

### 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.

### Mise en place des piles

- Les piles doivent être mises en place et retirées par un adulte.
- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du module à l'aide d'un tournevis.
  - Insérer 2 piles AAA 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.
  - 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 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 *Anna Quillet*.

**Nathan**

© Dujardin, 2024

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

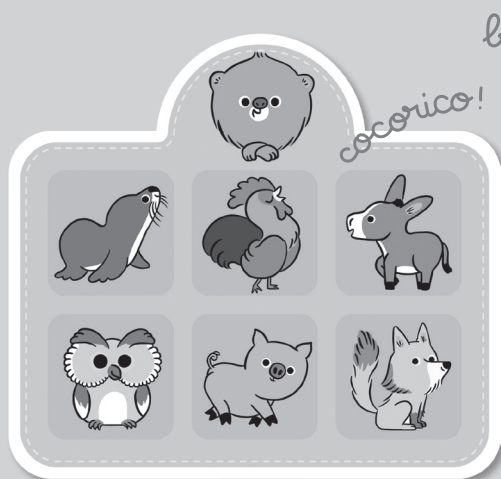
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs: [sav@jumboplay.com](mailto:sav@jumboplay.com)

réf. 1 130.600.202

dès **2**  
ans





### Planche de l'ourson bleu

- l'otarie
- le coq
- l'âne
- le hibou
- le cochon
- le loup



### Planche de l'ourson jaune

- le canard
- le mouton
- l'abeille
- le rouge-gorge
- le serpent
- le singe



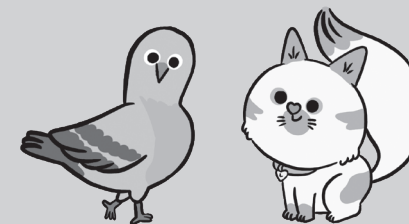
### Planche de l'ourson rouge

- la vache
- l'éléphant
- le chat
- le pigeon
- la grenouille
- le dindon



### Planche de l'ourson vert

- le cheval
- le chien
- la poule
- la mouette
- le lion
- la baleine



**But du jeu :** chercher à reconnaître le cri des animaux.

### Mode classique

#### Pour jouer à plusieurs

- Chaque joueur choisit une planche et les 6 jetons de même couleur. Il pose sa planche devant lui et les jetons à côté.
- Mettre le jeu en position ON. Le jeu s'allume et dit : « *Qui veut jouer ? Choisis un ou plusieurs boutons lumineux puis appuie sur le gros bouton.* » Chaque joueur appuie sur le bouton de sa couleur. Exemple : « *Ourson vert. Super ! Quelqu'un d'autre ?* »
- « *C'est parti, écoute bien !* » Le jeu émet un son, par exemple : « *Côt côté côté !* »
- Le joueur qui a le jeton poule le pose sur sa planche. Puis il appuie sur le gros bouton et le jeu émet un nouveau son. La partie est finie quand un joueur a trouvé tous les animaux de sa planche : « *Ourson vert, bravo tu as gagné ! On rejoue ?* »
- Quand les joueurs ont fini de jouer, le jeu propose une nouvelle partie.

Pour répéter le son : appuyer sur un bouton lumineux.

Pour passer au son suivant : appuyer sur le gros bouton.

Si aucune action : « *As-tu bien entendu ? Appuie sur un bouton lumineux pour répéter le son ou sur le gros bouton pour passer au son suivant.* »

### Mode découverte

#### Pour jouer seul

Le joueur choisit une planche et la pose devant lui avec les jetons. Il appuie sur le bouton lumineux de même couleur, puis sur le gros bouton. À son rythme, il écoute un son, trouve l'animal et pose le jeton sur sa planche puis appuie sur le gros bouton pour passer au son suivant. Quand il a trouvé tous les sons de sa planche, il en choisit une autre et sélectionne le bouton de même couleur.

### Mode coopératif

Les joueurs posent devant eux toutes les planches et les jetons et sélectionnent tous les boutons lumineux. Ils cherchent ensemble à reconnaître le cri des animaux et posent les jetons sur les planches.

**Contenu :** un module sonore, 4 planches et 24 cartes.

Fonctionne avec 2 piles AAA (non fournies).