



Music'Kid Karaoke

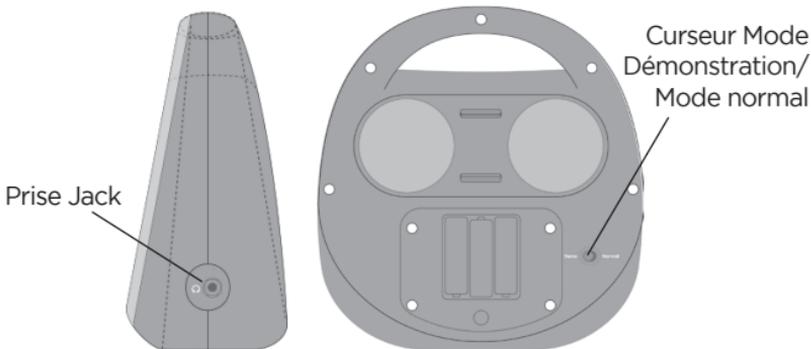
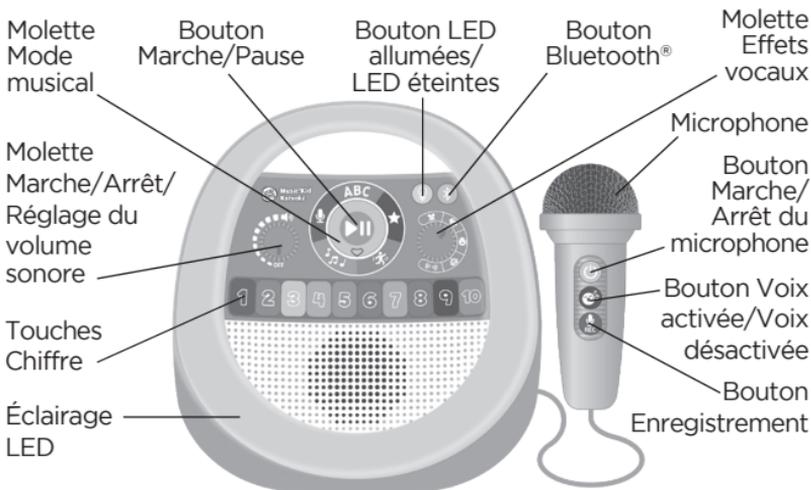


Manuel d'utilisation

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

INTRODUCTION

Félicitations, vous venez d'acquérir le **Music'Kid Karoké** de **Leapfrog**^{MD} ! Votre enfant chante, danse et met des effets amusants sur sa voix ! Il découvre les chiffres, les couleurs et de nombreuses chansons pour enfants ! C'est parti !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Music’Kid Karaoké 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.

WARNING:

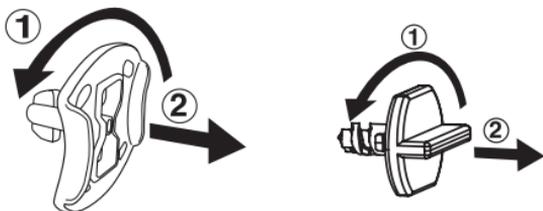
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child’s safety.

NOTE:

Please save this Instruction Manual as it contains important information.

Pour retirer les attaches de la boîte :

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



POUR COMMENCER

Pour quitter le mode Démonstration

Le jouet est en mode Démonstration dans sa boîte. Pour activer le mode normal :

1. Localiser le curseur à l'arrière du jouet.
2. Faire glisser le curseur afin d'entrer dans le mode normal.

NOTE :

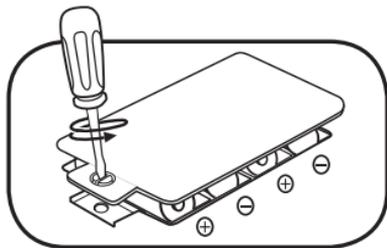
Le microphone se range à l'arrière du jouet dans le compartiment prévu à cet effet. Il doit être rangé de façon que les boutons se trouvent du côté extérieur du jouet.



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 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 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. Molette Marche/Arrêt/ Réglage du volume sonore

Tourner cette molette pour allumer ou éteindre le jouet, et pour régler le volume sonore du jouet. Le volume sonore du **microphone** ne peut pas être changé.



