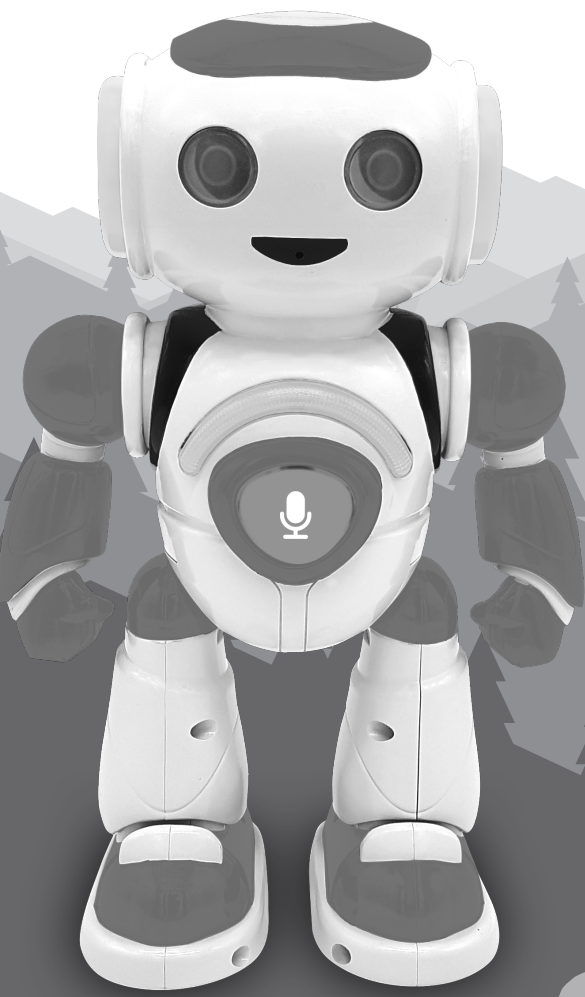


# POWERMAN® JR.

## MON PREMIER ROBOT ÉDUCATIF

QUI LIT DANS LES PENSÉES



ROB20FR

LEXIBOOK®

**MON NOM EST POWERMAN® JR. ... JE VIENS D'UNE GALAXIE TRÈS LOINTAINE ET J'AI ÉTÉ ENVOYÉ POUR EXPLORER TA PLANÈTE : LA TERRE !**

**J'AI SILLONNÉ TOUS LES CONTINENTS ET LE MOINS QUE JE PUISSE DIRE EST QUE LA BIODIVERSITÉ Y EST FASCINANTE !**

**J'AI RENCONTRÉ BEAUCOUP D'ANIMAUX : DES KANGOUROUS EN AUSTRALIE, DES PANDAS EN CHINE, DES LIONS DANS LA SAVANE ET MÊME DES FOURMIS DANS TON FRIGIDAIRE ! J'AIME DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX ANIMAUX, PEUX TU EN DÉNICHER QUE JE NE CONNAIS PAS ENCORE ?**

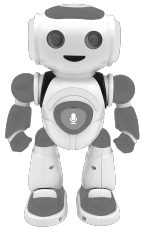
**HEY REGARDE ! JE PEUX AUSSI JOUER DE LA MUSIQUE ET DANSER. TU PEUX M'APPRENDRE TES PROPRES CHORÉGRAPHIES ET JE PEUX MÊME RÉPÉTER CE QUE TU DIS !**

**ALORS, PRÊT POUR L'AVENTURE ?**

### MODE D'EMPLOI

### CONTENU DE L'EMBALLAGE

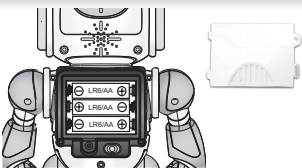
Lors du déballage, assurez-vous que les pièces suivantes soient incluses :



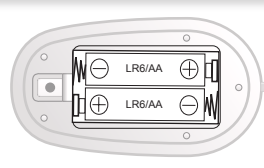
1 x POWERMAN® JR. 1 x télécommande 1 x guide de l'explorateur 1 x mode d'emploi

**AVERTISSEMENT :** Tous les matériaux d'emballage, comme le ruban adhésif, les feuilles en plastique, les ficelles et les étiquettes ne font pas partie du produit et doivent être jetés.

### ALIMENTATION



Le robot fonctionne avec 3 piles de type 1.5V AA/LR6 (non incluses)



La télécommande fonctionne avec 2 piles de type 1.5V AA/LR6 (non incluses)

#### ROBOT:

Installation ou remplacement des piles

1. À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis du compartiment à piles situé au dos du robot.
2. Poussez le loquet puis retirez le compartiment.
3. Installez ou remplacez 3 piles de type AA/LR6 (non incluses) en respectant la polarité indiquée au fond du compartiment, comme indiqué sur le schéma ci-dessus.
4. Refermez le compartiment à piles et serrez la vis.

