



# Shakin' Colors Maracas™



## Parent's Guide

This guide contains important information. Please keep it for future reference.

# INTRODUCTION

Thank you for purchasing the **Learn & Groove® Shakin' Colors Maracas™!** One maraca includes colorful shaker beads. The other features a light-up dome that changes colors and plays maraca sound effects. This musical toy is bilingual and includes three play modes that introduce colors, numbers and music. Little ones can add rattling sounds to the songs that play, count from 1-10 with every shake and press the six light-up buttons to hear color and instrument names.



# INCLUDED IN THIS PACKAGE

- One pair of **Learn & Groove® Shakin' Colors Maracas™**
- One parent's guide

## 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 parent's guide as it contains important information.

## 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.

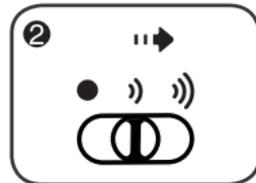
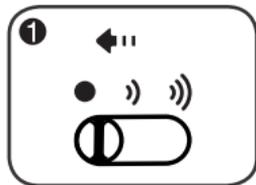
## NOTE :

Il est conseillé de conserver ce guide des parents car il comporte des informations importantes.

# ACTIVATE NORMAL PLAY MODE

This product is in try-me mode in the packaging. To activate normal play mode, please complete the following steps:

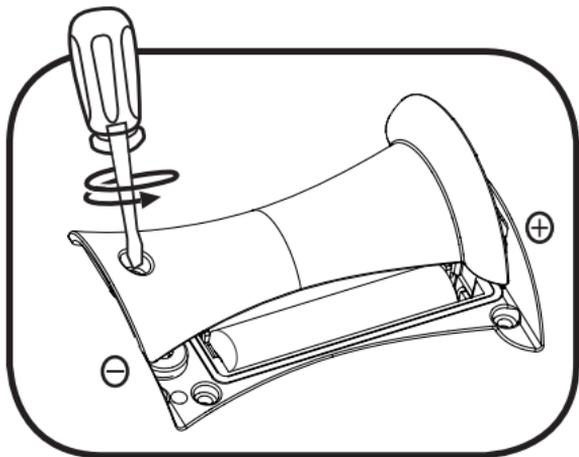
1. Slide the **On/Off/Volume Control Switch** to the **OFF (●)** position.
2. Slide the **On/Off/Volume Control Switch** to the **Low or High Volume Control (⏮/⏭)** position to activate normal play mode.



# GETTING STARTED

## BATTERY INSTALLATION

1. Make sure the unit is turned **OFF**.
2. Locate the battery cover on the back of the unit.
3. Use a screwdriver to loosen the screw and open the battery cover.
4. Install 1 new AA (AM-3/LR6) battery into the battery box as illustrated. (The use of a new alkaline battery is recommended for maximum performance.)
5. Replace the battery cover and tighten the screw to secure.



## **BATTERY NOTICE**

- Use new alkaline batteries for maximum performance.
- Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable, or new and used batteries.
- Do not use damaged batteries.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Do not short-circuit the battery terminals.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging (if removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.

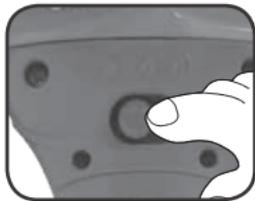
## **MISE EN GARDE**

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé 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.

# PRODUCT FEATURES

## 1. Off/Low/High Volume Switch

To turn the unit **On**, slide the **Off/Low/High Volume Switch** to the **Low Volume**  or the **High Volume**  position. To turn the unit **Off**, slide the **Off/Low/High Volume Switch** to the **Off**  position.



## 2. English/French Switch

Slide the **English/French Switch** to select the desired language.



## 3. Mode Switch

Move the **Mode Switch** to any position to play one of three modes: Colors mode, Numbers mode or Music mode.



## 4. Color-Changing Dome

As you shake or press any of the **Light-Up Instrument/Color Buttons** on the electronic maraca, the dome changes colors.



## 5. Six Light-Up Instrument/Color Buttons

Press any of the six **Light-Up Instrument/Color Buttons** to hear instrument names and sounds, color names or tunes.



# ACTIVITIES

## 1. Colors Mode

On the electronic maraca, listen to a song about colors then shake the maraca to change the colors in the **Color-Changing Dome** and add shaker sounds. Press any of the six **Light-Up Instrument/Color Buttons** to hear color names and watch the **Color-Changing Dome** change into the chosen color. Add extra rhythm by shaking the maraca with shaker beads.

## 2. Numbers Mode

On the electronic maraca, listen to a song about numbers then shake the maraca to count along from 1-10 while changing the colors in the **Color-Changing Dome**. Press any of the six **Light-Up Instrument/Color Buttons** to hear instrument names and sounds. Add extra rhythm by shaking the maraca with shaker beads.

## 3. Music Mode

On the electronic maraca, listen to a song about music then shake the maraca to add shaker sounds to the tunes while changing the colors in the **Color-Changing Dome**. Press any of the six **Light-Up Instrument/Color Buttons** to hear instrument sounds. Add extra rhythm by shaking the maraca with shaker beads.

