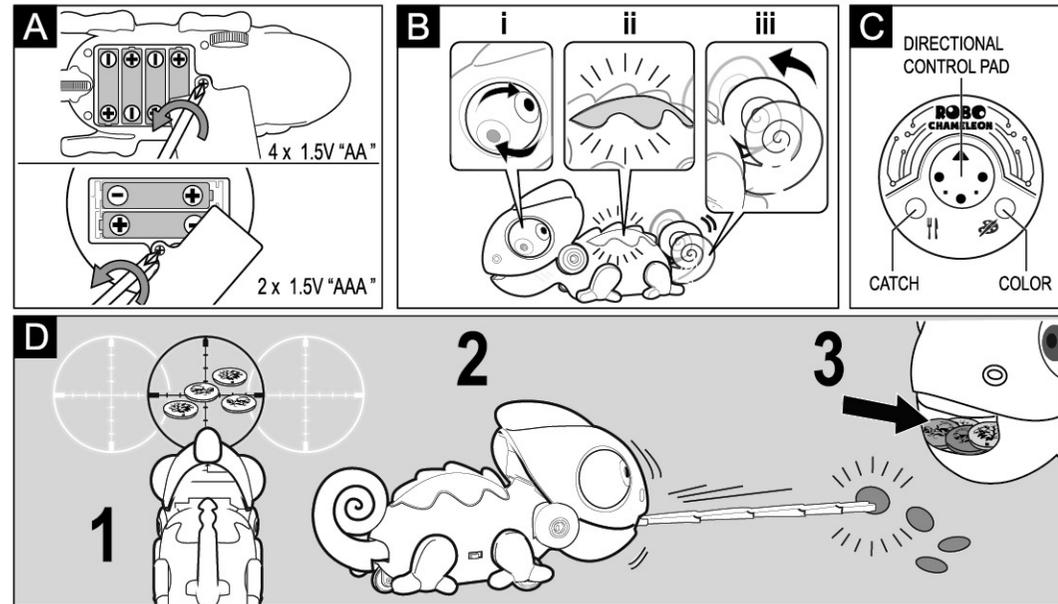




ROBO CHAMELEON

Move, Aim and Catch!

Silverlit® Silverlit SAS, 80 rue Barthelemy Danjou, 92100 Boulogne-Billancourt / France.
©2018 Silverlit. All rights reserved.



FRANÇAIS

Contenu de l'emballage

- ROBO CHAMELEON X 1
- INSECTES EN MÉTAL X 4
- TÉLÉCOMMANDE X 1
- MODE D'EMPLOI X 1

A. Installation des piles

Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est en position "OFF".

Robo Chameleon

- Ouvrez le logement des piles : Desserrez la vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.
- Insérez 4 piles AA dans le logement des piles en respectant la polarité.
- Refermez le logement des piles : Serrez la vis en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.

Télécommande

- Ouvrez le logement des piles : Desserrez la vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.
- Insérez 2 piles AAA dans le logement des piles en respectant la polarité.
- Refermez le logement des piles : Serrez la vis en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre avec un tournevis cruciforme.

Guide de dépannage

Symptôme	Cause	Correction
Le caméléon ne bouge pas ou marche lentement.	<ul style="list-style-type: none"> - Les piles sont mal connectées. - Le caméléon est en position d'économie d'énergie. - Les piles ne sont pas correctement insérées dans le logement. - Les piles sont usées. - La télécommande n'est pas dirigée vers le caméléon. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vérifiez l'installation des piles. - Redémarrez le caméléon. - Vérifiez que la polarité des piles est respectée. - Changez les piles usagées par des neuves. - Dirigez toujours la télécommande vers le caméléon.

B. Commencer à jouer

Positionnez l'interrupteur marche/arrêt sur la position « ON », le caméléon essaie alors d'attirer votre attention en :

- En faisant rouler ses yeux.
- En changeant les couleurs de sa lumière dorsale.

C. Commandes

Appuyez sur pour marcher vers l'avant.

