

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Leap**MOVE**[®]

APPRENDRE EN *BOUGEANT*



91-004683-003 (FR)

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **LeapMove®**. Félicitations ! Rejoins tes amis explorateurs dans cette forêt enchantée à travers 15 activités éducatives pour approfondir tes connaissances en mathématiques, lecture et bien plus encore ! Le tout, en bougeant et en t'amusant !

Molette d'ajustement
pour ajuster l'angle de l'objectif

Objectif

Anneau protecteur
pour ouvrir ou fermer la lentille

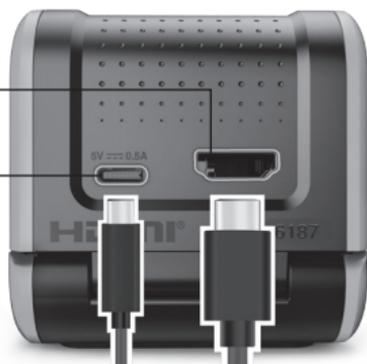
Bouton Marche/Arrêt

Clip ajustable
pour poser et ajuster
LeapMove® sur un meuble
ou un téléviseur



Port HDMI

Port USB Type-C
pour connecter à un port
USB sur le téléviseur ou une
alimentation USB externe



CONTENU DE LA BOÎTE

- LeapMove®
- Câble USB Type-C
- Câble HDMI
- Un manuel d'utilisation
- Un guide informatif

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 conserver ce manuel 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 keep this Quick Start Guide as it contains important information.

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.

AVANT DE COMMENCER...

Réglages

Suivre les instructions décrites dans le guide de démarrage rapide.

LES MENUS

- Lever une main vers l'objectif pour voir apparaître une main à l'écran.
- Déplacer la main vers une option pour la mettre en surbrillance. Garder la main sur le cercle de l'option souhaitée jusqu'à ce que le contour soit complètement rempli.
- Faire un pas vers la gauche ou vers la droite pour accéder à d'autres options.
- N'utiliser qu'une seule main pour interagir avec le menu.

LES ÉCRANS D'ACCUEIL

Menu Joueurs

- Créer ou sélectionner un profil pour commencer à jouer.
- Pour réinitialiser les profils, connecter **LeapMove®** à l'Explor@ Park sur un PC ou un MAC.



Menu Missions

- Choisir une mission et s'entraîner pour devenir un gardien de la forêt.
- Terminer chaque mission pour débloquer la suivante.
- Toucher la flèche Retour pour revenir au menu précédent.



Menu Jeu libre

- Choisir un jeu parmi les 10 jeux proposés.
- Utiliser les flèches gauche et droite pour voir les jeux défiler à l'écran.



Trophées

- Les trophées sont affichés dans le menu Trophées après chaque mission terminée.
- On peut obtenir jusqu'à 15 trophées en terminant les 15 missions.
- Toucher les trophées pour les voir prendre vie !



Niveaux

Niveau 1 :

Lettres majuscules et minuscules, sons des lettres, mots à épeler, nombres et calculs simples

Niveau 2 :

Ordre alphabétique, nombres et formes, phonique et mots plus complexes à épeler

Niveau 3 :

Mots avec des sons à épeler, rimes, séquences de chiffres et de lettres, additions et soustractions



JEUX INCLUS

Les jeux se trouvent en modes Missions et Jeu libre.

INSTRUCTIONS

- Choisis un jeu.
- Choisis un niveau parmi les 3 niveaux de difficulté proposés sur la plupart des jeux.
- Suis et écoute les instructions.
- Avant chaque partie, positionne-toi à l'intérieur du cercle jusqu'à ce qu'il apparaisse vert.
- Ne te mets pas trop près ni trop loin de la TV.
- Pour quitter un jeu en cours, croise tes bras avec la main gauche sur ton épaule droite et la main droite sur ton épaule gauche.

Sphères enchantées

Déplace-toi vers la gauche ou vers la droite pour toucher des bulles et découvrir des mots. Accroupis-toi pour éviter les obstacles.

Apprentissages : lettres, rimes



Amis de la forêt

Crée un pont avec tes mains et ton corps pour faire passer les petites créatures d'un endroit à un autre.

