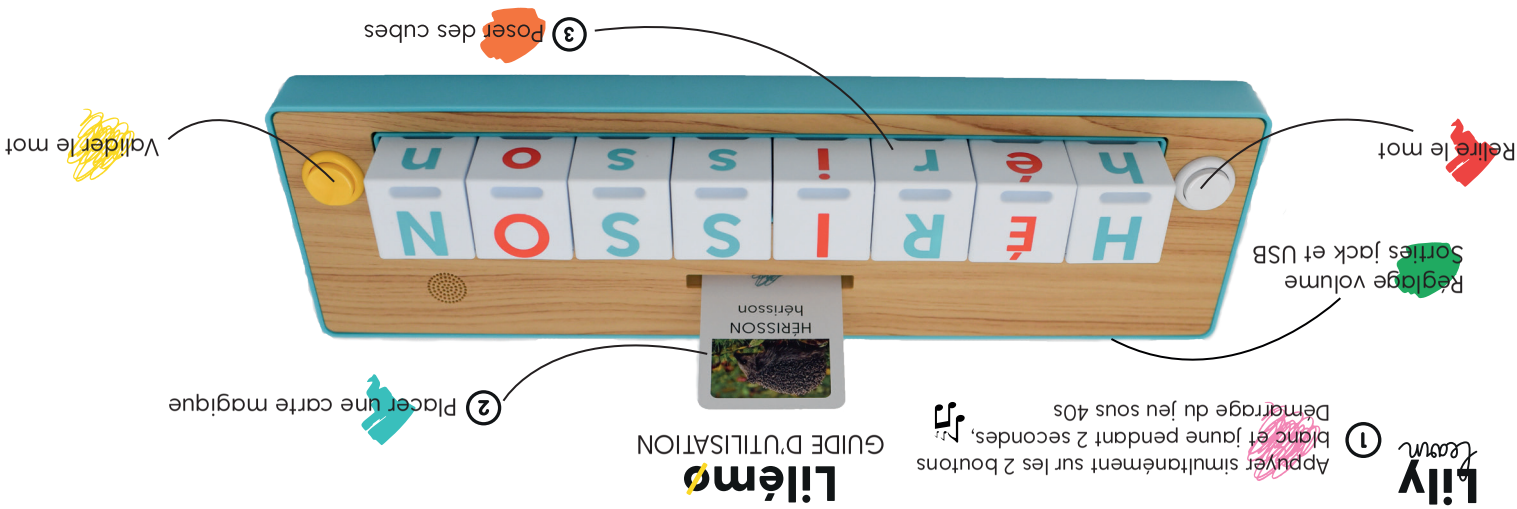


INFORMATIONS BATTERIE / PRÉCAUTIONS / NETTOYAGE

- Débrancher le jeu avant de le nettoyer. Ne pas utiliser de nettoyants liquides ni en aérosol. N'utiliser qu'un chiffon doux et légèrement humide.

- Ne pas utiliser ce jeu lorsque vous êtes dans une baignoire, sous la douche ou dans une piscine. L'immersion de cet appareil dans l'eau peut causer une électrocution.

- Le boîtier de l'appareil est doté de fentes et d'ouvertures d'aération situées sur les côtés. Afin d'empêcher la surchauffe, ces ouvertures ne doivent pas être obstruées en plaçant l'appareil sur un lit, divan, tapis ou autre surface similaire.

- Ne pas insérer d'objets à travers les fentes et ouvertures de cet appareil, car ils pourraient toucher des points de tension dangereux ou court-circuiter des pièces, ce qui constituerait un risque d'incendie ou d'électrocution. Ne pas renverser de liquides dans l'appareil.

- Ne pas exposer cet appareil à moins de -5°C et à plus de +35°C.

- Batterie : ne pas jeter cet appareil au feu ni la batterie usagée. Mettre la batterie usagée dans les collecteurs prévus à cet effet.

