

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 3 piles AA-LR6 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 retraités.
- 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 remplacer les piles ou installer de nouvelles piles.
- Si le jeu fonctionne mal: essayer d'enlever et de remplacer 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 Nathalie Choux

© Dujardin, 2025 - 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

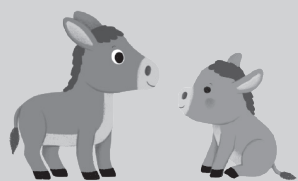


réf. 1130 600 223

dès **2**
ans

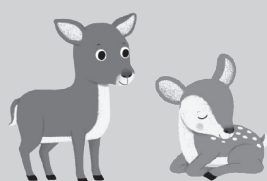
Nathan

Nathan



l'âne

l'ânon



la biche

le faon



le canard

le caneton



le chat

le chaton



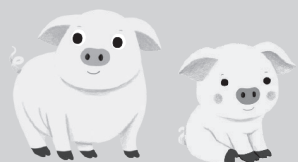
la jument

le poulain



le chien

le chiot



le cochon

le porcelet



la chouette

le bébé
chouette

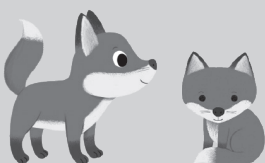
le bélier

l'agneau



la poule

le poussin



le renard

le renardeau



la laie

le marcassin



la souris

le souriceau



la vache



le veau

Comment jouer ?

P'tit quiz possède deux modes de jeu (mode découverte et mode question) que vous pouvez sélectionner à l'aide du petit bouton situé sur le côté gauche de l'appareil.

position du bouton « **A** » : **mode découverte**

position du bouton « **B** » : **mode question**

position du bouton « **OFF** » : **arrêt**

Mode découverte

- Allumer le jeu en position **découverte (A)**. Avec ce mode, l'enfant va apprendre **le nom et le cri des animaux**, ainsi que **le nom de leur bébé**.
- L'enfant pose une carte sur l'un des deux emplacements.
P'tit quiz nomme l'animal illustré. Si l'enfant pose un papa ou une maman, il entend son cri. « *Le bélier. Bêêê.* »

Une seule carte peut être placée sur un emplacement.

Lorsque les deux emplacements sont occupés, l'enfant doit enlever au moins une carte pour continuer à jouer.

Mode question

- Allumer le jeu en position **question (B)**.
- Pour commencer, étaler les cartes devant l'enfant, face visible.
- L'enfant pose une carte sur un emplacement. P'tit quiz nomme l'animal illustré et pose une question.
 - Si l'enfant a posé une **carte parent**, P'tit Quiz fait entendre le cri de l'animal, puis demande : « *Trouve mon bébé.* »
 - Si l'enfant a posé une **carte bébé animal**, le jeu demande : « *Trouve mon papa (ma maman).* »
- Si la réponse est bonne, P'tit quiz félicite l'enfant : « *Bien joué! Tu as trouvé...* ». L'enfant doit alors enlever les 2 cartes pour rejouer.
- Si la réponse est fausse, P'tit quiz dit : « *...eh non, cherche encore!* ». L'enfant doit alors enlever la carte mauvaise réponse pour en placer une autre. Il pourra essayer autant de fois qu'il le voudra.
- Quand l'enfant a fini de jouer, mettre le jeu en **position arrêt**.

Contenu : un module sonore et 28 cartes

Fonctionne avec 3 piles AA-LR6 (non fournies).