

Disney

Manuel d'utilisation

JAKE
ET LES
PIRATES DU
PAYS IMAGINAIRE

LONGUE VUE MAGIQUE



**3-6
ANS**

vtech®

© Disney
Visitez le site
www.disney.fr/disney-junior

© 2013 VTech
Imprimé en Chine
91-002753-004 (FR)

Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...

Chez VTech[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

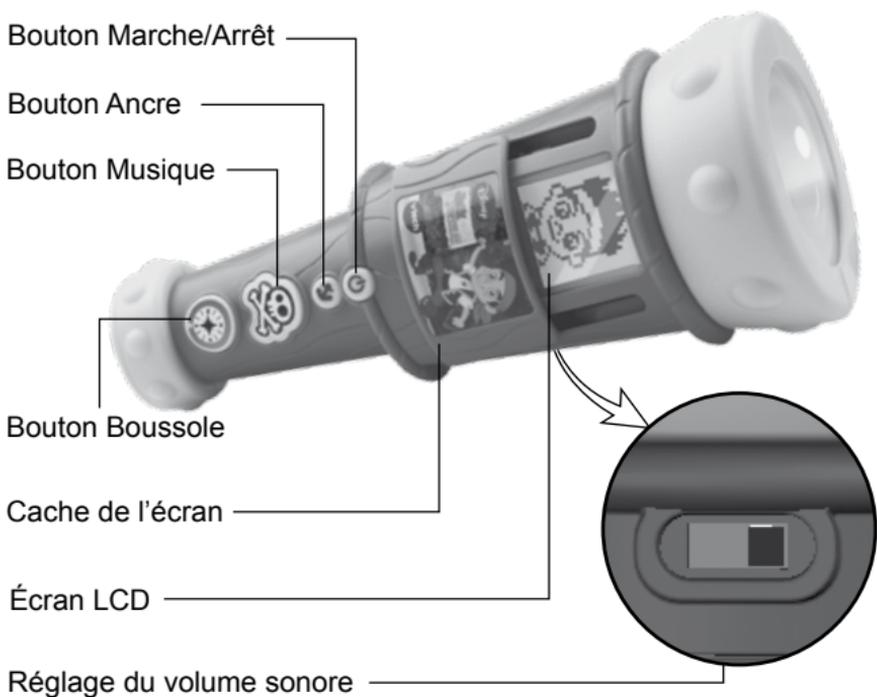
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Longue vue magique – Jake et les Pirates du Pays Imaginaire** de VTech®. Félicitations !

Avec son design réaliste, la **Longue vue magique** plonge votre enfant dans l'univers des pirates ! Accompagné de ses personnages préférés, il découvre du vocabulaire et de la musique. Et grâce à l'écran coulissant, il peut jouer comme il veut : sur la longue vue ou en regardant à travers la lunette comme un vrai pirate. Ohé moussaillon, rejoins vite l'équipage !



CONTENU DE LA BOÎTE

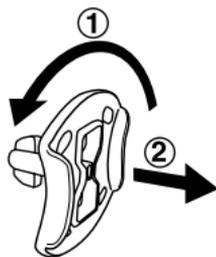
1. Longue vue magique de VTech®
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. 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, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Pour retirer l'attache de la boîte :

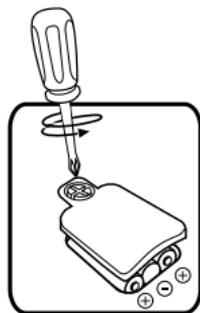


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. 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 Longue vue magique à l'aide d'un tournevis.



3. Insérer 3 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- 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.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche la **Longue vue magique** appuyer sur le bouton Marche/Arrêt. Pour éteindre la **Longue vue magique**, appuyer de nouveau sur ce bouton.

2.2. BOUTON ANCRE

Appuyer sur ce bouton pour accéder au menu ou passer au jeu suivant.

2.3. BOUTON MUSIQUE

Appuyer sur ce bouton pour accéder au mode Musique et écouter des mélodies entraînantes.

2.4. BOUTON BOUSSOLE

Appuyer sur ce bouton pour choisir un jeu ou répondre à certaines questions dans les jeux.

2.5. ÉCRAN LCD

Il est possible de jouer de différentes manières : directement sur la longue vue ou en regardant à travers la lunette après avoir fait coulisser l'écran LCD.



2.6. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, placer le curseur Réglage du volume sonore situé à l'arrière du jouet sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.

2.7. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, il s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur le bouton Marche/Arrêt.

3. ACTIVITÉS

3.1. Le cadeau de Skully



C'est l'anniversaire de Skully ! Aide Jake à lui trouver un cadeau. Écoute la question et appuie sur le bouton Boussole pour répondre.



3.2. Cache-cache pirate

Le Capitaine Crochet se cache quelque part sur l'île... Aide Jake à le retrouver en trouvant à côté de quel objet il se trouve. Appuie sur le bouton Boussole pour répondre.



3.3. Le trésor

Jake et ses amis ont trouvé un trésor ! Appuie sur le bouton Boussole pour compter les pièces avec eux.



3.4. Exploration

Fais coulisser l'écran LCD et regarde dans la lunette pour observer ce qui se passe sur l'île.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la **Longue vue magique**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de la **Longue vue magique** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer la **Longue vue magique** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