Appuyez pour marcher en diagonale vers la gauche en avant.

Appuyez pour marcher en diagonale vers la gauche en arrière.

Appuyez sur le bouton CAPTURER pour lancer la langue et attraper un insecte en métal.

Appuyez sur pour marcher en arrière.

Appuyez pour marcher en diagonale vers la droite en avant.

Appuyez pour marcher en diagonale vers la droite en arrière.

Appuyez sur le bouton COULEUR pour voir changer de couleurs.

D. Comment capturer une insecte

- Pour que le ROBOT CAMÉLÉON capture un insecte, placez-le sur une surface plane, puis faites avancer le caméléon vers la proie et visez-la à une distance appropriée.
- Après avoir visé l'insecte avec le ROBOT CAMÉLÉON, appuyez sur le bouton Capturer, il projette alors sa langue pour attraper la proie !
- Remplissez la boîte au trésor (sa bouche) avec le maximum d'insectes et aussi vite que possible. Vous pouvez même faire la course avec vos amis pour capturer à tour de rôle les insectes et voir qui arrive à en capturer le plus et le plus.
- Retournez le caméléon pour faire sortir les insectes de sa bouche.

FRANÇAIS

A partir de 3 ans



Consignes de sécurité :

Retirer les piles du jouet quand il n'est pas utilisé.
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.

Attention :

- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Retirez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées par un adulte uniquement.
- Ne pas mélanger les piles de types différents ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez du jouet les piles usées.
- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation.
- Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usées.
- Ne pas mélanger des piles alcalines avec des piles standard (carbone-zinc) ou rechargeables.

Remarques :

- L'aide d'un adulte est recommandée lors de l'installation ou du remplacement des piles.
- Nous vous conseillons de changer les piles dès que les fonctions se dégradent.
- Conservez ces instructions pour toute consultation ultérieure.
- Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement au manuel d'instructions.
- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.
- N'utilisez pas le jouet sur une surface métallique.

Soin et Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre humide.
- 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.

Piles nécessaires pour le (Robo Chameleon) :

- Alimentation :
- Alimentation électrique : DC 6 V / 7,2W
- Piles : 4 x 1,5 V "AA"/LR6/AM3 (non incluses)

Piles nécessaires pour le (la télécommande) :

- Alimentation :
- Alimentation électrique : DC 3 V / 0,90W
- Piles : 2 x 1,5 V "AAA"/LR03/AM4 (non incluses)

ASSERTIONS FCC

L'appareil est en conformité avec les directives prévues par § 15 de la FCC. Le fonctionnement

est soumis aux deux conditions suivantes :

- 1) L'appareil ne peut pas entraîner des interférences NUISIBLES.
- 2) L'appareil doit accepter toute interférence captée même les interférences qui peuvent causer une opération involontaire.

NOTE: L'appareil a été testé et répond aux directives de la catégorie digitale B conformément au § 15 des règles de la FCC. Ces directives ont été conçues afin de pourvoir une protection acceptable contre les interférences gênantes dans un environnement. Cet appareil génère, se sert d'ondes radio et peut occasionner des interférences NUISIBLES aux communications radio. Toutefois il n'y a aucune garantie pour interférence causée par une installation quelconque. Quand l'appareil provoque une interférence NUISIBLE lors de la réception des programmes de la radio ou de la télévision, ce qui peut être constaté en tournant l'interrupteur de l'appareil en OFF et ON, il est recommandé à l'utilisateur de tester une ou plusieurs dispositions indiquées ci-dessous afin de réprimer l'interférence.

- Réorienter ou au besoin déplacer l'antenne réceptrice.
- Agrandir la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Raccordez l'appareil et le récepteur à un circuit séparé.
- A la rigueur consulter le distributeur ou un technicien radio / télévision expérimenté.



DEEE

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

ATTENTION !

Retirez les piles de l'unité en tirant sur l'extrémité du pôle positif avec la main.

N'installez ni ne retirez PAS les piles avec un outil tranchant ou en métal.