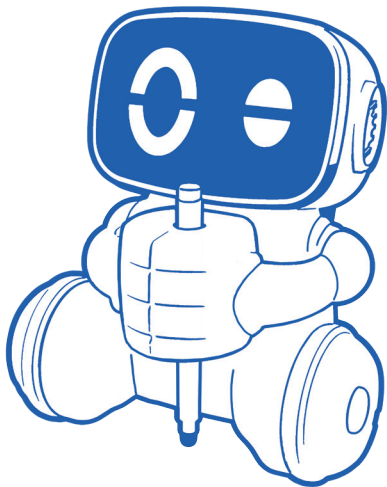


vtech®

Manuel  
d'utilisation

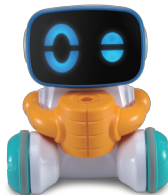
# CROKI

MON ROBOT ARTISTE



# Contenu de la boîte

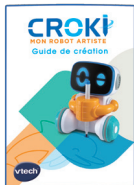
1 feutre



Crokki, mon robot artiste



15 cartes à dessiner  
recto verso\*



1 guide de création



1 boîte de rangement

\* 2 des cartes permettent de sauvegarder des codes dans le **mode Dessins à programmer**

## 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.

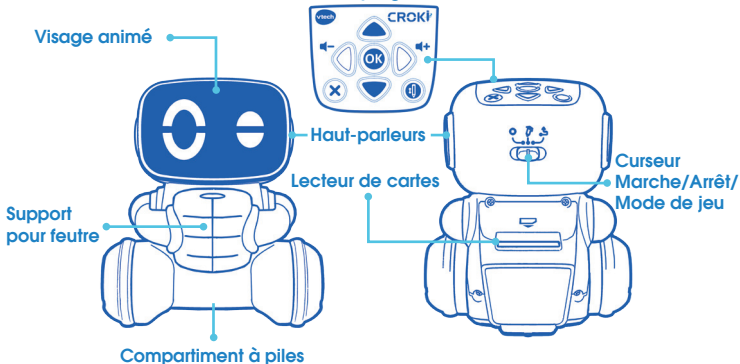
## WARNING:

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.

# FONCTIONNALITÉS

## Panneau de programmation



Déplacer le curseur sur  ou  pour démarrer Croki.

Déplacer le curseur sur  pour l'éteindre.



Appuyer sur ce bouton pour confirmer un choix, démarrer une activité ou un dessin.



Faire avancer Croki vers l'avant (Nord) dans le **mode Dessins à programmer**.



Faire avancer Croki vers l'arrière (Sud) dans le **mode Dessins à programmer**.



Faire avancer Croki vers votre gauche (Ouest) dans le **mode Dessins à programmer**. Ce bouton permet aussi de diminuer le volume sonore dans les autres modes.



Faire avancer Croki vers votre droite (Est) dans le **mode Dessins à programmer**. Ce bouton permet aussi d'augmenter le volume sonore dans les autres modes.



Ce bouton permet de contrôler (lever ou abaisser) le feutre de Croki dans le **mode Dessins à programmer**.

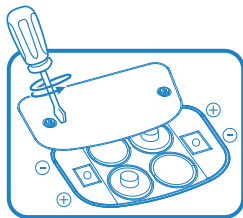


Appuyer sur ce bouton pour annuler ou quitter une activité.

# ALIMENTATION

## Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet 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 4 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 les vis sont bien serrées.



### 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

- 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.

## 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 et 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.
5. Si le jouet ne fonctionne pas correctement ou ne fonctionne plus, merci de remplacer les piles usagées par des piles neuves ou rechargées.

## ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
  2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
  3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
  4. Rallumer l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
  5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.
- Si le problème persiste, merci de contacter notre service consommateurs.