## 4. Language Play

Slide the **English/French Switch** to hear the directions, dialogue and songs in English or French.

## CARE & MAINTENANCE

1. Keep the unit clean by wiping it with a slightly damp cloth.
2. Keep the unit out of direct sunlight and away from direct heat sources.
3. Remove the battery when the unit will not be in use for an extended period of time.
4. Do not drop the unit on a hard surface and do not expose the unit to excess moisture.

## TROUBLESHOOTING

If for some reason the program/activity stops working or the unit can't be turned on again, then please follow these steps:

1. Turn the unit **OFF**.
2. Interrupt the power supply by removing the battery.
3. Let the unit stand for a few minutes, then replace the battery.
4. Turn the unit back **ON**. The unit will now be ready to play again.
5. If the unit does not work, replace with a new battery.

**IMPORTANT NOTE:**

If the problem persists, please call our Consumer Services Department at **1-800-701-5327** in the U.S. or email [support@leapfrog.com](mailto:support@leapfrog.com). Creating and developing LeapFrog® products is accompanied by a responsibility that we take very seriously. We make every effort to ensure the accuracy of the information, which forms the value of our products. However, errors sometimes can occur. It is important for you to know that we stand behind our products and encourage you to contact us with any problems and/or suggestions you might have. A service representative will be happy to help you.

## Environmental Phenomena

The unit may malfunction if subjected to radio-frequency interference. It should revert to normal operation when the interference stops. If not, it may become necessary to turn the power **OFF** and back **ON**, or remove and reinstall the batteries. In the unlikely event of an electrostatic discharge, the unit may malfunction and lose memory, requiring the user to reset the device by removing and reinstalling the batteries.

## Impact de l'environnement

Une défaillance de fonctionnement de l'appareil peut survenir s'il est sujet à des interférences avec les fréquences radioélectriques. Le fonctionnement normal de l'appareil devrait reprendre avec l'arrêt des interférences. Si ce n'est pas le cas, il peut s'avérer nécessaire d'éteindre et rallumer l'appareil ou de retirer et réinstaller les piles. Dans l'éventualité peu probable d'une décharge électrostatique, un mauvais fonctionnement et une perte de mémoire de l'appareil peuvent se produire. L'utilisateur doit alors retirer et réinstaller les piles pour réinitialiser l'appareil.



CLASS 1  
LED PRODUCT





***Visit our website for more  
information about our products,  
downloads, resources and more.***

***leapfrog.ca***

LeapFrog Enterprises, Inc.  
A subsidiary of VTech Holdings Limited.  
TM & © 2019 LeapFrog Enterprises, Inc.  
All rights reserved.  
91-003670-002 ©A



# Maracas lumi magiques



## Manuel d'utilisation

Ce manuel comporte des informations importantes.  
Veuillez le conserver pour consultation ultérieure.  
LeapFrog est une marque du groupe VTech.

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir les **Maracas lumi magiques** de LeapFrog<sup>MD</sup>. Félicitations! Bébé s'amuse en secouant la maraca à billes colorées et apprend en s'amusant avec la maraca interactive. Cette dernière possède un dôme lumineux qui change de couleur ainsi que des boutons lumineux. Ce jeu musical ainsi que 100% bilingue contient trois modes pour apprendre en s'amusant : Couleurs, Nombres et Musique. Les instruments de musique et les couleurs n'auront plus de secret pour votre tout-petit!



# CONTENU DE LA BOÎTE

- Les **Maracas lumi magiques** de LeapFrog<sup>MD</sup>
- Un manuel d'utilisation

## 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.

## NOTE :

Il est conseillé de conserver ce guide des parents 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.

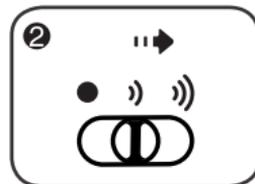
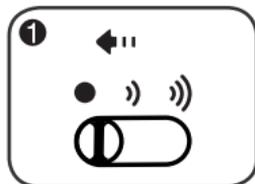
## NOTE:

Please keep this parent's guide as it contains important information.

## ACTIVATION MODE NORMAL

Ce jouet est en mode démonstration en magasin. Pour activer le mode de jeu normal, merci de suivre les étapes suivantes :

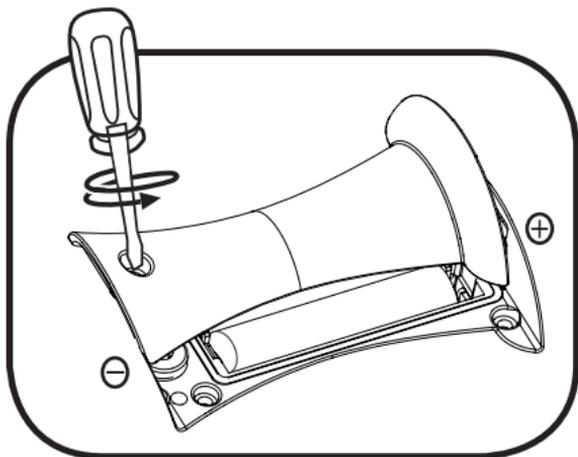
1. Positionner le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur le position **Arrêt** : (●) .
2. Positionner ensuite ce curseur sur la position **Volume sonore faible** ou **fort** (⏪/⏩). Le mode de jeu normal est désormais activé.



