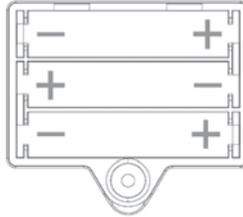


MISE EN PLACE DES PILES

- Ce jouet fonctionne avec 3 piles de 1,5 V  de type AAA LR03 (non fournies), qui doivent toujours être remplacées par un adulte.
- Mise en place des piles (voir dessin) :
 - 1) Desserrez les vis du compartiment des piles avec un tournevis.
 - 2) Insérez les piles en veillant à respecter la polarité, comme indiqué sur le dessin.
 - 3) Refermez le compartiment des piles.
- Ne mélangez pas piles neuves et piles usagées. Remplacez-les toujours toutes à la fois.
- Ne mélangez pas piles alcalines et piles salines.
- Ne laissez jamais de piles usagées à l'intérieur du jouet.
- Si vous utilisez des piles rechargeables :
 - 1) Extrayez-les du jouet avant de les recharger.
 - 2) Rechargez-les en présence d'un adulte.
- Ne tentez pas de recharger des piles non rechargeables. Utilisez uniquement le type de pile recommandé ou des piles équivalentes.
- Ne provoquez pas de court-circuit aux bornes des piles.
- Lorsque le jouet reste inutilisé pendant un certain temps, nous vous recommandons de retirer les piles.
- En cas de doute, contactez notre service client.



PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

Consignes de sécurité

- Les éléments de fixation, de protection et d'emballage ne font pas partie du jouet. Assurez-vous de les avoir tous enlevés avant de remettre le jouet à l'enfant. Pour éviter tout risque d'infection et de contamination par la saleté, nous vous recommandons de nettoyer régulièrement toutes les surfaces en plastique du jouet avec un chiffon humide. Les pièces en plastique ne doivent pas être plongées dans l'eau. Nous vous conseillons de faire en sorte qu'un adulte surveille les enfants pendant le jeu.
- Lisez attentivement les instructions avant utilisation et conservez-les en cas de besoin.
 - Maintenez ce produit éloigné des produits alimentaires et des boissons.
 - Évitez de l'exposer à des températures extrêmes.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Problèmes :

- L'appareil ne se met pas en marche, ne répond pas, fait un bruit étrange ou se comporte différemment selon les cas.

Solutions :

- Éteignez l'appareil et remettez-le en marche.
- Assurez-vous que les piles ont été correctement mises en place.
- Retirez les piles et remettez-les en place.
- Nettoyez les contacts des piles en les frottant légèrement avec une gomme douce, puis nettoyez-les avec un chiffon sec.
- Remplacez les piles.
- En cas de doute, contactez notre service client.

ATTENTION ! LE REMPLACEMENT DES PILES DOIT ÊTRE EFFECTUÉ PAR UN ADULTE.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.



BIEN QUE CES PRODUITS AIENT ÉTÉ CONÇUS ET FABRIQUÉS AVEC DES MATÉRIAUX ET COMPOSANTS DE GRANDE QUALITÉ POUVANT ÊTRE RECYCLÉS ET RÉUTILISÉS, LES APPAREILS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES CONTIENNENT DES SUBSTANCES QUI PEUVENT S'AVÉRER NUISIBLES À L'ENVIRONNEMENT SI ELLES NE SONT PAS TRAITÉES DE MANIÈRE ADEQUATE. CE SYMBOLE SIGNIFIE QU'À LA FIN DE SON CYCLE DE VIE, CET APPAREIL ÉLECTRIQUE/ÉLECTRONIQUE NE DOIT PAS ÊTRE MÉLANGÉ AUX ORDURES MÉNAGÈRES. VEUILLEZ DÉPOSER CE JOUET AU POINT DE COLLECTE DE DÉCHETS CORRESPONDANT OU CONTACTER LES AUTORITÉS LOCALES. DANS LES PAYS DE L'UNION EUROPÉENNE, IL EXISTE DES SYSTÈMES DE COLLECTE SÉLECTIVE POUR LES DÉCHETS D'ÉQUIPEMENTS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES. AIDEZ-NOUS À PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT !

NE JETEZ PAS LES PILES AVEC LES ORDURES MÉNAGÈRES. POUR CONNAÎTRE L'EMPLACEMENT DE CONTENEURS DE PILES USAGÉES, RENSEIGNEZ-VOUS AUPRÈS DE VOTRE DISTRIBUTEUR OU DES AUTORITÉS LOCALES.

© Disney/Pixar
Visit the Disney website at www.disney.com

Conçu en Espagne • Fabriqué en Chine •
Distribué par:
EDUCA BORRAS, S.A.U. Osona,1 • 08192 Sant
Quirze del Vallès • ESPAGNE
www.educaborras.com 17797



2-6
ans



EDUCATOUCH

Junior

LA CONNAISSANCE À PORTÉE DE DOIGT

EDUCA TOUCH JUNIOR est la collection de jeux éducatifs électroniques d'Educa conçue pour stimuler l'intérêt chez l'enfant grâce au son, à la voix et à la musique.



La **surface tactile** de l'écran **EDUCA TOUCH JUNIOR**, intuitive et interactive, facilite la compréhension du jeu.

Son **approche autocorrective** en fait un outil de renfort scolaire qui oriente l'enfant et le motive à trouver les bonnes réponses.

Les différentes modalités de jeu englobent le contenu des principaux domaines d'apprentissage tout en y incluant d'autres aspects tels que la connaissance de soi et de l'environnement quotidien, l'accroissement de **l'autonomie personnelle, l'éveil de la curiosité et le développement sensoriel**.

