

GUIDE DE L'UTILISATEUR

ÜNO / DÜO

2E GÉNÉRATION — FRANÇAIS

RÉVISION — FÉVRIER 2024

FÉLICITATIONS POUR VOTRE ACHAT DU SYSTÈME LÜ !

Ce système a été créé avec passion au Canada par l'équipe de Lü.
Nous espérons que vous aurez un réel plaisir à l'utiliser.

À PROPOS DE CE GUIDE

Le manuel d'utilisation du système interactif Lü® comprend l'information de base comme les consignes de sécurité et d'opération.

⚠ AVERTISSEMENT

L'information et les caractéristiques techniques contenues dans ce manuel sont indiquées sous réserve de modification.

⚠ IMPORTANT

Ne modifiez pas ce produit ! Les modifications ou les changements non expressément approuvés par le manufacturier pourraient annuler la garantie.

TABLE DES MATIÈRES

À PROPOS DE CE GUIDE **2**

CONSIGNES DE SÉCURITÉ **4**

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES **5**

- Consignes de sécurité concernant le laser 5
- Caractéristiques de la source lumineuse du projecteur 7
- Liste des symboles de sécurité *7*

CE QUI EST INCLUS **10**

INSTRUCTIONS **11**

- Interconnectivité de votre système 11
- Télécommande du projecteur au laser 12
- Télécommande-clavier 13
- Comment allumer Lü 14
- Comment éteindre Lü 15
- Microphone 16

CRÉATION DE COMPTE **17**

NAVIGATION **18**

- Page d'accueil 18
- Applications 19
- Mode jeu libre 21
- Contrôle d'éclairage 22
- Réglages 23
- Dépannage 25
- Calibration 26

LA COMMUNAUTÉ LÜ **27**

CAHIER D'ACTIVITÉS **29**

ENTRETIEN RECOMMANDÉ **31**

- Nettoyage de la poussière accumulée 31
- Nettoyage du filtre du projecteur 31

GARANTIE LIMITÉE **33**

CONTACT **34**

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Lisez et conservez ce manuel d'utilisation.

1. Branchez toujours le système à un circuit mis à la terre.

2. N'utilisez pas ces équipements près de l'eau.

3. Nettoyez avec un linge sec uniquement.

4. Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installez le système conformément aux instructions du fabricant.

5. Assurez-vous que le support au plafond est adéquat pour installer le système et toujours le sécuriser à l'aide d'un câble de sécurité.

6. N'utilisez que l'équipement et les accessoires prévus par le manufacturier.

7. Débranchez le système lors d'orages ou si vous ne l'utilisez pas pour une longue période.

8. N'utilisez pas le système dans un environnement où la température est supérieure à 40 °C (104 °F).

9. Confiez toute réparation ou tout entretien à du personnel qualifié.
Des réparations sont nécessaires si :
- prise d'alimentation ou cordon endommagés
- liquide renversé ou objet tombé à l'intérieur du système
- exposition du système à la pluie ou à l'humidité
- le système ne fonctionne pas normalement
- l'une des composantes s'est détachée

10. Pour mettre le système complètement hors tension, débranchez le cordon d'alimentation de la prise de courant.

11. Le système ne doit pas être exposé à des éclaboussures ou des gouttes d'eau. Aucun objet rempli de liquide, comme un vase, ne doit se trouver à proximité.

12. Les haut-parleurs inclus dans le système peuvent générer un niveau de pression acoustique suffisant pour causer des dommages auditifs permanents à quiconque se trouve dans la zone de couverture normale. Des précautions devraient être prises afin d'éviter une exposition prolongée à des niveaux de pression acoustique supérieurs à 90 dB.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

⚠ **AVERTISSEMENT : Ne regardez jamais dans l'objectif lorsque le laser est allumé.** Cela peut causer des lésions oculaires; cette consigne vise les enfants et les animaux domestiques en particulier. Avant de nettoyer tout composant du projecteur, mettez le projecteur hors tension et débranchez le cordon d'alimentation. N'ouvrez jamais les couvercles du projecteur sauf si ce manuel l'exige pour des raisons précises. Des tensions électriques dangereuses présentes à l'intérieur du projecteur peuvent causer des blessures graves.

Consignes de sécurité concernant le laser

Ce projecteur est un produit laser de catégorie classe 1 conforme à la norme internationale CEI/EN60825-1:2014 sur les lasers. Suivez ces consignes de sécurité au moment d'utiliser le projecteur.

⚠ **AVERTISSEMENT : Ce produit peut émettre des rayonnements optiques potentiellement dangereux. Ne regardez pas la source lumineuse lorsqu'elle est en cours de fonctionnement. Cela pourrait causer des lésions oculaires.**

01 Si un problème se produit dans le projecteur, éteignez et débranchez immédiatement le projecteur. Si vous continuez à utiliser le projecteur, vous vous exposez à des risques de décharge électrique, d'incendie ou de troubles visuels. Contactez l'assistance Epson.

02 N'essayez pas de démonter ou de modifier le projecteur. Le projecteur est équipé d'un composant laser très puissant. Cela pourrait entraîner des blessures graves.

03 Ne regardez pas directement l'objectif pendant la projection. De même, ne regardez pas l'objectif à l'aide d'appareils optiques (loupe ou télescope, par exemple). Cela pourrait entraîner des troubles visuels.

04 Ne placez pas d'objets inflammables devant l'objectif. Les objets pourraient s'enflammer.

05 Lorsque vous allumez le projecteur à distance à l'aide de la télécommande, veillez à ce que personne ne regarde l'objectif.

06 Ne laissez pas les jeunes enfants utiliser l'appareil. Les enfants doivent être accompagnés d'un adulte.

07 N'appliquez pas d'appareils optiques, tels qu'une loupe ou un télescope, sur l'image projetée. Vous risquez de vous blesser si vous l'utilisez dans de telles conditions. Cela peut également causer un incendie ou un accident.

08 Ne bloquez pas la lumière de l'objectif durant la projection. La température élevée dans cette zone pourrait causer des brûlures, un incendie ou d'autres dommages. L'objectif peut surchauffer en raison de la lumière reflétée, et cela pourrait causer la défaillance du projecteur.

09 Avant de commencer la projection, vérifiez que rien dans la pièce ne peut refléter l'image projetée.

10 Lors de la mise au rebut du projecteur, ne le démontez pas. Mettez-le au rebut conformément aux lois et réglementations locales ou nationales.

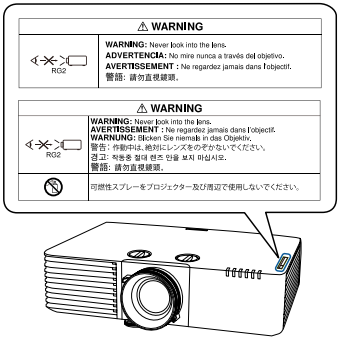
Des étiquettes d'alerte laser se trouvent sur le projecteur.

Intérieur



Haut

Comme pour toutes les sources de luminosité, ne fixez pas le faisceau (RG2 CEI/EN 62471-5:2015).



