



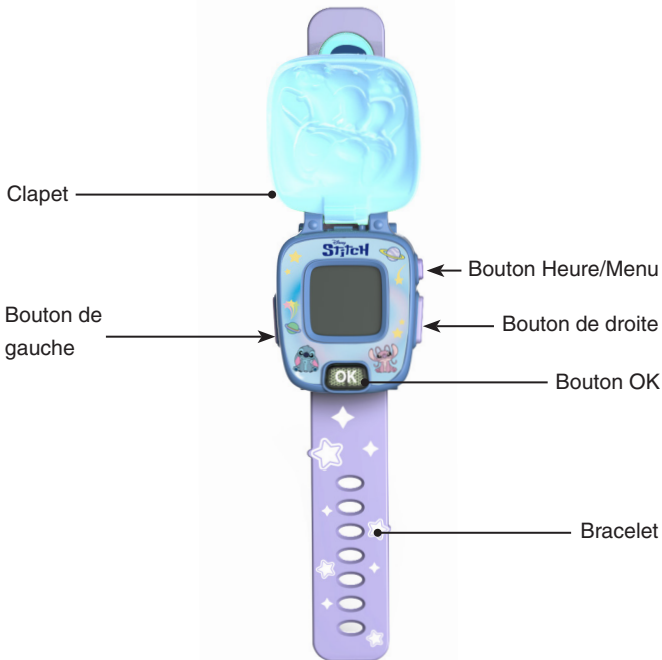
Manuel d'utilisation

La montre-jeu interactive de Stitch



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La montre-jeu interactive de Stitch** de VTech®. Félicitations ! Grâce à sa montre, votre enfant pourra s'amuser et découvrir avec Stitch et ses amis ! **La montre-jeu interactive de Stitch** affiche l'heure, permet d'utiliser un chronomètre ou encore une alarme. Grâce aux 4 jeux inclus, écoutez les phrases amusantes de Stitch et suis les instructions pour jouer et apprendre avec Stitch et ses amis !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **La montre-jeu interactive de Stitch de VTech®**
- Une pile CR2450 (insérée dans le jouet)
- Un 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.

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	CR2450 (3 V)
FORMAT DE L'HEURE	12 h ou 24 h
AFFICHAGE	Digital
TEMPÉRATURE OPTIMALE D'UTILISATION	0 °C - 40 °C

NOTES :

- Ne pas utiliser la montre sous l'eau, 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 d'autres objets portés près du corps de manière prolongée, **La montre-jeu interactive de Stitch de VTech®** 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.

WARNING

People with very sensitive skin may notice some irritation after wearing the **Stitch Learning Watch** for extended periods of time. The skin may become irritated when moisture, sweat, soap or other irritants get trapped under the wristband and are left in contact with the skin. To prevent this, we suggest children remove the watch before going to bed. Take the watch off if it's feeling uncomfortable, and keep wrist and band clean and dry.

In addition, wearing the watch too tightly may also cause irritation. Make sure the fit is good - tight enough so the watch stays in place but not so tight that it's uncomfortable. If you notice any redness, swelling or other irritation, you may want to consult a doctor before wearing the watch again.

ALIMENTATION

Source d'alimentation

La montre-jeu interactive de **Stitch** de **VTech®** fonctionne avec une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démonstration uniquement. Pour de meilleures performances, nous vous conseillons de la remplacer par une nouvelle pile.



Lire le manuel d'utilisation.



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, contacter 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.



ATTENTION

- **DANGER D'INGESTION** : ce produit contient une pile bouton.
- L'ingestion de cette pile peut entraîner la mort ou des blessures graves.
- L'ingestion d'une pile bouton peut provoquer des brûlures chimiques internes en seulement **2 heures**.
- **GARDER** les piles neuves et usagées **HORS DE LA PORTÉE** des enfants.
- **Consulter immédiatement un médecin** si l'on soupçonne qu'une pile a été avalée ou insérée dans une partie du corps.



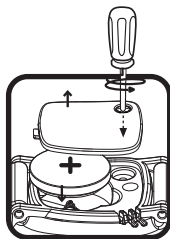
WARNING

- **INGESTION HAZARD:** This product contains a button cell or coin battery.
- **DEATH** or serious injury can occur if ingested.
- A swallowed button cell or coin battery can cause **Internal Chemical Burns** in as little as **2 hours**.
- **KEEP** new and used batteries **OUT OF REACH of CHILDREN**
- **Seek immediate medical attention** if a battery is suspected to be swallowed or inserted inside any part of the body.



Installation des piles

1. S'assurer que le clapet de la montre est fermé.
2. Repérer le couvercle du compartiment à piles situé au dos de l'appareil. Utiliser un tournevis pour desserrer la vis, puis ouvrir le couvercle.
3. À l'aide du tournevis, pousser la pièce métallique conformément au schéma. Retirer la pile lorsqu'une extrémité se soulève.
4. Suivre le schéma à l'intérieur du compartiment pour positionner une nouvelle pile bouton CR2450, puis l'insérer en appuyant dans son logement.
5. Remettre le couvercle du compartiment à piles et resserrer la vis pour le fixer.