- Produit garanti 1 an à partir de la date d'achat.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- **Taille** : longueur 42 * largeur 12 * hauteur 3 cm
- **Poids** : 2.9 kg
- **Matériau** : plastique
- **Batterie** : 1 batterie de 3.7V
- **Autonomie** : 2 heures
- **Chargement:** par câble USB Micro B
- **Prise Jack :** 3,5 mm
- **Puissance sonore de l'enceinte intégrée** : 10W (RMS)

Brevet déposé INPI n°1901178
Copyright 2019 @Lilylearn

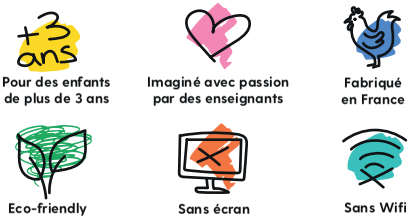
102 bis rue de l'Arquette
14 000 CAEN

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

VOTRE JEU

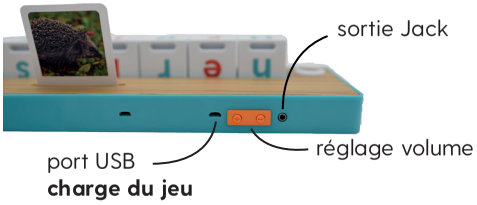
Lilémø permet à l'enfant d'explorer les sons que font les lettres, d'assembler et de lire ses premiers mots, de découvrir les graphies complexes.

Lilémø s'appuie sur la curiosité, l'observation de l'enfant pour qu'il découvre progressivement, seul ou en petit groupe, le principe alphabétique de la lecture.



CONTENU DU JEU

- 1 station de jeu
- 45 cubes connectés : 43 cubes graphèmes simples et 2 cubes complexes (cubes OU et CH)
- 60 cartes magiques dont 9 cartes sonores
- 1 câble d'alimentation USB
- 1 notice de jeu



DÉMARRAGE

Procéder à une charge complète de la batterie à la réception du jeu via le port USB proche du réglage du volume (charge de 5 heures). Pour le démarrer, brancher l'alimentation ou appuyer simultanément sur les deux boutons jaune et blanc pendant 2 secondes, attendre 40 secondes que Lilémø joue une musique, le jeu est prêt ! Si besoin, vous pouvez brancher un casque ou une enceinte sur la sortie jack.

AUTONOMIE ET ARRÊT DE JEU

Autonomie : 2 heures.
Un signal sonore indique une batterie faible. Recharger via le port USB proche du réglage du volume.
Le jeu se met automatiquement en veille au bout de 30 minutes ; pour arrêter le jeu, il suffit simplement d'appuyer simultanément sur les deux boutons pendant 4 secondes.

MODES DE JEU

JOUER SANS CARTE :

1. Poser un cube. Le son de la lettre est oralisé.
2. Poser d'autres cubes lettres côte à côte, Lilémø assemble les sons des cubes.

JOUER AVEC LES CARTES :

1. Choisir une carte parmi les 3 niveaux :

Découverte	Intermédiaire	Avancé
lettres faciles à prononcer + son CH	lettres fréquentes, e muet	toutes les lettres et les sons complexes (OU, CH, etc.)

2. Insérer la **carte** magique dans la fente, face mot visible pour le recopier ou face image seule. Lilémø lit le mot !

3. Poser les **cubes** pour former le mot. Lilémø oralise l'assemblage des cubes à chaque nouveau cube posé. Utiliser le bouton blanc relecture à tout moment.

4. Appuyer sur le bouton jaune pour valider l'écriture du mot. Lilémø joue une musique succès ou oups !

ADD-ONS DE JEU

Créez vos propres cartes connectées personnalisables avec l'application mobile gratuite Lilylearn* ! Découvrez aussi nos extensions de langue, des packs de cubes et de cartes connectés personnalisables ou thématiques disponibles sur notre boutique en ligne **www.lilylearn.com/store**.

**Nécessite un smartphone compatible NFC*

AIDE

Je n'ai pas de **son** :
- Le jeu est peut-être éteint : brancher l'alimentation ou appuyer sur les 2 boutons.
- Augmenter le volume.
- La batterie est peut être déchargée : recharger la batterie via le câble USB.

Ma **carte** n'est pas lue :
- Retirer et remettre la carte.
- La carte est peut-être mal placée ; celle-ci doit être orientée vers l'arrière pour être oralisée.

Un **cube** n'est pas lu :
- Retirer le cube, attendre quelques secondes puis positionner le cube sur une autre face.

ASSISTANCE

N'hésitez pas à consulter la page Assistance sur https://lilylearn.com/assistance ou à nous contacter sur :

serviceclient@lilylearn.fr