AVERTISSEMENT : SUPPORT AU-DESSUS DE LA TÊTE D'ENFANTS. Il est recommandé d'utiliser un support au plafond pour ce produit afin de le placer au-dessus de la hauteur des yeux des enfants. Conforme aux normes de rendement de la FDA, à l'exception de la conformité en tant que PIL du groupe de risque 2 définie dans la CEI 62471-5: Ed. 1,0. *Pour obtenir plus d'informations, consultez l'avis laser numéro 57, du 8 mai 2019.*

Caractéristiques de la source lumineuse du projecteur

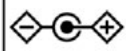
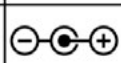
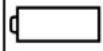
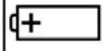
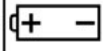
Type	Diode laser
Puissance sortie lumineuse	**PowerLite EB-L730U/EB-L735U/EB-L630SU/EB-L635SU/EB-L630U :** Jusqu'à 115,5 W **PowerLite EB-L530U/EB-L520U :** Jusqu'à 44 W x 2
Longueur d'onde	449 à 461 nm
Durée de vie utile de la lampe *(approximatives)*	**Mode lumière Normal ou Calme :** Jusqu'à environ 20 000 heures **Mode lumière étendu :** Jusqu'à environ 30 000 heures

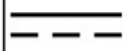
Remarque : Éteignez le projecteur lorsqu'il n'est pas utilisé pour prolonger sa durée de vie utile. La durée utile du laser dépend du mode de projection sélectionné, des conditions ambiantes et de l'utilisation. La luminosité de la lampe diminue au fil du temps.

Liste des symboles de sécurité *(CORRESPONDANT À CEI60950-1 A2)*

Le tableau suivant indique la signification des symboles de sécurité étiquetés sur l'équipement.

N°	Symbole	Normes approuvées	Description
1		CEI 60417 N° 5007	« Marche » (alimentation) Pour indiquer la connexion au secteur.
2		CEI 60417 N° 5008	« Arrêt » (alimentation) Pour indiquer le débranchement du secteur.

N°	Symbole	Normes approuvées	Description
3		CEI 60417 N° 5009	Veille Pour identifier l'interrupteur ou la position de l'interrupteur qui permet d'allumer une partie de l'équipement afin que celui-ci passe en mode veille.
4		ISO 7000 N° 0434B, CEI 3864-B3.1	Mise en garde Pour identifier une mise en garde générale lors de l'utilisation du produit.
5		CEI 60417 N° 5041	Mise en garde, surface chaude Pour indiquer que l'élément marqué peut être chaud et ne doit pas être touché sans prendre de précautions.
6		CEI 60417 N° 6042 ISO 3864-B3.6	Mise en garde, risque de décharge électrique Pour identifier l'équipement qui représente un risque de décharge électrique.
7		CEI 60417 N° 5957	Pour utilisation à l'intérieur uniquement. Pour identifier un équipement électrique conçu principalement pour une utilisation à l'intérieur.
8		CEI 60417 N° 5926	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c. peut être connectée.
9		—	Polarité du connecteur d'alimentation c.c. Pour identifier la connexion positive et négative (la polarité) d'un équipement sur lequel une alimentation électrique c.c.
N°	**Symbole**	**Normes approuvées**	**Description**
10		CEI 60417 N° 5001B	Pile, général Sur un équipement alimenté par des piles. Pour identifier un dispositif, par exemple un couvercle pour le compartiment des piles ou les bornes du connecteur.
11		CEI 60417 N° 5002	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
12		—	Positionnement de l'élément Pour identifier le support des piles lui-même et pour identifier le positionnement du/des élément(s) à l'intérieur du support des piles.
13		CEI 60417 N° 5019	Terre de protection Pour identifier la borne destinée à être connectée à un conducteur externe pour protection contre les décharges électriques en cas de défaut, ou la borne d'une électrode de terre de protection.
14		CEI 60417 N° 5017	Terre Pour identifier une borne de terre (masse) dans le cas où le symbole N°13 n'est pas requis explicitement.
15		CEI 60417 N° 5032	Courant alternatif Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant alternatif uniquement; pour identifier les bornes appropriées.

N°	Symbole	Normes approuvées	Description
16		CEI 60417 N° 5031	Courant continu Pour indiquer sur la plaque signalétique que l'équipement est adapté au courant continu uniquement; pour identifier les bornes appropriées.
17		CEI 60417 N° 5172	Équipement de classe II Pour identifier les équipements répondant aux exigences de sécurité spécifiées pour les équipements de classe II conformément à CEI 61140.
18		ISO 3864	Interdiction générale Pour identifier les actions ou les opérations interdites.
19		ISO 3864	Interdiction de contact Pour indiquer des blessures pouvant survenir à la suite d'un contact avec une partie spécifique de l'équipement.
20		—	Pour indiquer qu'il ne faut jamais regarder dans l'objectif optique pendant que le projecteur est allumé.
21		—	Pour indiquer de ne rien placer sur le projecteur.
22		ISO 3864 CEI 60825-1	Mise en garde, rayonnement laser Pour indiquer que l'équipement est doté d'une pièce à rayonnement laser.
23		ISO 3864	Interdiction de démontage Pour indiquer un risque de blessure, telle qu'une décharge électrique, si l'équipement est démonté.
N°	**Symbole**	**Normes approuvées**	**Description**
24		CEI 60417 N° 5266	Veille, veille partielle Pour indiquer que cette partie de l'équipement est en état prêt.
25		ISO 3864 CEI 60417 N° 5057	Attention, pièces amovibles Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pièces amovibles tel qu'indiqué dans les normes de protection.
27		IEC 60417-6056	Mise en garde (pales du ventilateur mobile) Pour indiquer que vous devez rester à l'écart des pales du ventilateur mobile tel qu'indiqué dans les normes de protection.
28		IEC 60417-6043	Mise en garde (coins pointus) Pour indiquer qu'il faut éviter de toucher les coins pointus du produit tel qu'indiqué dans les normes de protection.
29		—	Pour indiquer qu'il ne faut jamais regarder dans l'objectif de projection pendant que le projecteur est allumé.
30		ISO7010 N° W027	Attention, émission de lumière (UV, lumière visible, IR, etc.) Pour indiquer que vous devez faire attention de ne pas vous blesser les yeux ou la peau à proximité des parties qui émettent de la lumière.
31		IEC60417 N° 5109	À ne pas utiliser dans les zones résidentielles Pour indiquer que le dispositif électrique ne convient à une utilisation dans une zone résidentielle.

