Manuel d'utilisation

KARAOKE LIGHT PARTY

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Karaoke Light Party** de **VTech**®. Félicitations ! Cette enceinte karaoké contient 2 micros pour chanter sur les musiques incluses ou sur celles directement importées en ***Bluetooth***®. Elle permet également de jouer à des jeux amusants, de transformer la voix, de créer des dessins artistiques sur les pads et de les personnaliser en couleurs ! De super moments en musique avec le **Karaoke Light Party** !

1	Boutons Reverb	9	Bouton Pixel Art
2	Bouton Musique	10	Molette Sélecteur de couleurs des pads
3	Bouton Chansons	11	Bouton Intensité des lumières
4	Bouton Magic Voice	12	Bouton Marche/Arrêt
5	Flèche Gauche, bouton Précédent	13	Boutons Volume sonore
6	Bouton Lecture/Pause/OK	14	Bouton Jeux à 2 joueurs
7	Flèche Droite, bouton Suivant	15	Bouton *Bluetooth*® et indicateur de lumière
8	Bouton Jeux à 1 joueur	16	Pads

Poignée de transport

Emplacement pour poser un appareil externe (non inclus)

Rangement pour micros

Port pour adaptateur secteur

Bouton Marche/Arrêt

Boutons Volume sonore

Boutons Effets sonores

Boutons Déformation de voix

Micro 1

Bouton Marche/Arrêt

Boutons Volume sonore

Micro 2

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Karaoke Light Party** (avec 6 piles de démo incluses)
- 2 micros sans fil
- 4 piles AA (pour les micros)
- 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.

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

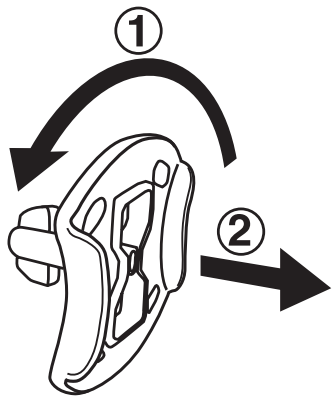
WARNING:

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 user's 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.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

POUR COMMENCER À JOUER…

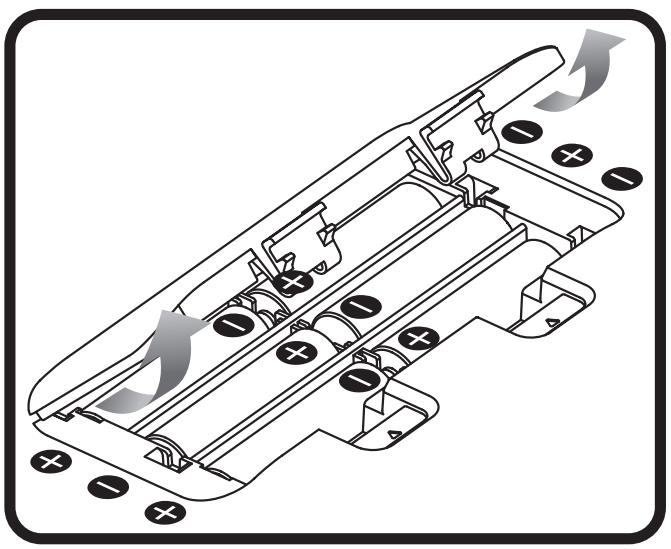
Sortir du mode Démonstration

Ce produit est en mode « Démonstration » dans l'emballage.
Pour en sortir :

