



# MAGIC ADVENTURES GLOBE™



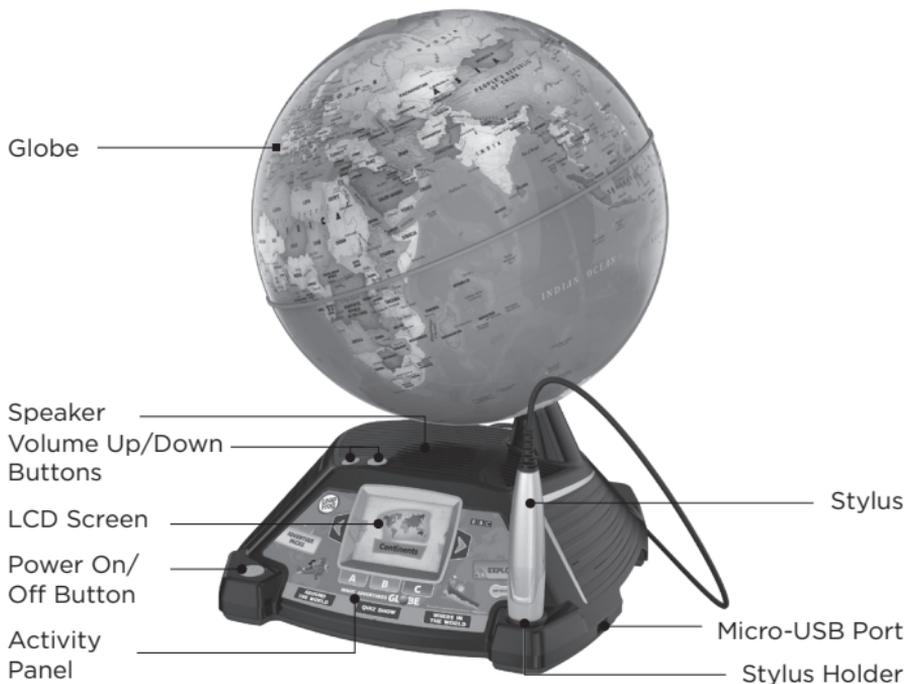
## Parent's Guide

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

# INTRODUCTION

Thank you for purchasing the **Magic Adventures Globe™!**

Take a spin around the 10" **Globe** and explore geography, science, culture, languages and more through exciting facts, games and live-action BBC video.



## INCLUDED IN THIS PACKAGE

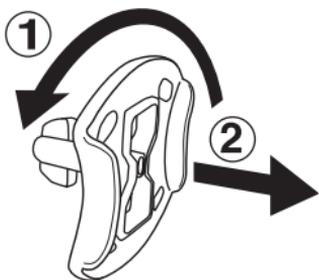
- Magic Adventures Globe™
- One micro-USB cable
- One parent's guide

### 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.



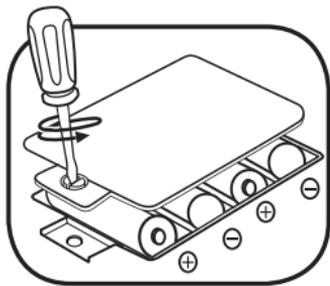
### Unlock the packaging locks:

- ① Rotate the packaging locks 90 degrees counterclockwise.
- ② Pull out the packaging locks and discard.

## GETTING STARTED

### BATTERY REMOVAL AND INSTALLATION

1. Make sure the unit is turned **Off**.
2. Locate the battery cover on the bottom of the unit, use a screwdriver to loosen the screw and open the battery cover.
3. Remove old batteries by pulling up on one end of each battery.
4. Install 4 new AA (AM-3/LR6) batteries into the battery box as illustrated. (The use of new alkaline batteries 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.

## Connecting the Adapter

- Make sure the unit is turned **Off**.
- Connect the adapter to the **Micro-USB Port** of the unit.
- Plug the adapter into a power socket.

