



## PREMIÈRE UTILISATION

- **Recharge** : Pour votre première utilisation, chargez Lilémø de façon prolongée (minimum 5h).
- **Allumage / Arrêt** :



- 1 Appuyez simultanément sur les 2 boutons jaune et blanc pendant 5 secondes.
- 2 Patientez quelques instants.
- 3 Lilémø se réveille avec une petite musique. La musique s'arrête, Lilémø est prêt, c'est à vous de jouer !
- 4 Pour l'éteindre, appuyez simultanément sur les 2 boutons jaune et blanc, jusqu'à la musique de fin.

## FONCTIONNEMENT DE LILÉMØ

### Commandes



### Autonomie

Lilémø a une autonomie d'environ 1 heure et se met en veille automatiquement au bout de 30 minutes d'inactivité. Il indique par un signal sonore qu'il s'éteint pour se reposer.

Lorsque son niveau de **batterie est faible**, Lilémø vous prévient par un **signal sonore**.

- **Pour recharger votre station** : branchez le câble de rechargement dans le port USB présent au dos de la station. *Se recharge par chargeur USB 5V - 1,5A minimum.*

**Vous pouvez utiliser votre station de jeu pendant qu'elle charge.**

## MODES DE JEUX

- **En autonomie**, votre enfant découvre par lui-même le son des lettres en jouant avec les pavés.
- Il s'amuse ensuite à **recopier ses premiers mots** avec le modèle.
- Lorsqu'il progresse, il peut les **réécrire sans modèle**, à son rythme.
- De **multiples modes de jeux** sont possibles pour varier les plaisirs ! Pour vous guider, nous vous proposons quelques idées pour apprendre et s'amuser.



Direction la playroom



## LES HISTOIRES INTERACTIVES

Avec ses cartes Lilémø Story, votre enfant participe à des histoires interactives et devient vraiment le héros de ses aventures !

### Les histoires et leur fonctionnement :

#### Lily sous la pluie

**Découvrez l'histoire de Lily qui ne veut pas sortir de chez elle à cause de la pluie.**

Votre enfant répond à des questions au fur et à mesure de l'histoire pour débloquer la suite du récit. Un format idéal pour développer la compréhension et l'écoute.

#### Mode d'emploi :

Répondez aux questions **à l'aide des pavés** et **validez votre réponse avec le bouton jaune** pour débloquer la suite de l'histoire.

#### L'histoire magique

Votre enfant choisit les éléments qui paraîtront dans son aventure et la personnalise en donnant un prénom à son héros.

**Grâce aux différentes combinaisons possibles, découvrez 4 histoires !**

#### Mode d'emploi :

Écrivez le prénom de votre héros **avec les pavés** et **validez avec le bouton jaune**.

Puis choisissez les paramètres de votre histoire en faisant **défiler les propositions avec le bouton blanc** et **validez votre choix avec le bouton jaune**.

#### Les secrets de la pyramide

Dans cette aventure pleinement interactive, votre enfant devient le héros de son histoire en prenant des décisions au cours du récit.

**Alors, par où doivent passer les aventuriers ? Par la porte ou par le tunnel ? C'est à vous de décider !**

#### Mode d'emploi :

Répondez aux questions **à l'aide des pavés** et **validez vos réponses avec le bouton jaune**.

**N.B. : Positionnez la carte face "MOTS" si votre enfant a besoin du modèle, ou face "IMAGE" s'il n'en a pas besoin.**

## NOTRE GAMME DE ADD-ONS

**Découvrez nos ressources additionnelles pour diversifier les apprentissages !**

- **Des cartes à thème** : les animaux de la savane, les émotions, les fruits, les légumes, les animaux de la ferme... et bien d'autres encore !



- **Des ressources personnalisables** : des cartes et des pavés pour créer votre propre contenu à l'infini !

- **Une extension en anglais** : pour s'initier à la langue de Shakespeare !



## MISE EN GARDE ET SÉCURITÉ

- Vérifiez régulièrement si ce jouet est en bon état et sans danger. S'il y a des dommages, faites-le réparer par un professionnel qualifié avant de continuer à l'utiliser.
- Produit garanti 2 ans à partir de la date d'achat.
- La surveillance d'un adulte est recommandée pendant l'utilisation. Ne pas insérer d'objets à travers les fentes et ouvertures, risque d'incendie ou d'électrocution. Ne pas placer l'appareil sur un lit, divan, tapis ou autre surface similaire. Les fentes et l'aération situées sur les côtés ne doivent pas être obstruées. Ne jamais exposer à l'humidité. L'immersion de cet appareil dans l'eau peut causer une électrocution. Ne pas exposer à moins de -5°C ou à plus de 35°C. Pour le chargement, utilisez uniquement avec une alimentation DC 5V 1.5A ainsi que le câble fourni. Ne pas jeter cet appareil sur le feu. Mettre la batterie usagée dans les collecteurs prévus à cet effet.
- Conseil d'entretien : débrancher le jeu avant de le nettoyer. Utiliser un chiffon doux et légèrement humide. Ne pas utiliser de nettoyant liquide ou aérosol.

Assistance en ligne



### CARACTÉRISTIQUES

- COFFRET : 43 x 14 x 12 cm
- JEU : 42 X 12 X 3 cm - 600 g
- MATÉRIAU : plastique
- BATTERIE : 3.7V
- AUTONOMIE : 1 heure
- CHARGEMENT : câble USB Micro B
- PRISE JACK : 3,5 mm
- PUISSANCE SONORE : 10W (RMS)