



Ma guitare lumi magique

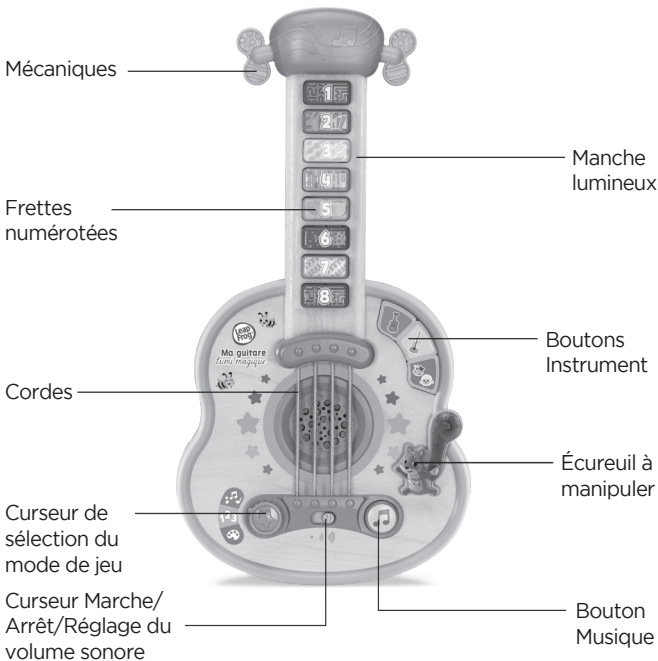


Manuel d'utilisation

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ma guitare lumi magique** de LeapFrog^{MD}. Félicitations ! Votre enfant découvre la musique et apprend en s'amusant grâce aux mélodies rythmées de sa guitare ! En tournant le **curseur de sélection de mode de jeu**, il découvre les chiffres et les couleurs, différents sons de guitare (acoustique et électrique) ainsi que des bruits d'animaux amusants.



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Ma guitare lumi magique** de LeapFrog^{MD}
- 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.

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

NOTE :

Merci de nous consulter pour connaître la disponibilité des produits FSC.

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:

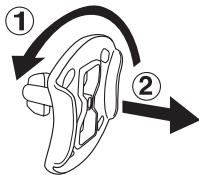
Please save this Instruction Manual as it contains important information.

NOTE:

Please ask us about the availability of FSC Products.

Pour retirer l'attache de la boîte :

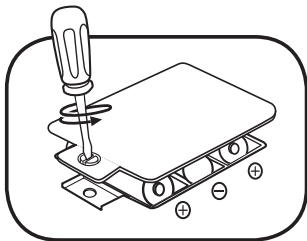
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la guitare 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 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 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.



WARNING:

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.

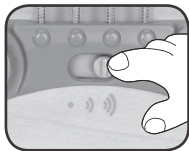
PILES RECHARGEABLES :

- 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

Déplacer le **curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** sur la position **Volume faible)** ou sur la position **Volume fort))** pour allumer le jouet et choisir un niveau sonore. Déplacer le curseur sur la position **Arrêt ●** pour éteindre le jouet.



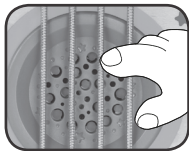
2. Curseur de sélection de mode de jeu

Faire tourner le **curseur de sélection de mode de jeu** pour choisir entre les trois modes : **Musique, Chiffres** et **Découvertes** .



3. Cordes

Pincer ou gratter les **Cordes** pour jouer de la musique en utilisant les sons de la guitare acoustique, électrique ou du banjo.



4. Frettes numérotées

Appuyer sur n'importe quelle frette pour déclencher des notes de musique, des bruits d'animaux ou pour découvrir les couleurs et les chiffres.



5. Manche lumineux

Gratter les cordes et appuyer sur les frettes numérotées pour découvrir un jeu de lumières.



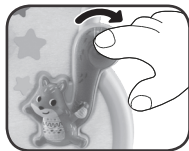
6. Boutons Instrument

Choisir entre la guitare acoustique, électrique et les animaux de la ferme pour jouer de la musique.



7. Écureuil à manipuler

Manipuler l'**écureuil** pour l'entendre parler et s'amuser grâce à des jeux musicaux.



8. Bouton Musique

Appuyer sur le **bouton Musique** pour découvrir des chansons ou des morceaux improvisés.



9. Mécaniques

Tourner les **mécaniques** permet de développer la motricité fine.

10. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Ma guitare lumi magique** s'éteint automatiquement après environ 60 secondes de non-utilisation. Pour rallumer la guitare, appuyer sur un bouton ou manipuler l'**écureuil**.

Activités

1. **Jeu libre** : appuyer sur le **bouton Musique**, puis sur les frettes numérotées ou gratter les cordes pour jouer de la musique.
2. **Bouton Musique** : appuyer sur le **bouton Musique**, puis sur les frettes numérotées ou gratter les cordes pour accompagner la musique.
3. **Mode Chiffres** : appuyer sur les frettes numérotées pour découvrir les **chiffres** et voir le manche s'illuminer.
4. **Mode Couleurs** : appuyer sur les frettes numérotées pour découvrir le nom des **couleurs** et les voir apparaître sur le manche lumineux.
5. **Mode Découvertes** : choisir un instrument et appuyer sur les frettes numérotées et gratter les cordes pour jouer de la musique.
6. **Écureuil à manipuler** : manipuler l'**écureuil** pour avancer dans les minijeu musicaux. Chaque mode permet de jouer à des jeux différents.
 - Dans le **mode Découvertes**, l'**écureuil** demande à l'enfant de gratter les cordes pour finir une chanson ou de les pincer pour finir un morceau connu note par note.
 - Dans le **mode Chiffres**, l'**écureuil** demande à l'enfant de gratter les cordes pour compter, d'appuyer sur une des frettes numérotées pour finir un morceau ou de gratter les cordes pour jouer un morceau.
 - Dans le **mode Musique**, l'**écureuil** demande à l'enfant de gratter les cordes pour jouer un morceau ou d'appuyer sur une des frettes numérotées pour en finir un.

PAROLES DES CHANSONS

1. Chanson d'introduction :

« L'instrument que je préfère, c'est la guitare.
Fan de country, classique, folk, rock et blues.
La guitare, c'est une vraie passion,
Toutes les mélodies me donnent des frissons ! »

2. Chanson p'tit maestro :

« Avec ta guitare,
Viens jouer, improviser !
Suis bien le rythme : 1, 2, 3, 4, c'est à toi !
Viens et choisis un petit air rythmé,
Sur ta guitare, à toi de jouer,
Oh, quelle impro, bravo, p'tit maestro ! »

3. Chanson sur les chiffres :

« Allez, compte avec moi, c'est amusant !
Apprends les chiffres en chantant,
1, 2, 3, 4, écoute, mon ami,
5, 6, 7 et 8, les chiffres ont leur belle mélodie ! »

4. Chanson des couleurs :

« Apprendre les couleurs, c'est essentiel,
Orange, bleu, jaune, rouge, vert, violet,
De belles notes colorées, pour faire de toi un artiste ! »

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 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.

© 2024 LeapFrog Enterprises, Inc.

Tous droits réservés.

IM-620800-003

Version:0.