

NOTICE GEBRUIKSAANWIJZING

6+

Tapis de danse Danskleed

CONTENU
1 tapis de danse

INHOUD
1 danskleed



INSTALLATION ET REPLACEMENT DES PILES

Cette manipulation doit être effectuée par un adulte. S'assurer que le module soit bien éteint (bouton ON/OFF en position OFF).

1) Dévisser le couvercle du compartiment à piles, situé sous la base du module.

2) Insérer 3 piles neuves de type LR6/AA, de préférence alcalines, en respectant le sens de la polarité.

3) Revisser fermement le couvercle du compartiment.

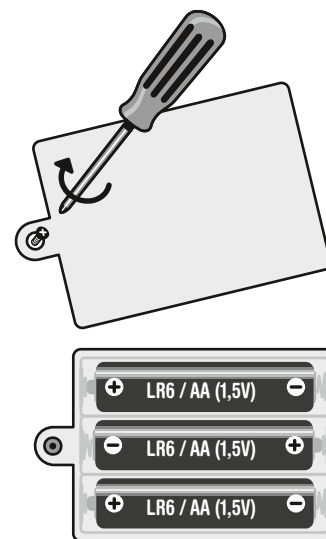
DE BATTERIJEN IN DE BALPEN STEKEN EN VERVERGEN

Dit moet je aan een volwassene overlaten. Controleer of de module aanstaat (de knop ON/OFF moet op OFF staan).

1) Schroef het deksel open van het batterijenvakje onder de basis van de module.

2) Steek drie nieuwe batterijen (LR6/AA) in het batterijvak. Gebruik bij voorkeur alkalinebatterijen. Let ook op je poolrichting (op de batterij en in het batterijvak staat een plus- en een minteken).

3) Schroef nu het deksel weer vast.



Scanne le code QR pour accéder à la vidéo de démo.

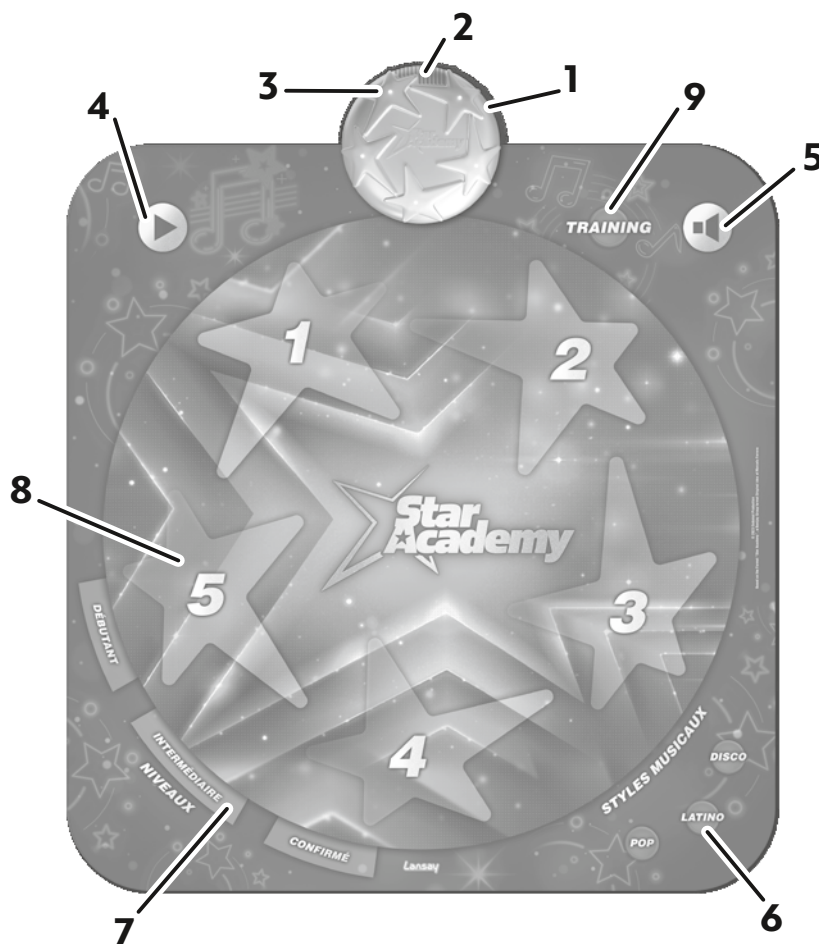
Scan de QR-code om toegang te krijgen tot de demovideo.