# POUR COMMENCER À JOUER

# 1

## Installation des piles

(doit être faite par un adulte)

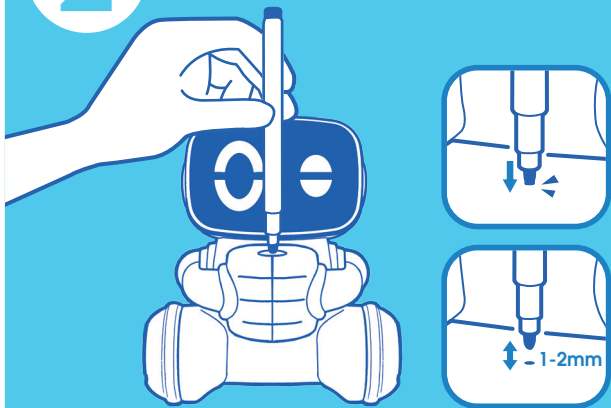


- Localiser le compartiment à piles qui se trouve sous Croki.
- Utiliser un tournevis pour ouvrir le compartiment à piles.
- Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma indiqué dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que les vis sont bien serrées.

Voir page 4 pour plus d'informations sur l'installation des piles.

# 2

## Installation du feutre

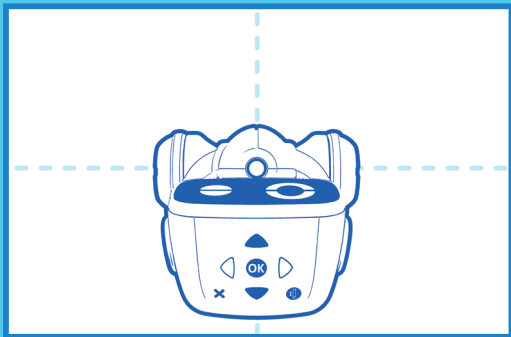


- Placer un morceau de papier sous Croki.
- Démarrer Croki.
- Retirer le capuchon du feutre et insérer le feutre dans le support.
- Appuyer doucement sur le feutre jusqu'à ce que la pointe touche le papier puis relâcher. Le feutre devrait remonter d'environ 1 à 2 mm au-dessus du papier.

**Note :** pour éviter que l'encre du feutre ne s'assèche, bien refermer le feutre après chaque utilisation ou lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

# 3

## Préparation du papier



- Préparer une feuille de papier au format A4 ou plus grand.
- Placer la feuille à plat sur une surface plane et régulière. Garder la feuille à au moins 10 cm du bord de la surface pour éviter que Croki ne chute lorsqu'il fonctionne ou dessine.
- Retirer tout objet ou obstacle sur ou autour de la feuille. Puis, placer Croki au centre de celle-ci avant de lancer une activité.

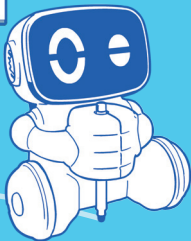
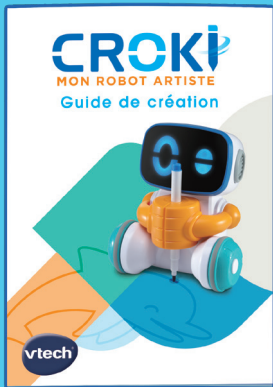
**Note :** fixer les quatre coins de la feuille sur la surface pour une qualité de dessin optimale. L'encre du feutre utilisée pouvant traverser le papier, il est recommandé de placer la feuille sur une surface pouvant être facilement nettoyée et/ou de placer une feuille supplémentaire sous la feuille de dessin pour protéger la surface.



# 4

## Place au dessin !

Vous pouvez découvrir les différents modes et des exemples de dessins pouvant être réalisés dans le guide de création inclus.



# ACTIVITÉS

## Mode Apprentissages



Déplacer le curseur sur le **mode Apprentissages** pour découvrir les **cartes à dessiner** ou pour laisser Croki choisir une activité.