CE QUI EST INCLUS

Ce système a été installé par nos partenaires certifiés en respect des lois et règlements locaux. Vous disposez maintenant de:



Projecteur
Projecteur WXGA de 5200 lumens protégé dans un boîtier sur mesure



Module de son et d'éclairage
(avec/sans haut-parleurs)
6 lumières DEL de 200W pour l'éclairage ambiant et les couleurs générales, 2 luminaires DEL motorisés pour des effets de lumière spéciaux et 1 puissant système de son de 2400 watts



Module Cœur
Système de gestion du Lü



Caméra
Système de caméra 3D

Le système inclut également un sac de 10 ballons, 1 cahier d'activités pédagogique pour les enseignants d'éducation physique et 1 étui protecteur qui comprend :

- Télécommande du projecteur
- Télécommande-clavier du système Lü
- Câble de chargement
- Microphone et transmetteur
- Guide de l'utilisateur
- Batteries

INSTRUCTIONS

Interconnectivité de votre système



Module Coeur

Le module cœur détecte le signal de la télécommande-clavier Lü. À l'intérieur, se trouve le cœur de Lü, qui contient un ordinateur et les connexions HDMI et USB de votre système. De plus, on y retrouve une caméra à grand angle.

Vous pouvez accéder à la caméra et enlever le bouchon protecteur. Cette opération doit être effectuée en respect des règles de sécurité en vigueur.



Module de son et d'éclairage *(avec/sans haut-parleurs)*

Le module de son et lumière détecte le signal de la télécommande clavier Lü. C'est aussi par les hauts-parleurs que vous entendrez le son du microphone.



Projecteur

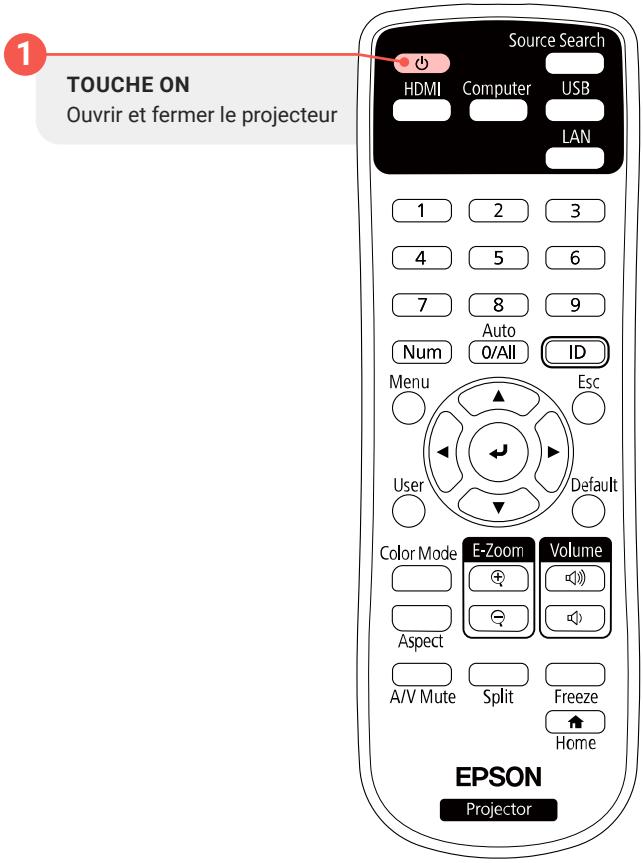
Le module de projection détecte le signal de la télécommande du projecteur au laser.



Caméra

Le module de caméra détecte mouvement, vitesse et interactions pour faire de votre mur un espace interactif.

Télécommande du projecteur au laser



Télécommande-clavier



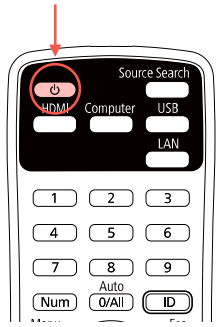
Raccourcis avancés de la télécommande-clavier

- Appuyez sur **« Win »** pour ouvrir la barre de tâches Windows.
- Appuyez sur **« Win + D »** pour accéder au bureau Windows.
- Appuyez sur **« ALT + F4 »** pour fermer l'application Lü.
- Appuyez sur **« ALT + Tab »** pour basculer entre les applications ouvertes.
- Appuyez sur la **barre d'espacement** pour démarrer l'ordinateur lorsqu'il est éteint. (Non disponible sur tous les modèles)

Comment allumer Lü

01 Allumer le projecteur.

Pour allumer le projecteur, appuyez sur le bouton **« ON »** de la télécommande en la pointant vers le projecteur. Attendez quelques instants que l'image s'affiche.



02 Allumer la télécommande-clavier.



03 Réveiller l'application.

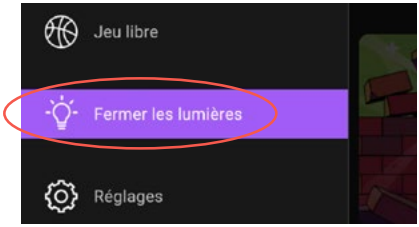
Appuyez sur n'importe quelle touche pour le réveiller.



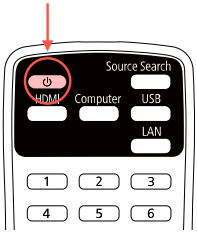
Comment éteindre Lü

Il n'est pas nécessaire d'éteindre complètement votre Lü lorsque vous avez fini de l'utiliser. Suivez simplement les étapes ci-dessous et le système se mettra automatiquement en veille.

01 Fermer les lumières.
Appuyez sur la touche **« F1 »** de votre télécommande-clavier.



02 Fermer le projecteur.
Appuyez deux fois sur la touche **« ON »**.



03 Fermer la télécommande-clavier.



Microphone

Des vidéos de formation sont aussi disponibles sur notre site web !

Le micro-casque sans fil vous permet d'amplifier votre voix grâce aux haut-parleurs du système de son Lü.



Pour le mettre en fonction :

01 Connectez le câble du micro-casque dans le transmetteur

02 Mettez le transmetteur sous tension en appuyant sur le bouton **« Power »**

03 Placez le micro-casque sur votre tête

04 Attachez le boîtier protecteur du transmetteur à votre ceinture

05 Parlez !

Reflector 4

Reflector 4 est une solution facile à utiliser qui simplifie le partage d'écran dans une classe.

C'est un logiciel pré-installé sur l'ordinateur de Lü qui n'implique aucuns frais supplémentaires. *Vous pouvez retrouver un article qui vous guidera sur notre site internet dans la section support.*

Connectez l'ordinateur, le téléphone ou une tablette de l'enseignant à un projecteur pour afficher les appareils en miroir à toute la classe.

Pour en savoir plus sur Reflector Teacher, consulter leur site web **airsquirrels.com/reflector**

CRÉATION DE COMPTE

Des vidéos de formation sont aussi disponibles sur notre site web !

Avant de commencer votre aventure Lü, nous vous invitons à vous créer un compte sur la communauté Lü sur le **lu-community.com**.

En créant votre compte, vous recevrez un courriel de confirmation. Suivez les étapes et finalisez le tout en vous connectant directement sur votre système Lü à l'onglet **Se connecter**.

Notez que vous pouvez créer autant de comptes que vous désirez à votre école !

Scannez ce code pour créer votre compte !



