

LIMITED WARRANTY

The Little Tikes Company makes fun, high quality toys. We warrant to the original purchaser that this product is free of defects in materials or workmanship for one year * from the date of purchase (dated sales receipt is required for proof of purchase). At the sole election of The Little Tikes Company, the only remedies available under this warranty will be the replacement of the defective part or replacement of the product. This warranty is valid only if the product has been assembled and maintained per the instructions. This warranty does not cover abuse, accident, cosmetic issues such as fading or scratches from normal wear, or any other cause not arising from defects in material and workmanship. *The warranty period is three (3) months for daycare or commercial purchasers. U.S.A and Canada: For warranty service or replacement part information, please visit our website at www.littletikes.com, call 1-800-321-0183 or write to: Consumer Service, The Little Tikes Company, 2180 Barlow Road, Hudson OH 44236, U.S.A. Some replacement parts may be available for purchase after warranty expires—contact us for details. Outside U.S.A and Canada: Contact place of purchase for warranty service. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights, which vary from country/state to country/state. Some countries/states do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.



Printed in China
0621-2-C

Little Tikes Consumer Service
2180 Barlow Road Hudson, Ohio 44236
U.S.A. 1-800-321-0183

MGA Entertainment, Inc.
9220 Winnetka Ave, Chatsworth, CA 91311
U.S.A. 800-222-4685

© 2021 MGA Entertainment, Inc.
TOBI™ is a trademark of MGA in the U.S. and other countries. All logos, names, characters, likenesses, images, slogans, and packaging appearance are the property of MGA.

The Bluetooth® word mark and logos are registered trademarks owned by Bluetooth SIG, Inc. and any use of such marks by MGA Entertainment, Inc. is under license. Other trademarks and trade names are those of their respective owners.

MGA Entertainment UK Ltd.
50 Presley Way, Crownhill, Milton
Keynes, MK8 0ES, Bucks, UK
support@LittleTikesStore.co.uk
Tel: +0 800 521 558

MGA Entertainment (Netherlands) B.V.
Baronie 68-70, 2404 XG Alphen a/d Rijn,
The Netherlands
Tel: +31 (0) 172 758038



www.littletikes.com
www.littletikes.co.uk
www.littletikes.com.au

Imported by MGA Entertainment Australia Pty Ltd.
Suite 2.02, 32 Delhi Road
Macquarie Park NSW 2113
1300 059 676

EN

TOBITM 2

Interactive Karaoke Machine

6+

SKU: 657566C

ADULT BATTERY INSTALLATION REQUIRED

CONTENTS

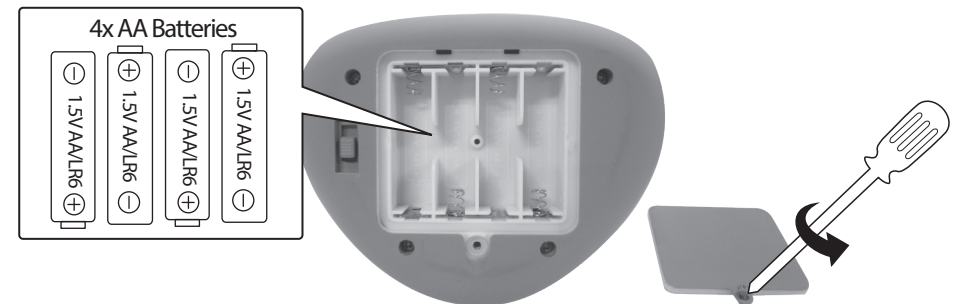


Illustrations are for reference only. Styles may vary from actual contents.
Please remove all packaging including tags, ties, tacking stitches, and the temporary battery box before giving this product to a child.

BEFORE YOU BEGIN

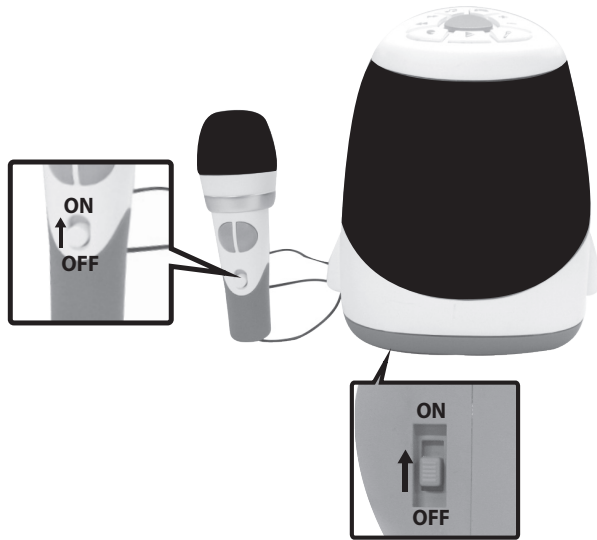
Before beginning, an adult must install fresh alkaline batteries. Here's how:

1. Using a Phillips screwdriver (not included), remove the screw and battery compartment cover located under the unit.
2. Install four (4) fresh 1.5V AA (LR6) alkaline batteries (not included) making sure the (+) and (-) ends face the proper direction as indicated inside the battery compartment.
3. Replace the compartment cover and tighten the screw.