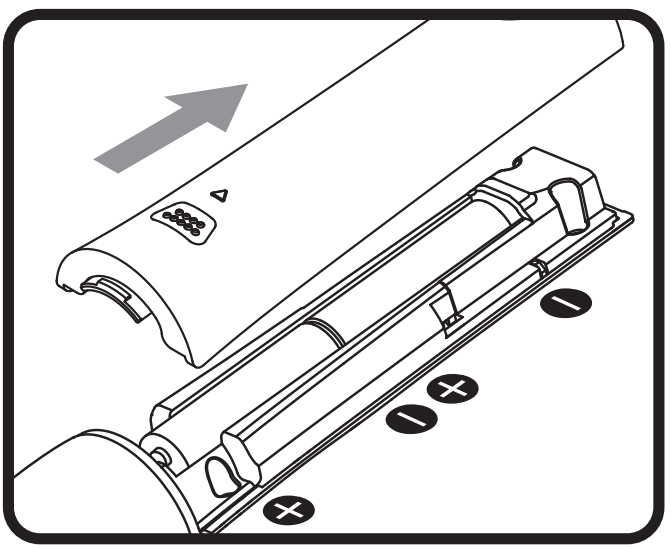
1. Installer les piles dans les micros.
2. Appuyer sur les boutons Marche/Arrêt de l'appareil principal et des micros pour les connecter ensemble. Lorsque la connexion est établie, le voyant des micros s'allume et l'appareil principal affiche une coche sur les pads pour indiquer la sortie du mode Démonstration.

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'appareil principal et à l'arrière des micros.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 6 piles AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles de l'appareil principal. Puis, installer 2 nouvelles piles AA dans chaque compartiment à piles des micros. 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 à piles.



Sur l'appareil principal



Sur les micros

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.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

CONNEXION AVEC UN ADAPTATEUR

- S'assurer que le **Karaoke Light Party** est éteint.
- Retirer les piles avant de brancher avec un adaptateur secteur.
- Trouver le port pour branchement à un adaptateur secteur à l'arrière de l'appareil.
- Brancher l'adaptateur secteur (non fourni) au port prévu à cet effet.
- Brancher l'adaptateur à la prise secteur.
- Appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer l'appareil.

Note : si l'appareil n'est pas utilisé pendant une longue période, débrancher l'adaptateur.

Informations relatives à la sécurité :

Nous recommandons l'utilisation d'une alimentation (adaptateur AC/DC) répondant aux spécifications suivantes : 12V/2A DC avec un diamètre de 5,5 mm/2,5 mm (en son centre).

- Ne jamais nettoyer un produit branché avec un liquide.
- Examiner régulièrement le boîtier d'alimentation pour vérifier qu'il ne présente pas de conditions pouvant entraîner un risque d'incendie, d'électrocution ou de blessure corporelle (dommages au cordon d'alimentation, au cordon de sortie, à la fiche, aux lames, au boîtier ou à d'autres pièces). S'il est défectueux, le boîtier d'alimentation doit être jeté.

FONCTIONNALITÉS

Sur l'appareil principal

1. Bouton Marche/Arrêt

Appuie sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer l'appareil. Appuie à nouveau dessus pour l'éteindre.

2. Boutons Volume Sonore + et -

Appuie sur le bouton + pour augmenter le volume sonore de l'appareil et sur le bouton - pour le diminuer.

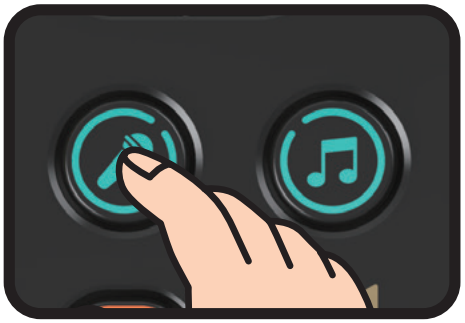
3. Bouton Intensité des lumières

Appuie sur ce bouton pour ajuster la luminosité des pads.

4. Boutons Reverb

Appuie sur les boutons + et - pour augmenter ou diminuer l'effet de réverbération.

5. Bouton Chansons

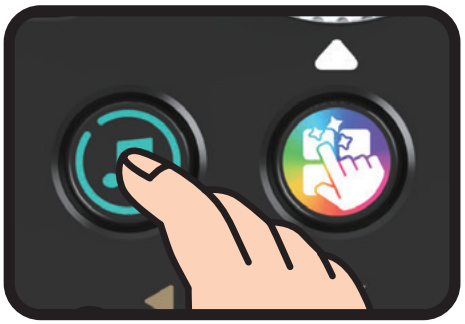


Appuie sur le bouton Chansons pour chanter sur les chansons incluses.