2. Molette Mode musical

Tourner cette molette pour choisir un mode musical, puis appuyer sur une touche **Chiffre** pour choisir une musique, ou appuyer sur le bouton **Marche/Pause** pour qu'une musique du mode se lance aléatoirement.



3. Bouton Marche/Arrêt du microphone

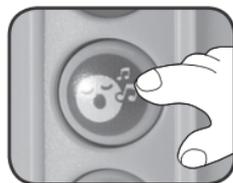
Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le **microphone**.



4. Bouton Voix activée/Voix désactivée

Ce bouton permet d'activer ou de désactiver la voix sur une chanson.

Note : Les mélodies dans le mode **Mélodies magiques** n'ont pas de paroles, et n'ont donc pas de voix à activer ou à désactiver.



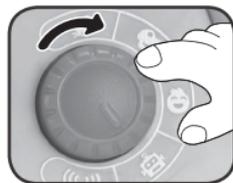
5. Bouton Enregistrement

Appuyer sur le bouton **Enregistrement** puis écouter les instructions afin d'enregistrer sa voix. Chaque **touche Chiffre** peut contenir un enregistrement de 2 minutes.



6. Molette Effets vocaux

Tourner la molette pour sélectionner un effet vocal amusant, puis parler dans le **microphone** pour entendre sa voix modifiée.



7. Touche Chiffre

Appuyer sur ce bouton pour entendre différentes musiques et des enregistrements selon le mode choisi.



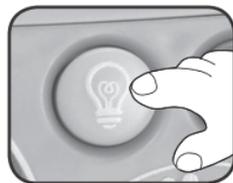
8. Bouton Marche/Pause

Appuyer sur ce bouton pour écouter une chanson, une mélodie ou un enregistrement selon le mode choisi. Appuyer à nouveau pour mettre en pause.



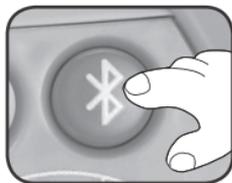
9. Bouton LED allumées/LED éteintes

Appuyer sur ce bouton pour allumer les LED ou pour les éteindre.



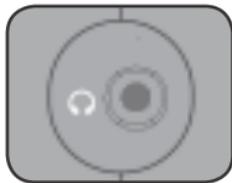
10. Bouton Bluetooth®

Maintenir enfoncé ce bouton pendant trois secondes pour activer la connexion sans fil Bluetooth®, puis lancer l'appairage depuis un appareil compatible. Appuyer sur le bouton **Marche/Pause** pour autoriser la connexion de l'appareil au jouet. Une fois la connexion Bluetooth® établie avec succès, il est possible de diffuser et d'écouter de la musique depuis le jouet. Pour effacer les connexions précédentes, maintenir le bouton **Marche/Pause** enfoncé pendant cinq secondes. Pour régler le volume de la musique en mode Bluetooth®, utiliser les commandes de volume du téléphone ou la molette **Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore** du jouet.



11. Prise Jack

Il est possible de connecter un casque ou des écouteurs au jouet via la **prise Jack**.



12. Curseur Mode Démonstration/ Mode normal

Dans sa boîte, le jouet est en mode Démonstration. En mode Démonstration, les enregistrements se suppriment quand le jouet s'éteint. Au déballage du jouet, faire glisser le curseur pour lancer le mode normal.



13. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, lorsque le **microphone** est éteint, le jouet s'éteindra automatiquement après 60 secondes sans interactions. Si le **microphone** est allumé et qu'aucun bouton n'a été touché pendant 5 minutes, le jouet s'éteint automatiquement.

ACTIVITÉS

1. Apprenons en musique !

Tourner la molette **Mode musical** vers le mode **Apprenons en musique !** et appuyer sur une touche **Chiffre** pour découvrir 10 chansons éducatives.

2. Les chansons préférées des petits

Tourner la molette **Mode musical** vers le mode **Les chansons préférées des petits** et appuyer sur une touche **Chiffre** pour découvrir 10 chansons que les enfants adorent.

3. Bougeons ensemble !

Tourner la molette **Mode musical** vers le mode **Bougeons ensemble !** et appuyer sur une touche **Chiffre** pour découvrir 10 chansons qui font danser. Les effets vocaux Dinosaur et Robot s'appliquent automatiquement sur les chansons *La Danse des robots* et *Ah ! Les crocodiles* pendant les refrains lorsque l'enfant chante dans le microphone.