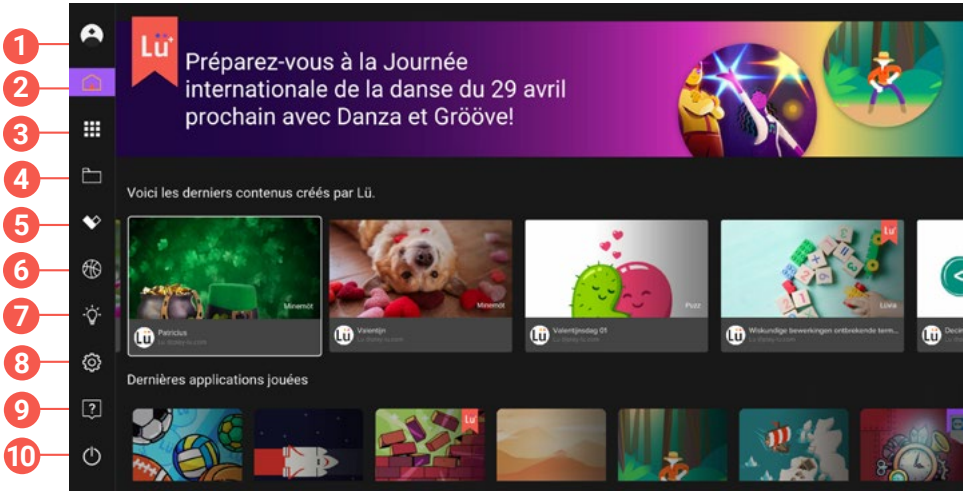
1. **Créer un compte**
   Créez votre compte sur notre communauté en ligne **lu-community.com**. Suivez les étapes mentionnées dans le courriel et connectez-vous directement sur votre Lü.

2. **Se connecter**
   Connectez-vous grâce au compte créé sur **lu-community.com**.

3. **Invité**
   L'option invité vous permet de rapidement accéder aux applications. Notez que vous n'aurez pas accès aux applications premium de votre abonnement.

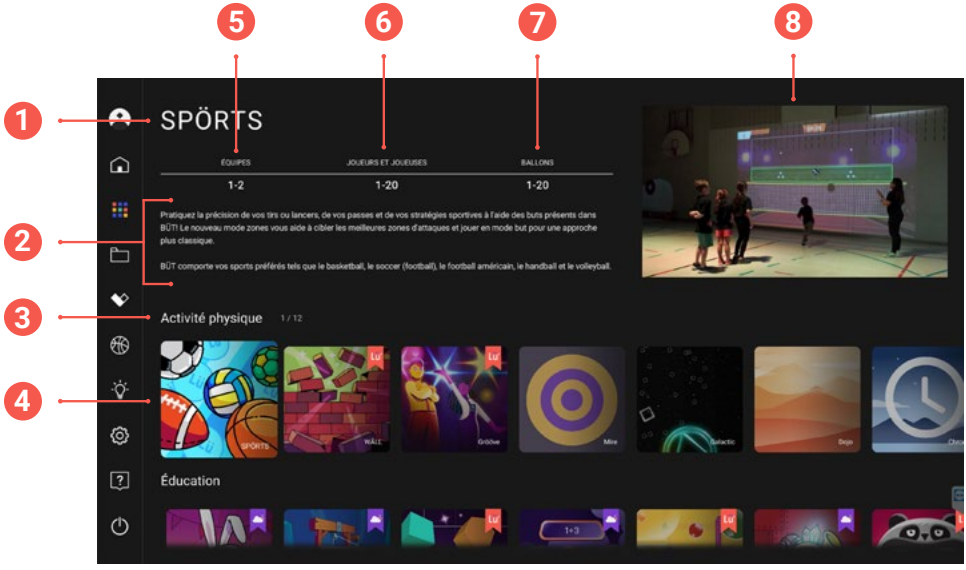
NAVIGATION

Page d'accueil



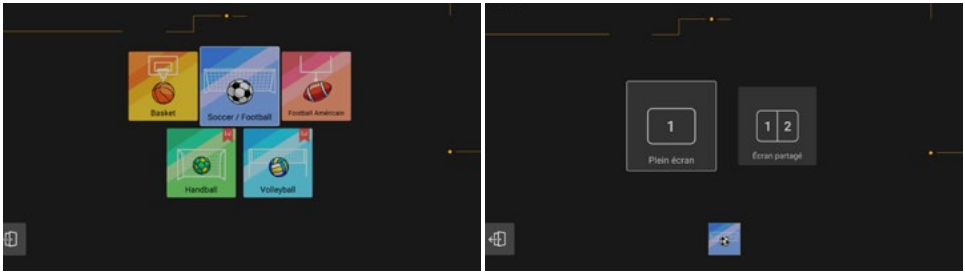
1. **Profil**
   Paramètres de compte
2. **Accueil**
   Page d'accueil de votre profil Lü
3. **Applications**
   Retrouvez toutes nos activités ici
4. **Mon contenu**
   Connectez-vous à votre compte pour accéder au contenu que vous avez créé
5. **Mes contenus aimés**
   Connectez-vous à votre profil pour voir les contenus d'autres utilisateurs que vous avez aimés
6. **Jeu libre**
   Le mode jeu libre permet de choisir une application en lançant un ballon
7. **Contrôle d'éclairage**
   Allumez et éteignez les lumières Lü
8. **Réglages**
   Accédez aux paramètres généraux de l'application. Choisissez vos jeux du mode libre et voyez l'état de votre système
9. **Centre d'aide**
   Tutoriels et support technique
10. **Alimentation**
    Fermez le système, redémarrez-le ou sortez de l'application Lü pour accéder à l'ordinateur principal.

Applications

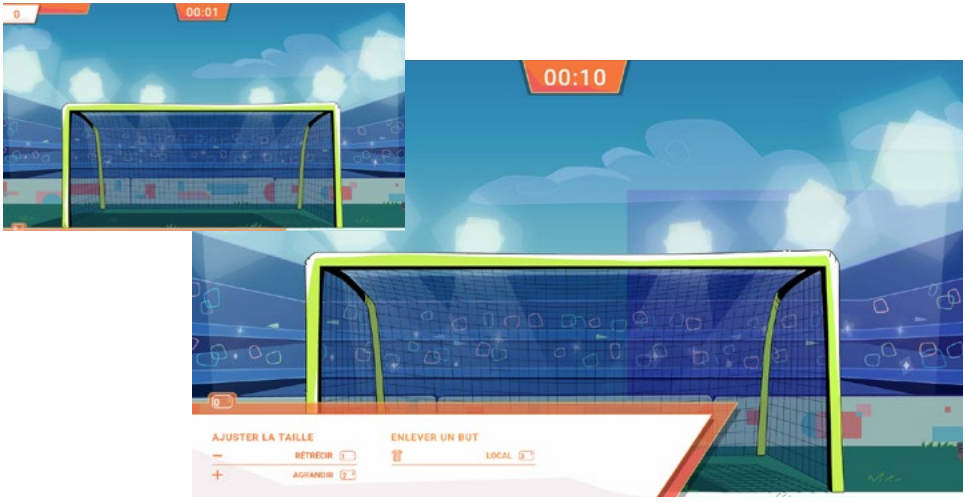


1. Nom de l'application
2. Description du jeu
3. Nom des catégories
4. Application sélectionnée
5. Nombre d'équipes recommandé
6. Nombre de joueurs et de joueuses recommandé
7. Nombre de ballons recommandé
8. Image animée de l'application

En choisissant une application, vous pourrez explorer les différents modes de jeu, les niveaux de difficultés, choisir le nombre d'équipes, etc.