- Les chansons 1 et 2 sont accompagnées de changements de couleurs des pads qui varient en fonction du rythme de la musique et qui permettent d'apprendre certaines notes.
- Les chansons 3, 4 et 5 peuvent être personnalisées sur les pads lumineux. Appuie sur les pads pour les voir s'illuminer. Tu peux aussi utiliser tes propres créations faites dans le mode Pixel Art pour les faire défiler de différentes manières en tournant la molette Sélecteur de couleurs des pads.

Utilise les flèches Gauche ou Droite pour passer d'une chanson à l'autre, ou appuie sur le bouton Pause pour mettre la chanson en pause.

6. Bouton Musique



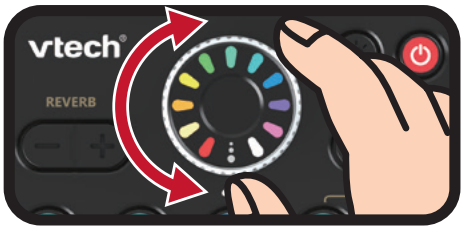
Appuie sur le bouton Musique pour entendre des mélodies. Personnalise-les sur les pads lumineux en appuyant dessus pour les voir s'illuminer. Tu peux aussi utiliser tes propres créations faites dans le mode Pixel Art pour les faire défiler de différentes manières en tournant la molette Sélecteur de couleurs des pads.

Utilise les flèches Gauche ou Droite pour passer d'une mélodie à l'autre, ou appuie sur le bouton Pause pour mettre la mélodie en pause.

7. Bouton Pixel Art

Appuie sur le bouton Pixel Art pour créer tes propres créations de couleurs sur les pads.

7.1 Choisis d'abord un des 10 emplacements pour enregistrer tes créations en utilisant les flèches Gauche ou Droite.



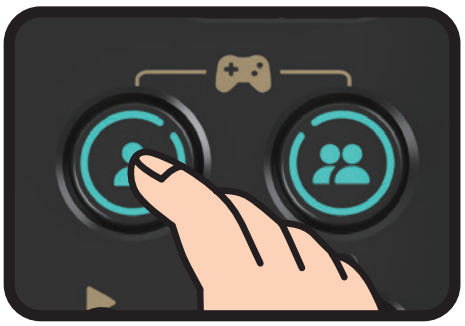
7.2 Ensuite, tourne la molette Sélecteur de couleurs des pads pour choisir une couleur.

7.3 Puis, appuie sur les pads pour créer tes dessins.

7.4 Ton dessin sera automatiquement sauvegardé et tu pourras le visionner dans son emplacement en utilisant les flèches.

Note : tu peux sauvegarder jusqu'à 10 dessins sur ton appareil.

8. Bouton Jeux à 1 joueur

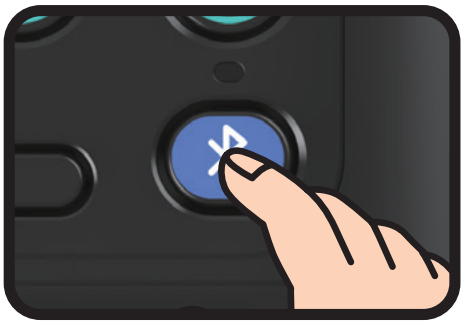


Appuie sur ce bouton pour jouer aux 4 jeux pour un seul joueur. Fais défiler les jeux en utilisant les flèches Gauche et Droite. Appuie sur OK pour confirmer le jeu choisi.

9. Bouton Jeux à 2 joueurs

Appuie sur ce bouton pour jouer aux 4 jeux pour 2 joueurs. Fais défiler les jeux en utilisant les flèches Gauche et Droite. Appuie sur OK pour confirmer le jeu choisi.

