

Âge : 4-6 ans

Nombre de joueurs : 1+

POUR LES PARENTS ET LES ÉDUCATEURS

Salut, je suis Hector, et je serai ton nouvel ami dans cette aventure innovante d'amusement et d'apprentissage. On y va ?

LE JEU

Avant d'utiliser le stylo pour la première fois, tu devras insérer 3 piles de 1,5 V – LR44 (NON INCLUSES).

Mode d'emploi pour un joueur.

Pour commencer à jouer, sors les fiches et choisis une page. En suivant l'énoncé sur chaque page, l'enfant doit regarder l'image de gauche ou de la scène (selon le cas) et chercher les bonnes réponses parmi les images de la ligne (4 ou 5). Tu devras répondre à 5 ou 6 questions de thématiques différentes. Place ensuite la pointe du stylo sur le point noir situé à côté de l'image choisie. Tu dois indiquer la bonne réponse en appuyant sur le point noir avec la pointe du stylo. Si la réponse est correcte, un voyant vert s'allume et une mélodie t'indiquant que tu as raison retentit. Si la réponse est incorrecte, un voyant rouge s'allume et une mélodie t'indiquant que ce n'est pas la bonne réponse retentit. **Important** : pour certaines questions, tu devras trouver 10 réponses ou plus sur la même image.

Attention : avant de donner le jouet à l'enfant, tous les éléments de fixation, protection et emballage devront être retirés.



CONNECTOR J'APPRENDS À LIRE

Bonjour, je m'appelle Hector et je t'accompagnerai dans cette nouvelle aventure. Utilise le stylo pour indiquer la réponse qui te semble correcte et récolte le plus de points possible. Dans ce jeu ludique, les enfants apprennent tout en s'amusant.

Capacités stimulées chez l'enfant : développement du langage, raisonnement logique, observation, attention et mémoire. Regarde attentivement l'image et essaie de trouver la bonne réponse ; le stylo intelligent t'indiquera si ta réponse est correcte ou incorrecte.

Mode d'emploi pour plusieurs joueurs.

Il faut suivre la même dynamique de jeu, mais à tour de rôle, et noter les bonnes réponses de chaque joueur sur une feuille de papier. À la fin de chaque partie, les points seront comptés et l'enfant ayant le plus grand nombre de réponses correctes aura gagné.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ :

Conservez les instructions et la boîte, elles contiennent des informations importantes.

Attention : Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.

Attention : Mettez immédiatement les piles vides au rebut. Conservez les batteries neuves ou vides hors de portée des enfants. Si vous pensez qu'une pile a pu être avalée ou placée dans une quelconque partie du corps, demandez immédiatement une assistance médicale.

Le contenu du jeu peut différer de celui figurant sur la boîte.

Attention ! Les éléments de fixation, de protection et d'emballage ne font pas partie du jouet. assurez-vous qu'ils ont tous été retirés avant de remettre le jouet à l'enfant.

Nettoyage : nettoyez la surface du stylo avec un chiffon humide. Ne le plongez pas dans l'eau.

À utiliser sous la surveillance d'un adulte.

Résolution de problèmes:

Ne s'allume ou ne répond pas.

- S'assurer que les piles sont insérées correctement.
- Retirer les piles et les remettre.
- Remplacer les anciennes piles par des neuves.
- Contacter notre service client.

Mise en place des piles

Ce jouet fonctionne avec 3 piles LR44 1.5 V (non fournies).

Ces piles doivent impérativement être remplacées par un adulte (voir schéma).

- Respectez la polarité des piles.
- Utilisez uniquement le type de pile recommandé.
- Retirez les piles usées du jouet.
- Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usagées, ni des piles alcalines et des piles salines.
- Remplacez-les toujours toutes à la fois.
- Ne provoquez pas de court-circuit aux bornes des piles.
- Retirez les piles lorsque le jouet reste inutilisé pendant un certain temps.
- Ne tentez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Le chargement des piles rechargeables doit impérativement être effectué sous la surveillance d'un adulte.
- Si vous utilisez des piles rechargeables, extrayez-les du jouet avant de les recharger.
- Ne jetez jamais de piles usagées à la poubelle. Elles peuvent être nocives pour l'environnement. Déposez-les dans les conteneurs spéciaux prévus à cet effet dans les centres de recyclage de votre lieu de résidence. En cas de doute, n'hésitez pas à contacter notre Service client.



BIEN QUE CE JEU AIT ÉTÉ CONÇU ET FABRIQUÉ 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 VOTRE VIEUX 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 SELECTIVE POUR LES DÉCHETS D'ÉQUIPEMENTS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES. AIDEZ-NOUS À PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT !



3 x LR44
(NON FOURNIES)



Ref. 20168

Fabriquée en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) • Espagne

www.educaborras.com



FR
Cet appareil
se recycle

À DÉPOSER
EN MAGASIN



OU

À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE



Points de collecte sur www.quefairemessedechets.fr

EP899/00/20168