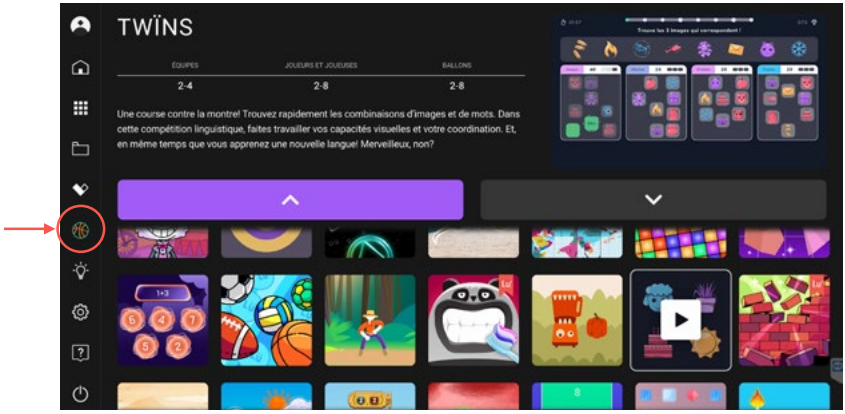


Si vous voulez revenir sur les options choisies, vous pouvez cliquer, grâce aux flèches de votre télécommande-clavier, sur les options en bas de votre écran et refaire vos choix.



Dans certaines applications, vous retrouverez un menu vous permettant de changer des fonctionnalités à même le jeu. En appuyant sur le chiffre « **0** » de votre télécommande-clavier, vous verrez un menu apparaître à l'écran.

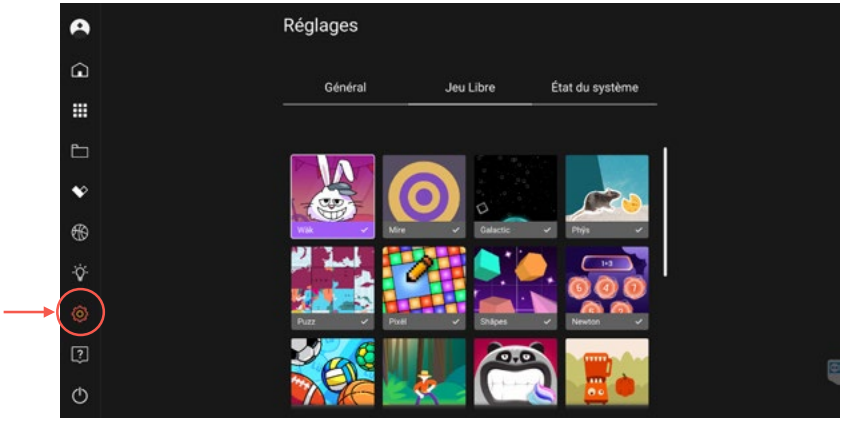
Mode jeu libre



Le mode jeu libre permet à l'utilisateur de sélectionner une application sans utiliser le clavier. Il suffit de lancer un ballon sur l'application souhaitée, puis de choisir les options de jeu.

Vous pouvez activer ce mode en sélectionnant l'icône de ballon situé dans le panneau latéral de gauche de la page d'accueil.

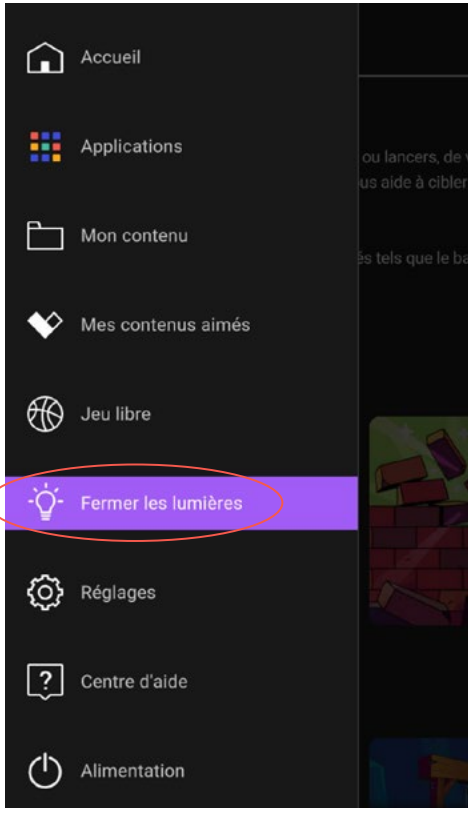
Vous pouvez sélectionner les applications pouvant se retrouver dans le mode jeu libre dans l'onglet réglages, dans la sous-section jeu libre.

