



Appareil photo insta-magic



Manuel d'utilisation

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

91-003940-000 ©

INTRODUCTION

Aucun élément n'échappe à l'objectif de l'**Appareil photo insta-magic de Leapfrog^{MD}**! Grâce aux 10 photos et au travers d'un super quiz, Bébé en apprend plus sur les chiffres, les formes, les couleurs et les animaux!

Il développe ses connaissances tout en s'amusant à imiter les grands. Bébé se munit de son super appareil, prend une photo et peut l'éjecter instantanément!

Fente
d'insertion de
carte photo

Bouton
déclencheur
bleu

Curseur
Marche/
Arrêt/
Réglage du
volume
sonore

Flash

Molette
orange

Bouton rouge
d'impression

Molette
colorée

Visueur

Miroir

Dragonne de
rangement
des cartes
photo

CONTENU DE LA BOÎTE

- Un Appareil photo insta-magic de LeapFrog^{MD}
- Une carte photo Renard
- Une carte photo Chat
- Une carte photo Canard
- Une carte photo Tortue
- Une carte photo Poisson



- 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 manuel d'utilisation 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 instruction manual as it contains important information.

**NOTE :**

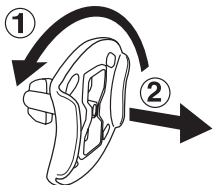
Pour la sécurité de votre enfant, veuillez retirer les liens qui permettent de fixer le jouet à sa boîte avant de laisser votre enfant jouer avec. Ces liens ne font pas partie du jouet.

NOTE:

Please cut and discard the cords before playing with the unit. The cords are not part of the product and should be discarded for your child's safety.

Pour retirer le jouet de la boîte :

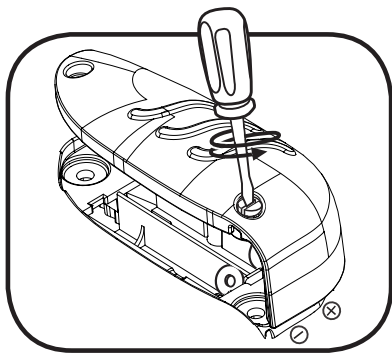
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

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 sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR03/AAA 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.

⚠ ATTENTION:

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.

FONCTIONNALITÉS

1. Curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore

Pour allumer le jouet, 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 Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Arrêt** ●.



2. 5 cartes photo recto verso

Le recto de chaque carte photo affiche un animal, son nom, la forme, la couleur et le chiffre qui lui sont associés.

Le verso quant à lui met l'animal en question en situation dans un environnement précis avec des éléments nouveaux à découvrir qui s'ajoutent au décor.



3. Bouton déclencheur bleu

Appuyer sur le **bouton déclencheur bleu** pour entendre des phrases amusantes autour de la photo, une chanson entraînante qui parle du selfie ou pour accéder au super quiz demandant de trouver une photo bien spécifique.

Insérer une des **cartes photo**, puis appuyer sur le **bouton déclencheur bleu** pour imiter l'action de prendre une photo.

Une fois l'une des **cartes photo** insérée, faire tourner la caméra côté miroir face à soi puis appuyer sur le **bouton déclencheur bleu** pour découvrir les éléments qui composent le côté apparent de la **carte photo** en question.



4. Bouton rouge d'impression

Appuyer sur le **bouton rouge d'impression** pour écouter une super chanson, une phrase ou accéder au super quiz demandant de trouver une photo bien spécifique.

Insérer une **carte photo**, puis appuyer sur le **bouton rouge d'impression** pour prétendre éjecter la photo prise.



5. Molette orange

Faire tourner la **molette orange** pour entendre des sons de zoom d'objectif et des phrases autour des opposés comme le jour et la nuit ou encore le soleil et la lune.



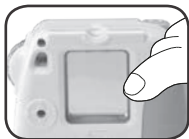
6. Molette colorée et viseur

Regarder dans le viseur puis faire tourner la molette colorée pour changer la couleur de fond en passant du transparent, au bleu, vert, ou jaune!



7. Miroir

Un miroir se trouve au dos de l'**Appareil photo insta-magic** pour permettre à Bébé de s'observer et se reconnaître.



8. Une dragonne pour ranger les cartes photo

Faites passer la dragonne dans les trous de chacune des cinq **cartes photo recto verso** pour les ranger avec l'appareil photo.



9. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, l'**Appareil photo insta-magic** s'éteint automatiquement après environ 65 secondes de non-utilisation. Pour rallumer le jouet, appuyer sur n'importe quel bouton, insérer une **carte photo** dans l'appareil photo ou faire tourner la **molette orange**.

NOTES :

- Ne placer aucun objet dans la **fente d'insertion de carte photo** autre que les cinq **cartes photo recto verso** fournies avec l'**Appareil photo insta-magic** de LeapFrog^{MD}.
- Si le jouet s'éteint pendant que votre enfant joue ou si la lumière du bouton lumineux s'affaiblit, nous vous conseillons de changer les piles.

ACTIVITÉS

1. Prétendre prendre des photos

Pour prétendre prendre des photos comme les grands, placer une des **cartes photo** dans l'**Appareil photo insta-magic** puis appuyer sur le **bouton déclencheur bleu**.

Ensuite appuyer sur le **bouton rouge d'impression** pour éjecter la photo prise!

Chaque élément de cet appareil photo encourage l'enfant à développer son imagination comme regarder dans le viseur et appuyer sur le **bouton déclencheur bleu** pour prendre une photo.



2. Découverte des contraires

Faire tourner la **molette orange** pour apprendre les opposés comme le jour et la nuit ou encore le soleil et la lune.





PAROLES DES CHANSONS

Chanson sur l'appareil photo :

« En un clic,
Une photo
Révèle des formes,
Couleurs et animaux.
C'est vraiment fantastique! »

Chanson sur les animaux :

« Découvrons les animaux!
Prends-les en photo
dans leur milieu naturel.
C'est vraiment exceptionnel! »

Chanson sur le selfie :

« Tourne la caméra, face à moi!
Tends bien le bras
Et ne bouge pas!
5, 4, 3, 2, 1 (Clic)
C'est un selfie! »

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.

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.

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 souhaitez 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

ADDENDUM

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



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

leapfrog.ca

LeapFrog est une marque de la société
VTech Holding Limited.

MC & © 2021 LeapFrog Enterprises, Inc.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003804-002 (CA)