**Note:** The use of an adapter will override the batteries.

## AC Adapter Safety

- The toy is not intended for children under 3 years old.
- As with all electrical products, precautions should be used and observed during handling and use to prevent electric shock.
- Do not leave the toy plugged in for extended periods of time.
- As with all electrical products, precautions should be observed during handling to prevent electric shock.
- Connecting an AC adapter to a wall outlet should only be performed by an adult or a supervised child 8+ years of age.
- Never clean a plugged-in toy with liquid.
- Never use more than one adapter.
- The adapter is not a toy.
- If the USB cable is damaged, it cannot be used and must be replaced with a recommended cable.
- Examine the power adapter periodically for conditions that may result in the risk of fire, electric shock, or injury to persons (such as damage to the output cord, pins, housing or other parts). In the event of such conditions, the adapter should not be used until properly repaired or replaced.

### AC Adapter Electrical Ratings:

Input: ~ 120VAC, 60Hz (for US); ~ 230VAC, 50Hz (for UK or EU);

~ 240VAC, 50Hz (for AS/NZL)

Output:  DC 5V, 1.5A, 7.5VA or  DC 5V, 1A, 5VA

# PRODUCT FEATURES

## 1. Power On/Off Button

Press and hold the **Power On/Off Button** for a few seconds. The **Globe** will start up and you will hear a welcome message.

## 2. Stylus

Touch the tip of the **Stylus** to the **Globe** or one of the icons on the **Activity Panel**.

## 3. Volume Control

Press the - and + **Volume Up/Down Buttons** to adjust the volume.

## 4. Power Supply

This device requires 4 AA batteries or a 5V 1A micro USB power adapter (not included).

## 5. Automatic Shut Off

To preserve battery life, the **Magic Adventures Globe™** will automatically shut off after approximately five minutes without input. The unit can be turned on again by pressing the **Power On/Off Button**.

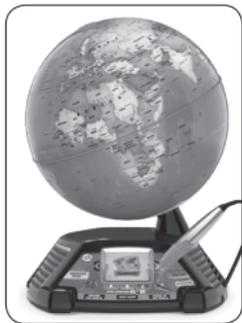
**NOTE:** This product is in Try-Me mode in the packaging. After opening the package, power on the unit and use the **Stylus** to touch the **Globe** or icons on the **Activity Panel**.

# ACTIVITIES

## 1. Explore Mode

In Explore mode, you can select any of the following 11 categories by tapping the **Navigation Arrows** using the **Stylus**:

- **Continents**
- **Countries**
- **Animals**
- **Geology**
- **Landmarks**
- **Capitals**
- **Languages**
- **Flags**
- **Currency**
- **Size**
- **Mix-It-Up**



After making a selection, use the **Stylus** to tap the **Globe** and explore the world, learning about your chosen category.

## 2. Game Modes

Launch any of the three game modes by tapping their icon on the **Activity Panel** and follow the instructions presented by your hosts, Reggie and Sarah.

Games include:

- **Around the World in 20 Days**
- **Amazing World Quiz Show**
- **Where in the World?**



## **ADVENTURE PACKS** (sold separately)

You can download additional content to your **Magic Adventures Globe™** to expand the categories and games. New subjects include: Dinosaurs and Prehistoric Beasts, Ancient Civilizations, People and Inventions, and World Cultures.

Connect the **Magic Adventures Globe™** to your computer with the included USB cable.

Install the LeapFrog® Connect application from **leapfrog.com/connect** on your computer.\*

Follow the instructions on screen to create or sign into a LeapFrog® Parent Account and register your **Magic Adventures Globe™**.

Select App Center to find, purchase and install Adventure Packs.

Disconnect the system and your child is ready to play.