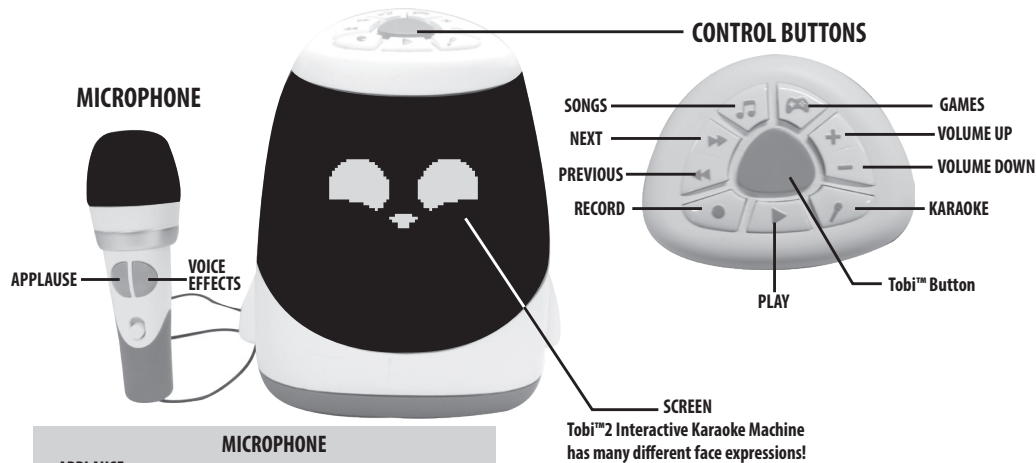


BEFORE PLAYING

Before playing, move the switch on the karaoke machine and microphone to the ON position.



FEATURES



APPLAUSE:

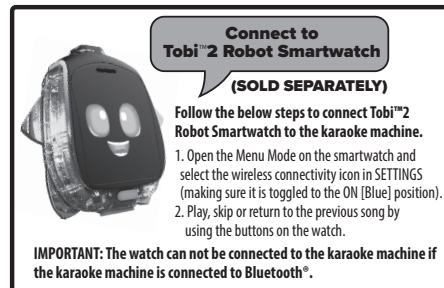
Press the button to activate the applause sound.

VOICE EFFECTS:

The karaoke machine has four voice effects. Three voice effects will change the sound of your voice. Continue pressing to cycle through all the voice effects.

1. Pitch Correction
2. High Pitch
3. Robot Voice
4. Regular Voice

SCREEN
Tobii™2 Interactive Karaoke Machine has many different face expressions!



IMPORTANT INFORMATION

- After approximately one minute of inactivity, the unit will enter sleep mode. Wake it up by pressing any of the buttons on the unit or the microphone.
- Ensure the switch under your unit is moved to the OFF position after use to conserve battery power.
- Wipe clean with a damp cloth and dry thoroughly.
- Keep moisture away from the battery compartment.
- Store the unit indoors after playing.
- Do not drop or throw your unit, as it may irreparably damage the unit.
- Frequency band range : 2402-2480MHz
- Maximum radio frequency power is -1.16 dBm.

BATTERY SAFETY INFORMATION

- Use only size "AA" (LR6) alkaline batteries (4 required).
- Charging of rechargeable batteries should only be done under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the product before recharging.
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable batteries.
- Be sure to insert the batteries correctly and follow the toy and battery manufacturer's instruction.
- Always remove exhausted or dead batteries from the product.
- Dispose of dead batteries properly: do not burn or bury them.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Avoid short-circuiting battery terminals.
- Remove batteries before placing the unit into storage for a prolonged period of time.

FCC COMPLIANCE

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different than that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Caution: Modifications not authorized by the manufacturer may void user's authority to operate this device.

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause interference. (2) This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).



'Let's care for the environment!'

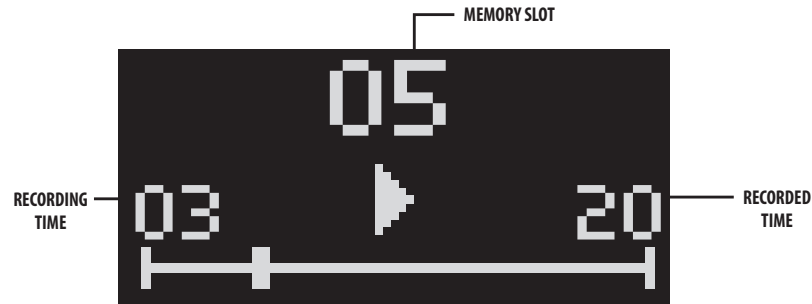
The wheelie bin symbol indicates that the product must not be disposed of with other household waste. Please use designated collection points or recycling facilities when disposing of the item. Do not treat old batteries as household waste. Take them to a designated recycling facility.

Recording

Record and save up to nine sounds!