# ALIMENTATION

## INSTALLATION DE LA PILE

1. Avant d'insérer la pile, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à pile situé au dos de la maraca interactive à l'aide d'un tournevis (non inclus).
3. Insérer 1 pile LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment. L'utilisation d'une pile neuve est recommandée pour de meilleures performances.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



## **BATTERY NOTICE**

- Use new alkaline batteries for maximum performance.
- Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable, or new and used batteries.
- Do not use damaged batteries.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Do not short-circuit the battery terminals.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not charge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging (if removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.

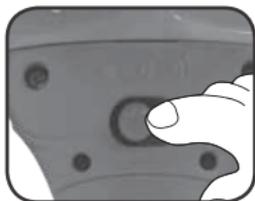
## **MISE EN GARDE**

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé 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.

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Pour allumer le jouet ou ajuster le volume sonore, déplacer le curseur **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible**  ou sur la position **Volume fort** . Pour éteindre le jouet, déplacer le curseur sur la position **Arrêt** .



## 2. Curseur Anglais/Français

Ce curseur permet de jouer en anglais ou en français. Le contenu du jeu est 100% bilingue.



## 3. Bouton de sélection de mode de jeu

Bouger ce bouton pour jouer à l'un des trois modes de jeu : Couleur, Nombres ou Musique.



## 4. Dôme lumineux

Lorsque bébé secoue la maraca interactive ou appuie sur les boutons lumineux, le **dôme lumineux** change de couleur.



## 5. Six boutons lumineux

En appuyant sur les **six boutons lumineux**, votre tout-petit découvre le son et le nom de six instruments de musique ainsi que six couleurs.



# ACTIVITÉS

## 1. Mode Couleur

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson sur les couleurs. En secouant les maracas, le dôme lumineux change de couleur et les billes colorées virevoltent. En appuyant sur les boutons lumineux, Bébé entend le nom de six couleurs et les découvre en observant le dôme lumineux changer de couleur. Il écoute également de petites mélodies entraînantes.

## 2. Mode Nombres

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson sur les nombres qui l'invite à compter jusqu'à dix en secouant les maracas. Les couleurs du dôme lumineux changent à chaque fois que votre enfant secoue la maraca. En appuyant sur les boutons lumineux, il entend le nom et le son de six instruments de musique. En secouant la maraca avec les billes colorées, votre enfant ajoute des sons supplémentaires à la mélodie.

## 3. Mode Musique

En secouant la maraca interactive, votre tout-petit entend une chanson qui l'invite à secouer les maracas pour ajouter des sons aux mélodies. Le dôme lumineux s'illumine et change de couleur. En appuyant sur les boutons colorés, votre enfant entend les sons des instruments de musique. En secouant la maraca avec les billes colorées, votre enfant ajoute des sons supplémentaires à la mélodie.

## 4. Curseur Anglais/Français

Bouger le curseur Anglais/Français pour jouer soit en anglais, soit en français. Le contenu du jeu est 100% bilingue.

## 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 DE PROBLÈMES

Si, pour une raison quelconque, l'appareil cesse de fonctionner, suivre les étapes suivantes :

1. Eteindre le jouet.
2. Retirer la pile.
3. Laisser le jouet au repos quelques minutes puis réinsérer la pile.
4. Rallumer le jouet. Il sera prêt à fonctionner de nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer la pile par une nouvelle.

# 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](http://www.leapfrog.com/fr-ca/support)

## Impact de l'environnement

Une défaillance de fonctionnement de l'appareil peut survenir s'il est sujet à des interférences avec les fréquences radioélectriques. Le fonctionnement normal de l'appareil devrait reprendre avec l'arrêt des interférences. Si ce n'est pas le cas, il peut s'avérer nécessaire d'éteindre et rallumer l'appareil ou de retirer et réinstaller les piles. Dans l'éventualité peu probable d'une décharge électrostatique, un mauvais fonctionnement et une perte de mémoire de l'appareil peuvent se produire. L'utilisateur doit alors retirer et réinstaller les piles pour réinitialiser l'appareil.

## Environmental Phenomena

The unit may malfunction if subjected to radio-frequency interference. It should revert to normal operation when the interference stops. If not, it may become necessary to turn the power **OFF** and back **ON**, or remove and reinstall the batteries. In the unlikely event of an electrostatic discharge, the unit may malfunction and lose memory, requiring the user to reset the device by removing and reinstalling the batteries.

PRODUIT DEL  
DE CLASSE 1





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

***[www.leapfrog.ca](http://www.leapfrog.ca)***

LeapFrog est une marque de la société  
VTech Holding Limited.  
MC & © 2019 LeapFrog Enterprises, Inc.  
Tous droits réservés.  
Imprimé en Chine.

91-003670-002 (CA)