DESCRIPTION DU PRODUIT

1. Bouton ON/OFF
2. Haut-parleur
3. Indicateur lumineux
4. Bouton Marche / Pause / Stop
5. Volume
6. Style musical
7. Niveau
8. Pas de danse
9. Mode TRAINING (entraînement)

PRODUCTOMSCHRIJVING

1. Knop ON/OFF
2. Speaker
3. Lichtaanwijzer
4. Aan-/Uit-/Pauzeknop
5. Volume
6. Muziekstijl
7. Niveau
8. Danspas
9. Stand TRAINING



MODES DE JEU

Mode Performance

1. Allumez le module en poussant le bouton sur la position ON ① pour le mettre en marche. Note : le style musical par défaut est DISCO, niveau débutant.
2. Sélectionnez la musique souhaitée ⑥ puis le niveau de difficulté ⑦.
3. Appuyez sur le bouton MARCHÉ ④ et placez-vous au centre du tapis.
4. Suivez les indications lumineuses ③ sur la base pour commencer à danser ! La position des étoiles sur le module correspond à la position des étoiles sur le tapis ⑧.
5. Pour mettre votre séquence en pause, appuyez sur le bouton Marche ④. Pour reprendre votre session, appuyez de nouveau sur le bouton Marche ④.
6. Pour arrêter la session en cours, appuyez sur le bouton Marche ④ pendant 3 secondes. Vous reviendrez alors au menu initial et pourrez à nouveau sélectionner un style musical et un niveau de difficulté.
7. Pour éteindre le module, poussez le bouton sur la position OFF ①.

Mode Training

1. Allumez le module en poussant le bouton sur la position ON ① pour le mettre en marche.
2. Appuyez sur le bouton TRAINING ⑨.
3. Appuyez sur le bouton MARCHÉ ④ pour commencer l'entraînement en suivant les indications lumineuses du module.

ASTUCES :

- Des sons vous indiqueront si vous avez appuyé sur la bonne étoile ou si vous vous êtes trompés.
 - Après avoir appuyé sur le bouton Marche, vous avez 3 secondes pour vous tenir prêt à commencer.
 - Le coach vous permet de progresser et de connaître votre niveau grâce aux phrases d'encouragement.
 - Si au cours du jeu, vous décidez de faire une pause et que vous n'appuyez sur aucun bouton pendant 5 minutes, le tapis s'éteindra. Pour le rallumer, poussez le bouton de la base sur OFF puis sur ON.
- Pendant les 5 minutes, vous pouvez remettre le tapis en marche en appuyant sur n'importe quel bouton.

SPEELSTANDEN

Stand Performance

1. Zet de module aan door de knop op ON ① te zetten. Opmerking: de muziekstijl staat standaard op DISCO, beginnersniveau.
2. Selecteer de gewenste muziek ⑥ en het moeilijkheidsniveau ⑦.
3. Druk op de Aanknop ④ en ga midden op het kleed staan.
4. Volg de lichtaanwijzers ③ op de basis om te dansen. De positie van de sterren op de module komt overeen met de positie van de sterren op het kleed ⑧.
5. Om de sessie te pauzeren, druk je nogmaals op de Aanknop ④. Om weer te beginnen, druk je weer op de Aanknop ④.
6. Om de sessie te stoppen, houd je de Aanknop ④ 3 seconden ingedrukt. Zo keer je terug in het hoofdmenu waar je opnieuw een muziekstijl en moeilijkheidsgraad kunt kiezen.
7. Je zet de module uit door de knop op OFF ① te zetten.

Stand Training

1. Zet de module aan door de knop op ON ① te zetten.
2. Druk op de knop TRAINING ⑨.
3. Druk op de knop START ④ en begin de training door de lichtaanwijzers op de module te volgen.

TIPS:

- Ere wordt met geluiden aangegeven of je op de goede ster hebt gedrukt, of dat je je vergist hebt.
 - Nadat je op de knop START hebt gedrukt, heb je 3 seconden om klaar te gaan staan.
 - De coach helpt je vooruit te komen en je niveau te ontdekken met aanmoedigende zinnnetjes.
 - Als je pauze wilt nemen en je hebt 5 minuten niet op een knop gedrukt, gaat het kleed uit. Om hem weer aan te zetten, zet je op de knop op de basis eerst op OFF, dan op ON.
- Binnen de 5 minuten kun je het kleed weer aanzetten door op een willekeurige knop te drukken.

FR ATTENTION ! Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver. / **NL** WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Bewaar deze informatie.

- NL** Waarschuwing! Dit speelgoed niet bij het huisvuil werpen. Dit product naar een verzamelpunt brengen voor elektrische en elektronische apparaten.
- FR** Fonctionne avec 3 piles LR6/AA (1,5V), non fournies. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
- Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées. Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.
- NL** Werkt op 3 AA-batterijen van 1,5 V, niet meegeleverd. Gewone batterijen mogen niet opgeladen worden. Lege batterijen en lege oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Oplaadbare batterijen dienen, alvorens ze op te laden, uit het speelgoed verwijderd te worden. Batterijen mogen slechts worden opgeladen onder toezicht van een volwassene. Meng geen verschillende types gewone of oplaadbare batterijen of nieuwe en oude, gewone en oplaadbare batterijen. Gebruik enkel batterijen van het aanbevolen of een gelijksoortig type. Bij het plaatsen van de batterijen de polariteit in acht nemen. De klemmen van de batterijen niet kortsluiten. Niet-oplaadbare batterijen die leeg zijn, dienen verwijderd te worden en dienen weggegooid te worden in speciaal voor de recuperatie van gebruikte batterijen voorziene recipiënten. Let op: als u het product langere tijd niet gebruikt, raden wij u aan de batterijen eruit te halen.