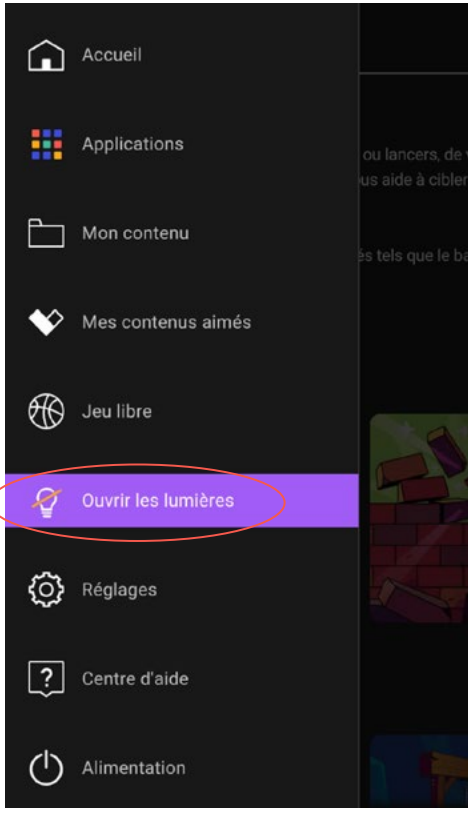


Contrôle d'éclairage

Allumer ou éteindre les lumières

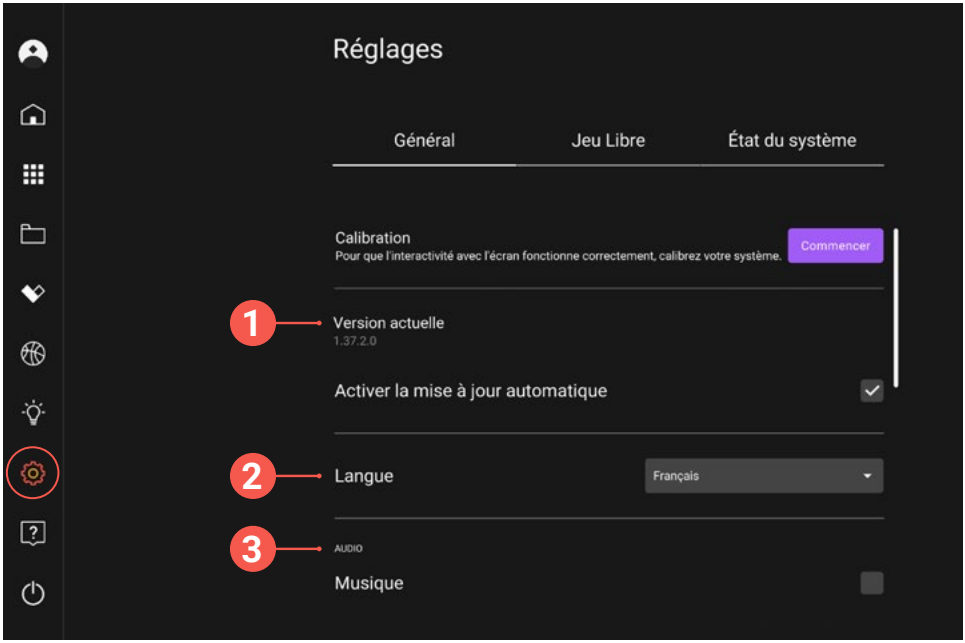
Vous pouvez allumer et éteindre les lumières du module d'éclairage en sélectionnant l'icône d'ampoule. Vous pouvez également appuyer sur la touche **« F1 »** lorsque vous vous trouvez sur la page d'accueil.





Réglages

Partie 1

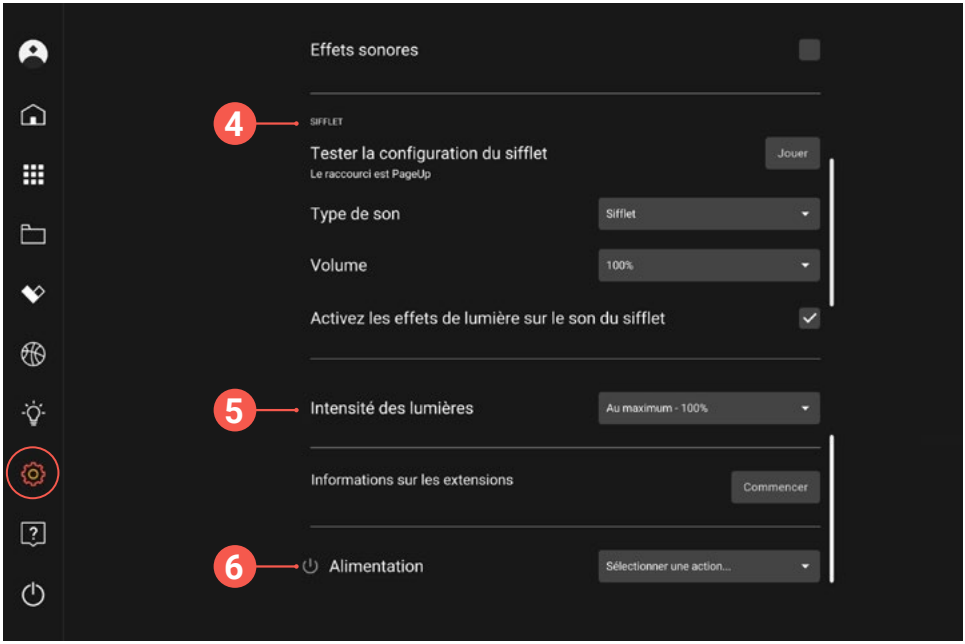


1 **Version actuelle**
Permet de savoir si votre système est à jour. Lorsqu'une nouvelle version du système est disponible, vous pouvez la télécharger manuellement ou attendre que le système se mette à jour automatiquement si l'option **« Activer la mise à jour automatique »** est cochée. *Veuillez noter que vous avez besoin d'une connexion internet pour faire la mise à jour.*

2 **Langue**
Permet de changer la langue du système d'opération.

3 **Audio**
Permet d'activer ou de désactiver la musique et les effets sonores des applications.

Partie 2

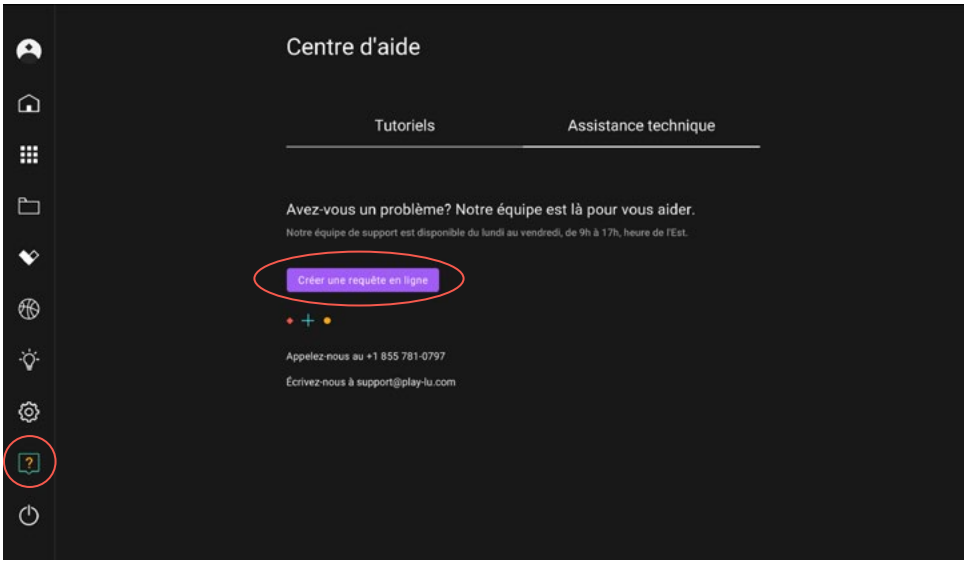


4 Sifflet
Vous permet de choisir le type de son pour votre sifflet et de le tester, d'en ajuster le volume et de contrôler les effets de lumière qui y sont associés. Appuyez sur la touche **« PgUp »** de votre télécommande-clavier pour l'activer à n'importe quel moment.

5 Intensité des lumières
Permet d'ajuster l'intensité des lumières entre 0 % et 100 %.

6 Alimentation
Permet de redémarrer le système si vous éprouvez des difficultés techniques.

Dépannage



Lorsque vous rencontrez des difficultés techniques avec votre système Lü, sélectionnez l'icône du centre d'aide du menu principal. Choisissez ensuite la méthode qui vous convient le mieux pour contacter l'équipe du support.