4. Mélodies magiques !

Tourner la molette **Mode musical** vers le mode **Mélodies magiques !** et appuyer sur une touche **Chiffre** pour découvrir 10 mélodies classiques.

5. Coffre-fort vocal

Tourner la molette **Mode Musical** vers le mode **Coffre-fort vocal** et appuyer sur une touche **Chiffre** pour écouter un enregistrement. Pour supprimer un enregistrement, maintenir appuyée la touche **Chiffre** correspondante pendant environ 5 secondes.

CHANSONS ET MÉLODIES

Apprenons en musique !

1. *Chaque jour de la semaine*
2. *Les Couleurs de l'arc-en-ciel*
3. *Cinq petits oiseaux*
4. *Brosse tes dents*
5. *La Danse du Roi Lama*
6. *C'est la mère Michel*
7. *Promenons-nous dans les bois*
8. *Fais dodo, Colas, mon p'tit frère*
9. *Dans la ferme de Mathurin*
10. *Bateau sur l'eau*

Les chansons préférées des petits

1. *Le Petit Ver de terre*
2. *Le Rock'n roll des gallinacés*
3. *Elle descend de la montagne à cheval*
4. *Gentil coquelicot*
5. *Il était une fermière*
6. *Au clair de la lune*
7. *Nous n'irons plus au bois*
8. *Il pleut, bergère*
9. *La Chanson de l'alphabet*
10. *Dans la forêt lointaine*

Bougeons ensemble !

1. *La Danse des robots*
2. *Ah ! Les crocodiles*
3. *Tourne, tourne, petit moulin*
4. *Maman, les p'tits bateaux*
5. *Pomme de reinette et pomme d'api*
6. *Alouette*
7. *Lundi matin*
8. *Sur le pont d'Avignon*
9. *Meunier, tu dors*
10. *Dansons la capucine*

Mélodies magiques !

1. *1, 2, 3, nous irons au bois*
2. *J'ai perdu le do de ma clarinette*
3. *Brille, brille, petite étoile*
4. *Il était un petit homme*
5. *Frère Jacques*
6. *Dodo, l'enfant do*
7. *Bingo*
8. *Un éléphant qui se balançait*
9. *Ainsi font, font, font*
10. *À la volette*

Paroles des chansons avec effets de voix

Effet Robot

« 1, 2,
1, 2, 3, 4,

Sais-tu danser comme un super robot,
Une danse cadencée et saccadée ?

Bouge ton corps en rythme et c'est parti,
C'est l'heure de danser sur la Robot Musique.

Robot Musique !
Robot Musique !
Robot Musique !

En rythme, on bouge toujours au tempo,
Oh, robot, danse toute la journée ! »

Effet Dinosauré

« Un crocodile, s'en allant à la guerre,
Disait au revoir à ses petits enfants.
Traînant ses pieds, ses pieds dans la poussière,
Il s'en allait combattre les éléphants.

Ah ! Les cro-cro-cro, les cro-cro-cro, les cro-co-diles,
Sur les bords du Nil, ils sont partis,
N'en parlons plus.

Ah ! Les cro-cro-cro, les cro-cro-cro, les cro-co-diles,
Sur les bords du Nil, ils sont partis,
N'en parlons plus. »

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 souhai teriez 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

Informations Bluetooth®

Le terme et les logos Bluetooth® sont des marques déposées appartenant à Bluetooth SIG, Inc. et tout usage de ces marques par Leapfrog® s'inscrit dans le cadre d'une licence. Les autres marques commerciales et noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Déclaration d'avertissement radiofréquences

L'appareil a été évalué pour répondre aux exigences générales en matière d'exposition aux radiofréquences. L'appareil peut être utilisé sans restriction dans des conditions d'exposition portable.

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause interference.
 - (2) This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.
- L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- (1) L'appareil ne doit pas produire de brouillage;
- (2) L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.



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

leapfrog.ca

LeapFrog est une marque de la société
VTech Holding Limited.
© 2025 LeapFrog Enterprises, Inc.
Tous droits réservés.
IM-621800-001
Version:0.