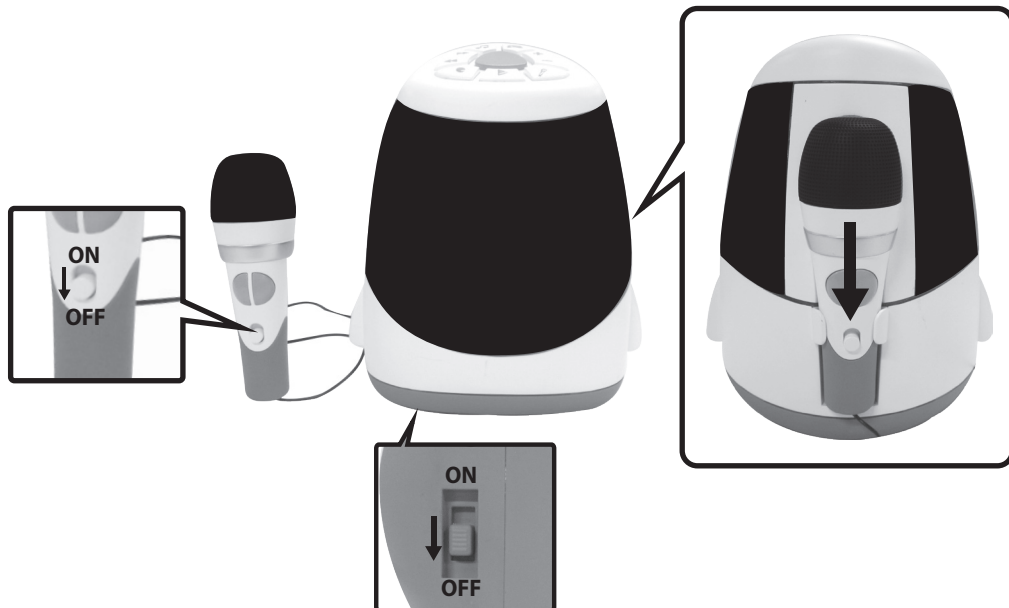
1. Press the Record button (●).
2. Once you are in the Record Menu, press the next or previous buttons to go through the memory slots.
3. Press the Record button to begin recording. The time on the bottom-left corner will count your recording time.
4. Press the Record button again to stop recording. The time on the bottom-right corner will display the recorded time.
5. Press the Play button (▶) to playback your audio.
6. To return to the menu, press the Tobi™ button.

NOTE: To overwrite a recorded audio, choose a memory slot and press the record button.



STORAGE

1. To conserve battery power, always turn off the microphone and the karaoke machine after playing.
2. Slide the microphone into the slot on the back of the karaoke machine.



SING-ALONG

Groove along to up to eight preloaded songs!

1. Press the Songs button (🎵) on the karaoke machine.
2. Press the next or previous button to cycle through the songs.
3. Press the Tobi™ button to start the song. Pressing it again will return to the menu.
4. To sing-along without vocals, press the Karaoke button (🎤).
5. Songs are in English only.

1. Shake Your Hips, Feel the Beat

Repeat after me...
One, two, three, let's go!

Shake your hips
(Shake your hips)
Stomp your feet
(Stomp your feet)
Shake your hands
(Shake your hands)
Feel the beat
(Feel the beat)

Everybody sing along with me
(Everybody sing along with me)
Everybody come and dance with me
(Everybody come and dance with me)
Everybody get on your feet... and shake your hips!

2. Robo Dance

Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo-robo-robo-robo,
(Robo-robo-robo-robo)

Dance like a robot, you've got motors in your feet
My body runs on batteries that feel the robo beat
My brain is a computer...
I come from the future!

Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo-robo-robo-robo, (Robo-robo-robo-robo)
Robo dance!

3. Dancing Makes Me Happy

Dancing makes me happy
Dancing makes me free
I can dance any way I want to
Do you wanna dance with me?

Dance with me!
(Dance with me!)
Dance with me!
(Dance with me!)

Dancing in the bedroom
Dancing on the street
I can dance any way I want to
Do you wanna dance with, do you
wanna dance with
Do you wanna dance with me!

4. Shake Your Hair

Turn in a circle
(Turn! Turn!)
Now jump in the air!
(Jump in the air!)
Touch your toes!
(Touch! Touch!)
Then shake your hair!
(Shake your hair!)

[Répétez le couplet]

5. Tobi™ Groove

It's time to do the Tobi Groove!
(Time to do the Tobi Groove!)
Time to shake! Time to move!
(Time to shake! Time to move!)

Throw your hands up in the air!
(Up! Up! Up! In the air!)
Shake 'em like you just don't care!
(Shake 'em, shake 'em
everywhere!)

6. One Good Song

Last night, I had a dream
Everybody was on the same team
Everyone came together and sang this song
Everyone learned how to get along

All it takes is one good song
(All it takes is one good song)
For everyone to dance and sing and get along
All it takes is one good song.
(All it takes is one good song)
When you and me sing together we're both
twice as strong

SING-ALONG CONTINUED

7. Dance All Day

C'mon, step to the left!
(Step to the left!)
Now step to the right!
(Step to the right!)
Dance all day!
(Dance all day!)
Dance all night!
(And dance all night!)
Feel the beat...
(Feel the beat!)
Of my song!
(Of my song!)
Move those feet!
(Move your feet!)
And sing along!
(Sing along!)

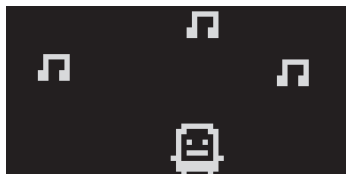
8. Pretend with Me

Jump! Jump! Jump!
(Like a kangaroo!)
I love to jump to the beat!
(Don't you?)
C'mon and show me what you can do
When you Jump Jump Jump!
(Like a kangaroo!)
Buzz! Buzz! Buzz!
(Like a flying bee!)
I love to fly!
(I feel so free!)
C'mon along and pretend with me
When we buzz, buzz, buzz!
(Like a flying bee!)