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.
- Retirer les piles usagées et les recycler ou s'en débarrasser immédiatement conformément aux réglementations locales et les tenir hors de portée des enfants. Ne pas jeter les piles dans les ordures ménagères et ne pas les incinérer.
- Des piles usagées peuvent aussi provoquer des blessures graves ou mortelles en cas d'ingestion.
- Appeler un centre antipoison local pour obtenir des informations sur le traitement à suivre en cas d'ingestion de piles.
- Ne pas forcer la décharge, ne pas recharger, démonter, chauffer à plus de 60 °C (140 °F) ni incinérer. Une telle manipulation peut provoquer des blessures dues à un dégazage, une fuite ou une explosion entraînant des brûlures chimiques.
- Le compartiment à piles doit toujours être complètement fermé. Si le compartiment à piles ne ferme pas correctement, arrêter d'utiliser le produit, retirer les piles et les tenir hors de portée des enfants.

PILES RECHARGEABLES :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

- Insert batteries with the correct polarity (+ and -).
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in fire.
- Remove and immediately recycle or dispose of batteries from equipment not used for an extended period of time according to local regulations.
- Remove and immediately recycle or dispose of used batteries according to local regulations and keep away from children. Do NOT dispose of batteries in household trash or incinerate.
- Even used batteries may cause severe injury or death.
- Call a local poison control center for treatment information.
- Do not force discharge, recharge, disassemble, heat above 60°C (140°F) or incinerate. Doing so may result in injury due to venting, leakage or explosion resulting in chemical burns.
- Always completely secure the battery compartment. If the battery compartment does not close securely, stop using the product, remove the batteries, and keep them away from children.

RECHARGEABLE BATTERIES:

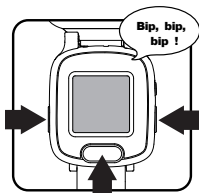
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not charge non-rechargeable batteries.

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

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

FONCTIONNALITÉS

1. Clapet

Ouvrir le **clapet** pour regarder l'heure. Lorsque celui-ci est fermé, appuyer sur la partie basse du **clapet** pour entendre les personnages parler et déclencher des sons et effets lumineux.

2. Boutons de gauche et de droite

Utiliser les **boutons de gauche** et **de droite** pour sélectionner une activité ou une option.

3. Bouton OK

Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix et passer à la prochaine option dans différentes activités.

4. Bouton Heure/Menu

4.1. Affichage de l'heure

Appuyer sur ce bouton pour revenir à l'affichage de l'heure ou pour changer le cadran affiché.

4.2. Menu

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

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.

5. Alarme

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou **de droite** pour définir l'heure et choisir la sonnerie.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer son choix et passer au réglage suivant.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



6. Chronomètre

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



7. Sablier

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour régler le décompte.
- Appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer. Le décompte commencera immédiatement.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.
- 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**.



8. Réglages

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

8.1. Réglage 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** pour confirmer.
- Pour sauvegarder le réglage, appuyer sur le **bouton Heure/Menu**.



8.2. Réglages du cadran

- Appuyer sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir parmi les différents cadrans.
- Appuyer sur les boutons **Heure/Menu** ou **OK** pour confirmer et sauvegarder le réglage.



8.3. 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.

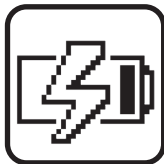


9. Arrêt automatique

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

NOTE :

La montre-jeu interactive de Stitch ne s'éteint pas automatiquement lorsque le chronomètre est activé. La montre s'éteint automatiquement lorsque le niveau de la batterie est faible. Lorsque l'image ci-contre apparaît à l'écran, il faut alors rapidement remplacer la pile.



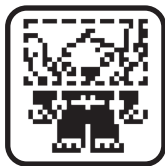
ACTIVITÉS

1. Jeux

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

1.1. Compléter les puzzles

Les images de Stitch et de ses amis ont été mélangées. Votre enfant utilise les **boutons de gauche** et **de droite** pour trouver les bonnes pièces, puis appuie sur le **bouton OK** pour les sélectionner et résoudre les puzzles.



1.2. Des fleurs pour Angel

Stitch aimerait cueillir des fleurs pour Angel. Votre enfant aide Stitch à ramasser les fleurs en utilisant les **boutons de gauche** et **de droite** pour se déplacer et le **bouton OK** pour les cueillir, tout en essayant d'éviter les papillons !



1.3. Détection thermique

Votre enfant aide Jumba à se servir de son thermodétecteur pour découvrir qui se cache derrière les silhouettes ! Utiliser les **boutons de gauche** et **de droite** pour associer la silhouette à la bonne pose du personnage, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer votre choix.



1.4. Chef Stitch

Votre enfant cuisine avec Stitch et prépare des smoothies en suivant la recette. Utiliser les **boutons de gauche** et **de droite** pour choisir les bonnes quantités de chaque ingrédient et régler le temps, puis appuyer sur le **bouton OK** pour confirmer votre choix.



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 ?

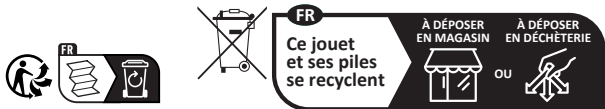
Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :
www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

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



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

