

Disney
LA
REINE
DES
NEIGES II

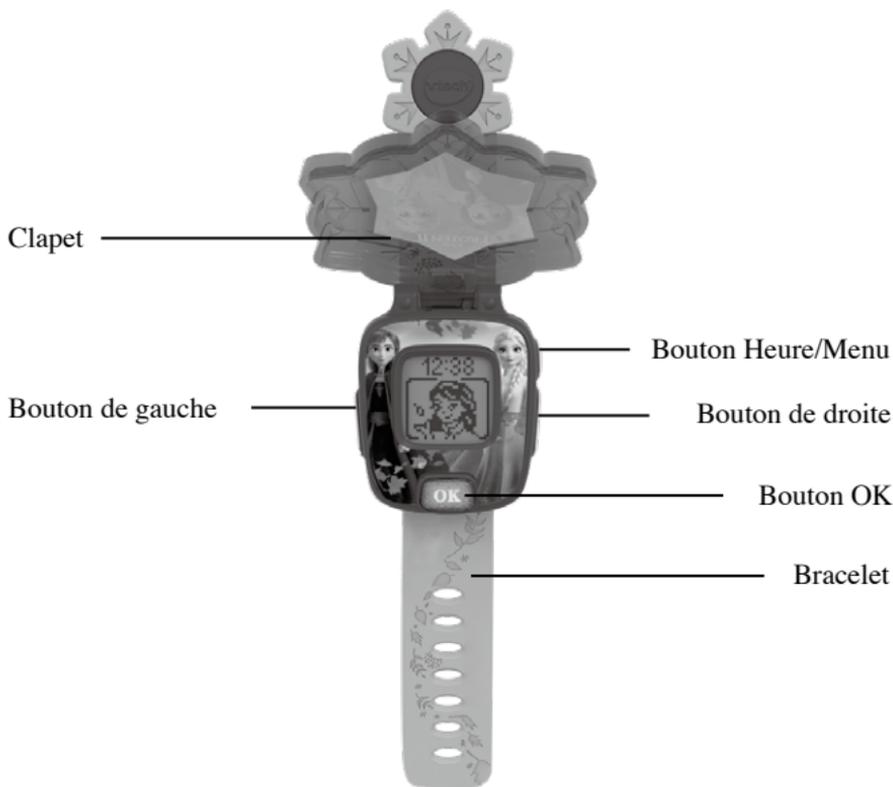
Manuel d'utilisation

Montre-jeu interactive



INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir la **Montre-jeu interactive** de **VTech®**. Félicitations ! Cette montre ultra complète te permet de t'amuser en compagnie de tes héros préférés de *La Reine des Neiges II*. 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

- Une **Montre-jeu interactive** de VTech®
- 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	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** 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

Ouvrez le clapet pour voir l'heure. Lorsque le clapet est fermé, appuyez légèrement sur le bas du clapet pour déclencher des phrases des personnages de *La Reine des Neiges II* et des effets lumineux.

Boutons de gauche/droite

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

Bouton OK

Appuyez sur le **bouton OK** lumineux pour confirmer ton choix et te diriger vers une autre option dans les différentes activités.

Bouton Heure/Menu

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

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:

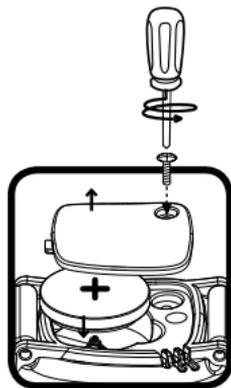
Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

ALIMENTATION

La **Montre-jeu interactive** fonctionne grâce à une pile bouton CR2450. La pile d'origine est une pile de démonstration.

1. Installation des piles

1. Ouvrir le compartiment à pile situé au dos de la montre à l'aide d'un tournevis (non fourni).
2. Insérer une pile bouton CR2450 neuve en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à pile.
3. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à pile.



2. Mise en garde

- Seul le type de pile recommandé au point précédent (une pile bouton CR2450) doit être utilisé.
- Conserver la pile bouton hors de la portée des enfants.
En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin.
- 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.



Pour commencer à jouer avec la Montre-jeu interactive

Lors de la première utilisation, ouvre le **clapet** de la montre puis appuie successivement sur les **boutons de gauche, de droite** et le **bouton OK** pendant approximativement 5 secondes pour débloquent le mode Test. Tu entendas trois petits sons qui seront le signe que le mode Test est débloquent. 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 une fois les réglages terminés.

Note :

- 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 la pile, 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 la pile.



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 3 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 le **bouton 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** :

4.1. Les poses d'Olaf

Mémorise la pose d'Olaf puis essaie de la retrouver. Le vent change les poses aléatoirement, à toi d'appuyer sur le **bouton OK** une fois que tu auras trouvé la bonne image.



4.2. Compte-rochers

Les trolls se transforment en rochers ! Waouh ! À toi de jouer pour les compter ! Appuie sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir une réponse.



4.3. Le pouvoir des contraires

Le pouvoir d'Elsa a laissé des opposés sur son chemin ! Écoute bien la consigne et trouve quel élément est le plus petit, grand, court, fin... Appuie sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir une réponse.



4.4. La traversée chiffrée

Suis les instructions et sélectionne le bon nombre pour aider Olaf à traverser la rivière glacée. Aux niveaux 1 et 2, appuie sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour choisir une réponse. Au niveau 3, appuie sur le **bouton de gauche** ou de **droite** pour sélectionner une réponse, puis sur le **bouton OK** pour valider.



5. Réglages

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

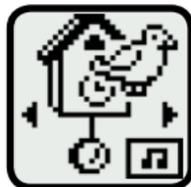
5.1. Cadran

- Appuie sur le bouton de gauche ou **de droite** pour choisir l'un des 9 cadrans.
- Appuie 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 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 le **bouton OK** ou le **bouton Heure/Menu** pour confirmer.



5.3. 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 12 h).
- Appuie 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 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.



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