GAMES

Your karaoke machine has seven fun games to choose from!

1. Press the Games (🎮) button on the karaoke machine.
2. Press the next or previous button to cycle through the games.
3. Press the Tobi™ button to start the game. Pressing it again will return to the menu.



1. Rocket & Roll

Tobi™ will move left to right on the screen. Speak clearly into the microphone and say "jump" to make Tobi™ jump. Catch as many notes as possible before the time runs out.

NOTE: The microphone will register any noise. Make sure the room is quiet while you play.

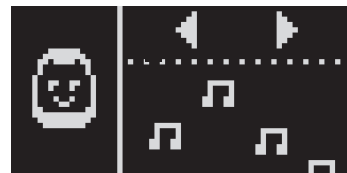


2. Find Tobi™

The unit will cycle through three images at a time. If Tobi™ appeared in one of the images, shout out "Tobi" at the end of the sequence. There are three rounds. A check mark will appear for every correct answer. An X will appear for wrong answers.

NOTES:

- The microphone will register any noise. Make sure the room is quiet while you play.
- It is important to shout out "Tobi" after it has cycled through the images.



3. Note Buster

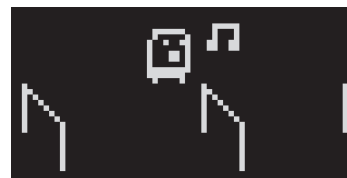
Notes will appear on the screen under the left or right arrows. Press the applause (left) or voice effects (right) buttons whenever the notes touch the dotted line. Press both buttons if two notes touch the line.



4. Freeze Dance

Dance while the light is green. When the light turns red, freeze!

GAMES CONTINUED



5. Tobi™ Jump

Say "jump" into the microphone to make Tobi™ jump over the hurdles and catch the notes before the time runs out.

NOTE: The mic will register any noise. Make sure the room is quiet while you play.



7. Rap n' Record

Compose your own music! Sing into the microphone and add your lyrics to the music. Press the record button to record your voice. Press play to playback the sound.



6. Laugh Attack

Make funny noises into the microphone to make Tobi™ laugh and explode.



Play your favorite songs by connecting your external device!

1. Press and hold the Tobi™ button.
2. The Bluetooth® icon will appear on the screen.
3. Open the settings menu on your external device.
4. Select Bluetooth® on your external device and make sure it is on.
5. Your external device will search for the karaoke machine.
6. Select the name "Tobi 2 Karaoke & Speaker" to connect your external device.
7. Choose a song and press play on the external device to sing along to your favorite song.
8. Pressing the next or previous buttons on the karaoke machine will skip or return to the previous song on your external device.
9. To disconnect Bluetooth® connection, turn the karaoke machine off.
10. Press the Karaoke button to reduce the lyrics on your favorite song.

NOTE: Vocal reduction varies by songs depending on how the original song was recorded. For best results, it is recommended to play studio recorded songs rather than mono songs.



GARANTIE LIMITÉE

The Little Tikes Company conçoit des jouets amusants et de haute qualité. Nous garantissons à l'acheteur d'origine que ce produit est exempt de défauts de matériaux ou de main-d'œuvre et ce, pendant un an* à partir de la date d'achat (le reçu de caisse daté est requis comme preuve d'achat). Au seul gré de The Little Tikes Company, le seul recours offert en vertu de cette garantie sera le remplacement de la pièce défectueuse du produit ou le remplacement du produit. Cette garantie est valide uniquement si le produit a été assemblé et entretenu conformément aux instructions. Cette garantie ne couvre pas l'abus, les accidents, les problèmes cosmétiques, comme la décoloration ou les éraflures, causés par l'usure normale, ni les autres causes ne découlant pas de défauts de matériaux et de fabrication. *La période de garantie est de trois (3) mois pour les garderies ou les acheteurs commerciaux. États-Unis et Canada : pour obtenir des informations sur le service sous garantie ou les pièces de rechange, consultez notre site Web sur www.littletikes.com, composez le numéro 1-800-321-0183 ou écrivez à : Service à la clientèle, The Little Tikes Company, 2180 Barlow Road, Hudson, OH 44236 U.S.A. Certaines pièces de rechange peuvent être achetées après l'expiration de la garantie. Contactez-nous pour obtenir plus de détails. À l'extérieur des États-Unis et du Canada : contactez le lieu d'achat pour les services sous garantie. Cette garantie donne des droits juridiques spécifiques et l'utilisateur peut aussi jouir d'autres droits, lesquels varient d'un pays/État à l'autre. Certains pays/États ne permettent pas l'exclusion ou la restriction des dommages accessoires ou indirects, ainsi la restriction ou l'exclusion mentionnée ci-dessus peut ne pas s'appliquer.

