

nickelodeon



Manuel d'utilisation

Le grand livre de la Pat'Patrouille



© Spin Master Ltd. TMPAW PATROL et tous les autres titres, logos, personnages qui y sont associés ; et le logo SPIN MASTER sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Produit sous licence. Nickelodeon et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

INTRODUCTION

Avec **Le grand livre de la Pat'Patrouille** de LeapFrog^{MD}, votre enfant part en mission d'apprentissage avec les chiots de la Pat' Patrouille ! À travers les 14 pages illustrées, il découvre les lettres de l'alphabet, leurs sons et s'initie à la lecture ou participe à une mission de recherche avec Chase pour tester ses connaissances.



① 4 boutons lumineux

② Bouton Chase

③ Bouton du mode
Lettres

④ Bouton Marche/Arrêt

⑤ Bouton Volume sonore

⑥ Bouton Marcus

⑦ Bouton du mode
Lecture

⑧ Bouton Stella

⑨ Bouton Musique

⑩ Bouton Ruben

⑪ Bouton Recherche
et trouve

⑫ 14 pages illustrées

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Le grand livre de la Pat'Patrouille**
- **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. Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

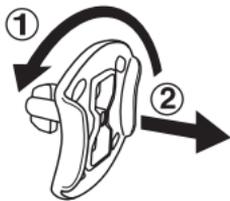
WARNING :

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 Instruction Manual as it contains important information.

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.

ALIMENTATION

⚠ ATTENTION :

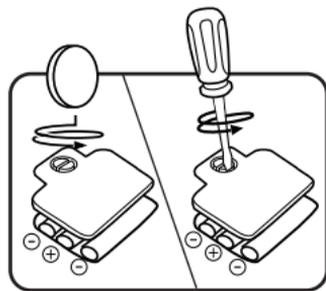
Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte. Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

⚠ WARNING:

Adult assembly required for battery installation.
Keep batteries out of reach of children.

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 livre-jeu à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 3 piles AA (AM-3/LR6) 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.



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.

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.

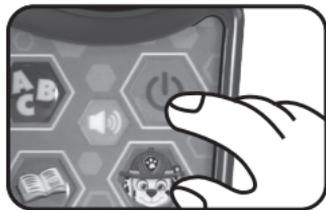
RECHARGEABLE BATTERIES

- Remove rechargeable batteries (if removable) from the toy before charging.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not charge non-rechargeable batteries.

FONCTIONNALITÉS

1. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer le jouet. Pour l'éteindre, appuyer à nouveau sur le **bouton Marche/Arrêt**.



2. Bouton Volume sonore

Appuyer sur le **bouton Volume sonore** pour choisir l'un des trois niveaux de volume.



3. Bouton du mode Lettres

Dans le **mode Lettres**, tourner les pages et appuyer sur les **boutons lumineux** pour découvrir les lettres, leurs sons et des mots de vocabulaire.



4. Bouton du mode Lecture

Dans le **mode Lecture**, tourner les pages et appuyer sur les **boutons lumineux** pour découvrir les activités des personnages de la Pat'Patrouille.



5. Bouton Musique

Dans le **mode Musique**, tourner les pages et appuyer sur les **boutons lumineux** pour écouter des mélodies et y ajouter des **sons amusants**.



6. Bouton Recherche et trouve

Dans le **mode Recherche et trouve**, appuyer sur les **boutons lumineux** pour répondre aux questions sur les lettres, la phonétique et les différentes situations.



7. Boutons Personnage

Appuyer sur les **boutons Marcus, Stella et Ruben** pour entendre Chase parler de ses amis.



8. Bouton Chase

Appuyer sur le **bouton Chase** pour l'entendre te parler de lui et de ses missions.



9. Boutons lumineux

Appuyer sur les **boutons lumineux** pour répondre aux questions, déclencher des sons et entendre les activités de la Pat' Patrouille. Les lumières clignent en rythme avec les sons et les mélodies.



10. 14 pages illustrées

Tourner les pages du livre pour découvrir les lettres, leurs sons, des phrases et écouter des mélodies.



11. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, le livre-jeu se mettra en veille automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**.

Note : Si le jouet s'éteint ou si les lumières faiblissent pendant le jeu, nous vous conseillons de changer les piles.

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 les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera 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 notre service consommateurs.

SERVICE CONSOMMATEURS

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 :

- Par téléphone au 1 800 701 5327
- Via notre site Internet

www.leapfrog.com/fr-ca/support



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

leapfrog.ca

LeapFrog est une marque de la société
VTech Holding Limited.
MC & © 2023 LeapFrog Enterprises, Inc.
Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

IM-618100-003

Version:0