

FLYINGBALL

Âge recommandé : 5 ans



ATTENTION

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces-risques d'étouffement.

MFR No. 70006

Contenu



Flying Ball x1



Câble de chargement USB x1



Mode d'emploi x1

Précautions, Attentions et déclarations



Le symbole d'une poubelle barrée indique que les piles simples, rechargeables, bouton, blocs de piles, etc. ne doivent pas être jetés à la poubelle ménagère. Les piles sont dangereuses pour la santé et l'environnement. Aidez à protéger l'environnement contre les risques sanitaires. Demandez à votre enfant de mettre au rebut les piles proprement en les déposant aux points de collecte de la commune. Les piles sont, de cette sorte, recyclées sans risque.



Déchets électriques et électroniques (DEEE)

Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les jeter séparément. Rapportez les appareils électriques à un centre de collecte des appareils électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

Consignes de Sécurité :

Attention : Toute altération ou modification de l'appareil, non explicitement autorisée par l'entité responsable de la conformité, entraîne la déchéance de la garantie et l'exclusion de toute responsabilité du fabricant.

- Avertissement! Ne touchez pas à l'hélice lorsqu'elle est en marche. Gardez les mains, les cheveux et les vêtements lâches éloignés de toutes les pièces mobiles afin d'éviter de vous blesser.
- Le pilotage du drone requiert une certaine habilité : L'enfant doit impérativement apprendre en présence d'un adulte expérimenté.
- Attention. Ne pas débiter le vol lorsque des personnes, des animaux ou toute autre obstruction se trouvent à l'intérieur du rayon d'action du drone.
- Pour une utilisation sûre, la pièce où le jouet est utilisé doit être suffisamment spacieuse.
- Attention. Risque de blessures oculaires. Ne pas faire voler à proximité du visage pour éviter toute blessure.
- Gardez votre drone en vue afin d'en assurer la surveillance.
- Éteignez l'émetteur et le drone lorsque ceux-ci ne sont pas en service.
- Nous vous conseillons de changer les piles dès que les fonctions se dégradent.
- Conservez le mode d'emploi et l'emballage car ils contiennent des informations importantes.
- Faites fonctionner l'appareil en vous conformant strictement aux manuel d'instructions.
- L'émetteur-chargeur est propre à la batterie Li-Poly utilisée dans le drone. Ne pas l'utiliser pour charger d'autres batteries quelconques.
- Les accumulateurs doivent être chargés uniquement par des adultes ou par des enfants âgés au moins de 8 ans.

Remarque spéciale à l'attention des adultes :

- Lisez attentivement le mode d'emploi avant utilisation.
- Le montage doit être effectué sous la surveillance d'un adulte (changement des piles, des pièces de rechange, des compensateurs etc.).
- L'aide d'un adulte est recommandé lors de l'installation ou du remplacement des piles.
- Ce jouet est destiné à être utilisé dans un environnement familial (maison et jardin) uniquement.
- Ne rien changer ou modifier sur drone.
- Attention : ce produit émet des clignotements susceptibles d'entraîner une crise d'épilepsie chez les personnes photosensibles.

Câble USB :

- Si vous ne parvenez pas à charger la batterie, essayez avec un autre adaptateur.
- Le produit doit uniquement être utilisé avec le câble USB fourni pour la recharge.
- N'utilisez pas d'adaptateur haute puissance pour recharger la batterie (1A au Maximum).
- L'adaptateur ou le chargeur de batteries utilisé avec le jouet doit être inspecté régulièrement pour vérifier que son cordon d'alimentation, sa fiche, son boîtier et toutes ses autres pièces ne sont pas endommagés. En cas de détérioration, ils ne doivent plus être utilisés tant qu'ils n'ont pas été réparés.

Le drone est équipé d'un bloc rechargeable Li-Po, veuillez prendre note des précautions suivantes concernant la sécurité :

- Ne pas jeter la batterie dans le feu ou sur une source de chaleur.
- Ne pas utiliser ou laisser la batterie à proximité d'une source de chaleur telle qu'un feu ou appareil de chauffage.
- Ne pas heurter ou jeter la batterie contre une surface dure.
- Ne pas immerger la batterie dans l'eau ; stockez-la dans un environnement frais et sec.
- Pour recharger la batterie, utilisez uniquement le chargeur dédié.
- Ne pas décharger la pile de façon excessive.
- Ne pas connecter la batterie à une prise de courant.
- Ne pas souder directement la batterie et ne pas la percer avec un clou ou autre objet pointu.
- Ne pas transporter ou stocker la batterie avec d'autres objets métalliques tels que colliers, épingles à cheveux etc.
- Ne pas démonter ou modifier la batterie.
- Chargez la batterie tous les 6 mos.

Remarques :

- Le jouet peut dysfonctionner en cas d'interférences électrostatiques. Si le jouet ne répond pas, réinitialisez-le.
- Les fils ne doivent pas être insérés dans des prises électriques.

Entretien et nettoyage:

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service (émetteur uniquement).
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre.
- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.
- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Batterie du Flying Ball :



Alimentation :
 Capacité de charge : DC 4,2 V ; 1.036 W
 Quantité et type : 1 batterie rechargeable Li-Po de 3,7 V (incluse)
 Capacité : 280 mAh

Comment allumer et éteindre le Flying Ball ?

