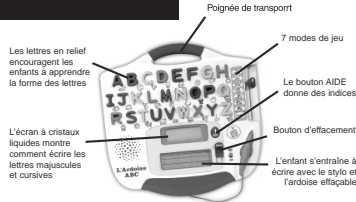


INSTRUCTIONS DE JEU



Modes de jeu de l'Ardoise ABC

Mise en route

- Allumez l'Ardoise ABC en poussant le sélecteur de mode de la position ARRÊT à n'importe quel mode.

Arrêt

- Éteignez l'Ardoise ABC en poussant le sélecteur de mode sur la position ARRÊT. L'ardoise ABC s'éteindra automatiquement après quelques minutes d'inactivité.

Besoin d'aide ?



- Quand vous appuyez sur le bouton AIDE, l'Ardoise ABC répète la question ou vous donne un indice.

Réglage du volume


- Pour régler le volume sonore, faites glisser la commande de réglage du volume sonore sur **))** ou **)))**

Modes de jeu

Apprentissage des lettres :



- Placez le sélecteur de mode sur .
- Appuyez sur une lettre pour en entendre le nom.
- Tracez la lettre sur l'ardoise. Comparez ensuite votre lettre à celle affichée sur l'écran LCD et voyez si elles se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.

Recherche d'une lettre :



- Placez le sélecteur de mode sur .
- L'Ardoise ABC vous donne le nom d'une lettre et vous demande de la trouver. Appuyez sur la lettre quand vous l'avez trouvée et une surprise amusante vous attend.
- Appuyez à tout moment sur le bouton AIDE pour entendre un indice.

- Tracez la lettre sur l'ardoise. Comparez ensuite votre lettre à celle affichée sur l'écran LCD et voyez si elles se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD de l'ardoise.


Apprentissage de la phonétique :

- Placez le sélecteur de mode sur .
- Appuyez sur une lettre pour entendre son nom et le son qu'elle fait dans un mot particulier.
- Tracez la lettre sur l'ardoise. Comparez ensuite votre lettre à celle affichée sur l'écran LCD et voyez si elles se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.



Recherche d'un son phonétique :

- Placez le sélecteur de mode sur .
- L'Ardoise ABC produit le son d'une lettre dans un mot dénommé et vous demande de trouver la lettre. Appuyez sur la lettre quand vous l'avez trouvée et une surprise amusante vous attend.
- Appuyez à tout moment sur le bouton AIDE pour entendre un indice.
- Tracez la lettre sur l'ardoise. Comparez ensuite votre lettre à celle affichée sur l'écran LCD et voyez si elles se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.



L'orthographe :

- Placez le sélecteur de mode sur .
- L'Ardoise ABC vous demande d'épeler un mot en appuyant sur trois à cinq lettres, l'une après l'autre. Appuyez sur les lettres qui conviennent et l'Ardoise ABC prononce le nom des lettres et le mot épilé.
- Appuyez à tout moment sur le bouton AIDE pour entendre un indice.
- Écrivez le mot sur l'ardoise. Comparez ensuite votre mot à celui affiché sur l'écran LCD et voyez s'ils se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.

Lettres cursives :

- Placez le sélecteur de mode sur .
- Appuyez sur une lettre pour en entendre le nom.
- Tracez la lettre cursive sur l'ardoise. Comparez ensuite votre lettre cursive à la lettre cursive affichée sur l'écran LCD et voyez si elles se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.

Création de mots :

- Placez le sélecteur de mode sur .
- L'Ardoise ABC vous permet de créer plus de 400 mots de trois à cinq lettres !
- Appuyez sur trois à cinq lettres formant un des mots nommés dans la liste de mots suivante, et une surprise amusante vous attend.
- Écrivez le mot sur l'ardoise. Comparez ensuite votre mot à celui affiché sur l'écran LCD et voyez s'ils se ressemblent.
- Actionnez le bouton d'effacement  pour effacer le contenu de l'écran LCD et de l'ardoise.
- Si les lettres sur lesquelles vous appuyez n'épellent pas un mot, l'Ardoise ABC produit les sons des lettres.