#### TÉLÉCOMMANDE :

Installation ou remplacement des piles

1. À l'aide d'un tournevis, dévissez la vis du compartiment à piles situé au dos de la télécommande.
2. Poussez le loquet puis retirez le compartiment.
3. Installez ou remplacez 2 piles de type AA/LR6 (non incluses) en respectant la polarité indiquée au fond du compartiment, comme indiqué sur le schéma ci-contre.
4. Refermez le compartiment à piles et serrez la vis.

**Important :** Éteignez le robot avant de changer les piles. Utilisez uniquement des piles alcalines, l'utilisation d'autres types de piles peut affecter la performance. Si le robot redémarre sans raison (par exemple lors du lancement d'une danse), veuillez remplacer les piles.

Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jouet avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée. Ce jeu doit être alimenté avec les piles spécifiées seulement. Les batteries ne doivent jamais être exposées à une source de chaleur excessive, par exemple la lumière du soleil ou un feu.

**ATTENTION :** D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, enlevez puis remettez les piles.

### ENTRETIEN ET GARANTIE

Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon légèrement imbibé d'eau. N'utilisez pas de produit détergent. Ne laissez pas l'appareil en plein soleil et ne l'exposez pas à une source de chaleur. Ne le faites pas tomber. Ne tentez pas de le démonter. Ne le tordez pas et ne le pliez pas.

Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans.

Pour tout service après-vente et pour toute plainte intervenant pendant la période de garantie, adressez-vous à votre magasin de vente en présentant une preuve d'achat valide. Notre garantie couvre tous les défauts liés aux matériaux et à la fabrication, mais exclut toute détérioration résultant du non-respect des instructions du mode d'emploi ou d'une négligence de la part de l'utilisateur (démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité, etc.). Il est recommandé de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Dans un souci d'amélioration de nos services, nous procédons régulièrement à des modifications des couleurs et de certains détails du produit montré sur l'emballage.

**ATTENTION !** Ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'étouffement – petite pièce.

**NOTE :** Merci de conserver ce mode d'emploi, il contient des informations importantes.

Référence : ROB20FR

Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine

**Lexibook S.A.**

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à [savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com)



Tous les papiers sont recyclables

Follow us @LexibookCom



#### Informations sur la protection de l'environnement

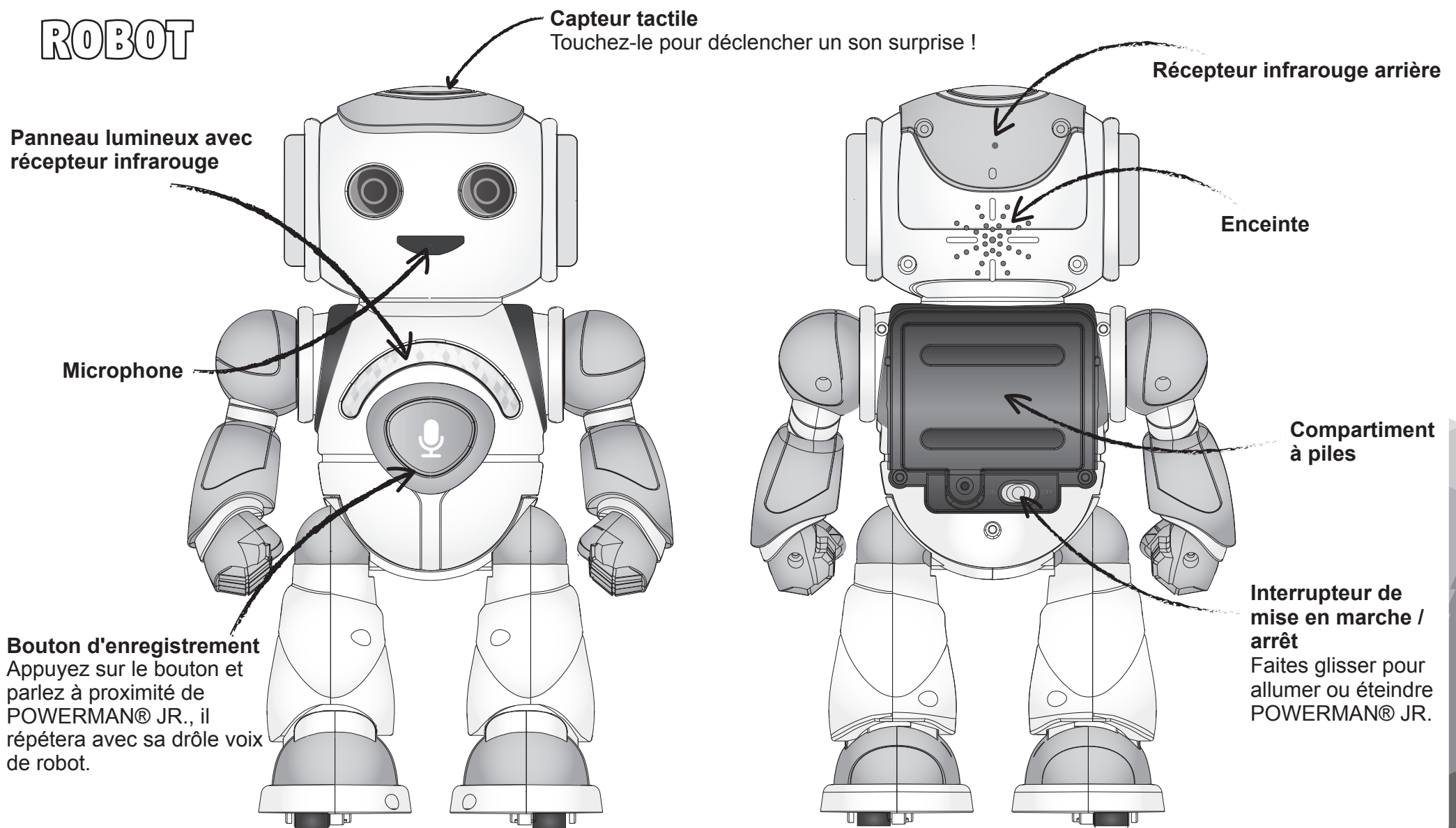
Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères ! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans un site de collecte (si existant).



