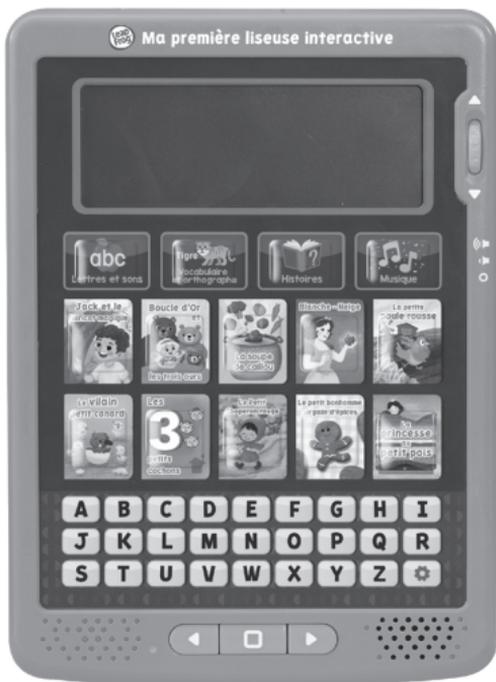




# Ma première liseuse interactive

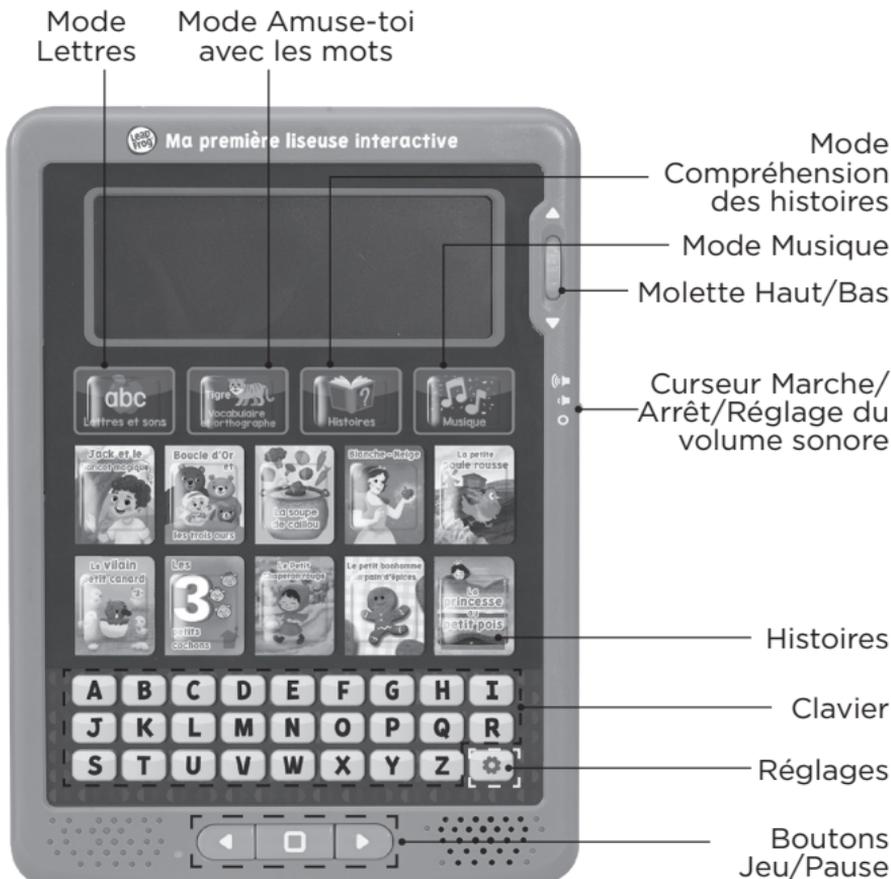


## Manuel d'utilisation

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 première liseuse interactive** de **Leapfrog**<sup>MD</sup>. Félicitations ! Votre enfant développe sa confiance en lui en lisant les 10 histoires incluses et en jouant à des jeux. Il apprendra comment les sons - représentés par les différentes lettres - se mélangent pour former des mots.



# CONTENU DE LA BOÎTE

- **Ma première liseuse interactive de Leapfrog<sup>MD</sup>**
- 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.

