

Electro

explore la France

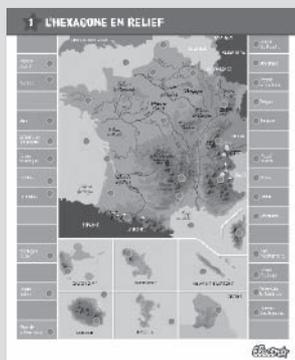
En jouant avec **Electro - explore la France**, votre enfant va découvrir la France à travers les sites et monuments, la faune et la flore, les spécialités, les inventions, les personnages célèbres...

Contenu : 14 planches de jeu + une carte des villes et départements (26 x 31,5 cm), une base de jeu avec signal lumineux et deux connecteurs.

Comment jouer ?

1 À un joueur

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



L'enfant pointe un des connecteurs sur le point correspondant à un des éléments des colonnes de gauche ou de droite. Il pointe ensuite le deuxième connecteur sur la réponse dans la partie centrale de la fiche.

L'enfant pointe un connecteur sur une question, puis le second connecteur sur la réponse.

Si la réponse est bonne, le voyant lumineux en haut de la boîte s'allume.

2 À plusieurs joueurs

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



dès
7 ans

GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Les grands enjeux de l'école primaire
- ▶ Des rythmes d'apprentissage différents
- ▶ Les livres documentaires
- ▶ Bricolages, recettes, coloriages...

 www.grandiravecnathan.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 à piles.

Mettre 2 piles 1,5 V de type LR44 dans l'emplacement prévu à cet effet, en respectant les polarités. 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

© 2013 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