IM code: ROB20FRIM1269

## DÉCOUVREZ POWERMAN® JR.

### ROBOT



## TÉLÉCOMMANDE



#### Touches directionnelles

Appuyez pour faire quelques pas en avant ou en arrière ou tourner à gauche ou droite.

**Conseil:** vous pouvez appuyer sur avant / arrière deux fois pour qu'il glisse !



#### Stop

Appuyez pour arrêter l'action en cours.



#### Volume

Appuyez pour changer le volume.



#### Programmation

- Appuyez sur **P+** pour créer un programme
- Enregistrez jusqu'à 40 actions en appuyant sur les touches de direction :



- Vous pouvez ajouter de la musique en appuyant sur . Appuyez plusieurs fois pour choisir une autre mélodie.
- Dès que vous avez fini, sauvegardez votre programme en appuyant sur **P1** ou **P2**.
- A tout moment, vous pouvez désormais lancer votre programme en appuyant sur **P1** ou **P2**.



#### Musique

Appuyez une fois pour lancer une musique, appuyez de nouveau pour en écouter une autre.



#### Dance

Appuyez une fois pour lancer une danse, appuyez de nouveau pour en lancer une autre.

**Attention !** Le robot se déplace en dansant. Ne pas utiliser cette fonction lorsqu'il est sur une table car il pourrait tomber.



#### Karoké

Appuyez et parlez à proximité de POWERMAN® JR., sélectionnez une mélodie avec le bouton , il répétera en musique !



#### Le défi de POWERMAN JR. !

Appuyez sur cette touche pour lancer le « Le défi de POWERMAN JR. ! » dans lequel POWERMAN® JR. lit dans vos pensées. Pensez à un animal et il va essayer de le deviner !

Pour plus de détails, référez vous au guide de l'explorateur ci-joint.



#### Le quiz des animaux !

Êtes-vous incollable sur les bruits d'animaux ?

Appuyez sur cette touche pour jouer au « Le quiz des animaux ! ». POWERMAN® JR. émet un son, devinez de quel animal il s'agit. Appuyez sur quand pensez entendre la bonne réponse.



#### Oui / Non / Je ne sais pas

Appuyez sur ces touches pour répondre aux questions lors des modes « Le défi de POWERMAN JR. ! » et « Le quiz des animaux ! »



En dehors de ces 2 modes, appuyez sur :

- ou pour déclencher un son d'animal.
- pour déclencher un son surprise.

**Remarque:** Si le robot répond de façon irrégulière ou bien si la télécommande ne fonctionne que sur une courte distance, il est peut-être nécessaire de remplacer les piles.

**POUR PLUS D'INFOS, REGARDEZ LES VIDÉOS DE POWERMAN® JR SUR YOUTUBE™ ET WWW.LEXIBOOK.COM !**