

vtech[®]

Manuel d'utilisation

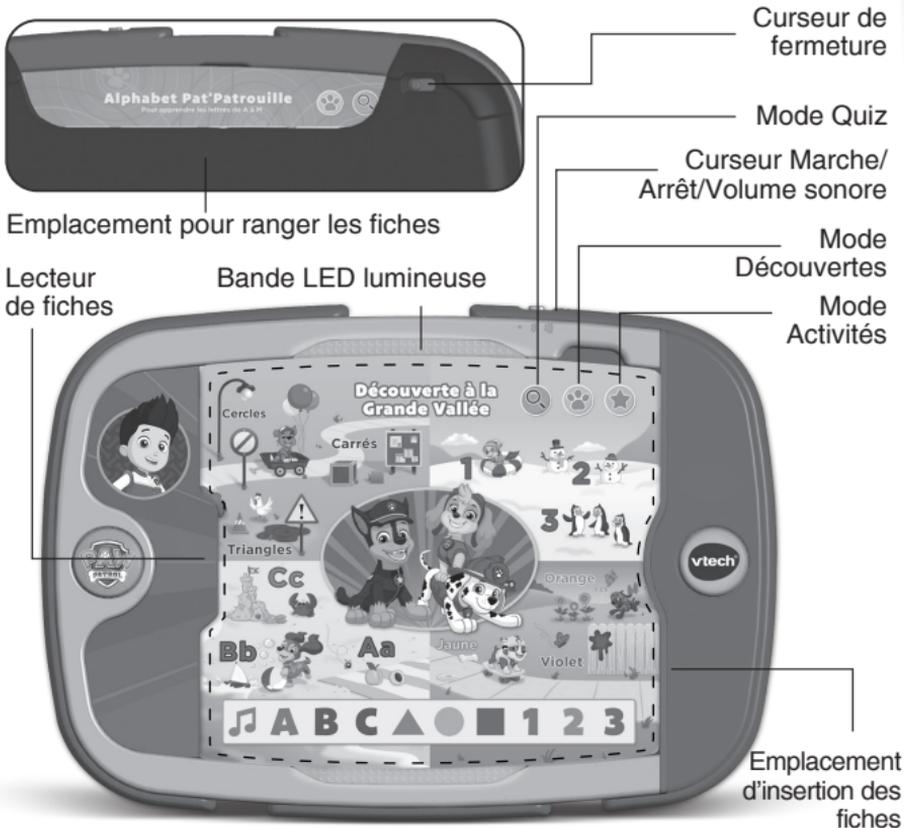


PAT'PATROUILLE TACTIPAD MISSIONS ÉDUCATIVES



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Pat'Patrouille TactiPad Missions éducatives** ! Félicitations ! Cette tablette permet d'aider la Pat'Patrouille à résoudre des problèmes dans la Grande Vallée, comme dans le dessin animé. Cette tablette tactile interactive sans écran contient 10 fiches d'activités interchangeables qui permettent de découvrir des apprentissages de base tels que les lettres, les chiffres, la météo et la résolution de problèmes. Chaque carte possède différentes façons d'apprendre avec la Pat'Patrouille ! Sur chaque carte, appuie sur la touche Découvertes, la touche Quiz ou la touche Activités.



CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 Pat'Patrouille TactiPad Missions éducatives
- 10 fiches éducatives recto verso
- 1 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. 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.

Pour retirer les attaches de la boîte :

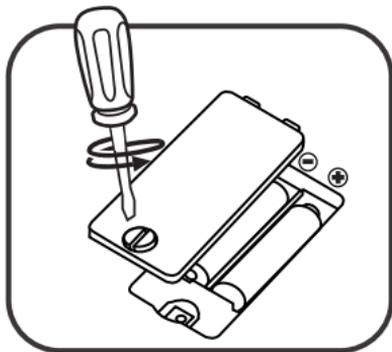
- ① Tourner les attaches permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter les attaches en plastique.



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 du jouet à l'aide d'un tournevis plat.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
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.

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.

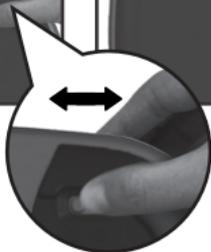
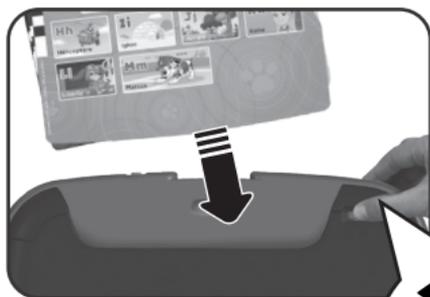


COMMENT JOUER ?