Apprentissages : classification par couleur et catégorie, résolution de problèmes



Super smash

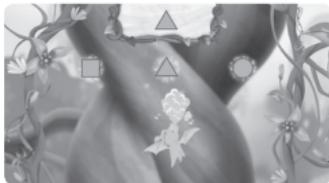
Déplace-toi vers la gauche ou vers la droite et utilise tes mains et tes pieds pour éclater les pierres. Pour résoudre des additions, rejoins tes mains avec les 2 nombres.

Apprentissages : addition et soustraction



Mission Dragon

Bats des ailes pour voler le long d'un grand arbre et récupérer le plus de cerises possible. Bouge vers la gauche ou vers la droite pour éviter les obstacles. Tape des mains quand la jauge est pleine pour envoyer un gros souffle de dragon pour aller plus haut.



Apprentissages : nombres, formes, addition et soustraction

Temple casse-briques

Fais rebondir des bulles afin de casser des briques. Saute avec le poing en l'air pour utiliser ton super pouvoir quand ta jauge est pleine.



Apprentissages : nombres, addition et soustraction

Cache-cache caverne

Cache-toi derrière les rochers pour ne pas te faire détecter par la lumière. Attrape des clés pour augmenter ton score.



Apprentissages : sons des lettres, maîtrise de son corps

Pop bulles

Garde les bulles en l'air, en évitant qu'elles ne tombent par terre. Bouge vers la gauche ou vers la droite pour les faire rebondir en l'air.



Apprentissages : nombres, suite de nombres

Tatou sprint

Parcours un chemin pour attraper des lettres et des étoiles. Saute et accroupis-toi pour éviter certains obstacles.

Apprentissages : épeler des mots, phonique



Tutti frutti

Bouge vers la gauche ou vers la droite et touche les plantes pour déverser de la poudre magique sur les fruits pour les faire grandir. Attention aux obstacles ! Secoue ta main ou saute pour les écarter et les éviter.

Apprentissages : phonique



Danse en rythme

Suis les pas de danse de Foxy.
9 chansons dynamiques pour apprendre à danser en rythme !



EXPLOR@ PARK

Dirige-toi sur le site www.vtech-jouets.com, rubrique Téléchargements et suis les instructions pour télécharger de nouveaux jeux.

Fonctionne sur ordinateurs Mac ou Windows.



INFORMATIONS DE SÉCURITÉ

Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

Note : le chargeur USB ou l'adaptateur AC/CC est appelé « alimentation électrique » dans tout le manuel.

VTech recommande une alimentation avec les spécificités suivantes :

Port USB avec entrée CC  5V, minimum 0.5A.

- Dans le cas d'une utilisation avec un chargeur USB ou un adaptateur AC/CC, le jouet ne doit être branché qu'avec une alimentation adaptée pour un jouet.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sous la surveillance des parents.
- Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements portant l'un des symboles suivants  ou .

Câble micro-USB : le câble micro-USB fourni avec ce produit est conforme à la directive EMC 2014/30/EU, et d'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 de la directive EMC 2014/30/EU et les autres limites d'émission réglementaires, vous devez utiliser un câble blindé.

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 et à toute autre source de chaleur.
3. 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.
4. Vérifier régulièrement l'état des câbles micro-USB et HDMI. Ne pas les utiliser si des dégâts sont apparents.
5. Ne JAMAIS démonter l'appareil.

NOTE :

L'électricité statique peut provoquer des dysfonctionnements. Si tel est le cas, suivre les étapes suivantes :

- débrancher le câble USB, attendre 10 secondes
- reconnecter le câble USB
- appuyer 2 secondes sur le bouton Marche pour l'allumer.

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 de 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.

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.

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.

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.

Veillez prendre quelques instants pour lire notre politique de confidentialité et obtenir des informations complètes sur la façon dont vos données personnelles sont traitées par VTech.

Cette politique de confidentialité est disponible sur :

<https://www.vtech-jouets.com/politique-de-confidentialite>

HDMI®

HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Les termes HDMI et High-Definition Multimedia Interface et le logo HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing, LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.

USB Type-C et USB-C sont des marques déposées de l'USB Implementers Forum.

=====

WINDOWS is a trademark of Microsoft Corp. or one of its subsidiaries, registered in the U.S. and other countries.

MAC is a trademark of Apple Inc. or one of its subsidiaries, registered in the U.S. and other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners.

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