\* System requirements can be found at

**<https://www.leapfrog.com/system-requirements>**.

## **WARNING**

A very small percentage of the public, due to an existing condition, may experience epileptic seizures or momentary loss of consciousness when viewing certain types of flashing colors or patterns, especially on television. While the **Magic Adventures Globe™** does not contribute to any additional risks, we do recommend that parents supervise their children while they play video games. If your child experiences dizziness, altered vision, disorientation, or convulsions, discontinue use immediately and consult your physician. Please note that focusing on an LCD screen at close range for a prolonged period of time may cause fatigue or discomfort. We recommend that children take a 15-minute break for every hour of play.

## **OTHER NOTES:**

Static electricity may cause the **Magic Adventures Globe™** to malfunction. In cases where **Magic Adventures Globe™** is malfunctioning due to static electricity, reset the **Globe** by pressing and holding the **Power On/Off Button** for about 10 seconds until the **LCD Screen** turns off, then wait for a while before restarting the unit. Or, if the static electricity malfunction occurred during the downloading process, disconnect the **USB Cable**, delete the corrupted file, then reset the **Globe** as described above. Then, reconnect the **USB Cable** and restart the download process.

## 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 any direct heat source.
3. Remove the batteries if the unit will not be in use for an extended period of time.
4. Do not drop the unit on hard surfaces and do not expose the unit to moisture or water.
5. NEVER try to dismantle the unit.

### Using the Stylus

- Do not use the **Stylus** if it is broken.
- Do not look directly into the **Stylus** light.
- Put the **Stylus** back in the **Stylus Holder** when not in use.

### Cleaning the LCD Screen

- Slightly dampen a soft, lint-free cloth with water and wipe the screen to loosen dirt.
- Using a clean and dry cloth, wipe the screen dry. Repeat these two steps as needed.

## TROUBLESHOOTING

If for some reason the program/activity stops working, please follow these steps:

1. Turn the unit **Off**.
2. Interrupt the power supply by removing the batteries.
3. Let the unit stand for a few minutes, then replace the batteries.
4. Turn the unit back **On**. The unit should now be ready to use again.
5. If the unit still does not work, replace with an entire set of new batteries.

**IMPORTANT NOTE:**

If the problem persists, please call our Consumer Services Department at 1-800-701-5327 in Canada or email 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.

**Caution:** Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

**DISCLAIMER AND LIMITATION OF LIABILITY**

LeapFrog and its suppliers assume no responsibility for any damage or loss resulting from the use of this handbook. LeapFrog and its suppliers assume no responsibility for any loss or claims by third parties that may arise through the use of this software. LeapFrog and its suppliers assume no responsibility for any damage or loss caused by deletion of data as a result of malfunction, dead battery, or repairs. Be sure to make backup copies of important data on other media to protect against data loss.

**Supplier's Declaration of Conformity  
47 CFR § 2.1077 Compliance Information**

Trade Name:	LeapFrog®
Model:	6054
Product Name:	Magic Adventures Globe™
Responsible Party:	LeapFrog Enterprises, Inc.
Address:	6401 Hollis Street, Suite 100, Emeryville, CA 94608
Website:	leapfrog.com

## NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

THIS DEVICE COMPLIES WITH PART 15 OF THE FCC RULES. OPERATION IS SUBJECT TO THE FOLLOWING TWO CONDITIONS: (1) THIS DEVICE MAY NOT CAUSE HARMFUL INTERFERENCE, AND (2) THIS DEVICE MUST ACCEPT ANY INTERFERENCE RECEIVED, INCLUDING INTERFERENCE THAT MAY CAUSE UNDESIRE OPERATION.

*CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)*

**USB Cable:** The USB cable provided with this product complies with FCC and other regulatory emission limits. If using a USB cable other than the one provided, please note that in order not to exceed FCC and other regulatory emissions limits, a shielded cable must be used.