LISTE DES MOTS DISPONIBLES POUR JOUER DANS LE MODE « CRÉER UN MOT » :

A	BOL	CUBE	FIN	HOTTE	LOUP
ÂGE	BON	CUVE	FLEUR	HUILLE	LUI
AIGLE	BOUÉE	CYGNE	FLÛTE	HUIT	LUNDI
AILE	BOULE	D	FOLLE	I	LUNE
AIR	BOUT	DAME	FORÊT	ICI	M
ALLÔ	BOXE	DANSE	FORME	IDÉE	MAGIE
AMI	BRAS	DENT	FORT	IGLOO	MAI
AMOUR	BRAVO	DEUX	FOU	ILE	MAL
ANCRE	BRUN	DINDE	FRÈRE	ILS	MAMAN
ÂNE	BÛCHE	DÎNER	FRITE	IMAGE	MARDI
ANGE	BULLE	DIVAN	FROID	IRIS	MARI
ANNÉE	BUS	DIX	FRONT	J	MARS
AOÛT	C	DOIGT	FRUIT	JAMBE	MATCH
ARBRE	CACAO	DOS	FURET	JAUNE	MATIN
ARC	CAFÉ	DOUCE	FUSÉE	JEU	MELON
ART	CAGE	DOUX	G	JOLI	MENU
AUTO	CANE	DOUZE	GANT	JOUE	MER
AVION	CANNE	DRAP	GARE	JOUR	MÉTÉO
AVRIL	CAR	DROIT	GAZON	JUDO	MÉTRO
B	CASTOR	DRÔLE	GÉANT	JUIN	MIDI
BAC	CAVE	DUR	GÉNIE	JUPE	MIEL
BAGUE	CENT	E	GENOU	JUS	MILLE
BAIE	CERF	EAU	GENS	K	MINET
BAIN	CHAT	ÉCOLE	GILET	KAYAK	MOI
BALLE	CHAUD	ÉCRAN	GLACE	KILO	MOLLE
BANC	CHEF	ÉGAL	GLOBE	KIWI	MONDE
BANDE	CHIEN	ÉLÈVE	GOMME	KLAXON	MOT
BARBE	CHIOT	ELLE	GOÛT	KOALA	MOU
BAS	CHOU	ENCRE	GRAND	L	MUR
BÂTON	CIEL	ÉPAIS	GRAS	LAC	N
BEAU	CINQ	ÉPÉE	GRIS	LAINÉ	NAPPE
BÉBÉ	CLÉ	ESSAI	GROS	LAIT	NEIGE
BEC	CLOU	ÉTAGE	GUÊPE	LAMA	NEUF
BELLE	CLOWN	ÉTÉ	H	LAMPE	NEUVE
BÊTE	COL	EURO	HACHE	LAPIN	NEZ
BICHE	CONTE	F	HARPE	LARGE	NID
BLIOU	COQ	FÂCHÉ	HAUT	LARME	NOIR
BILLE	CORPS	FAON	HERBE	LENT	NOIX
BISE	COTON	FÉE	HÉROS	LEVRE	NOM
BISOU	COU	FEMME	HEURE	LIGNE	NON
BLANC	CRABE	FER	HIBOU	LIME	NORD
BLÉ	CRAIE	FÊTE	HIER	LINGE	NOTE
BOA	CRÈME	FEU	HIVER	LION	NOUS
BOIS	CRÊPE	FÈVE	HOMME	LIT	NUAGE
BOÎTE	CRIER	FIL	HÔTEL	LIVRE	NUE

NUIT	PETIT	PULL	RUBAN	T	VACHE
O	PEUR	Q	RUE	TABLE	VASE
OBJET	PHOTO	QUAI	S	TALON	VEAU
OCÉAN	PIANO	QUAND	SAC	TANTE	VÉLO
ODEUR	PIÈCE	QUART	SAIN	TAPIS	VENT
OIE	PIED	QUEUE	SALE	TARD	VER
OLIVE	PIZZA	QUI	SALLE	TARTE	VESTE
OMBRE	PLAGE	QUOI	SALON	TASSE	VIDE
OGRE	PLEIN	R	SAPIN	TATOU	VIE
ONCLE	PLUIE	RADIO	SAVON	TAXI	VILLE
ONGLE	PLUME	RADIS	SCIE	TEMPS	VIN
ONZE	PLUS	RAT	SEAU	TENTE	VITRE
ORAGE	POCHE	RÈGLE	SEIZE	TERRE	VOILE
QUEST	POÈLE	REINE	SEL	TÊTE	VOIR
OUI	POIL	RENNE	SEPT	TIGRE	VOTRE
OURS	POINT	REPAS	SES	TISSU	VOUS
OVALE	POIRE	REVUE	SIEN	TOI	VRAI
P	POIS	RICHE	SINGE	TÔT	W
PAGE	POMME	RIEN	SIX	TOUR	WAGON
PAIN	PONEY	RIRE	SKI	TRAIN	WATT
PANDA	PONT	RIZ	SOIF	TROIS	Y
PANIER	PORTE	ROBE	SOIR	TROU	YACHT
PAPA	POSTE	ROBOT	SOL	U	YAK
PARC	POT	ROI	SON	ULTRA	YEUX
PAS	POUCE	ROND	SOU	UNE	YOYO
PATIN	POULE	ROSE	STYLO	UNION	Z
PÊCHE	PRIX	ROUE	SUCRE	UNITÉ	ZÈBRE
PELLE	PRUNE	ROUGE	SUD	USINE	ZÉRO
PÈRE	PUCE	ROUTE	SUR	V	ZOO

