

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, sacs plastique, 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.

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 3 piles 1,5 V AA-LR6 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

ATTENTION!

Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte. Suivre les instructions ci-dessous:

- N'utiliser que les piles conseillées.
- Insérer les piles ou accumulateurs correctement en respectant les signes « + » et « - ».
- Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standards (salines) et des piles alcalines.
- Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit.
- Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- ACCUMULATEURS: le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Ne pas mélanger des accumulateurs neufs et usagés. Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- Seuls des piles ou des accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- 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.
- Mettre immédiatement au rebut les piles ou accumulateurs usagés. Tenir les piles ou accumulateurs neufs et usagés hors de la portée des enfants. Si des piles ou accumulateurs ont pu être ingérés ou placés à l'intérieur d'une partie quelconque du corps, contacter immédiatement un centre antipoison.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- 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.

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.

grandir avec Nathan

Conseils, activités, jeux et livres, au rythme des enfants... et des parents



> Les enjeux de l'école maternelle

> Graphisme et écriture

> Je fabrique mon abécédaire

> Bricolages, recettes, coloriages...

www.grandiravec Nathan.com

photo © Dmitry Shironosov / Shutterstock.com

Illustrations du jeu: Mélisande Luthringer

La chanson de l'alphabet:

Musique: Jérôme Boudin
Chanteuse: Pauline Fleur

Nathan

© Dujardin, 2024 - Conception 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

réf. 1 130 600 207

A

mon premier
J'APPRENDS

abécédaire parlant

B

C

Contenu:

- un abécédaire parlant
- 12 grandes cartes illustrées recto verso

2-4
ans

Nathan

Mettre le jeu en position **ON** pour allumer le jeu:
Bonjour! Tu veux apprendre les lettres de l'alphabet?
Choisis une carte et appuie sur un bouton.



Comment jouer?

Pour commencer, proposer à l'enfant de découvrir les cartes A, É, I, O, U, avec les lettres et les sons les plus faciles à reconnaître.

L'enfant appuie sur un bouton et écoute:

- **Bouton orange**, il entend le nom et le son de la lettre:

Je suis la lettre A. Je me prononce aaa.

- **Bouton jaune**, il entend trois mots qui contiennent la lettre:

abeille, arbre, araignée.

- **Boutons vert, bleu ou violet**, il entend la comptine en trois phrases qui contiennent le son:

L'âne Anatole fait de la magie.

Abracadabra, un ananas pour le chat Anna.

Attention, les anacondas acrobates arrivent!

Proposer ensuite à l'enfant une autre carte. Par exemple, celle avec l'initiale de son prénom, la carte du M comme maman, du P comme Papa... À son rythme, l'enfant découvre toutes les lettres de l'alphabet.

Enfin, proposer à l'enfant de découvrir la carte avec les lettres W, X, Y, Z.

Au verso, l'enfant écoute la chanson de l'alphabet:

A, B, C, D, E, F, G... Maintenant je les connais, toutes les lettres de l'alphabet!

Pour prolonger le jeu

Dans un deuxième temps, l'enfant choisit une carte. Jouer avec lui à retrouver les mots qui se cachent dans la grande image.

Exemple, la carte I: *Trouve les souris, les toupies, le tipi, l'igloo, le livre, l'île, le lit.*

Quand l'enfant a fini de jouer, le jeu dit: *Au revoir, à bientôt!*

Pour éteindre, mettre le jeu sur **OFF**.

A L'âne Anatole fait de la magie.
Abracadabra, un ananas pour le chat Anna!
Attention, les anacondas acrobates arrivent!

B Basile lance le ballon bleu, bravo!
Le bébé boit son biberon avec son bavoir.
Betty joue du banjo sur le banc.

C Corentin le canard croque une carotte avec son copain crocodile.
Coin-coin, Clément le canard conduit un camion.
Cocorico! chante le coq.

D Diego le dragon danse.
Denis le dauphin dessine un drapeau.
Au dodo, les doudous, il est l'heure d'aller dormir.

E Sur le plancher, l'araignée tricote une écharpe.
Éric l'écureuil joue aux dés.
Écoute! l'escargot va chanter la chanson de l'étoile!

F Fanni la fée joue de la flûte.
Les fantômes font une farandole.
C'est la fête dans la forêt! dit l'éléphant.

G C'est le goûter des gourmands, petits et grands.
Gaspard le gorille se goinfre de gaufres.
Gaston le guépard goûte un gros gâteau.

H C'est l'hiver. Hector le hérisson a mis ses habits chauds.
Hip! Hip! Hourra! Héloïse s'envole haut dans son hélicoptère.
Hou hou, Hubert le hibou boit un thé.

I C'est mercredi, les souris. Youpi!
Sur le tapis, Isidore et Inès jouent avec six jolies toupies.
Iris lit sous le tipi.

J Julia met sa jolie jupe jaune.
Joris joue du banjo en pyjama.
Julia et Joris sont des jumeaux jaguars.

K Kim file en kayak avec son képi.
Karl le kangourou en anorak a mis ses skis.
Koralie le koala met son kimono et ses baskets.

L Léon le lion met ses lunettes pour lire le journal.
Sur le lac, Lilou le loup fait du pédalo.
Lucien le lutin se balance en mangeant du chocolat. Tralala lalala!

M Miam, miam, les monstres sont affamés!
Miam! La maman monstre mange un mouton: méeê!
Miam! Marcel le bébé monstre mange un macaron marron et une maison.



N Il neige! C'est la nuit, la lune brille dans le noir.
Noé et son nounours sont blottis dans le canapé.
Le père Noël descend dans la cheminée. Nora joue du piano.

O Oscar l'ogre fait du vélo. Bravo!
Ouf! Odile l'otarie a retrouvé son yoyo orange.
Oh! Olivia la tortue joue de l'ocarina. C'est beau!

P Pépin le petit pirate pêche du poisson. Plouf!
Piero le papa parle à son perroquet.
Paula l'hippopotame a une belle épée.

Q Qui a mis quatre casquettes? Le perroquet coquet.
Qui croque la quiche aux carottes? Le crocodile!
Cinq! Qui compte les quilles? Quentin le phoque.

R Rosalie a mis sa robe rouge.
René a raté le car.
Raoul le rhinocéros joue de la guitare sur le trottoir.

S Assis sur le sable, Sam le singe boit son sirop.
Six serpents font la sieste sur leur serviette.
Sous le soleil, Sophie la sirène siffle sa chanson: si la sol.

T Tatiana la tortue tourne comme une toupie.
Tom le tigre tape sur son tambour.
Taratata, tous derrière Tina, au rythme de la trompette!

U Ursule, qu'as-tu vu sur Uranus?
J'ai vu Hugo, le lutin en uniforme.
Sa fusée traversait les nuages: huuu!

V Vite, la vache Violette ferme sa valise verte!
Vu! Victor le petit veau a pris son violon et Valérie son vélo.
Vroum, en voiture, c'est les vacances!

W William le wapiti accroche les wagons.

X Xavier le xérus joue du xylophone.

Y Yann le yack fait du yoyo.

Z Zoé le zèbre fait des zigzag!
Zéphir le zébu zozote: Ze danse la zumba, Zim, Zam, Zoum!

La chanson de l'alphabet

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, Y, Z.
Maintenant je les connais, toutes les lettres de l'alphabet!