### Utilisation des cartes à dessiner

- Insérer une **carte à dessiner** dans le sac à dos de Croki. Le côté de la carte que vous souhaitez utiliser doit être placé vers l'extérieur.
- Placer Croki au centre de la feuille de papier et appuyer sur le **bouton Démarrer** pour que Croki commence à dessiner.
- Après avoir fini de dessiner, Croki proposera une activité pour compléter le dessin ou le colorier.

Note : chaque côté des **cartes à dessiner** propose plusieurs dessins et activités. Certains dessins pourraient ne pas paraître terminés. Ceci est normal, Croki proposera une activité pour compléter le dessin ou demandera à votre enfant de dessiner.

### C'est Croki qui choisit !

- Si une **carte à dessiner** est présente dans le sac à dos de Croki, la retirer.
- Appuyer sur le **bouton Démarrer** pour que Croki choisisse une activité.
- Placer Croki au centre de la feuille puis appuyer sur le **bouton Démarrer** à nouveau pour lancer l'activité.
- Écouter et suivre les instructions pour dessiner et s'amuser !

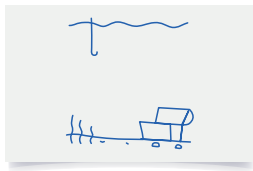
### *Complète le dessin*

- Croki dessinera quelque chose, puis votre enfant pourra compléter le dessin selon son imagination.



### *Dessine-moi une histoire*

- Croki commencera une histoire en la dessinant. Votre enfant pourra ensuite la compléter en finissant le dessin selon l'histoire qu'il imagine.



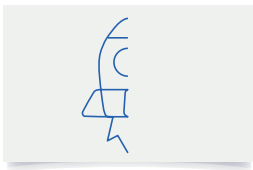
## ***Connecte les points***

- Croki fera un dessin en laissant quelques parties en pointillés. Votre enfant pourra finir le dessin en reliant tous les points.



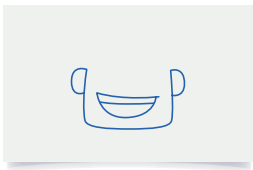
## ***Dessine l'autre moitié***

- Croki dessinera uniquement la moitié d'une image pour que votre enfant puisse s'amuser à dessiner l'autre moitié et à compléter le dessin.




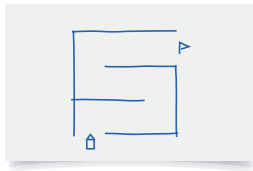
## ***Dessine un personnage***

- Croki dessinera une partie d'un visage pour que votre enfant puisse s'amuser à imaginer un personnage.



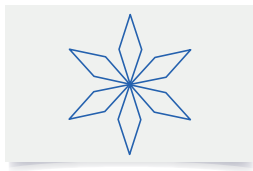
## Labyrinthe

• Croki dessinera un labyrinthe. Placer Croki à l'entrée du labyrinthe. Il faut que son feutre soit placé au niveau du symbole . Aider Croki à se diriger en entrant les directions à l'aide des flèches placées sur le dessus de sa tête puis appuyer sur le **bouton Démarrer** pour faire avancer Croki.



## Mandala

• Croki dessinera une base pour un mandala, puis votre enfant pourra laisser libre cours à son imagination en créant des motifs autour pour le compléter.



# Dessins à programmer

Déplacer le curseur sur le **mode Dessins à programmer** pour programmer Croki afin qu'il dessine.




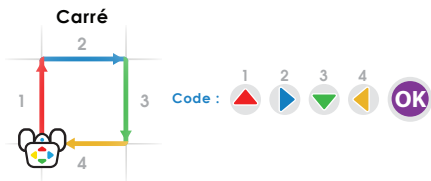
pour

- Placer Croki pour que son dos soit face à vous et que vous puissiez voir les flèches sur le dessus de sa tête.
- Entrer un code pour programmer les mouvements de Croki.
- Appuyer sur le **bouton Démarrer** pour lancer le dessin programmé.
- Pour sauvegarder le code utilisé, insérer une **carte à dessiner** avec l'étiquette "Code" dessus. Pour rejouer sans conserver le code, appuyer sur le **bouton Démarrer** sans ajouter la **carte à dessiner** avec l'étiquette "Code".