10. Bouton *Bluetooth*® et indicateur de lumière



Appuie sur ce bouton pour appairer ton **Karaoke Light Party** à un appareil externe. Pendant l'appairage, l'indicateur de lumière clignote. Quand il est appairé, l'indicateur reste constamment allumé. Une fois connecté avec un appareil externe, appuie sur n'importe quel pad pour choisir une séquence de lumière ou tourne la molette Sélecteur de couleurs pour choisir une de tes créations sauvegardées dans Pixel Art.

Connexion *Bluetooth*®

10.1 Appuie sur le bouton ***Bluetooth***® et attends que l'indicateur clignote.

10.2 Entre dans les paramètres ***Bluetooth***® de ton appareil externe et trouve les appareils connectés.

10.3 Choisis "VTech 5817 Karaoke".

10.4 Entre le PIN qui apparaît sur les pads de ton **Karaoke Light Party**.

10.5 Tant que l'appareil est en mode ***Bluetooth***®, l'indicateur reste allumé.

10.6 Pour sortir de ce mode, appuie à nouveau sur le bouton ***Bluetooth***®.

10.7 L'appareil recherche automatiquement les derniers appareils externes connectés au **Karaoke Light Party**. Il n'est plus nécessaire de faire les mêmes démarches après la première connexion ***Bluetooth***®.

11. Bouton Magic Voice

Appuie sur ce bouton pour supprimer ou atténuer la voix chantée dans les chansons incluses dans l'appareil ou celles jouées d'un appareil externe connecté au **Karaoke Light Party**.

Note : cette fonction peut ne pas fonctionner avec toutes les chansons en ***Bluetooth***®.

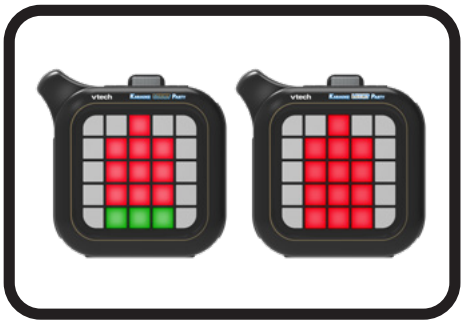
12. Port adaptateur secteur

Branche ton appareil à un adaptateur secteur (non fourni).

13. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie de la batterie, l'appareil s'éteint automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. L'appareil peut être rallumé en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt. L'appareil s'éteint aussi lorsque les piles sont très faibles.

Quand les piles de l'appareil principal sont faibles, les pads montrent 2 fois un dessin rouge comme indiqué sur le schéma pour avertir de changer les piles. Remplace dès lors les piles par des piles neuves puis rejoue.



Sur les micros

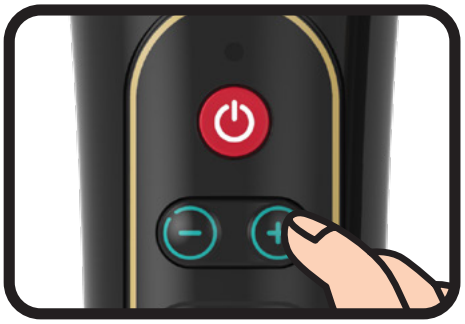
1. Bouton Marche/Arrêt avec indicateur de lumière

Appuie sur ce bouton du micro pour allumer ou éteindre le micro. Pendant la connexion avec l'appareil principal, l'indicateur de lumière clignote jusqu'à ce qu'il reste complètement stable indiquant que la connexion avec l'unité centrale est établie. Si la connexion n'est pas établie pendant une minute, le micro s'éteint automatiquement.

Quand les piles du micro sont faibles, l'indicateur de lumière clignote 3 fois puis le micro s'éteint. Installe de nouvelles piles pour réutiliser le micro.

Note : éteins le micro quand tu ne l'utilises pas.