1. Insérer les fiches



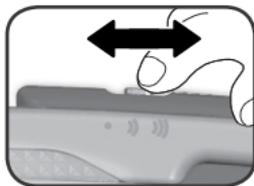
2. Ranger les fiches



FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Volume sonore

Faire glisser le curseur vers la position Volume bas \rangle ou haut $\rangle\rangle$ pour allumer l'appareil et régler le volume.



2. Mode Découvertes

Ce mode est le mode activé par défaut à l'allumage du jouet ou lorsqu'une nouvelle fiche est insérée. Dans ce mode de jeu, toucher les images sur la fiche pour en explorer son contenu sonore. Ce mode permet de découvrir de nouveaux mots et des compétences de base à travers l'exploration. Lorsqu'un autre mode est activé, appuyer sur ce mode à n'importe quel moment pour revenir vers ce mode.



3. Mode Quiz

Appuyer sur le **bouton Quiz** pour jouer à un jeu de "recherche" avec des questions qui renforceront un peu plus ton apprentissage que dans le **mode Découvertes**. Une fois le jeu terminé, le jouet reviendra automatiquement au **mode Découvertes**. Appuyer sur le **bouton Quiz** une nouvelle fois pour jouer à un autre jeu.



4. Mode Activités

Appuyer sur le **bouton Activités** pour renforcer les nouveaux apprentissages. Les activités dans ce mode de jeu varient d'une fiche à l'autre (tests, musiques, narration, et plus encore).



5. Arrêt automatique

Pour préserver la batterie, la tablette se met automatiquement en veille après 3 minutes d'inactivité. Pour remettre en marche la tablette, déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Volume sonore** vers la position Arrêt puis le déplacer à nouveau vers la position Volume bas ou haut.

FICHES

Pat'Patrouille TactiPad Missions éducatives contient 10 fiches éducatives recto verso qui peuvent se ranger dans le compartiment au dos du jouet. La tablette contient en plus une fiche intégrée qui offre de nombreux apprentissages.



Découverte à la Grande Vallée
(carte intégrée)



Alphabet Pat'Patrouille
Apprentissage :
les lettres de A à M



Un peu de rangement
Apprentissage :
les lettres de A à M



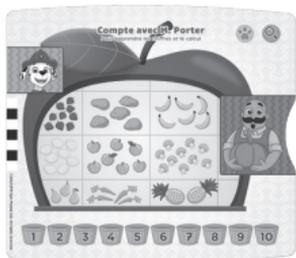
Alphabet Pat'Patrouille

Apprentissage :
 les lettres de N à Z



Nettoyage de la plage

Apprentissage :
 les lettres de N à Z



Compte avec M. Porter

Apprentissage :
 les chiffres et le calcul



Compte les vaches

Apprentissage : les chiffres



Appel à l'aide

Apprentissage :
 la résolution de problèmes

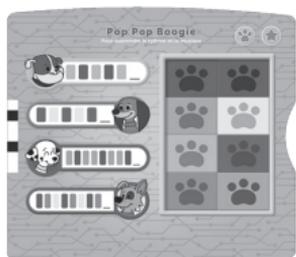


Labyrinthe Pat'Patrouille

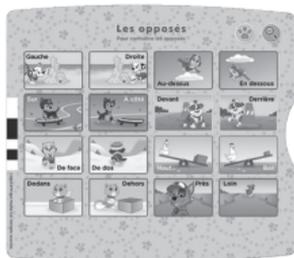
Apprentissage : la logique



DJ Ruben aux platines
Apprentissage :
la musique et les instruments



Pop Pop Boogie
Apprentissage :
le rythme et la musique



Les opposés
Apprentissage : les opposés



Le terrain de jeu
Apprentissage :
les mots de vocabulaire



Les 4 saisons
Apprentissage : la météo



Les aventures de la Pat'Patrouille
Apprentissage : la chronologie



Les sacs à dos
Apprentissage : classer



La nuit de la Pat'Patrouille
Apprentissage :
la résolution de problèmes



Le chantier des formes
Apprentissage : les formes



Traversée de la rivière
Apprentissage : les formes



Colorie avec Marcus
Apprentissage :
les couleurs et les mélanges



La journée de Stella
Apprentissage :
l'heure et la chronologie

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvant ni de produit corrosif.
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.

EN CAS DE PROBLÈME

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 normalement 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 le 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

©2023 Spin Master Ltd. ™PAW PATROL et tous les titres, logos et personnages connexes ainsi que le logo SPIN MASTER sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Utilisées sous licence. Nickelodeon et tous les titres et logos connexes sont des marques de commerce de Viacom International Inc.



TM & © 2023 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

IM-617800-003

Version:0