

J'apprends à écrire



Précautions d'utilisation des piles

- Nous conseillons qu'un adulte effectue lui-même la mise en place et le remplacement des piles.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons des piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables car 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, ni des piles de type différent (alcalines et salines par exemple).
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient 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.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation de piles rechargeables ou accumulateurs (non recommandé) :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

Entretien

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
 - Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
 - Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.
- Veuillez conserver cette notice pour référence ultérieure.

Apprendre à écrire des lettres et des mots en s'amusant! L'enfant s'initie aux premiers gestes d'écriture, il apprend également à réaliser les 26 lettres de l'alphabet en majuscule et minuscule ainsi que ses premiers mots. Grâce aux cartes effaçables, l'enfant peut recommencer les exercices autant de fois qu'il le veut. Le pupitre lumineux transparent aide l'enfant à suivre les courbes et lui permet ainsi de s'exercer de façon indépendante.

Contenu :

- 1 pupitre lumineux
- 20 cartes d'exercices
- 1 feutre effaçable
- 1 éponge



Made by Jumbo International
Distributed by / Distribué par Autruche
Longueuil, QC J4G 2P8, Canada

© 2003-2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

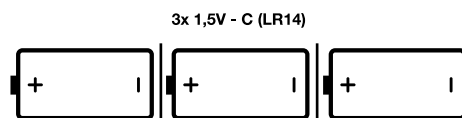


70-18194

81572

Avant de commencer

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le pupitre à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles LR14 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.



NOTE: N'utiliser que le feutre effaçable inclus avec le jeu. Porter attention aux textiles et meubles, l'encre peut ne pas être lavée de certaines surfaces.

Comment jouer ?

- 1) L'enfant choisit une carte et la pose sur le pupitre.
- 2) Pour les premières utilisations, il commence par allumer le pupitre. Il effectue les tracés en repassant sur le modèle qui apparaît.
- 3) Quand l'enfant est bien familiarisé avec une carte, il peut effectuer les tracés sans le modèle, avec le pupitre éteint.
- 4) En allumant le pupitre, il vérifie qu'il a bien écrit.
- 5) Quand l'enfant a terminé, il efface la carte avec la petite éponge puis range la carte dans le compartiment prévu à cet effet. Il ferme la mallette, qui s'éteint automatiquement.

Les cartes

Les cartes suivent une séquence logique, devenant de plus en plus difficiles. Les cartes commencent par des exercices d'habileté motrice, suivies de l'écriture de lettres, des mots et finissent par l'alphabet.

Cartes 1-6: Ces cartes sont conçues pour permettre à l'enfant de se préparer à l'apprentissage de l'écriture en s'exerçant à tracer des lignes droites, des ponts, des vagues, des ronds, des spirales...

Cartes 7-19: L'enfant apprend d'abord à écrire la lettre en majuscule, puis en minuscule. Il peut également écrire le mot qui est illustré. Le modèle du mot est donné au recto, à côté de l'image. Il apparaît également par transparence quand on allume le pupitre.

Carte 20: Écrire toutes les lettres de l'alphabet.

Le boîtier lumineux

Le boîtier lumineux, spécialement conçu pour ce jouet, peut également être utilisé de manière différente. Il peut servir à copier d'autres illustrations ou textes. Placer une illustration sur le boîtier puis mettre une feuille de papier blanc sur le dessus. Allumer la lumière et l'illustration apparaîtra sur le papier. Maintenant il est facile de tracer son dessin!



Attention

Tous les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées et films plastiques ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.