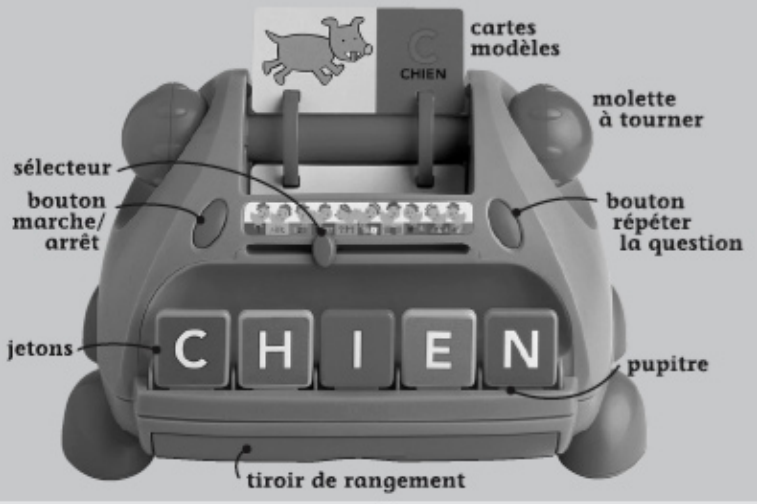
Nathan

je parle rolli'mots

Bonjour ! Nous sommes Pic, Pac, Poc, les poussins. Viens découvrir avec nous les lettres, les chiffres, les mots les couleurs et les formes.

Contenu de la boîte

1 jeu électronique avec 1 tiroir de rangement
52 cartes modèles (10 x 5 cm)
30 jetons en plastique recto verso (3,3 x 5 cm)



Les cartes modèles et les jetons

Les cartes modèles illustrent 52 mots. Les jetons de couleur représentent des lettres au recto, des chiffres, des quantités et des formes au verso.

4 ans +

poussins & cie

Comment jouer ?

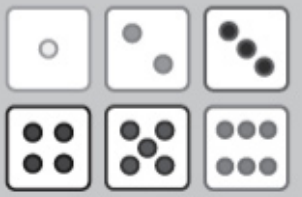
Mettre le jeu en marche en appuyant sur le bouton situé à gauche. Rolli'mots dit : "Bonjour !" L'enfant choisit un jeu parmi les dix proposés en faisant glisser le curseur sur le sélecteur. Une petite musique indique que le jeu choisi commence.

le sélecteur de jeux

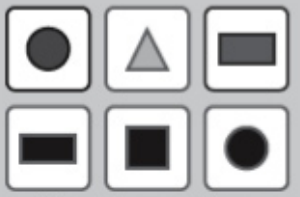
S'il a choisi un jeu de lettres ou de mots, l'enfant dispose devant lui tous les jetons côté lettres ; s'il a choisi un autre jeu, il trie les jetons et dispose devant lui les jetons côté points, chiffres ou formes.

côté lettres

côté chiffres



côté quantités



côté couleurs et formes

Rolli'mots pose une question ou donne une instruction ; l'enfant place le (ou les) jeton(s) correspondant(s) à la réponse. S'il n'a pas bien compris la question, il appuie sur le bouton répèter situé à droite de Rolli'mots.

Rolli'mots s'éteint automatiquement après 2 minutes d'inactivité. Pour recommencer à jouer, appuyer sur la touche marche/arrêt.

Quand l'enfant a fini de jouer, il range soigneusement les jetons dans le tiroir. Il appuie sur le bouton situé à gauche pour éteindre. Rolli'mots lui dit : "À bientôt !"

Jeu 1 : Jeu découverte

L'enfant choisit un jeton, le place sur le pupitre et Rolli'mots lui dit ce que c'est.

Jeu 2 : "Jouons avec les lettres"

L'enfant place les jetons côté lettres devant lui.
Rolli'mots lui demande de chercher une lettre et lui donne un indice. Exemple : "Trouve la lettre A comme dans Ange."
L'enfant cherche le jeton lettre correspondant et le pose sur le pupitre en s'aidant des cartes modèles classées par ordre alphabétique.
Il a trois chances.

Jeu 3 : "Jouons avec les chiffres"

L'enfant place uniquement les jetons côté chiffres et points devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher un chiffre. Exemple : "Trouve le chiffre 4." L'enfant cherche le jeton chiffre correspondant et le pose sur le pupitre. Il a trois chances.

Jeu 4 : "Jouons avec les mots"

L'enfant place les jetons côté lettres devant lui.
Rolli'mots lui demande d'écrire un mot. Exemple : "Épelle le mot sapin." L'enfant cherche la carte modèle illustrant ce mot. Puis, il place sur le pupitre les jetons lettres dans le bon ordre en commençant par le premier emplacement à gauche.
Il a trois chances.

Jeu 5 : "Trouve le mot secret"

L'enfant place les jetons côté lettres devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher le mot secret. Exemple : "J'ai une baguette magique, qui suis-je ?" L'enfant cherche la bonne réponse parmi les cartes modèles et pose les jetons lettres sur le pupitre pour écrire le mot. Il a trois chances.

Jeu 6 : "Si on comptait ?"

L'enfant doit associer à chaque quantité le chiffre qui lui correspond. Il place les jetons côté chiffres et points devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher un jeton points. Exemple : "Trouve le jeton qui a 5 points." L'enfant cherche le bon jeton et le pose sur le pupitre. Rolli'mots lui demande : "Maintenant, place le chiffre correspondant." L'enfant place le jeton chiffre à côté du jeton points et vérifie que tous les deux sont de la même couleur. Il a trois chances.

