

**Contenu :**  
**un pupitre électronique**  
**avec 15 animaux.**



8 jeux pour découvrir  
les animaux, les couleurs,  
les sons et les mélodies.



15 animaux à attraper  
sur un pupitre incliné.



# ZOO rigolo

**18**  
mois  
et +

## But du jeu

- Découvrir les animaux et leurs cris.
- Reconnaître les couleurs.
- Apprendre à compter.
- Ecouter des sons et des mélodies.



2

## Comment jouer ?

Placer le bouton On/Off sur la position On (il est situé sous le jeu à côté du compartiment à piles, cf schéma page 4).

Grâce au sélecteur, l'enfant choisit une activité parmi les 8 modes de jeux proposés. Il peut changer d'activité quand il en a envie. Si le pupitre n'est pas utilisé pendant plus de 1 minute, il entre en mode veille afin de ménager les piles. Il redevient actif dès que l'on tire sur l'un des jetons animaux ou si l'on sélectionne un nouveau jeu. Il lance alors le jeu sélectionné.

Quand l'enfant a fini de jouer, arrêter le pupitre en positionnant le bouton On/Off sur la position Off.

### Les 8 modes de jeu :

#### 1 • le jeu des découvertes



Un jeu pour apprendre le nom des animaux et découvrir le son qui va avec. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. L'enfant attrape un animal : "Glou-glou-glou. Je suis le poisson."

#### 2 • le jeu des animaux



Un jeu pour apprendre à reconnaître les animaux. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo demande à l'enfant : "Je suis la grenouille. Trouve-moi." L'enfant a trois chances. S'il n'a pas trouvé la bonne réponse, Zoo rigolo change de question.

### 3 • les cris mystérieux



Un jeu pour apprendre à reconnaître le cri des animaux. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo demande : "Hihan-Hihan. Qui suis-je ?" L'enfant a trois chances. S'il n'a pas trouvé la bonne réponse, Zoo rigolo change de question.

### 4 • le jeu des couleurs



Un jeu pour apprendre à reconnaître les couleurs. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo demande : "Je suis bleue. Qui suis-je ?" Il peut y avoir plusieurs réponses possibles pour certaines couleurs. L'enfant a trois chances. S'il n'a pas trouvé la bonne réponse, Zoo rigolo change de question.

### 5 • le jeu des devinettes



Un jeu pour apprendre à résoudre une énigme. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo pose une question à l'enfant : "J'aime les bananes. Qui suis-je ?" Il a trois chances. S'il n'a pas trouvé la bonne réponse, Zoo rigolo change de question.

### 6 • devant ou derrière ?



Un jeu pour apprendre à se repérer dans l'espace. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo demande : "Je suis devant l'éléphant. Qui suis-je ?" L'enfant a trois chances. S'il n'a pas trouvé la bonne réponse, Zoo rigolo change de question.

### 7 • le jeu des chiffres



Un jeu pour compter jusqu'à 5 et jouer avec les quantités. L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Zoo rigolo dit à l'enfant : "Attrape 4 animaux." Il a cinq secondes pour répondre à la consigne. Si l'enfant n'a pas répondu après ce temps, Zoo rigolo change de consigne.

## 8 • le jeu des mélodies



Un jeu pour s'amuser à fredonner des airs connus.

L'enfant choisit ce jeu en tournant le sélecteur sur la vignette ci-contre. Chaque animal est représenté par une musique.

4

### Les 15 jetons animaux :



La vache a des taches.



Le singe aime les bananes.



L'âne fait "hihan".



Le mouton a peur du loup.



Le kangourou a une jolie poche.



L'éléphant est gris.



Le poisson fait des bulles.



Le crocodile est vert.



Le cochon fait "groin-groin".



Attention, le loup sort du bois !



La souris aime le fromage.



La grenouille fait "coa-coa".



Le lion est le roi des animaux.



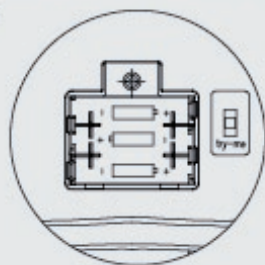
La baleine est bleue.



Le poussin fait "piou-piou".

### Mise en place des piles

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre électronique à l'aide d'un tournevis.
- Insérer les 3 piles 1,5V de type AAA-LR3 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.





## Informations importantes (à conserver)

Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.

Il contient d'importantes informations sur l'utilisation de ce jeu.

• Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE

(Sécurité des jouets).

• Les éléments d'emballage (boîte, sac plastique) ne font pas partie du jeu. Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.

• Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.

• Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile. 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.

• Ne pas utiliser de piles rechargeables (leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu).

• 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 des piles neuves avec des 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.

• Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période, sinon elles risquent de couler et de causer des dommages.

• Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.

• Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.

• Nous conseillons à un adulte d'effectuer lui-même la mise en place et le remplacement des piles.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs :

• Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

• Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.

• Ne pas répandre de liquide sur le produit. Le nettoyage du jeu peut être effectué à l'aide d'un chiffon légèrement humide.

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

- La position "try-me" est uniquement utilisée en magasin pour effectuer une démonstration synthétique du jeu.

Cette position ne doit plus être utilisée par la suite.

- Les piles ne sont incluses qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.

## Dépannage : problèmes / solutions possibles

**Le son est lent ou distordu.**

- Les piles sont usées. Les remplacer.

**Le jeu ne réagit pas lorsque les jetons sont tirés.**

- Vérifier que le sélecteur situé au dos de l'appareil est sur On.

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

- Essayer d'éteindre puis de rallumer le jeu.
- Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles.

Les changer si nécessaire.



Ce jouet recommande les piles **DURACELL**

AMM

**Nathan**

© 2004 Nathan Jeux.  
Service Consommateurs :  
info@diset.com