Quelques conseils en cas de problème

Au cas où ce produit présenterait un dysfonctionnement, veuillez procéder aux vérifications indiquées.

Nature du problème	Vérification à faire
L'œuf parle bizarrement, trop vite ou trop lentement.	• Vérifiez si les piles sont mises en place correctement. • Changez les piles.
Après la mise en marche, aucun son ne sort.	• Replacez le bouton en position Arrêt puis en position Marche. • Sortez les piles pendant une minute, puis replacez-les. • Remplacez les piles.
Les piles ne se mettent pas bien dans le compartiment à piles.	• Vérifiez que vous les insérez dans le bon sens et tournez-les le cas échéant. • Appuyez légèrement dessus en les mettant en place.
Le couvercle du logement des piles ne se ferme pas.	• Enclenchez les deux languettes du couvercle en pressant légèrement sur le couvercle pour le fermer.
Les instructions ne se déroulent pas normalement.	• Placez le bouton en position Arrêt, attendez quelques secondes puis rallumez.

Important : pack et notice à conserver en cas de besoin ultérieur.

Ce symbole vous informe que ce produit fait l'objet d'une collecte sélective.

Ne jetez pas ce produit avec les ordures ménagères.

Veuillez le rapporter au centre de collecte pour son recyclage.

Pour toute question, adressez-vous au :
Service consommateurs
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 PFASTATT
Tél. : 0821 022 023 (0,12€ TTC/minute + un coût de communication de l'opérateur à partir d'un mobile)*
©2015 Jeux Ravensburger
Visitez notre site : www.ravensburger.com
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
*(information susceptible d'évoluer en fonction de l'opérateur)

232270

L'Œuf a dit...!

Imite les animaux avec cet œuf trop rigolo !

Jeux Ravensburger® n° 21 112 8
Illustrations : Guillaume Trannoy · Rédaction : Bilkis Média
Design graphique : Sophie Voisin · Design du packaging : Kinetic MCD

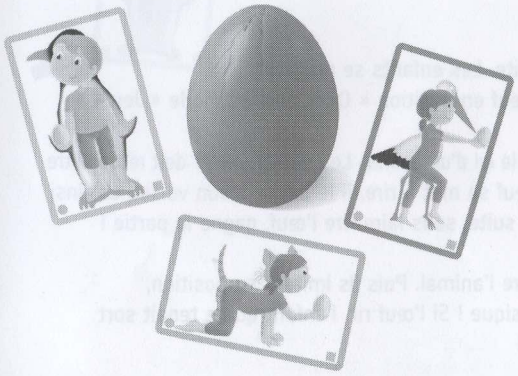
L'Œuf a dit est un jeu d'expression corporelle pour faire bouger et rire votre enfant, seul ou avec ses amis, sur le thème fascinant des animaux. Au rythme de la musique, les enfants doivent imiter les animaux en suivant les consignes de l'œuf. Ce module électronique est ici le véritable maître du jeu : il donne les instructions, chante, fait entendre les cris des animaux et surtout... il se met à rire si on le penche trop ! Une façon très drôle d'exercer son équilibre et de développer sa coordination gestuelle !

Découvrez trois modes de jeu pour amuser les enfants de 3 à 6 ans.

Contenu

1 œuf électronique

18 cartes animaux (éléphant, grenouille, chat, poussin, lion, singe, serpent, crocodile, tigre, pingouin, oiseau, souris, hibou, dauphin, abeille, girafe, cigogne, chien)



Remarque : Les 18 cartes sont réparties par niveaux de difficulté : facile (cadre vert), moyen (cadre orange), difficile (cadre violet).

Les trois modes de jeux n'utilisent pas les mêmes cartes. Aussi est-il nécessaire de les trier avant de jouer.

Jeu 1 : utiliser les 18 cartes

Jeu 2 : utiliser les 15 cartes comportant un rond gris en bas à gauche

Jeu 3 : utiliser les 11 cartes avec un carré en bas à droite.

Remarque : Certaines cartes comportent un rond et un carré, elles peuvent donc être utilisées pour les jeux 2 et 3.

Jeu 1 – Imite-moi !

Jeu d'initiation à partir de 3 ans

Mise en place

Mettez l'oeuf en position « On » puis en mode « Jeu 1 » (voir schéma à droite).

But du jeu

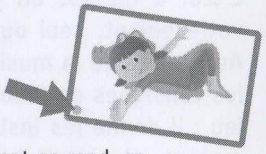
L'enfant tire une carte posture et imite la position de l'animal en tenant l'œuf dans sa main. S'il penche l'œuf, celui-ci se met à rire, et c'est perdu ! Si l'enfant réussit à imiter son animal en tenant l'œuf bien droit, il gagne la carte. Quand il n'y a plus de cartes, le jeu s'arrête et le joueur qui en a le plus remporte la partie !

