

Nathan

Bonjour !
C'est moi, T'choupi.
Viens découvrir
avec moi les animaux
de la ferme, leurs bébés...
et les chiffres de 1 à 5.

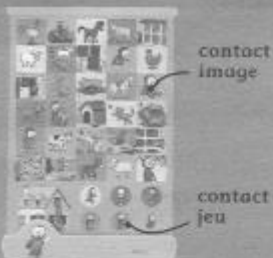


je parle



Contenu de la boîte

1 tableau parlant (70 x 48 cm)



Le tableau T'choupi

Il comprend 30 contacts situés sous les 30 images illustrant le thème de la ferme et 6 autres contacts jeux permettant de sélectionner les différents modes de jeu. Pour jouer, il suffit d'appuyer sur les contacts avec le doigt.

à la ferme

2^{ans}+



Installation du tableau

Pour jouer, accrocher le tableau parlant sur un mur ou toute autre surface verticale. 2 points d'attache sont nécessaires pour le fixer (tête de vis ou autre dispositif de fixation, non fourni, adapté au support). Ces points d'attache doivent être insérés dans les orifices de positionnement situés au dos de la partie supérieure du tableau comme indiqué ci-dessous :



Prendre soin d'utiliser un dispositif de fixation bien adapté à la nature du mur ou de la surface sur lequel le tableau sera fixé ainsi qu'au poids du tableau (environ 800 g).

Le tableau peut également être utilisé posé à plat sur une surface horizontale rigide, propre et libre de tout élément pointu ou tranchant qui pourrait l'endommager.

Comment jouer ?

Mettre le tableau en marche en positionnant vers le haut le sélecteur situé à l'arrière de la barre inférieure. Il y a 6 modes de jeu accessibles à partir des contacts jeux sur le tableau. L'enfant peut changer de jeu quand il en a envie en appuyant sur un autre contact jeu.

Si le tableau n'est pas utilisé pendant plus de 30 secondes, il entre en mode veille afin de ménager les piles. Il se réveille dès que l'on appuie sur l'un des contacts. Si c'est un contact image, il dit ce qu'elle représente.

Si c'est un contact jeu, il lance le jeu sélectionné.

Quand l'enfant a fini de jouer, mettre le tableau en arrêt en positionnant le sélecteur vers le bas.



exemple :
contact image



exemple :
contact jeu





1. Le jeu des découvertes. (par défaut)

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Il appuie sur n'importe quelle image ; le tableau dit ce que l'image représente.



2. Les bébé animaux.

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Le tableau émet un cri d'animal et demande à l'enfant de chercher le père, la mère ou le petit de cet animal. L'enfant appuie sur le contact image correspondant à la réponse. Il a 3 chances. Si après 3 essais, il n'a pas trouvé la bonne réponse, le tableau change de question.



3. Le jeu des chiffres.

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Le tableau compte jusqu'à 5 et demande à l'enfant de chercher un nombre de 1 à 5 ou une quantité d'animaux. L'enfant appuie sur le contact image correspondant. Il a 3 chances. Si après 3 essais, il n'a pas trouvé la bonne réponse, le tableau change de question.



4. Les cris des animaux.

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Le tableau émet un cri d'animal et demande à l'enfant de trouver à qui appartient ce cri. L'enfant appuie sur le contact image correspondant. Il a 3 chances. Si après 3 essais, il n'a pas trouvé la bonne réponse, le tableau change de question.

3



5. Les maisons des animaux.

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Le tableau demande à l'enfant de trouver la maison d'un animal ou au contraire quel animal se cache dans telle maison. L'enfant appuie sur le contact image correspondant. Il a 3 chances. Si après 3 essais, il n'a pas trouvé la bonne réponse, le tableau change de question.

4



6. Le jeu des devinettes.

L'enfant choisit ce mode de jeu en appuyant sur le contact illustré ci-contre. Le tableau émet le cri d'un animal et donne un indice qui caractérise celui-ci. L'enfant appuie sur le contact image correspondant. Il a 3 chances. Si après 3 essais, il n'a pas trouvé la bonne réponse, le tableau change de question.

Informations importantes

Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets). **Les éléments d'emballage (boîte, sacs plastiques, attaches) ne font pas partie du jeu. Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.**

Pour éviter d'endommager le tableau, merci de respecter les conseils suivants :

- Ne jamais plier la surface du tableau : cela pourrait l'endommager de manière irréversible.
- Pour ranger le tableau, le rouler et le stocker à l'abri de l'humidité et de la poussière, en prenant garde de ne rien poser dessus.
- Ne pas utiliser d'outil pointu et/ou tranchant pour appuyer sur les contacts ; n'utiliser que les doigts ou des éléments arrondis et souples.



- Ne pas tirer sur le tableau lorsqu'il est accroché ; cela endommagerait les contacts.
- Ne pas tordre, déchirer, découper ou modifier la surface du tableau, sous peine de l'endommager sérieusement.
- Ne rien épingler ou agraffer sur la surface du tableau.
- Ne jamais coller d'éléments sur le tableau.
- Ne pas répandre de liquide sur le tableau.
- Si du liquide était répandu sur le tableau, enlever immédiatement les piles et laisser sécher le tableau jusqu'à ce que toute trace d'humidité ait disparu avant de remettre les piles en place.

5

Dépannage : problèmes/solutions possibles

La voix est distordue ou lente...

- Les piles sont faibles. Les remplacer.

Le tableau fonctionne bizarrement ou ne réagit pas correctement...

- Éteindre puis rallumer le tableau à l'aide du bouton marche/arrêt.
- Si cela ne change rien, remplacer les piles par des piles neuves.

Un contact ne réagit pas lorsqu'on appuie dessus...

- Le contact d'un mode de jeu devient inactif lorsque le jeu est dans ce mode.
- Vérifier que le tableau est bien détendu et qu'il repose sur une surface rigide.
- Éteindre puis rallumer le tableau à l'aide du bouton marche/arrêt.
- Si cela ne change rien, remplacer les piles par des piles neuves.

Si les problèmes persistent :

- Contacter le service consommateurs.

Mise en place des piles

- Ce jeu fonctionne avec 3 piles 1,5V AA-LR6.
- La mise en place des piles doit être réalisée par un adulte.
- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de la barre inférieure du tableau à l'aide d'un tournevis.



- Placer les piles en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment et sur la pile.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Merci de noter les points ci-dessous lors de l'utilisation des piles :

- Utiliser uniquement le type de pile recommandé. Il est fortement recommandé d'utiliser des piles alcalines.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu).
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables ; elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple, des piles salines avec des piles alcalines, des piles rechargeables avec des piles non rechargeables.
- Retirer les piles usagées du tableau. Ôter les piles en cas de non-utilisation prolongée du tableau.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Ne jamais jeter les piles au feu ; elles risqueraient d'exploser.
- Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs :
Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

6

Ce jouet recommande les piles **DURACELL**

Nathan

© 2004 Nathan Jeux.
Service Consommateurs :
40, rue de la Tombe Issoire 75014 Paris