FR

TOBI^{MC} 2

Appareil interactif à karaoké

6+

SKU : 657566C

UN ADULTE DOIT INSÉRER LES PILES

CONTENU

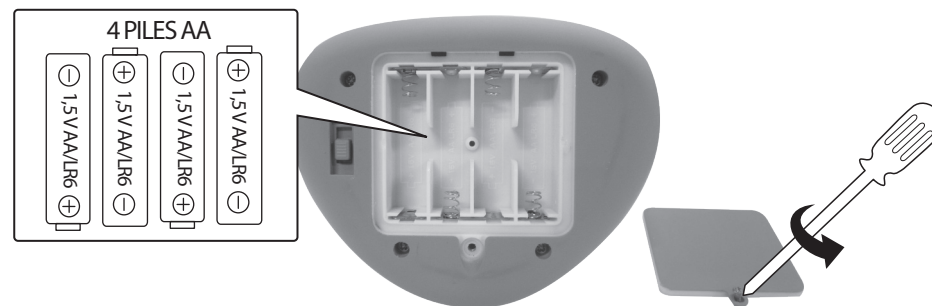


Les illustrations servent de référence seulement. Les styles peuvent différer du contenu réel. Merci d'enlever l'emballage, y compris les étiquettes, liens, fils cousus et boîtier temporaire des piles avant de donner ce produit à un enfant.

AVANT DE COMMENCER

Avant de commencer, un adulte doit insérer des piles alcalines neuves. Voici comment procéder :

1. À l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus), retirez la vis et le couvercle du compartiment à piles situé sous l'appareil.
2. Insérez quatre (4) piles alcalines neuves de 1,5 V AA (LR6) (non incluses) en respectant la polarité (+) et (-) des bornes, tel qu'indiqué dans le compartiment à piles.
3. Remettez le couvercle du compartiment en place et serrez la vis.



Gardez ce manuel car il renferme des renseignements importants.



Imprimé en Chine
0621-2-C

© 2021 MGA Entertainment, Inc. TOBI^{MC} est une marque de commerce de MGA aux É.-U. et dans d'autres pays. Les logos, noms, personnages, ressemblances, images, slogans et modèles d'emballages appartiennent à MGA.

La marque verbale Bluetooth^{MD} et les logos sont des marques déposées appartenant à Bluetooth SIG, Inc. et l'utilisation de ces marques par MGA Entertainment, Inc. est soumise à une licence. Les autres marques de commerce et appellations commerciales appartiennent à leurs titulaires respectifs.

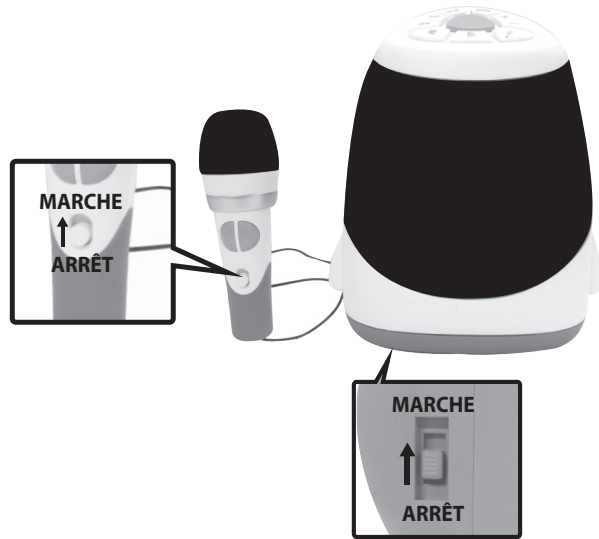
Service à la clientèle Little Tikes
2180 Barlow Road
Hudson, Ohio 44236 U.S.A.
1-800-321-0183



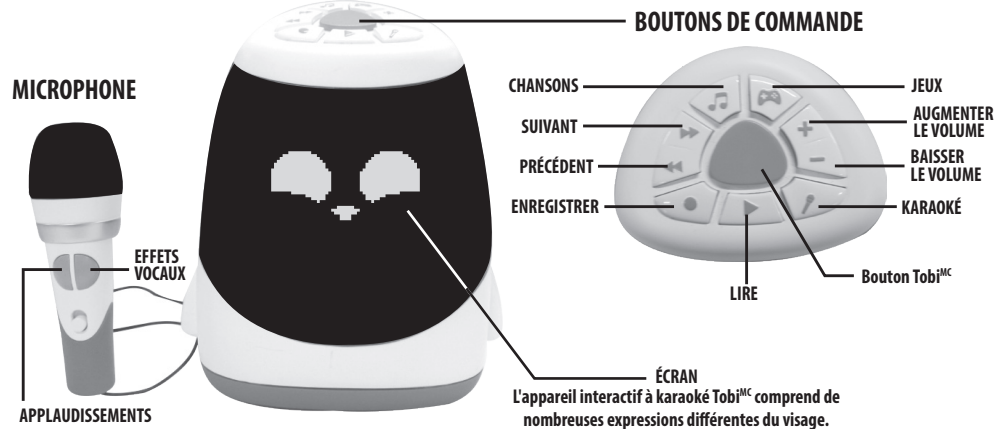
MGA Entertainment, Inc.
9220 Winnetka Ave,
Chatsworth, CA 91311
U.S.A. 800-222-4685

AVANT DE JOUER

Avant de jouer, glissez l'interrupteur de l'appareil à karaoké et du microphone sur la position « MARCHÉ ».



CARACTÉRISTIQUES



APPLAUDISSEMENTS :

Appuyez sur le bouton pour activer les bruits d'applaudissements.

EFFETS VOCAUX

L'appareil à karaoké comporte quatre effets vocaux. Trois effets vocaux changeront le son de votre voix. Continuez d'appuyer pour faire défiler tous les effets vocaux.