CLASS 1  
LED PRODUCT



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

***leapfrog.ca***

*Read our complete warranty and  
legal policies online at  
**leapfrog.com/legal***



# GLOBE VIDÉO INTERACTIF

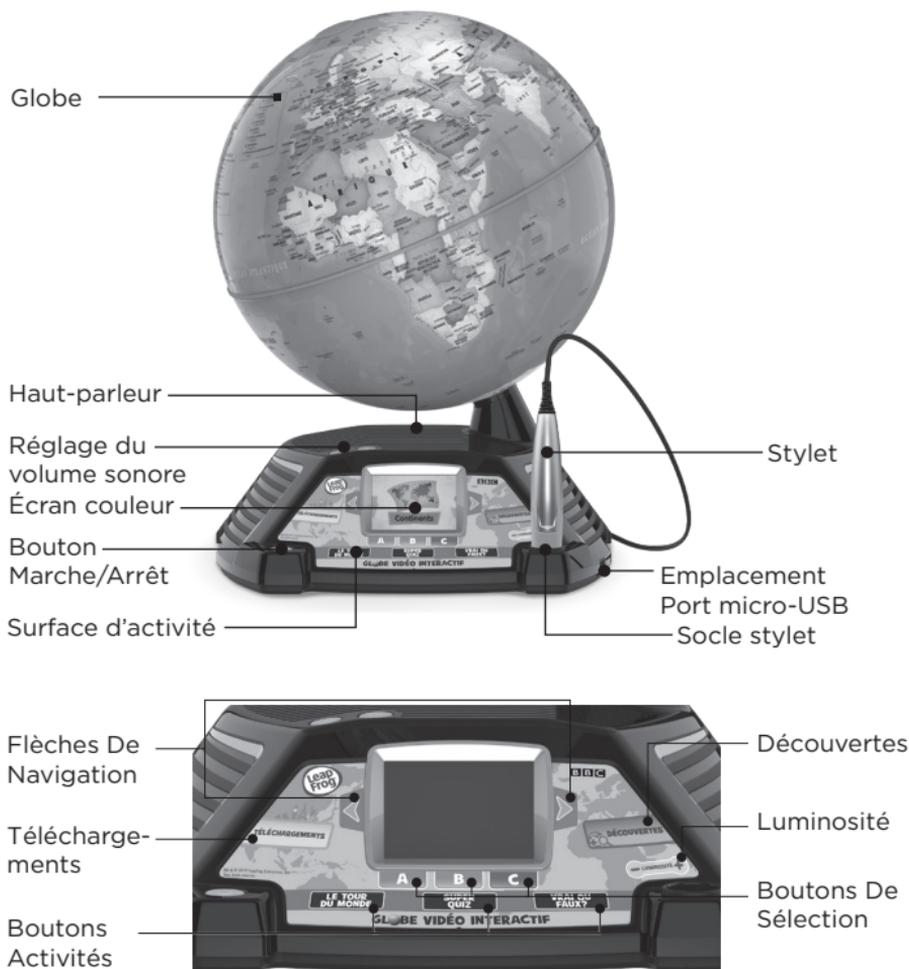


## Manuel d'utilisation

Ce manuel contient des informations importantes.  
Merci de le conserver.

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Globe Vidéo Interactif** de **LeapFrog<sup>MD</sup>**! Félicitations! Faites un tour du monde sur le globe 10" et explorez la géographie, les sciences, la culture, les langues et bien plus encore à travers des informations, des jeux et des vidéos animées de la BBC.



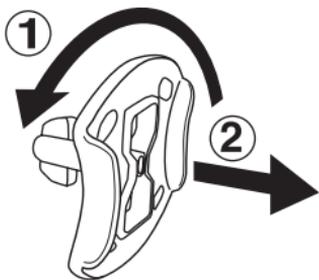
## CONTENU DE LA BOÎTE

- Globe Vidéo Interactif
- Câble micro-USB
- 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. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

**NOTE :** il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



### Pour retirer les attaches de la boîte :

- ① Tourner les 4 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.