Entretien du produit

- Tenez le produit à l'écart de la nourriture et des boissons.
- Nettoyez le produit avec un chiffon légèrement humide (eau froide) et du savon doux.
- Ne placez jamais le produit dans l'eau.
- Enlevez les piles pour tout rangement de longue durée.
- Évitez d'exposer le produit à des températures extrêmes.

Informations concernant les piles

Les piles fournies sont uniquement destinées à la démonstration en magasin. Remplacez-les par des piles neuves pour améliorer les performances du produit.

Sécurité relative aux piles

Les piles sont des objets de petite taille. Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Respectez le schéma de polarité (+/-) reproduit dans le compartiment des piles. Enlevez rapidement les piles usagées du jouet. Suivez les procédures adéquates pour vous débarrasser des piles usagées. Utilisez uniquement des piles ou accumulateurs du type recommandé ou d'un type équivalent. NE PAS INCINÉRER les piles usagées.

NE PAS JETER les piles au feu, car elles peuvent exploser ou fuir.
NE PAS MÉLANGER piles usagées et piles neuves, ni différents types de piles (c'est-à-dire alcalines/standard).
NE PAS UTILISER de piles rechargeables.
NE PAS RECHARGER des piles non rechargeables.
NE PAS COURT-CIRCUITER les terminaux d'alimentation.

Installation des piles

- Nécessite 3 piles LR6 (AA alcalines).
- Quand les piles sont usées, les paroles du jouet commencent à se déformer ou à se répéter. Il est alors temps de changer les piles.
- Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis.
- Installez des piles neuves comme indiqué sur le schéma de polarité (+/-) reproduit à l'intérieur du compartiment des piles.
- Remettez le couvercle du compartiment des piles bien en place.

DÉPANNAGE	
Problème :	Solution :
Le jouet ne se met pas en marche ou ne répond pas	<ul style="list-style-type: none"> Enlevez les piles et remettez-les en place Assurez-vous que le couvercle du compartiment des piles est bien fermé Nettoyez les contacts des piles avec de l'alcool à brûler Installez des piles neuves
Le jouet émet des bruits étranges, son fonctionnement est aberrant, ou les réponses du jouet sont incorrectes	<ul style="list-style-type: none"> Installez des piles neuves Nettoyez les contacts des piles avec de l'alcool à brûler

Service clientèle

Veuillez consulter notre site Internet d'assistance à la clientèle à l'adresse <http://serviceclientele.leapfrog.com>, où vous trouverez une Foire Aux Questions ainsi que la possibilité de nous envoyer vos questions par courrier électronique.

France

LeapFrog France
60130 Saint-Rémy-en-l'Éau

 **N° Vert**  **0 800 348 672**

Horaires : du lundi au vendredi de 9.00 à 17.00 heures.

États-Unis/Canada

LeapFrog Enterprises, Inc.
6401 Hollis Street, Suite 150

Emeryville, CA 94608, U.S.A.

Tél. : 1 (800) 701 5327
Horaires : du lundi au vendredi de 5.00 à 19.00 heures et le samedi de 7.00 à 16.00 heures, heure du Pacifique.
www.leapfrog.com

Important : Avant de renvoyer ce produit pour quelque raison que ce soit, veuillez signaler les problèmes rencontrés au service clientèle de LeapFrog. Pour pouvoir être traités, les retours doivent porter un numéro d'autorisation de renvoi (n° RA). Si l'agent du service ne parvient pas à résoudre le problème, vous recevrez des instructions quant à la façon de procéder pour remplacer le produit.