

En jouant avec **Electro - animaux**, votre enfant va développer sa mémoire et sons sens de l'observation. Comprendre une consigne, observer, associer les images sont autant d'activités qui l'aideront à progresser tout en s'amusant.

Contenu : 12 planches illustrées et un stylo avec signal sonore et lumineux.

Comment jouer ?

1 À un joueur

Le joueur choisit une planche et la pose sur la base de la boîte (ou sur la table). Il existe plusieurs types de planches :



L'enfant observe le dessin de gauche et pointe avec le stylo la bonne réponse parmi les 4 images.



L'enfant observe les 5 images et pointe avec le stylo les 2 images qui vont ensemble.



L'enfant observe la planche et cherche les 14 images qui correspondent la question.

Si la réponse est bonne, le stylo lumineux s'allume et fait entendre une petite mélodie.

2 À plusieurs joueurs

Les joueurs répondent à tour de rôle. On compte les erreurs de chaque joueur. Celui qui en a fait le moins gagne la partie.

des articles, des conseils, des activités...



- ▶ Les enjeux de l'école maternelle
- ▶ Les animaux, sa grande passion !
- ▶ Fabriquer un jeu de pêche à la ligne
- ▶ Bricolages, recettes, coloriages...

www.grandiravec Nathan.com



le + Internet

photo © Dmitry Shironosov / Shutterstock.com

Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Attention : tous les éléments d'emballage tels que sacs plastiques, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de la portée de l'enfant.

Comment changer les piles ?

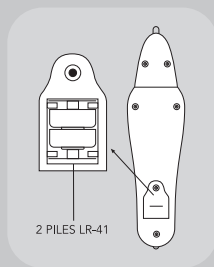
À l'aide d'un tournevis, ouvrir le petit compartiment situé au dos du stylo. Mettre 2 piles 1,5 V de type LR-41 dans l'emplacement prévu à cet effet, en respectant les polarités : signe + vers le haut. Refermer le compartiment.

Important :

- Il est déconseillé d'utiliser des piles d'un type différent ou de mélanger des piles neuves et usagées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé.
- Les piles doivent être installées en respectant les polarités.
- Les piles usées doivent être retirées.
- Ne pas court-circuiter les piles.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, il est conseillé de retirer les piles.
- L'usage de piles rechargeables n'est pas recommandé.
- Dans l'éventualité de leur utilisation, retirer les piles avant de les charger et toujours les recharger sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.



Ce produit ne peut être traité comme un résidu domestique normal. Il doit être déposé dans un centre de récupération de produits électriques et électroniques. Le recyclage de matériaux aide à protéger l'environnement.



Nathan

© 2008 Diset

Conception pédagogique : Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan®.

Diset S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 032 - Illustrations jeu Gmatio.com