# INTRODUCTION

- 1 Appuyer et maintenir le bouton Marche/Arrêt pendant quelques secondes (1 à 2 secondes) pour allumer le Globe. Lors de l'allumage, un message d'accueil retentit.
- 2 Pour commencer à jouer, toucher la surface du Globe avec le stylet ou une des activités sous l'écran couleur. Pour une meilleure performance, il est préférable d'orienter le stylet du **Globe Vidéo Interactif** à un angle de 90° par rapport à la surface du globe, sans appuyer dessus. La reconnaissance se déclenche à quelques millimètres de la surface du globe.
- 3 Jouer et apprendre! Votre enfant est prêt à découvrir le **Globe Vidéo Interactif**.

**NOTE:** le **Globe Vidéo Interactif** est en mode Démonstration. Pour activer le mode normal, allumer le Globe et toucher la surface du Globe avec le stylet ou une des activités sur la surface d'activité autour de l'écran couleur.

## **Arrêt automatique**

Le jouet s'éteint automatiquement au bout de 5 minutes d'inactivité.

## **Réglage du volume sonore**

Appuyer sur les touches - et + pour régler le volume sonore.

## **Alimentation**

Ce jouet requiert 4 piles LR6/AA ou un transformateur secteur USB - Sortie : 5V CC (non inclus).

## ACTIVITÉS

Sélectionner dans le mode **Découvertes**, l'une des 11 catégories listées ci-dessous, en touchant légèrement avec le stylet les flèches de navigation à gauche et à droite de l'écran couleur.

1. Continents
2. Pays
3. Animaux
4. Géologie
5. Sites célèbres
6. Population et superficie
7. Langues parlées
8. Drapeaux
9. Monnaie
10. Capitales
11. Méli-mélo



Après avoir sélectionné la catégorie souhaitée, utiliser le stylet pour toucher la surface du Globe et découvrir le monde à travers la catégorie choisie.

### JEUX :

Pour jouer à un des 3 jeux ci-dessous, toucher un bouton Activités et suivre les instructions.

1. Le tour du monde : parcours les pays du monde en un temps limité et réponds aux questions pour atteindre la prochaine destination!
2. Super Quiz : défie un ami et choisis un niveau de difficulté pour explorer le monde et ses sites célèbres!
3. Vrai ou Faux : résous des énigmes à l'aide d'indices pour découvrir le mystère caché!



# MISES À JOUR ET TÉLÉCHARGEMENT DES PACKS ADDITIONNELS

Le monde évolue, les dirigeants et les frontières changent... C'est pour cela que le **Globe Vidéo Interactif** est régulièrement mis à jour. Pour faire des mises à jour gratuites ou acheter du contenu thématique, suivez les instructions ci-dessous :

## 1. Allumer et connecter

Brancher le **Globe Vidéo Interactif** à un ordinateur avec le câble micro-USB inclus.

## 2. Se connecter

Se connecter sur le site [leapfrog.com/connecter](http://leapfrog.com/connecter) et suivre les instructions à l'écran pour créer ou se connecter au compte LeapFrog<sup>MD</sup> et enregistrer le Globe Vidéo Interactif. Se diriger dans l'App Center pour acheter et installer les packs de téléchargements.

## 3. Jouer et apprendre!

Déconnecter le **Globe Vidéo Interactif** et commencer l'aventure.

**Avertissement** : ne pas éteindre l'appareil et ne pas débrancher le câble micro-USB pendant la mise à jour de l'appareil.

**Note** : les packs téléchargés apparaîtront après la catégorie Mélimélo ou avant la catégorie Continents. Toucher les différentes zones géographiques pour découvrir des informations intéressantes liées à la thématique du jeu téléchargé.

Pour accéder au Super Quiz des jeux additionnels téléchargés, appuyer sur le bouton TÉLÉCHARGEMENTS situé à gauche de l'écran couleur, puis sur le bouton B pour démarrer la partie.