Sur cette page, vous avez le choix entre :

- Créer une demande d'assistance directement à partir de l'application Lü en cliquant sur **« Créer une requête en ligne »**
- Nous téléphoner au numéro indiqué
- Nous contacter par courriel à l'adresse **support@play-lu.com**
- Nous avons aussi des articles d'aide disponibles directement sur notre site web pour vous dépanner

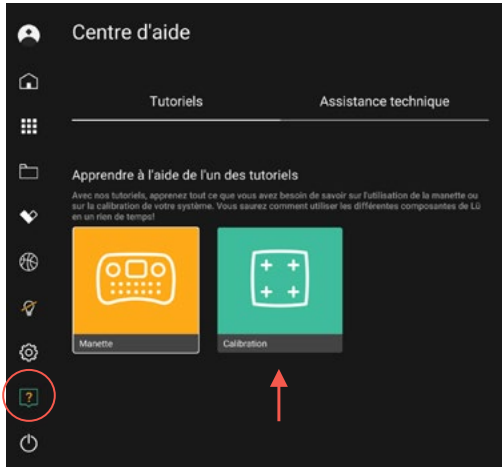
Calibration

Veuillez noter que la calibration a été faite à l'installation.

La calibration permet de calibrer la caméra qui est utilisée pour détecter les ballons sur le mur. Une fois le système calibré, il n'est pas nécessaire de répéter l'opération pour chaque utilisation. La calibration devrait être effectuée lorsque la détection du ballon sur le mur n'est pas précise ou lorsqu'il y a de fausses détections.

Pour calibrer le système, suivez les étapes ci-dessous

1. Sélectionnez l'icône de l'engrenage de la page d'accueil
2. Cliquez sur le bouton Commencer
3. Choisissez la méthode de calibration qui vous convient le mieux, soit automatique ou manuelle
4. En cas d'échec de la calibration, essayez l'autre méthode
5. Une fois la calibration terminée, sélectionnez le mode test. Lancez quelques ballons à des endroits différents de la projection pour tester la précision de la détection
6. Appuyez sur **« ESC »**, puis **« OK »** pour retourner à la page d'accueil
7. En cas de difficultés techniques, contactez le support de Lü



Pour plus de détails sur la calibration, consulter le tutoriel **« Apprenez à calibrer la caméra »** du **Centre d'aide**.

LA COMMUNAUTÉ LÜ

Des vidéos de formation sont aussi disponibles sur notre site web !

Chaque jour, des enseignants passionnés et créatifs du monde entier motivent leurs étudiants à apprendre. Lü souhaite faire vibrer cette passion et mettre ces créateurs en relation les uns avec les autres. Pour ce faire, nous sommes fiers de vous présenter la Communauté Lü !



Découvrir

La Communauté Lü est une communauté de pairs en ligne gratuite et accessible par tous, permettant aux enseignants et utilisateurs Lü de partout dans le monde de découvrir des contenus originaux créés par d'autres usagers enthousiastes. Connectez-vous à votre profil et sélectionnez « Découvrir » pour ouvrir votre expérience Lü à une myriade de possibilités. Le partage des contenus est entièrement à la discrétion de l'usager et il est possible d'aimer et de reproduire des contenus créés et partagés par la communauté.



Partager

Partagez vos contenus en ligne avec l'ensemble de la communauté afin que d'autres usagers puissent y accéder directement sur leurs systèmes. Ce faisant, prenez part à la synergie extraordinaire entre éducateurs, entraîneurs et leaders d'autour du monde pour permettre aux enfants de développer leur plein potentiel.

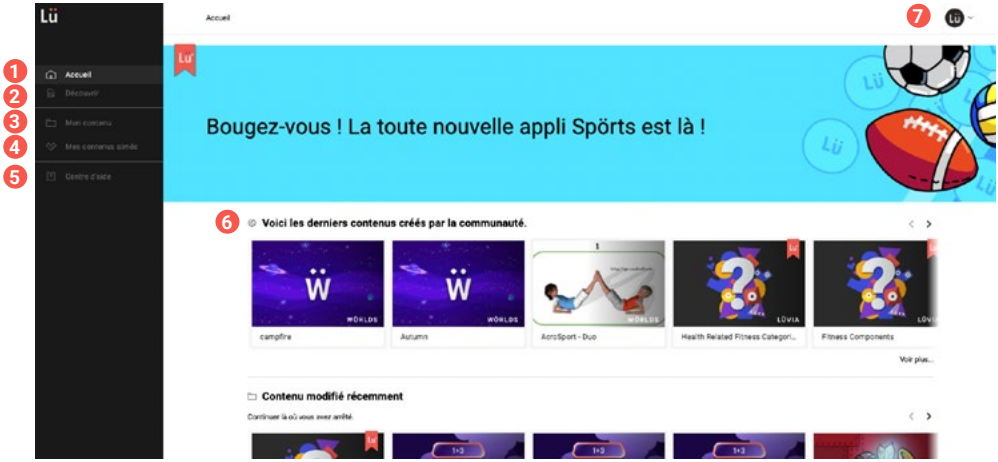


Créez

Créez vos propres contenus et personnalisez des contenus existants afin de les utiliser directement sur vos différentes applications Lü. Collaborez avec d'autres disciplines pour inclure des composantes inter-curriculaires à vos activités et accédez directement à ces contenus dans la section « Mon contenu » sur votre système.

Pour commencer à créer votre propre contenu dès maintenant, allez sur notre site web lu-community.com.

Page d'accueil

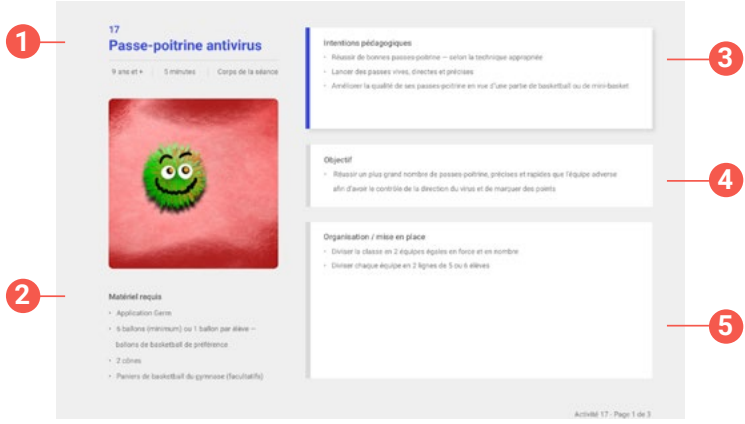


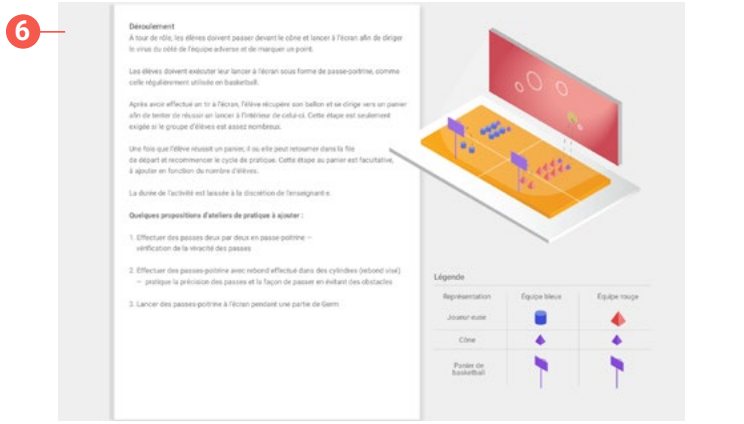
1. Accédez à la page d'accueil
2. Découvrez les contenus des autres membres
3. Consultez et créez votre propre contenu
4. Consultez vos contenus aimés
5. Consultez le centre d'aide pour une assistance technique
6. Accédez rapidement au contenu que vous avez récemment modifié
7. Accédez aux paramètres du compte

CAHIER D'ACTIVITÉS

Le cahier d'activités à été créé avec l'aide d'enseignants d'éducation physique et se veut un outil pédagogique pour les enseignants, les éducateurs et les animateurs.

