



TAPIS DE DANSE BATTLE - NOTICE BATTLE-DANSMAT - GEBRUIKSAANWIJZING

MESSAGE AUX PARENTS / BERICHT AAN DE OUDERS

(FR) Avant de commencer, lisez attentivement la notice d'utilisation avec l'enfant en scannant le QR code présent sur le packaging ou en vous rendant sur www.lansay.fr. Informations à conserver.

(NL) Lees, voordat u begint, eerst met het kind de handleiding door. Scan de QR-code op de verpakking of ga naar www.lansay.fr. Te bewaren informatie.



CONTENU / INHOUD

(FR) 1xTapis de danse

(NL) 1x Dansmat

INSTALLATION ET REMPLACEMENT DES PILES / DE BATTERIJEN IN DE BALPEN STEKEN EN VERVERGEN

(FR) Cette manipulation doit être effectuée par un adulte. S'assurer que le tapis de danse est bien éteint.

1-Dévissez le couvercle du compartiment à piles, situé sous la base du socle.

2-Insérez 3 piles neuves de type LR6/AA, de préférence alcalines, en respectant le sens de la polarité.

3-Revissez le couvercle du compartiment.

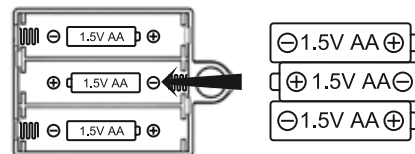
(NL) Deze handeling moet door een volwassene worden uitgevoerd. Zorg ervoor dat de dansmat volledig is uitgeschakeld.

1-Schroef het deksel van het batterijvak los. Dit bevindt zich onder de voet van het statief.

2-Steek drie nieuwe batterijen (LR6/AA) in het batterijvak. Gebruik bij voorkeur alkalinebatterijen.

Let ook op je poolrichting (op de batterij en in het batterijvak staat een plus- en een minteken).

3-Schroef nu het deksel weer vast.



DESCRIPTION / BESCHRIJVING

(FR)

① Bouton ON/OFF, Mode 1 joueur, Mode 2 joueurs

② Zone d'affichage (score et niveau)

③ Haut-parleurs

④ Départ/Pause

⑤ Mode de jeu

⑥ Niveau (1 à 3 – rapidité des pas affichés)

⑦ Volume

⑧ Zone de jeu (pas de danse)

(NL)

① Aan/uit-knop, 1-spelermodus, 2-spelermodus

② Displayzone (score en niveau)

③ Luidsprekers

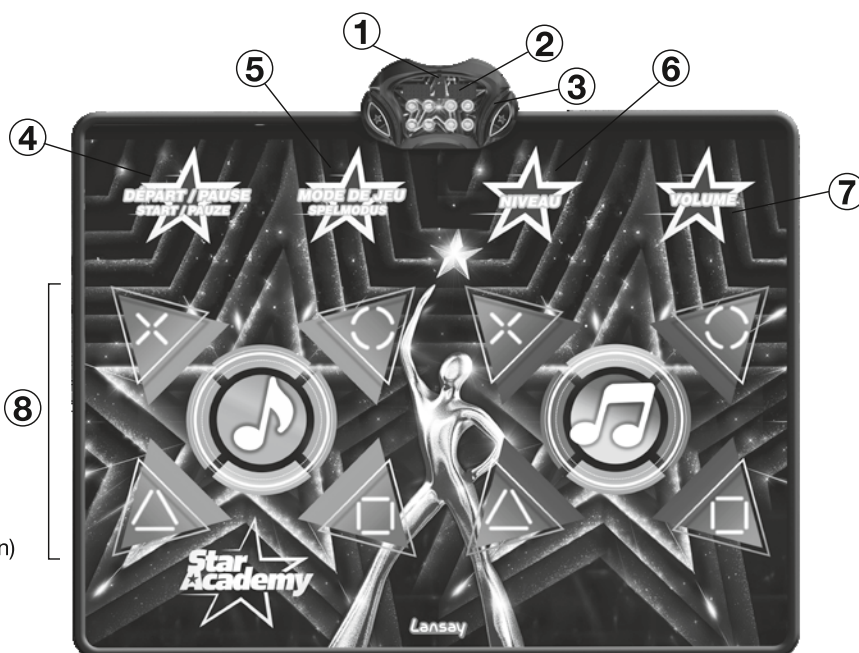
④ Start/Pauze

⑤ Spelmodus

⑥ Niveau (1 tot 3 – snelheid van de weergegeven stappen)

⑦ Volume

⑧ Speelzone (danspassen)



CONNECTIVITÉ BLUETOOTH / BLUETOOTH-CONNECTIVITEIT

(FR) Le tapis de danse est équipé d'une fonctionnalité Bluetooth pour une expérience encore plus immersive. Une fois le tapis allumé, activez le Bluetooth sur votre appareil (téléphone, ordinateur, tablette, etc.) puis connectez-vous à BT-BOX. Vous pouvez ensuite lancer la musique de votre choix et danser sur vos morceaux préférés !