1. Correction du ton
2. Ton aigu
3. Voix de robot
4. Voix régulière

MICROPHONE

Connectez-le à la montre intelligente Robot Tobi MC 2 (VENDUE SÉPARÉMENT)



Suivez les étapes ci-dessous pour connecter la montre intelligente Robot Tobi MC 2 à l'appareil à karaoké.

1. Ouvrez le mode Menu de la montre intelligente et sélectionnez l'icône de connectivité sans fil sous PARAMÈTRES (en vous assurant qu'elle est sur la position MARCHÉ (Bleu)).
2. Jouez, passez ou retournez à la chanson précédente en utilisant les boutons de la montre.

IMPORTANT : La montre ne peut pas être connectée à l'appareil à karaoké si l'appareil à karaoké est connecté à Bluetooth®.

INFORMATIONS IMPORTANTES

- Après environ une minute d'inactivité, l'appareil passera en mode veille. Réveillez-le en appuyant sur n'importe quel des boutons de l'appareil ou du microphone.
- Assurez-vous de glisser l'interrupteur sous votre appareil sur la position ARRÊT après utilisation pour conserver la puissance des piles.
- Nettoyez l'appareil avec un linge humide et séchez-le bien.
- Évitez le contact de l'humidité avec le compartiment à piles.
- Rangez l'appareil à l'intérieur après le jeu.
- N'échappez pas ou ne lancez pas votre appareil, car cela pourrait l'endommager irrémédiablement.
- Plage de bandes de fréquences de 2402-2480 MHz
- Puissance maximale de radiofréquence de -1.16 dbm.

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ DES PILES

- Utilisez uniquement des piles alcalines « AA » (LR6) (4 piles requises).
- La charge de piles rechargeables ne doit être effectuée que sous la surveillance d'un adulte.
- Retirez les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Ne combinez pas des piles usagées avec des piles neuves.
- Ne combinez pas des piles alcalines, régulières (sèches) et des piles rechargeables.
- Insérez les piles correctement et suivez les directives du fabricant du jouet et des piles.
- Retirez toujours les piles déchargées ou usées du produit.
- Jetez les piles usagées correctement : ne les brûlez pas ou ne les enterrez pas.
- N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Évitez de court-circuiter les bornes des piles.
- Retirez les piles avant de ranger le jouet pendant une longue période.

CONFORMITÉ À LA FCC

REMARQUE : Cet appareil a été testé et est jugé conforme aux limites des appareils numériques de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre le brouillage préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et peut émettre une énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux directives, peut causer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Toutefois, il n'y a aucune garantie que le brouillage ne surviendra pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause un brouillage préjudiciable à la réception de la radio ou de la télévision ; ce qui peut être déterminé en éteignant l'appareil et en le rallumant, l'utilisateur devra essayer de corriger le brouillage par l'une ou l'autre des mesures suivantes :

- Réorienter ou resituer l'antenne de réception.
- Accroître la distance entre le matériel et le récepteur.
- Brancher l'appareil dans une prise sur un circuit autre que celui auquel le récepteur est branché.
- Consulter le détaillant ou un technicien de radio/télévision expérimenté pour obtenir de l'aide.

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. Le fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer de brouillage préjudiciable et (2) cet appareil doit accepter tout brouillage reçu, incluant les brouillages qui peuvent causer un mauvais fonctionnement. Attention : les modifications non autorisées par le fabricant peuvent annuler le droit de l'utilisateur à faire fonctionner cet appareil.

Le présent appareil renferme un (des) transmetteur(s)/récepteur(s) exempt(s) de licence qui est (sont) conforme(s) aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. Le fonctionnement est autorisé aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) Cet appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B).



« Protégeons l'environnement ! »

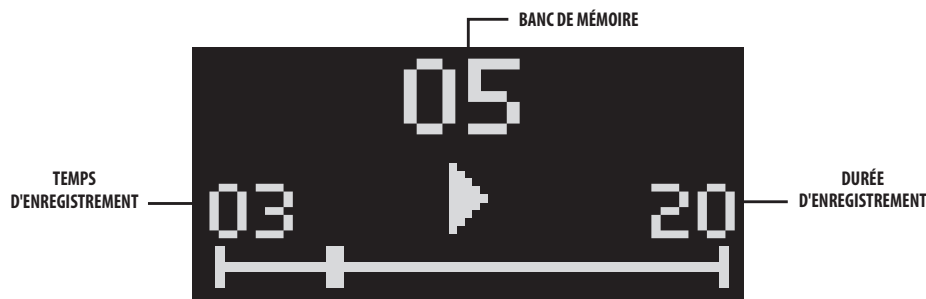
Le symbole de poubelle indique que le produit ne doit pas être jeté avec les déchets domestiques. Utilisez les lieux de collecte ou les établissements de recyclage désignés pour mettre cet article au rebut. Ne traitez pas les piles usagées comme un déchet domestique. Apportez-les à un établissement de recyclage désigné.

Enregistrement

Enregistrez et sauvegardez jusqu'à neuf sons !