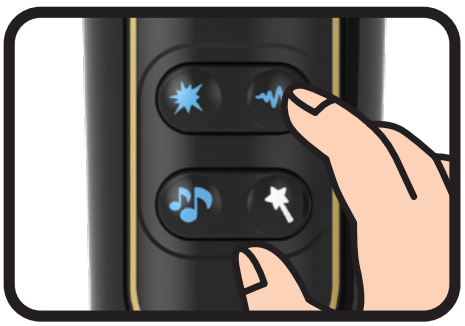
2. Boutons Volume Sonore



Appuie sur le + ou - pour augmenter ou diminuer le volume sonore du micro.

3. Boutons Effets sonores

(uniquement sur le micro 1)

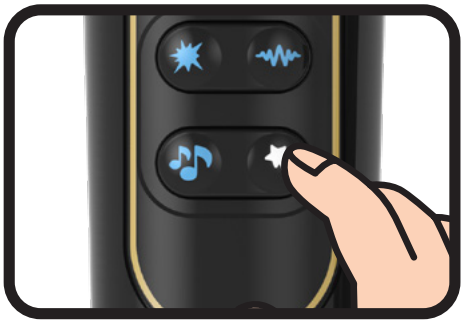


Appuie sur un des boutons Effets sonores pour améliorer ton expérience vocale ! Appuie à nouveau sur le même bouton ou sur un autre pour revenir à ta voix originale.

4. Boutons Déformation de voix

(uniquement sur le micro 1)

Appuie sur ces boutons pour entendre des effets de déformation de voix : femme, homme, robot, voix originale. Tu peux aussi appuyer sur n'importe quel bouton Effets sonores ou sur ce même bouton pour revenir à ta voix originale.



JEUX

Bouton Jeux à 1 joueur

Jeu 1 : Les mots en musique (avec le micro)

Prononce une phrase courte ou un petit mot (moins de 3 secondes) dans le micro puis écoute une chanson qui reprend ton mot ou ta phrase transformés.

Jeu 2 : Défis de voix (avec le micro)

Suis les instructions pour t'entraîner aux notes et échauffer ta voix. Chante une note dans le micro à la tonalité demandée afin que le pad rose reste dans la section de couleur demandée. Si le pad ne reste pas dans la section demandée, essaie avec une autre note. Termine 7 cycles à la suite pour gagner la partie.

Jeu 3 : Jeu du serpent (avec les pads)

Le serpent bouge sur les différents pads de l'appareil. Puis un pad rouge apparaît. Appuie rapidement dessus avant que le serpent n'y arrive. Joue pendant 90 secondes sans te faire attraper par le serpent pour gagner la partie.

Jeu 4 : 4 à la suite (avec les pads)

L'objectif de ce jeu est d'aligner 4 pads à la suite. Chacun à son tour, toi (pads bleus) et l'appareil (pads rouges) appuyez sur un pad pour aligner

4 pads à la suite (vertical, horizontal ou diagonal) ou pour empêcher l'autre d'y arriver. Après 4 pads touchés, le cinquième remplace le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier, toi ou l'appareil aligne 4 pads à la suite et gagne la partie.

Bouton Jeux à 2 joueurs

Jeu 1 : Actions rapides (avec les micros)

Écoute les sons et regarde bien les dessins sur les pads. Quand tu vois la même image ou entends le même son, sois le premier à faire un son dans le micro pour gagner un point. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne la partie.

Jeu 2 : Défi Memory (avec les pads)

Un joueur crée une suite en touchant une séquence de 4 pads, puis l'autre joueur doit la répéter. Ensuite, les 2 joueurs créent d'autres séquences à répéter par l'autre joueur en rajoutant un autre pad à la fois jusqu'à ce qu'un joueur se trompe ou ne réagisse pas pendant le temps écoulé.

Tu peux créer des séquences de 10 touches maximum à répéter.

Jeu 3 : La bombe infernale (avec les pads)

Il y a un pad rouge qui risque d'exploser si l'un des 2 joueurs tombe dessus ! Chaque joueur touche chacun à son tour un pad. S'il est vert, le jeu continue, s'il est rouge, le joueur a perdu. Appuie à nouveau sur le pad rouge pour refaire une partie.