Attention : lorsque vous vous connectez en Bluetooth, la musique intégrée du tapis s'arrête automatiquement pour laisser place à celle de votre appareil. Si vous désactivez le Bluetooth, la musique du tapis ne redémarre pas automatiquement : il est nécessaire d'éteindre puis de rallumer le tapis pour la relancer.

(NL) De dansmat is uitgerust met een Bluetooth-functie voor een nog meeslependere ervaring.

Zodra de dansmat is ingeschakeld, activeer je Bluetooth op je apparaat (telefoon, computer, tablet, enz.) en maak je verbinding met BT-BOX. Daarna kun je de muziek van jouw keuze afspelen en dansen op je favoriete nummers!

Opmerking: wanneer je verbinding maakt via Bluetooth, stopt de ingebouwde muziek van de dansmat automatisch en wordt deze vervangen door de muziek van je apparaat.

Als je Bluetooth uitschakelt, start de muziek van de dansmat niet automatisch opnieuw: je moet de mat uit- en weer aanzetten om deze opnieuw te activeren.

MODES DE JEU / SPEELSTANDEN

FR MODE 1 JOUEUR

- ① Allumez le tapis de danse en poussant le bouton « ON/OFF » sur l'icône « UN JOUEUR » (vers la droite, le bouton doit se retrouver au milieu).
- ② Sélectionnez le mode souhaité parmi les 8 modes disponibles en appuyant plusieurs fois sur le bouton « MODE DE JEU », puis appuyez sur « DÉPART/PAUSE » pour lancer la partie :
 - **Mode Défi (1 à 5)** : reproduisez les séquences lumineuses sur la zone d'affichage et accumulez 30 points pour gagner (vous sarez automatiquement au mode suivant).
 - **Mode 1** : 2 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 2** : 3 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 3** : 4 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 4** : 5 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 5** : attention le niveau augmente. Si vous faites 5 erreurs ou que vous ne reproduisez pas les pas pendant 3 secondes, la partie s'arrête.
 - **Mode Rythme (6 à 8)** : chaque pas déclenche de la musique.
 - **Mode 6** : reproduisez les séquences lumineuses. Si vous vous trompez, la musique s'arrête.
 - **Mode 7** : le tapis de danse se transforme en piano. Chaque pas correspond à une note. Soyez créatif et composez votre propre musique !
 - **Mode 8** : observez et mémorisez les séquences lumineuses, puis reproduisez-les.
- ③ Pour éteindre le tapis, poussez le bouton sur la position « OFF » (tout à gauche).

MODE 2 JOUEURS

- ① Allumez le tapis de danse en poussant le bouton « ON/OFF » sur l'icône « DEUX JOUEURS » (totalement à droite).
- ② Sélectionnez le mode souhaité parmi les 4 modes disponibles en appuyant plusieurs fois sur le bouton « MODE DE JEU », puis appuyez sur « DÉPART/PAUSE » pour lancer la partie :
 - **Modes 1 et 2** : reproduisez les séquences lumineuses sur la zone d'affichage et soyez le premier à atteindre 30 points pour gagner.
 - **Mode 1** : 2 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 2** : 3 couleurs simultanées maximum.
 - **Mode 3** : accumulez un maximum de points. Le dernier joueur à atteindre 30 points perd la partie.
 - **Mode 4** : observez et mémorisez les séquences lumineuses puis reproduisez-les. Le premier joueur qui se trompe perd la partie.
- ③ Pour éteindre le tapis, poussez le bouton sur la position « OFF » (tout à gauche).

OPTIONS / OPTIES

- FR** -NIVEAU DE DIFFICULTÉ : choisissez le niveau de difficulté (de 1 à 3) en appuyant une à trois fois sur le bouton « NIVEAU ».
- PAUSE : si vous souhaitez faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton « DÉPART/PAUSE ». Pour reprendre, appuyez à nouveau sur le bouton.
- MODE VEILLE : au bout de 3 minutes d'inactivité, le tapis se met en veille.
- NL** -MOEILJKHEIDSGRAAD: kies het moeilijkheidsniveau (van 1 tot 3) door één tot drie keer op de knop "NIVEAU" te drukken.
- PAUSE: als je tijdens het spel wilt pauzeren, druk je op de knop "START/PAUZE". Om verder te gaan, druk je opnieuw op de knop.
- STAND-BYMODUS: na 3 minuten inactiviteit schakelt de dansmat over naar de stand-bymodus.