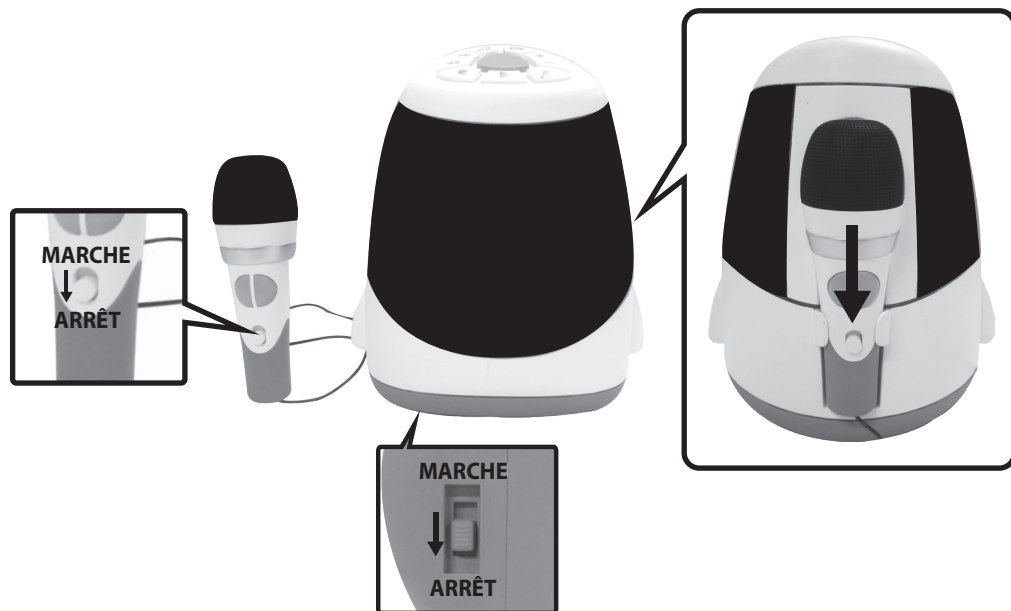
1. Appuyez sur le bouton d'enregistrement (●).
2. Lorsque vous êtes au menu d'enregistrement, appuyez sur les boutons suivant ou précédent pour parcourir les bancs de mémoire.
3. Appuyez sur le bouton d'enregistrement pour commencer à enregistrer. Le temps indiqué dans le coin inférieur gauche comptera votre temps d'enregistrement.
4. Appuyez à nouveau sur le bouton d'enregistrement pour arrêter l'enregistrement. Le temps indiqué dans le coin inférieur droit affichera la durée de l'enregistrement.
5. Appuyez sur le bouton de lecture (▶) pour lire votre fichier audio.
6. Pour revenir au menu, appuyez sur le bouton Tobi^{MC}.

REMARQUE : Pour écraser un fichier audio enregistré, choisissez un banc de mémoire et appuyez sur le bouton d'enregistrement.



STOCKAGE

1. Pour conserver la puissance des piles, éteignez toujours le microphone et l'appareil à karaoké après le jeu.
2. Glissez le microphone dans la fente à l'arrière de l'appareil à karaoké.



CHANTONS ENSEMBLE

Dancez au son de huit chansons préchargées !

1. Appuyez sur le bouton des chansons (🎵) de l'appareil à karaoké.
2. Appuyez sur le bouton suivant ou précédent pour faire défiler les chansons.
3. Appuyez sur le bouton Tobi^{MC} pour démarrer la chanson. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour retourner au menu.
4. Pour chanter sans la partition vocale, appuyez sur le bouton de karaoké (🎤).
5. Les chansons sont en anglais uniquement.

1. Shake Your Hips, Feel the Beat

Repeat after me...
One, two, three, let's go!
Shake your hips
(Shake your hips)
Stomp your feet
(Stomp your feet)
Shake your hands
(Shake your hands)
Feel the beat
(Feel the beat)
Everybody sing along with me
(Everybody sing along with me)
Everybody come and dance with me
(Everybody come and dance with me)
Everybody get on your feet... and shake your hips!

2. Robo Dance

Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo-robot-robot-robot,
(Robo-robot-robot-robot)
Dance like a robot, you've got motors in your feet
My body runs on batteries that feel the robo beat
My brain is a computer...
I come from the future!
Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo dance! (Robo dance!)
Robo-robot-robot-robot, (Robo-robot-robot-robot)
Robo dance!

3. Dancing Makes Me Happy

Dancing makes me happy
Dancing makes me free
I can dance any way I want to
Do you wanna dance with me?
Dance with me!
(Dance with me!)
Dance with me!
(Dance with me!)
Dancing in the bedroom
Dancing on the street
I can dance any way I want to
Do you wanna dance with, do you
wanna dance with
Do you wanna dance with me!

4. Shake Your Hair

Turn in a circle
(Turn! Turn!)
Now jump in the air!
(Jump in the air!)
Touch your toes!
(Touch! Touch!)
Then shake your hair!
(Shake your hair!)

[Répétez le couplet]

5. TobiTM Groove

It's time to do the Tobi Groove!
(Time to do the Tobi Groove!)
Time to shake! Time to move!
(Time to shake! Time to move!)
Throw your hands up in the air!
(Up! Up! Up! In the air!)
Shake 'em like you just don't care!
(Shake 'em, shake 'em
everywhere!)

6. One Good Song

Last night, I had a dream
Everybody was on the same team
Everyone came together and sang this song
Everyone learned how to get along
All it takes is one good song
(All it takes is one good song)
For everyone to dance and sing and get along
All it takes is one good song.
(All it takes is one good song)
When you and me sing together we're both
twice as strong

CHANTONS ENSEMBLE, SUITE

7. Dance All Day

C'mon, step to the left!
(Step to the left!)
Now step to the right!
(Step to the right!)
Dance all day!
(Dance all day!)
Dance all night!
(And dance all night!)
Feel the beat...
(Feel the beat!)
Of my song!
(Of my song!)
Move those feet!
(Move your feet!)
And sing along!
(Sing along!)