Jeu 4 : 4 à la suite (avec les pads)

L'objectif de ce jeu est d'aligner 4 pads à la suite. Chacun à son tour, toi (pads bleus) et l'autre joueur (pads rouges) appuyez sur un pad pour aligner 4 pads à la suite (sens vertical, horizontal ou diagonal) ou pour empêcher l'autre d'y arriver. Après avoir appuyé sur 4 pads, le jeu continue, le cinquième pad remplace le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier, toi ou l'autre joueur aligne 4 pads à la suite et gagne la partie.

PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 : *Échauffe ta voix*

“Prêt à faire des vocalises
Échauffe ta voix

Do Mi Sol Do Do Sol Mi Do
Do, Do, Do, Échauffe ta voix
Ré, Ré, Ré, Échauffe ta voix
Mi, Mi, Mi, Échauffe ta voix
Fa, Fa, Fa, Échauffe ta voix
Do, D,o Do, Échauffe ta voix

Do Ré Mi Fa Sol La Si Do
Do Si La Sol Fa Mi Ré Do
Do Ré Mi Fa Sol La Si Do
Do Si La Sol Fa Mi Ré Do

Notes, rythme et tempo,
Fin prêt pour le show !”

Chanson 2 : *En rythme avec les couleurs*

Version 1 joueur (un micro allumé)

“Micro en main, prêt à jouer

Suis les lumières, tu vas chanter.

Chante Do, si c’est lumière rouge,

Et je chante Mi, quand c’est lumière jaune.

Do, Mi,

Chantons!

Mi, Mi,

Mi, Mi

Quelle harmonie, super chanson,

Ajoutons des notes à l’unisson,

Chante Fa, si la lumière est verte,

Et je chante’La, si c’est l’bleu qui brille.

Fa, La,

Chantons!

La, La,

La, La

Mémorise tes notes et tes couleurs,

Suis les lumières, et chante en chœur.

Note Do en rouge,

Note Mi en jaune,

Note Fa en vert,

Note La en bleu

Chantons !

Mi, Mi,

La, La,

Mi, Mi,

La, La,

Mi, Mi.”

Chanson 2 : *En rythme avec les couleurs*

Version 2 joueurs (deux micros allumés)

“Micro en main, prêts à jouer
Suivez les lumières pour chanter,
Joueur 1 chante Do,
Si c’est lumière rouge,
Joueur 2 chante Mi,
Quand c’est lumière jaune.
Do, Mi,
Chantons !

Quelle harmonie, super chanson,
Ajoutons des notes à l’unisson,
Joueur 1 chante Fa,
Si la lumière est verte,
Joueur 2 chante La,
Si c’est l’bleu qui brille.
Fa, La,
Chantons !

Mémorise tes notes et tes couleurs,
Suivez les lumières, chantez en chœur.
Note Do en rouge,
Note Mi en jaune,
Note Fa en vert,
Note La en bleu,
Chantons !”

Chanson 3 : *Show magique*

“T’es sur scène,
Micro en main,
Ce soir tu joues ton destin,
Le public est là, prêt à t’écouter,
Ambiance magique, enchantée.

Fais danser la sono oh oh,
C’est l’heure d’ambiancer, tempo oh oh
En solo, en duo oh oh,
Ce soir, c’est toi qui fais l’show oh oh !

Symphonie, mélodies magiques,
C’est toi qui rythmes la musique,
Ta voix emporte le public,
Tu fais un show fantastique !

Fais danser la sono oh oh,
C’est l’heure d’ambiancer, tempo oh oh
En solo, en duo oh oh,
Ce soir, c’est toi qui fait l’show oh oh !
Oh Oh Oh, Oh Oh Oh, Oh !”

Chanson 4 : *Je me libère*

“C’matin tout m’paraît clair,
Temps de m’prendre en main,
Plus de doutes, j’avance fière,
J’trace mon chemin.

Je me libère, soudain je m’élève,
Rien ne pourra m’arrêter,
Prête à tout donner, ouhouh!
À devenir qui je rêve d’être !
Prête à tout donner,
Prête à le chanter, ouhouh!