NL SPELERMODUS

- ① Zet de dansmat aan door de knop "ON/OFF" naar het pictogram "ÉÉN SPELER" te schuiven (naar rechts; de knop moet in het midden staan).
- ② Selecteer de gewenste modus uit de 8 beschikbare modi door meerdere keren op de knop "SPELMODUS" te drukken en druk vervolgens op "START/PAUZE" om het spel te starten:
 - **Uitdagingsmodus (1 t/m 5)**: herhaal de lichtsequenties op het display en verzamel 30 punten om te winnen (je gaat automatisch naar de volgende modus).
 - **Modus 1**: maximaal 2 kleuren tegelijk.
 - **Modus 2**: maximaal 3 kleuren tegelijk.
 - **Modus 3**: maximaal 4 kleuren tegelijk.
 - **Modus 4**: maximaal 5 kleuren tegelijk.
 - **Modus 5**: let op, het niveau stijgt. Als je 5 fouten maakt of gedurende 3 seconden geen stappen uitvoert, stopt het spel.
 - **Ritmemodus (6 t/m 8)**: elke stap activeert muziek.
 - **Modus 6**: herhaal de lichtsequenties. Als je een fout maakt, stopt de muziek.
 - **Modus 7**: de dansmat verandert in een piano. Elke stap komt overeen met een noot. Wees creatief en maak je eigen muziek!
 - **Modus 8**: observeer en onthoud de lichtsequenties en herhaal ze vervolgens.
- ③ Om de mat uit te schakelen, schuif je de knop naar de stand "OFF" (helemaal naar links).

2-SPELERMODUS

- ① Zet de dansmat aan door de knop "ON/OFF" naar het pictogram "TWEESPELERS" te schuiven (helemaal naar rechts).
- ② Selecteer de gewenste modus uit de 4 beschikbare modi door meerdere keren op de knop "SPELMODUS" te drukken en druk vervolgens op "START/PAUZE" om het spel te starten:
 - **Modi 1 en 2**: herhaal de lichtsequenties op het display en wees de eerste die 30 punten bereikt om te winnen.
 - **Modus 1**: maximaal 2 kleuren tegelijk.
 - **Modus 2**: maximaal 3 kleuren tegelijk.
 - **Modus 3**: verzamel zoveel mogelijk punten. De laatste speler die 30 punten bereikt, verliest het spel.
 - **Modus 4**: observeer en onthoud de lichtsequenties en herhaal ze vervolgens. De eerste speler die een fout maakt, verliest het spel.
- ③ Om de module uit te schakelen, schuif je de knop naar de stand "OFF" (helemaal naar links).

FR Fonctionne avec 3 piles LR6/AA (1,5V), non fournies.

Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou d'accumulateurs ou des piles ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls les piles ou les accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées. Note : si vous n'utilisez pas le produit pendant une période prolongée, nous vous conseillons de retirer les piles.

NL Werkt op 3 AA-batterijen van 1,5 V, niet meegeleverd.

Gewone batterijen mogen niet opgeladen worden. Lege batterijen en lege oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed verwijderd worden. Oplaadbare batterijen dienen, alvorens ze op te laden, uit het speelgoed verwijderd te worden. Batterijen mogen slechts worden opgeladen onder toezicht van een volwassene. Meng geen verschillende types gewone of oplaadbare batterijen of nieuwe en oude, gewone en oplaadbare batterijen. Gebruik enkel batterijen van het aanbevolen of een gelijksoortig type. Bij het plaatsen van de batterijen de polariteit in acht nemen. De klemmen van de batterijen niet kortsluiten. Niet-oplaadbare batterijen die leeg zijn, dienen verwijderd te worden en dienen weggegooid te worden in speciaal voor de recuperatie van gebruikte batterijen voorziene recipiënten. Let op: als u het product langere tijd niet gebruikt, raden wij u aan de batterijen eruit te halen.

FR Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Les couleurs et décorations peuvent varier. Informations à conserver.

NL WAARSCHUWING! Dit speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en andere beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat je het aan een kind geeft. Kleuren en decoraties kunnen variëren. Bewaar deze informatie.



FR Attention ! Veuillez ne pas jeter ce jouet dans la poubelle d'ordures ménagères. Merci d'emmener ce produit au point de collecte spécifique des équipements électriques et électroniques.

NL Waarschuwing! Dit speelgoed niet bij het huisvuil werpen. Dit product naar een verzamelpunt brengen voor elektrische en elektronische apparaten.

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr
sav@lansay.fr



© 2026 Endemol Production.
Basé sur le format Star Academy,
un format Banijay Group.

Fabriqué en Chine
Gemaakt in China