour faire défiler les différentes options.

Cadran



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

Fonction Coucou



- Lorsque la **fonction Coucou** est activée, un son court se déclenchera 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.

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 12 h).
- Appuyer sur le **bouton OK** ou sur le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.

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 la pile.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre la pile.
4. Allumer le jouet. Il sera prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une pile neuve.

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.

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 !

TM & © 2021 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.
Imprimé en Chine.
IM-551600-003