Jeu 7 : "Jouons avec les couleurs"

L'enfant place uniquement les jetons côté formes devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher un jeton en précisant une couleur. Exemple : "Place un jeton avec une forme bleue." L'enfant place ce jeton sur le pupitre. Il a trois chances.

Jeu 8 : "Jouons avec les formes"

L'enfant place uniquement les jetons côté formes devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher une forme. Exemple : "Place tous les carrés." L'enfant place sur le pupitre tous les jetons avec les formes correspondantes. Il a trois chances.

Jeu 9 : "Jouons avec les formes et les couleurs"

L'enfant place uniquement les jetons côté formes devant lui. Rolli'mots lui demande de chercher un jeton forme

en précisant la couleur. Exemple : "Place le rond rose."
L'enfant place ce jeton sur le pupitre. Il a trois chances.

Jeu 10 : "Écoute des sons rigolos"

En plaçant un jeton sur le pupitre, l'enfant entend des musiques et des sons rigolos.

Informations importantes sur l'usage du jeu

• Pour éviter toute mauvaise détection, veiller à bien insérer les jetons dans les emplacements.
• La détection des jetons peut prendre entre 0,5 et 3 secondes en fonction de l'état du jeu. Si ce délai se trouvait prolongé significativement, remplacer les piles. Si un jeton est placé puis enlevé rapidement, il se peut qu'il ne soit pas reconnu.
• Si un jeton est retiré de l'emplacement avant la fin du son associé, le jeton peut être ignoré.
• Si un jeton est retiré avant que la question ne soit posée, la question peut être ignorée.
• Si des jetons sont perdus, le jeu peut toujours être utilisé mais les fonctions liées à ces jetons seront inutilisables.

Informations importantes (à conserver)

Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).
Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.
Il contient d'importantes informations sur l'utilisation de ce jeu.
• Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Il contient de petits éléments susceptibles d'être avalés.
• Les éléments d'emballage (boîte, sacs plastiques, attaches) ne font pas partie du jeu. Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.
• Ne pas répandre de liquide sur le jeu, sur les jetons ou dans les emplacements. Le nettoyage du jeu peut être effectué à l'aide d'un chiffon légèrement humide. Ne pas utiliser de détergent.

Si du liquide était répandu sur le jeu, enlever immédiatement les piles et laisser sécher jusqu'à ce que toute trace d'humidité ait disparu avant de remettre les piles en place.

• Ne pas immerger le jeu ou les jetons.

• N'ouvrir ni le jeu, ni les jetons.

• Ne pas placer le jeu ou les jetons près d'une source de chaleur ou au soleil.

• Ne pas placer le jeu ou les jetons près d'une source froide.

• Ne pas faire tomber le jeu.

• Ne pas forcer lors de l'insertion des jetons. Ne pas insérer quoique ce soit d'autre dans les emplacements, ni d'objet métallique (aiguille...).

• Si les contacts des jetons ou ceux des emplacements sont sales, vous pouvez essayer de les nettoyer avec une brosse à dents sèche.

• Ne pas court-circuiter les emplacements.

Dépannage : problèmes/solutions possibles

Les jetons ne sont pas détectés normalement ou le délai de détection se prolonge...

• Remplacer les piles par des piles neuves.

• Les jetons sont abîmés. Ne plus les utiliser.

• Vérifier que les emplacements sont propres, qu'aucune poussière ou miette ne vient empêcher l'insertion complète des jetons dans les emplacements.

Le son est lent ou distordu...

• Remplacer les piles par des piles neuves.

Le jeu ne réagit pas lors du placement ou de l'enlèvement d'un jeton...

• Le jeu est soit en position arrêt soit en mode économie d'énergie. Appuyer sur le bouton marche.

Le jeu demande d'enlever les jetons alors que les jetons ont été retirés puis remplacés...

• Le jeu émet un son de confirmation lorsque les jetons sont enlevés. Une fois ce son entendu, il est possible de remettre de nouveaux jetons. Si des jetons ont été mis dans les emplacements avant l'audition de ce son, le jeu considère que les jetons n'ont pas été enlevés.

Le jeu a un comportement étrange ou ne réagit pas comme il devrait...

• Éteindre puis rallumer le jeu.

• Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles. Les changer si nécessaire.

Si les problèmes persistent :

• Contacter le service consommateurs.

Mise en place des piles

• Ce jeu fonctionne avec 3 piles 1,5V AA-LR6.

• La mise en place des piles doit être réalisée par un adulte.

• Retirer le tiroir de rangement. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu à l'aide d'un tournevis.

• Placer les piles en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment et sur la pile.

• Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement. Remettre le tiroir de rangement.

Merci de noter les points ci-dessous lors de l'utilisation des piles :

• Utiliser uniquement le type de pile recommandé.

• Il est fortement recommandé d'utiliser des piles alcalines.

• Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.

• Éviter d'utiliser des piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du produit).

• Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables ; elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
• Remplacer l'ensemble des piles en même temps ; ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
• Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple, des piles salines avec des piles alcalines, des piles rechargeables avec des piles non rechargeables.
• Retirer les piles usagées du jeu. Ôter les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu.
• Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
• Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
• Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs :
Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.
Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Ce jouet recommande les piles DURACELL®

Illustrations : José Parrondo. Illustration des personnages Poussins & Cie : Vincent Bourgeau.
Photos : Sylva Villerot, Frédéric Hanoteau.