1. Allumer le Flying Ball

Allumez la boule en basculant l'interrupteur sur la position ON (voir fig. 1) : le voyant s'allume et l'hélice se met à tourner.

Note : Si seul le voyant s'allume mais que l'hélice ne se met pas à tourner, secouez la boule (en ayant toujours la face du bouton ON/OFF vers le haut) et l'hélice démarrera.

2. Eteindre le Flying Ball

Pour éteindre la boule lorsque l'hélice tourne, tournez la boule de façon à avoir la face du bouton ON/OFF vers le bas et secouez-la une fois : l'hélice arrêtera alors de tourner. Vous pouvez basculer manuellement l'interrupteur sur la position OFF (voir fig. 1).

Note : L'hélice de la boule peut s'arrêter de tourner lorsqu'elle percute un obstacle ou tombe accidentellement. Tournez-la de façon à avoir la face du bouton ON/OFF vers le haut et secouez-la une fois : l'hélice redémarrera.



Fig. 1

Chargement du Flying Ball

1. Chargement

Lorsque la batterie est faible, la boule se met à clignoter pendant 15 secondes et l'hélice s'arrête de tourner. Basculez alors l'interrupteur en position OFF et branchez le câble de chargement USB au niveau de la prise d'alimentation de la boule, puis branchez-le dans un adaptateur secteur USB. Le voyant LED s'allume en rouge lors de la recharge. Le voyant LED s'éteint une fois la recharge terminée.

2. Temps de vol

Le temps de vol est d'approximativement 5 minutes quand le drone est chargé complètement. Cette donnée est à titre informatif et peut varier en fonction des conditions et de l'intensité de vol.

Remarque : Ce câble de charge USB peut être connecté au chargeur, à l'alimentation mobile de la plupart des smartphones ou au port USB de la voiture pour charger. La tension de l'interface USB est de $5V \pm 0.5V$.



Comment utiliser votre Flying Ball

FONCTION BOOMERANG :

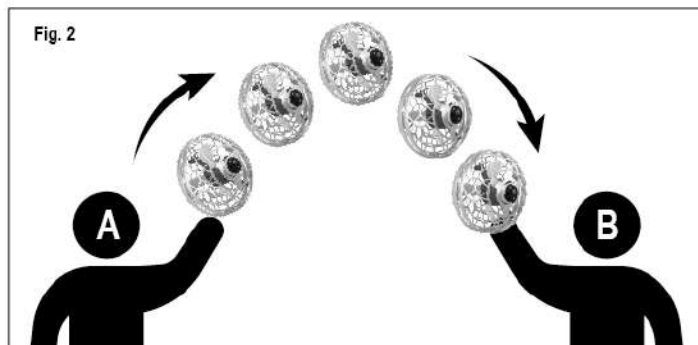
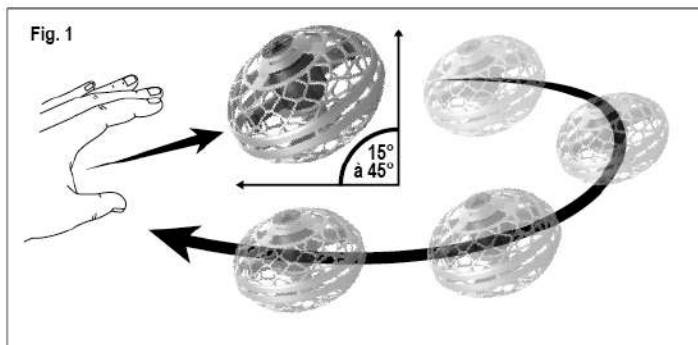
Fig. 1 : JOUER SEUL :

Pour lancer la boule et qu'elle revienne à vous comme un boomerang, il suffit de la tenir dans la main (avec la face du bouton ON/OFF vers le haut), de l'incliner entre 15 et 45° vers le HAUT et la lancer devant vous. La boule reviendra à vous comme par magie !

Fig. 2 : JOUER À DEUX :

Si vous lancez la boule de la même manière que précédemment mais en la penchant légèrement vers la droite ou vers la gauche, elle se déplacera en arc de cercle dans la direction choisie (fig. 2).

Astuce : Lorsque vous lancez le Flying Ball, plus l'angle d'inclinaison est important, plus la vitesse de déplacement est rapide. Nous vous recommandons donc d'effectuer dans un premier temps des lancers avec un petit angle afin de vous familiariser avec le Flying Ball, puis d'effectuer progressivement des lancers avec un angle de plus en plus grand.



FONCTION FRISBEE :

Fig. 3 et 4 : JOUER À DEUX :

Pour lancer la boule vers une autre personne en face de vous (B), il suffit de la tenir dans la main (avec la face du bouton ON/OFF vers le haut), de l'incliner entre 15 et 65° vers le BAS et la lancer à la personne en face de vous (B) (fig. 3).

Si vous lancez la boule de la même manière que précédemment mais en la penchant légèrement vers la droite ou vers la gauche, elle se déplacera dans la direction choisie (fig. 4).

Astuce : Lorsque vous lancez le Flying Ball, plus l'angle d'inclinaison est important, plus la vitesse de déplacement est rapide. Nous vous recommandons donc d'effectuer dans un premier temps des lancers avec un petit angle afin de vous familiariser avec le Flying Ball, puis d'effectuer progressivement des lancers avec un angle de plus en plus grand.