## Tutoriel et exemples de codes :

Suivez le tutoriel et les exemples de codes du guide de création pour apprendre à programmer Croki.

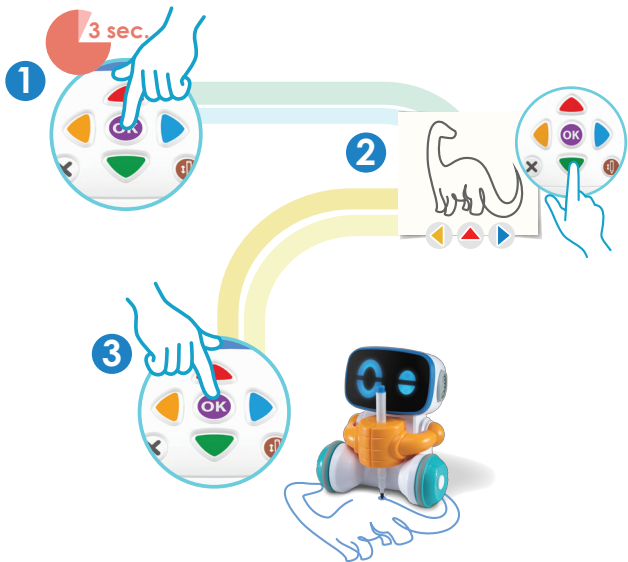
- Pour suivre le code, il faut commencer à entrer les commandes selon les couleurs depuis le symbole . Croki peut aussi être programmé pour soulever ou abaisser le feutre (Cette fonction est uniquement nécessaire à partir du niveau 4 de programmation). Croki dessinera lorsque le feutre est abaissé et il se déplacera sans dessiner lorsque le feutre est soulevé.
- Après avoir entré le code complet, appuyer sur le **bouton Démarrer** pour voir Croki dessiner.



# Dessins codés

Croki peut réaliser différents types de dessin. Les modèles sont disponibles dans le guide de création inclus dans le jouet. Choisissez un code et programmez Croki pour le voir dessiner.

1. Pour activer le **mode Dessins codés**, maintenir appuyé le **bouton Démarrer** pendant 3 secondes.
2. Entrer l'un des codes du guide de création.
3. Placer Croki au centre de la feuille de papier et appuyer sur le **bouton Démarrer** pour le voir dessiner.




# Calibrage

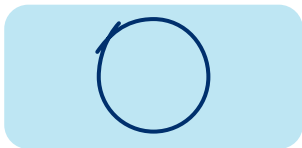
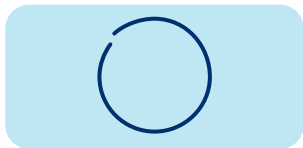
Croki peut être utilisé dès l'installation des piles. Cependant, si Croki ne dessine pas correctement après l'installation des piles, suivez les consignes ci-dessous pour faire un nouveau calibrage :

1. Maintenir les boutons  ,  et  pendant 3 secondes jusqu'à entendre Croki dire "Calibrage".

2. Appuyer sur  pour que Croki dessine un cercle.

3. • Si les extrémités du cercle ne se rejoignent pas, appuyer sur  une fois.

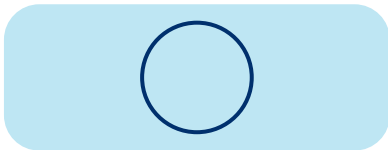
• Si les extrémités du cercle se chevauchent, appuyer sur  une fois.



NOTE : en fonction de la taille de l'écart ou du chevauchement, il peut être nécessaire de répéter plusieurs fois cette étape.

- Appuyer sur  pour dessiner à nouveau un cercle.