Le tout en se basant toujours sur la **valeur ludique du jeu**, qui fait que l'enfant s'amuse et rejoue volontiers tout en tirant profit de tous les avantages que lui apporte cette activité.

EDUCATOUCH

Junior

CONTES DISNEY



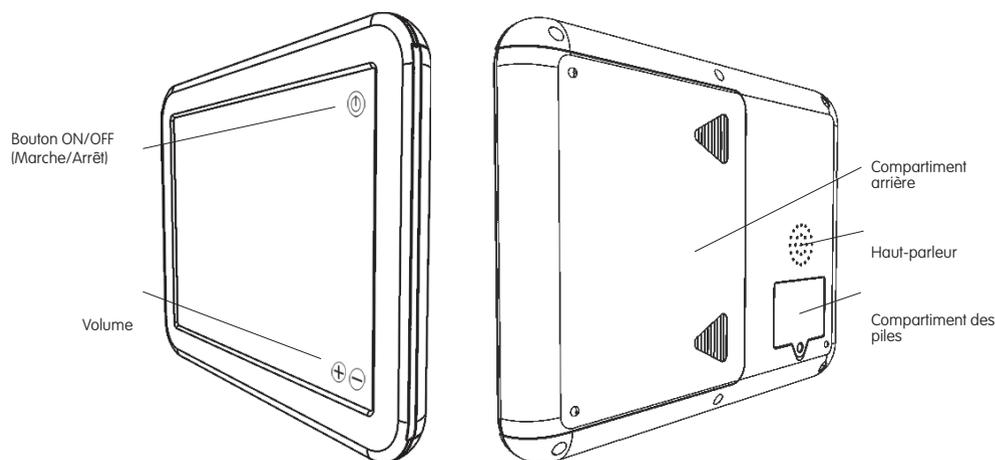
Educa Touch Junior Contes Disney, est un jeu destiné aux enfants âgés de 2 ans et plus. Il leur fait découvrir de manière amusante les contes populaires :

- Apprendre à écouter.
- Comprendre la signification d'un conte.
- Identifier des personnages.
- Associer une partie de l'histoire à la bonne image.

COMMENT UTILISER EDUCA TOUCH JUNIOR ?

• Tous les boutons sont tactiles et se trouvent sur l'écran.

- **Bouton ON / OFF** (Marche/Arrêt) : situé dans le haut, sur le côté droit, il permet d'allumer et d'éteindre l'écran.
- **Volume (+/-)** : il se trouve dans le bas de l'écran, sur le côté droit.
- **Haut-parleur** : il est situé au dos de l'écran. Fais attention à ne pas boucher les orifices de sortie du son lorsque tu joues.
- **Compartiment arrière** : pour l'ouvrir, il te suffit de faire glisser le couvercle. Tu peux y ranger les fiches lorsque tu as fini de jouer.
- **Compartiment des piles** : il est situé au dos de l'écran.

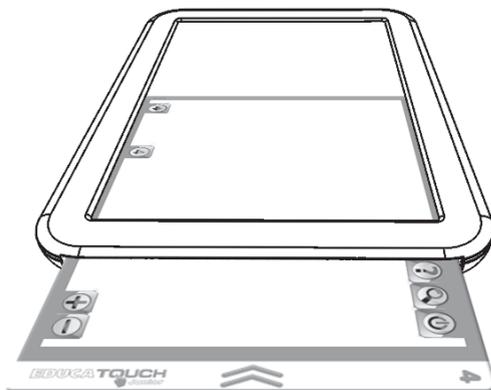


MISE EN MARCHÉ ET FONCTIONNEMENT

• Pour introduire un thème :

- Choisis l'un des 8 thèmes et introduis la fiche correspondante dans la rainure située à droite de ton **Educa Touch Junior**. Pour extraire la fiche, fais-la glisser vers l'extérieur avec le doigt.

- Allume ton **Educa Touch Junior** en appuyant sur le **bouton ON/OFF** (Marche/Arrêt) et suis les instructions fournies.



Fiche

- La première chose à faire est d'identifier le thème choisi :



- Pour cela, appuie sur le bouton de sélection de fiche (situé en bas à gauche).



- Appuie ensuite sur le numéro de la fiche (numéros de 1 à 8, également situés en bas).

3 MODES DE JEUX

- Tu as le choix entre 3 modalités de jeu :



1ère PULSATION

Mode Musique : appuie et écoute les mélodies.

- Appuie sur le bouton **Musique**.
- Tu entendas une mélodie.

2ème PULSATION

Mode Narration : appuie et écoute le conte de la fiche sélectionnée.



Mode Exploration : appuie et apprends.

- Appuie sur le bouton **Exploration**.
- Suis les instructions fournies par ton **Educa Touch Junior**.
- Appuie sur les points de la surface tactile pour écouter la partie de l'histoire correspondante à l'image.



Mode Questions : réponds aux questions posées par ton **Educa Touch Junior**.

- Appuie sur le bouton **Questions**.
- Suis les instructions fournies par ton **Educa Touch Junior**.
- Écoute attentivement les questions et réponds en appuyant sur les points de la surface tactile.

Tu peux changer de thème ou de modalité de jeu quand tu veux en appuyant sur l'un des boutons de mode de jeu.

Il n'est pas nécessaire d'appuyer très fort sur la surface tactile.

Lorsque tu as fini de jouer, nous te conseillons d'éteindre ton Educa Touch Junior, même s'il s'éteint automatiquement au bout d'un certain temps.

Nous te conseillons aussi de ranger toutes les fiches dans le compartiment arrière.