Chaque pas m’apporte,
Confiance et force,
Je sais que je peux y arriver,
Montrer mon identité.

Je me libère, soudain je m’élève,
Rien ne pourra m’arrêter,
Prête à tout donner, ouhouh!
À devenir qui je rêve d’être !
Prête à tout donner,
Prête à le chanter, ouhouh!

Je me libère, soudain je m’élève,
Rien ne pourra m’arrêter,
Prête à tout donner, ouhouh!
À devenir qui je rêve d’être !
Prête à tout donner,
Prête à le chanter, ouhouh!”

Chanson 5 : *Si tu crois en toi*

“Rêve ou réalité,
Ton destin, tu peux le dessiner,
À toi de réaliser,
Tes souhaits les plus inavoués.

Libère l’étoile,
Celle qui brille en toi,
Rien n’est impossible,
Si tu crois en toi.

Prends le micro,
Lance le tempo,
Maintenant c’est toi qui fais le show,
Tu brilles et scintilles quand tu y crois,
Montre-nous la star qui dort en toi.

Libère l’étoile,
Celle qui brille en toi,
Rien n’est impossible,
Si tu crois en toi.

Libère l’étoile,
Celle qui brille en toi,
Rien n’est impossible,
Si tu crois en toi.”

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide.
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.

ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez 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 l'appareil. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des neuves.

S'il y a un problème d'appairage avec votre appareil ***Bluetooth***®, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. Sur votre appareil compatible ***Bluetooth***®, accédez aux paramètres ***Bluetooth***®. Si "VTech 5817 Karaoke" se trouve dans votre liste d'appareils connectés, appairés ou sauvegardés, veuillez "oublier" ou "désappairer" le jouet.
2. Désactivez et activez ***Bluetooth***® ou redémarrez votre jouet.
3. Éteignez et rallumez le jouet et répétez le processus d'appairage.
4. Si le problème persiste, supprimer le code PIN en suivant ces étapes : appuyer sur les flèches Gauche et Droite en même temps, puis sur le pad supérieur gauche.

Informations *Bluetooth*®

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

Déclaration d'avertissement RF :

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

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Le soussigné, VTech® Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 5817 est conforme à la directive 2014/53/EU. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante :

www.vtech.com/re-directive

Nom du fabricant : VTech Electronics Europe BV

Adresse du fabricant : PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands.

Unité centrale

Bluetooth® et 2.4G sans fil :

Bande de fréquence : 2402MHz - 2480MHz

Puissance RF maximale : 10 mW (10 dBm)

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Le soussigné, VTech® Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 2477 est conforme à la directive 2014/53/EU. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante :

www.vtech.com/re-directive

Nom du fabricant : VTech Electronics Europe BV

Adresse du fabricant : PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands.

Micro 1

Bande de fréquence : 2402MHz - 2480MHz

Puissance RF maximale : 10 mW (10 dBm)

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Le soussigné, VTech® Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique du type 2478 est conforme à la directive 2014/53/EU. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante :

www.vtech.com/re-directive

Nom du fabricant : VTech Electronics Europe BV

Adresse du fabricant : PO Box 10042, 6000 GA Weert, The Netherlands.

Micro 2

Bande de fréquence : 2402MHz - 2480MHz

Puissance RF maximale : 10 mW (10 dBm)

Instructions supplémentaires importantes :

Informations Ecodesign	(EU) 2023/826 modifiant le Règlement (CE) n° 1275/2008
Nom du fabricant	VTECH
Catégorie de produit	Jouet
Référence	5817
Consommation d'énergie à l'arrêt (Watt)	0,2 W
Temps par défaut avant de passer en mode arrêt (minutes)	15 minutes
Informations sur l'adaptateur	Adaptateur AC/DC, Conforme à la norme ERP, Sortie DC 12V/2A

SERVICE CONSOMMATEURS

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques

Venez découvrir tous nos produits sur notre site Internet :

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

© 2025 VTech.
Tous droits réservés.
IM-581700-001
Version:0