Pour jouer seul

Triez les cartes en trois tas : facile, moyen, difficile. L'enfant imite les postures des animaux, en prenant une carte après l'autre et en augmentant petit à petit le niveau de difficulté, à son rythme.

Jeu 2 – La ronde des animaux

Jeu collectif à partir de 4 ans



Mise en place

Ne prenez que les cartes avec un rond en bas à gauche. Les enfants se placent en rond, en s'écartant les uns des autres. Mettez l'oeuf en position « On » puis en mode « Jeu 2 ».

But du jeu

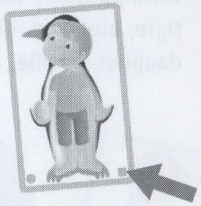
L'œuf est le maître du jeu. Il commence par annoncer un animal puis fait entendre son cri. L'enfant qui tient l'oeuf doit se souvenir de la position de cet animal et l'imiter. Il peut s'aider de la carte correspondante si nécessaire. Si l'œuf se met à rire, c'est qu'il a été inclinè : il faut alors le passer à son voisin. Le gagnant est celui qui enchaîne le plus de postures à la suite, sans faire rire l'œuf.

Variante

Tous les enfants imitent les animaux en même temps, tout en essayant de se passer l'œuf entre eux, et en musique ! Si l'œuf rit, l'enfant qui le tenait sort de la ronde. Le dernier qui reste remporte la partie !

Jeu 3 – Le concert des animaux

Jeu collectif à partir de 4 ans



Mise en place

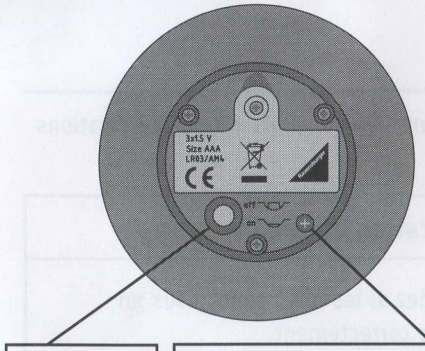
Ne prenez que les cartes avec un carrè en bas à droite. Les enfants se placent en rond, en s'écartant les uns des autres. Mettez l'œuf en position « On » puis en mode « Jeu 3 ».

But du jeu

L'œuf est le maître du jeu. Il fait entendre uniquement le cri d'un animal. Le premier joueur doit reconnaître l'animal, puis l'imiter sans faire pencher l'œuf. Si l'œuf se met à rire, il le passe à son voisin, et ainsi de suite. L'enfant qui a imitè le plus d'animaux à la suite, sans faire rire l'œuf, gagne la partie !

Variante

Tous les enfants écoutent le cri et doivent reconnaître l'animal. Puis ils imitent sa position, en essayant de se passer l'œuf entre eux, et en musique ! Si l'œuf rit, l'enfant qui le tenait sort de la ronde. Le dernier qui reste remporte la partie !



Bouton Marche/Arrêt

Bouton de sélection des jeux : jeu 1 / jeu 2 / jeu 3

À l'allumage, l'œuf se met sur le jeu 1 par défaut

Presser sur le bouton pour passer d'un jeu à un autre

Mise en place des piles

Ce jeu est fourni sans pile. Lors de la première utilisation ou lors du remplacement des piles, veiller à respecter les consignes ci-dessous.

Attention !

La mise en place des piles doit être effectuée par un adulte. Ce jeu fonctionne avec 3 piles de 1,5V de type LR03 (AAA) non fournies. Dévisser la vis du compartiment à piles. Insérer 3 piles neuves (de préférence alcalines) en respectant le sens de la polarité. Refermer le compartiment à piles en revissant fermement la vis.

Vous trouverez plus d'informations sur le remplacement des piles en fin de livret.

Informations générales sur les piles

- Utiliser uniquement des piles 1.5V de type LR03 / AAA.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Ne pas utiliser des piles de types différents ou des piles neuves et usées ensemble ! Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines. Ne pas mélanger des piles salines avec des piles alcalines ou des piles rechargeables.
- Mettre en place les piles correctement en fonction de leur polarité "+" et "-" ! Une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Il est interdit de court-circuiter les bornes de raccord.
- Nous déconseillons d'utiliser des piles rechargeables, car l'estimation correcte de l'état d'usure de celles-ci par l'unité électronique ne peut être garantie.
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'adultes !
- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles pour éviter qu'elles ne s'altèrent.
- Retirer les piles usagées de l'appareil et les ramener dans un centre de tri. Ne donner que des piles entièrement déchargées.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement son médecin ou le centre antipoison le plus proche. Ne pas oublier d'emporter le jouet.