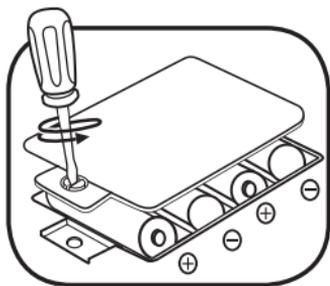
## CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR L'INSTALLATION DU LOGICIEL

Systèmes d'exploitation : Microsoft Windows 7, Windows 8 ou Windows 10 ou versions ultérieures. Mac OS X 10.12 + et versions ultérieures. Microsoft<sup>MD</sup> Windows<sup>MD</sup> et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques de Microsoft Corporation déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Adobe<sup>MD</sup>, le logo Adobe<sup>MD</sup> et Flash<sup>MD</sup> sont des marques d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays. Intel, Pentium sont des marques d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Macintosh et les logos Mac sont des marques déposées d'Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays. Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

# ALIMENTATION

## Retrait et 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 4 piles AA (AM-3/LR6) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



**Note** : si le jouet ne se met pas en marche, ne répond pas ou donne des réponses inexactes, il est temps de changer les piles.

**Avertissement** : le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.

## MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent 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.

## BRANCHER LE TRANSFORMATEUR

- Vérifier que le **Globe Vidéo Interactif** est bien éteint.
- Brancher le transformateur au port micro-USB du Globe.
- Brancher le transformateur sur une prise secteur.

**Note** : l'utilisation du transformateur remplace les piles.

### Directives standard pour les jouets à transformateur et produits commandés électriquement

Transformateur secteur :

Sortie : 5V CC

- Attention : le produit ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Comme tous les produits électriques, des précautions doivent être prises durant la manipulation et l'utilisation du produit pour éviter tout choc électrique. La surveillance d'un adulte est recommandée durant l'utilisation.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Le produit doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets avec une sortie : 5V CC.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Ne jamais nettoyer avec du liquide un jouet branché.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Vérifier régulièrement l'état du transformateur (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser un transformateur endommagé.

### Caractéristiques électriques du transformateur :

Entrée : 230 V CA-50 Hz, 200 mA (max)

Sortie : 5 V CC  $\approx$  1.5 A, 7.5 VA ou 5 V CC  $\approx$  1 A, 5 VA

## ATTENTION

Des interférences environnementales, telles que de l'électricité statique ou des transitoires électriques rapides de l'alimentation, peuvent provoquer de légers dysfonctionnements du Globe. Si les dysfonctionnements persistent, il est nécessaire d'éteindre le Globe puis de le rallumer, ou d'enlever et réinstaller les piles. Dans le cas peu probable d'une décharge électrostatique, l'appareil pourrait ne plus fonctionner correctement et perdre de la mémoire, obligeant l'utilisateur à réinitialiser l'appareil en retirant et en réinstallant les piles.

## 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 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.
5. Éviter de le laisser tomber. Ne jamais essayer de le démonter.
6. Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements de classe II portant le symbole  suivant.

### Utilisation du stylet

- Ne pas utiliser le stylet si celui-ci est cassé.
- Ne pas regarder directement la lumière du stylet.
- Toujours remettre le stylet dans son socle lorsqu'il n'est pas utilisé.

### Nettoyage de l'écran couleur

- Humidifier légèrement avec un peu d'eau un chiffon doux et non pelucheux, et essuyer l'écran pour enlever la saleté.
- À l'aide d'un chiffon propre et sec, essuyer l'écran. Répéter ces deux étapes si besoin.

## **ASSISTANCE**

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayer les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

## **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 souhaiqueriez 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)

**ATTENTION !** Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées ci-dessous.

## **À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Câble micro-USB :** le câble micro-USB fourni avec ce produit est conforme aux réglementations FCC et aux autres limites d'émission réglementaires. Si vous utilisez un câble micro-USB autre que celui fourni, veuillez noter que, pour ne pas dépasser les limites des réglementations FCC et des autres limites d'émission réglementaires, vous devez utiliser un câble blindé.





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

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

***Lisez nos mentions légales et  
garanties en ligne sur le site***

***[leapfrog.com/legal](http://leapfrog.com/legal)***

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

**Imprimé en Chine.**

91-003669-011 