

electro cherche et trouve

Avec tes deux doigts, appuie sur une loupe à gauche puis sur un détail dans la grande image.
Le jeu sonne et s'allume ? Bravo, tu as gagné !



Cherche ce détail.



Cherche ce détail.



Cherche ce détail.



Cherche ce détail.



Cherche ce détail.



Cherche ce détail.



À qui appartient cette silhouette ?



Cherche ce détail.



À qui appartient cette silhouette ?



Cherche ce détail.



Quelle image a ces deux couleurs ?



Cherche cette lettre.



Cherche ce chiffre.



Quelle image a ces deux couleurs ?



Cherche ce motif.



Cherche ce chiffre.



Trouve ma silhouette.



Cherche ce motif.



Cherche ce motif et cette couleur.



Trouve ma silhouette.



Contenu :

1 tablette avec signal sonore et lumineux (avec rangement au dos) et 10 planches illustrées recto verso (14 x 18,5 cm).
Fonctionne avec 2 piles AAA (non fournies)

Informations importantes

- Ce jouet est destiné aux enfants de 2 ans et plus.
- Merci de conserver ce mode d'emploi car il contient des informations importantes.
- Avertissement: merci d'enlever l'emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l'intérieur (boîte, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Important: pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration due à l'utilisation.
- Ce jouet produit des flashes pouvant déclencher l'épilepsie chez les personnes sensibilisées.

Mise en place des piles

Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte.

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 2 piles AAA en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Insérer uniquement le type de piles mentionné et s'assurer qu'elles sont correctement insérées. La polarité est inscrite sur le boîtier et sur les piles. Si les piles ne sont pas insérées selon le bon diagramme, cela peut endommager le produit, entraîner des écoulements au niveau des piles, ou dans les cas extrêmes, être la cause d'explosion au niveau des piles.
- Refermer le couvercle et s'assurer d'avoir correctement vissé. Ne pas trop serrer.

ATTENTION !

- Ne pas utiliser de piles rechargeables. Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables, car elles peuvent couler ou exploser.
- Si vous utilisez des piles rechargeables : les piles rechargeables doivent être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être mises en charge.
- Si vous utilisez des piles rechargeables à l'aide d'un chargeur utilisable par un enfant, l'enfant doit être âgé d'au moins 8 ans.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Ne pas mélanger de vieilles piles avec des piles neuves.
- Ne pas utiliser différents types de piles comme les piles alcalines carbonezinc ou rechargeables (cadmium-nickel).
- Veuillez toujours retirer les piles usagées du produit. La corrosion ou les coulures de piles peuvent endommager le produit.
- Ne pas court-circuiter l'alimentation.
- Veuillez utiliser uniquement le type de piles spécifié dessus ou à l'intérieur du boîtier de piles. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Pour optimiser les performances du produit, veuillez remplacer toutes les piles au même moment.
- Ne pas jeter les piles au feu car elles peuvent couler ou exploser.
- Ne pas stocker les piles avec des objets métalliques.
- Ne pas essayer d'ouvrir les piles.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- Ne pas immerger les piles.
- Veuillez essuyer le produit avec un chiffon doux.
- Veuillez retirer les piles lors d'une inutilisation prolongée du produit.
- Les déchets électriques et les équipements électroniques ne doivent pas être jetés avec les déchets ménagers, mais doivent être collectés séparément afin d'être retirés.
- Veuillez vous adresser auprès des autorités locales pour savoir où se trouvent les points de collecte.
- PILES BOUTONS : ATTENTION : mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés.
- Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement un médecin ou un centre antipoison. N'oubliez pas de prendre le produit avec vous.
- Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contactez immédiatement un centre anti poison.

Dépannage: problèmes/solutions possibles

En cas de difficultés de fonctionnement, voici quelques dépannages possibles:

- Si le jeu ne marche pas: s'assurer que les piles sont installées correctement ou installer de nouvelles piles.
- Si le son est trop faible: installer de nouvelles piles.
- Si le son et/ou la voix est trop rapide ou trop lent(e): installer de nouvelles piles.
- S'il y a un bip continu et que le jeu ne fonctionne pas: essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.
- Si le jeu fonctionne mal: essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Entretien:

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères.
Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Un jeu illustré par Tiago Americo



© Dujardin, 2025 - Conception pédagogique Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin:
Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France.
Jumbo Group

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur **jeux.nathan.fr**

service consommateurs: **sav@jumboplay.com**