## WARNING:

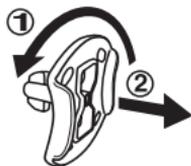
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

## NOTE:

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

## Pour retirer l'attache de la boîte :

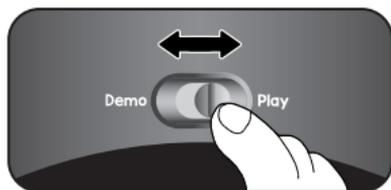
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



# Pour sortir du mode Démonstration

Ce produit est en mode Démonstration dans son emballage. Pour sortir de ce mode :

1. Localiser le curseur Jeu/Démonstration au dos du jouet. 
2. Faire glisser le curseur sur la position Jeu. 

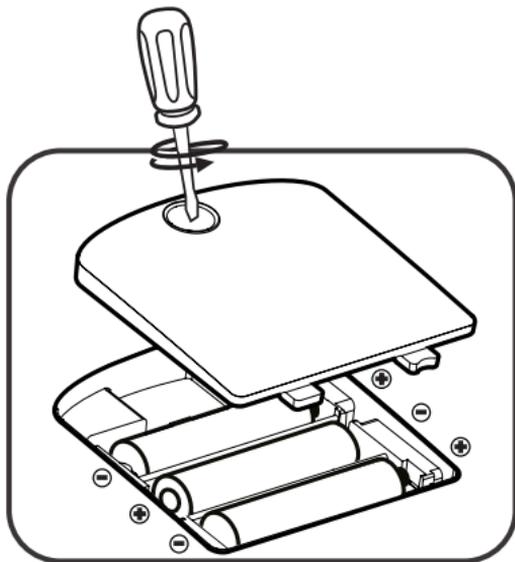


Dans le mode Démonstration, vous découvrirez un extrait.

# 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 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 **Volume** **◀ fort** pour allumer le jouet et choisir un niveau sonore. Déplacer le curseur sur la position **Arrêt** **○** pour éteindre le jouet.



## 2. Touches Mode de jeu

Trois jeux à découvrir pour apprendre à lire : Lettres, Amuse-toi avec les mots et Compréhension des histoires.



## 3. Touche Mode Musique

Appuyer sur la touche Musique pour découvrir une des cinq chansons incluses.



## 4. Touches Histoire

Appuyer sur une des histoires pour la découvrir.



## 5. Clavier

Votre enfant utilise le clavier pour interagir pendant les différents jeux.



## 6. Réglages

Régler la luminosité de l'écran, activer ou désactiver la musique de fond, puis appuyer sur le bouton carré pour choisir.



## 7. Flèche de gauche

Pendant la lecture, en appuyant une fois, la page en cours sera relue. En appuyant deux fois, votre enfant reviendra à la page précédente et elle sera relue depuis le début. À la fin de la lecture de chaque page, passer à la page suivante.



## 8. Flèche de droite

Pendant la lecture, en appuyant une fois, le lecteur passe à la page suivante.



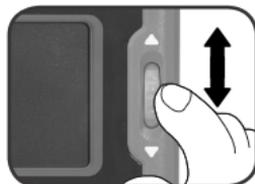
## 9. Bouton Pause

En appuyant sur le bouton carré, l'histoire ou la chanson en cours est mise en pause. En appuyant une deuxième fois, la lecture de l'histoire ou la chanson reprend.



## 10. Molette Haut/Bas

Pendant la lecture, le défilement vers le haut ou vers le bas permet de revenir à la page précédente ou de passer à la page suivante, puis de s'arrêter à la fin de l'écran en cours lorsque la lecture de l'histoire est terminée. Pendant les chansons, le défilement vers le haut ou vers le bas permet d'écouter une autre chanson.



## 11. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Ma première liseuse interactive** s'éteint automatiquement après environ 45 secondes de non-utilisation. Pour rallumer la liseuse, appuyer sur n'importe quel bouton.

# PAROLES DES CHANSONS

## 1. Histoires à découvrir

« Oh, j'adore découvrir,  
De nouveaux mots avant de m'endormir.  
Tant de jolies choses à apprendre, tu n'as plus qu'à lire ! »

## 2. Pain d'épices

« Une vieille femme met dans son four,  
Des petits gâteaux en pain d'épices,  
Oh ! là, là, c'était pas son jour,  
Voilà un pied puis une main et une cuisse,  
Un bonhomme s'échappe du four,  
C'est quoi, la suite ?  
Viens la lire tout de suite ! »

## 3. Les contes sont extraordinaires

« Les contes sont extraordinaires,  
Pleins de légendes et de mystères,  
La magie va opérer,  
L'aventure va commencer, viens t'émerveiller ! »

## 4. C'est l'heure de l'histoire

« C'est l'heure de l'histoire, viens près de moi, allez,  
On va partir au pays des rêves,  
Avec moi, viens tout là-bas ! »

## 5. Tant d'histoires à raconter

« Tant d'histoires à raconter,  
Et de secrets cachés dans les livres enchantés.  
Choisis ton livre favori,  
Et plonge avec moi dans des mondes pleins de magie ! »

## 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](http://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 & © 2025 LeapFrog Enterprises, Inc.  
Tous droits réservés.  
IM-621500-001  
Version:0.