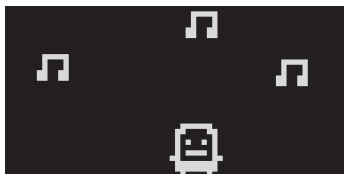
8. Pretend with Me

Jump! Jump! Jump!
(Like a kangaroo!)
I love to jump to the beat!
(Don't you?)
C'mon and show me what you can do
When you Jump Jump Jump!
(Like a kangaroo!)
Buzz! Buzz! Buzz!
(Like a flying bee!)
I love to fly!
(I feel so free!)
C'mon along and pretend with me
When we buzz, buzz, buzz!
(Like a flying bee!)

JEUX

Votre appareil à karaoké comprend sept jeux amusants parmi lesquels choisir !

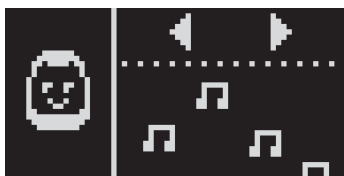
1. Appuyez sur le bouton des jeux (🎮) de l'appareil à karaoké.
2. Appuyez sur le bouton suivant ou précédent pour faire défiler les jeux.
3. Appuyez sur le bouton Tobī^{MC} pour démarrer le jeu. En appuyant à nouveau sur ce bouton, vous retournerez au menu.



1. Sauts rock 'n roll

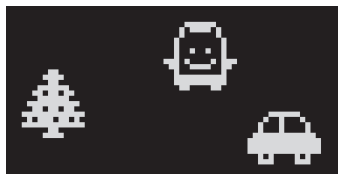
Tobī^{MC} se déplacera de gauche à droite à l'écran. Parlez clairement dans le microphone et dites « jump » pour faire sauter Tobī^{MC}. Attrapez autant de notes que possible avant que le temps ne soit écoulé.

REMARQUE : Le microphone enregistrera tous les bruits. Assurez-vous d'être dans une pièce silencieuse lors du jeu.



3. Destructeur de notes

Les notes apparaîtront à l'écran sous les flèches gauche ou droite. Appuyez sur les boutons d'applaudissements (gauche) ou d'effets vocaux (droit) lorsque les notes touchent la ligne pointillée. Appuyez sur les deux boutons si deux notes touchent la ligne.



2. Trouvez Tobī^{MC}

L'appareil affichera trois images à la fois. Si Tobī^{MC} est apparu sur l'une des images, criez « Tobī » à la fin de la séquence. Il y aura trois tours. Une coche s'affichera pour chaque bonne réponse. Un X s'affichera pour les mauvaises réponses.

REMARQUES :

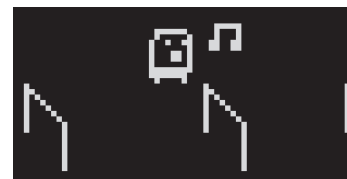
- Le microphone enregistrera tous les bruits. Assurez-vous d'être dans une pièce silencieuse lors du jeu.
- Il est important de crier « Tobī » après qu'il aura fait défiler les images.



4. Danse figée

Dancez lorsque la lumière est verte. Lorsqu'elle devient rouge, figez !

JEUX, SUITE



5. Tobī^{MC} saute

Dites « Jump » dans le microphone pour faire sauter Tobī^{MC} par-dessus les haies et attrapez les notes avant que le temps ne soit écoulé.

REMARQUE : Le microphone enregistrera tous les bruits. Assurez-vous d'être dans une pièce silencieuse lors du jeu.



7. composez et enregistrez

Composez votre propre musique ! Chantez dans le microphone et ajoutez vos propres paroles à la musique. Appuyez sur le bouton d'enregistrement pour enregistrer votre voix. Appuyez sur le bouton de lecture pour écouter les sons.



Ecoutez vos chansons préférées en connectant votre appareil externe !

1. Appuyez sur le bouton Tobī^{MC} et maintenez-le enfoncé.
2. L'icône Bluetooth^{MD} s'affichera à l'écran.
3. Ouvrez le menu des paramètres de votre appareil externe.
4. Sélectionnez Bluetooth^{MD} sur votre appareil externe et assurez-vous qu'il est activé.
5. Votre appareil externe cherchera l'appareil à karaoké.
6. Sélectionnez le nom « Tobī 2 Karaoke & Speaker » pour connecter votre appareil externe.
7. Choisissez une chanson et appuyez sur le bouton de lecture de l'appareil externe pour accompagner votre chanson préférée.
8. Appuyez sur les boutons suivant ou précédent de l'appareil à karaoké pour passer une chanson ou revenir à la chanson précédente sur votre appareil externe.
9. Pour déconnecter la connexion Bluetooth^{MD}, éteignez l'appareil à karaoké.
10. Appuyez sur le bouton Karaoké pour réduire les paroles de votre chanson préférée.

REMARQUE : La réduction des paroles varie selon les chansons, en fonction de la façon dont la chanson originale a été enregistrée. Pour obtenir de meilleurs résultats, il est recommandé de jouer des chansons enregistrées en studio plutôt que des chansons monophoniques.