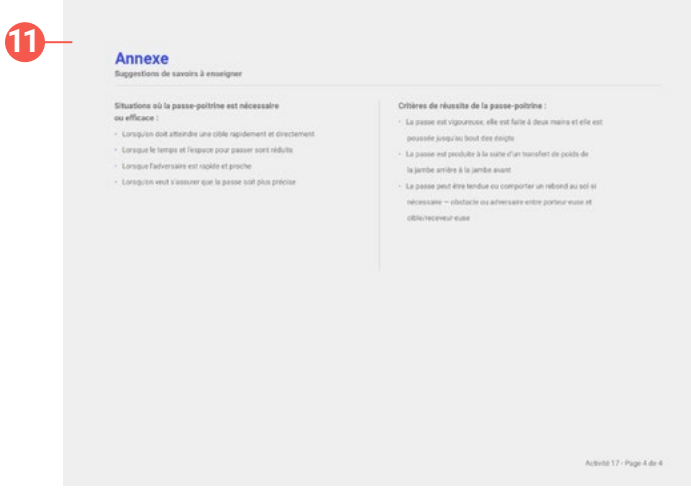
Selon les activités proposés, vous retrouverez ces sections





1. Titre de l'activité et informations
2. Matériel requis
3. Intentions pédagogiques
4. Objectif pédagogique de l'activité
5. Organisation/Mise en place
6. Déroulement





7 Adaptations possibles 8 Compétences travaillées 9 Critères d'évaluation

10 Éléments observables 11 Annexe

ENTRETIEN RECOMMANDÉ

Nettoyage de la poussière accumulée (1 fois par année)

- Nettoyez les équipements de la poussière accumulé
- Nettoyez l'ordinateur à l'aide d'une bonbonne d'air comprimé
- Assurez-vous que les trappes d'aération du caisson et du projecteur ne soient pas obstruées par une accumulation de poussière.

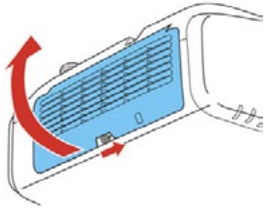
Nettoyage du filtre du projecteur

Vous devez nettoyer le filtre à air du projecteur dans les situations suivantes :

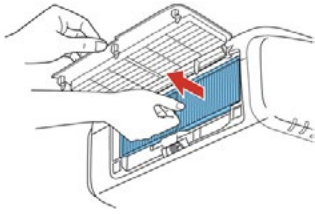
- Il y a accumulation de poussière sur le filtre ou la bouche d'aération
- Vous voyez un message disant de faire un nettoyage
- Le témoin lumineux du projecteur clignote orange

Pour nettoyer le filtre, suivez les étapes suivantes :

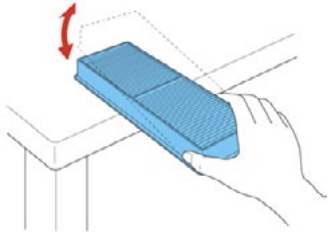
01 Éteignez le projecteur, attendez le signal sonore et débranchez le projecteur.



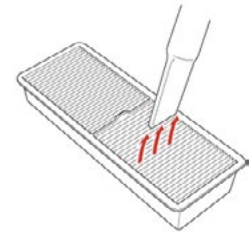
02 Faites glisser le loquet du filtre et ouvrez le couvercle vers le haut.



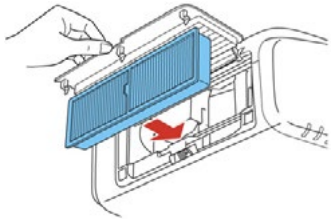
03 Retirez le filtre du projecteur.



01 Donnez de petits coups de chaque côté du filtre pour retirer l'excès de poussière.



02 Passez l'aspirateur sur le devant du filtre (le côté avec des languettes) pour enlever la poussière restante. *Note : si la poussière s'enlève difficilement ou si le filtre est endommagé, remplacez le filtre.*



03 Replacez le filtre dans le projecteur tel qu'illustré et poussez-le doucement jusqu'à ce qu'il se mette en place avec un déclic.

04 Refermez le couvercle du filtre.

GARANTIE LIMITÉE

Garantie limitée de 1 an du système

Ce qui est couvert : Lü Aire de jeu interactive Inc. (Lü) garantit à l'acquéreur initial du système que le produit sera exempt de tout défaut de fabrication et de matériaux pour une période d'un (1) an à compter de la date d'achat d'origine.

Garantie limitée de 3 ans du projecteur et de 90 jours de la lampe du projecteur

Ce qui est couvert : Lü Aire de jeu interactive Inc. (Lü) garantit à l'acquéreur initial du projecteur Epson, inclus dans le système Lü, que le produit sera exempt de tout défaut de fabrication et de matériaux pour une période de trois (3) ans à compter de la date d'achat d'origine. Cette garantie limitée s'applique uniquement au projecteur et exclut la lampe du projecteur, laquelle est couverte par une période de garantie limitée de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat d'origine. Pour une demande de service sous garantie, vous devrez fournir une preuve de la date d'achat d'origine.

Garantie limitée de 3 ans sur l'ordinateur

Lü Aire de jeu interactive Inc. (Lü) garanti à l'acquéreur initial de l'ordinateur Intel ou Dell inclus dans le système Lü pour une durée de trois (3) ans à compter de la date d'achat d'origine. La garantie couvre les pièces, mais ne garantit pas la main-d'œuvre et/ou le service, tel que la location d'équipement requis sur place pour les deux dernières années de garantie.

CONTACT

**Pour toutes demandes de soutien,
questions ou commentaires concernant ce produit :**

Lü Amérique du Nord
+1 855 781-0797
support@play-lu.com

202-707, rue St-Vallier Est
Québec (QC) Canada
G1K 3P9

Lü Europe
+32 87 60 87 54
support@play-lu.eu

play-lu.com

luplayground

LuInteractivePlayground

play_lu

lu-interactive-playground

Lü Interactive Playground

Lü®

U.S. Patent No. 11, 845,002 Lü et Lü® sont des marques déposées.