4. Recommencer l'étape n°3 jusqu'à ce que le cercle soit parfait, puis appuyer sur  sans appuyer sur les flèches.



5. Calibrage terminé.



# Réglage du volume sonore

Pour ajuster le volume sonore, appuyer sur  pour réduire le volume sonore et sur  pour augmenter le volume sonore.

**NOTE** : lorsque les **boutons flèches** sont utilisés, comme dans le **mode Dessins à programmer**, le réglage du volume sonore sera temporairement indisponible.

## F.A.Q.

**Q** : Quel type de papier utiliser ?

**R** : Pour que Croki puisse dessiner au mieux, il est conseillé d'utiliser un papier mat au moins en format A4. Veillez à ce que la feuille soit placée sur une surface plane.

**Q** : Que faire lorsque Croki entre dans le mode Veille ?

**R** : Lorsque Croki n'est pas programmé pendant une certaine période, il entrera en mode Veille. Pour quitter ce mode, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Mode de jeu sur la position Arrêt, puis le déplacer à nouveau sur un des modes de jeu.

**Q** : Que faire lorsque Croki ne dessine pas correctement ?

**R** : Croki pourrait avoir besoin de piles neuves ou d'un nettoyage. Remplacer les piles par des piles neuves. Vérifier que le support pour feutre, les roues ou la petite bille métallique sous Croki ne sont pas bloqués. Effectuer un calibrage si cela ne fonctionne pas.

**Q** : Est-ce que d'autres feutres ou stylos peuvent être utilisés avec Croki ?

**R** : Oui, Croki est compatible avec d'autres feutres ou stylos lavables si leurs diamètres sont compris entre 8 et 10 mm d'épaisseur.

**Q** : Que faire si l'encre du feutre fourni s'est déposée sur mes vêtements ou meubles ?

**R** : L'encre du feutre fourni est lavable. Pour les vêtements, utiliser de l'eau savonneuse pour laver la tache ou faire tremper, puis rincer. Pour les surfaces, utiliser un chiffon humide pour essuyer et nettoyer.

#### **NOTE IMPORTANTE :**

La création et le développement des produits d'apprentissage VTech<sup>MD</sup> sont accompagnés d'une responsabilité que nous, chez VTech<sup>MD</sup>, prenons très au sérieux. Nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour assurer la précision des renseignements établissant la valeur de nos produits. Toutefois, des erreurs peuvent tout de même se glisser. Il est important que vous sachiez que nous nous tenons derrière nos produits et nous vous encourageons à contacter notre centre de service aux consommateurs au 1-877-352-8697 au Canada et à nous faire part de tout problème ou toute suggestion que vous pourriez avoir. Un représentant du service aux consommateurs se fera un plaisir de vous aider.

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

# Déclaration de conformité FCC

Cet appareil a été approuvé et soumis aux limites d'un appareil numérique de classe B, il est également conforme à la partie 15 des règlements FCC. Ces limites visent à fournir une bonne protection contre les interférences qui pourraient être nuisibles à l'intérieur d'une habitation. Cet appareil génère, utilise et peut irradier des fréquences radio. S'il n'est pas installé et utilisé en adéquation avec les instructions, celui-ci peut causer des interférences avec les ondes radio. Cependant, il n'y a aucune garantie qu'une interférence ne puisse se produire dans certains cas spécifiques. Si cet appareil cause une interférence brouillant la réception des postes de radio ou de télévision - ce qui peut se détecter en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur devra alors tenter de rectifier la situation en prenant les mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception
- Augmenter l'espace entre l'appareil et le poste récepteur
- Brancher l'appareil à la sortie d'un circuit différent de celui du poste récepteur
- Consulter votre revendeur ou un spécialiste des postes de radio et de télévision

**ATTENTION :** tout changement et toute modification non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peuvent annuler l'autorité de l'utilisateur.

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

Pour le Canada : ***[www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***

