





Model Number: 73977

Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A. ©2001 Mattel, Inc. All Right Reserved. © and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

Printed in China.

73977pr-0820



Let's Go!

Before inserting a software cartridge, turn power off! Insert the software cartridge into the software port. Turn power back on.



for use in a particular activity or game, you will hear a tone.

- The Home (and the Volume Control (Save It) () tools are always available for use.
- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.



Awesome Animal Activities

Choose a game or activity from the Home Screen: **About that Habitat**, **Animal Art, Animal Mix-Up or Animal Racers.** Touch the game or activity on the screen with the stylus.

About that Habitat





Animal Racers





Animal Art

- Draw It!
- Animal Skins
- Animal Puzzlers



About that Habitat



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the 15 habitats.
- When you find a suitable habitat, touch the screen with the stylus.



About that Habitat



• The blinking arrow on the bottom of the screen encourages you to use the Stamp It for tool on the tool bar. You can also use the other tools: "Pencil" , Straight Line , Shape Maker , or Special Effects Selector to make your own unique habitat.

Hint: When you finish a drawing, you can Erase It (3), Erase All (2), Save It (3) or touch Home (2) on the tool bar to return to the Home Screen.





Animal Art

Choose an activity: Draw It!, Animal Skins or Animal Puzzlers. Touch the activity on the screen with the stylus.

Draw It!



Animal Skins





Picture It!









- If you'd like a drawing hint, touch Help 🖭 on the screen with the stylus.
- The outline of the animal flashes for a few moments. Then, a connect-the-dots outline of the animal appears.

- If you need another drawing hint, touch Help 💽 on the screen with the stylus a second time.
- A few parts of the animal automatically fill in.





- If you would like the entire animal drawn for you, touch Help **To** on the screen with the stylus a third time.
- The entire animal is drawn for you. Now, use any of the tools on the tool bar to add to the drawing!

Hint: When you finish a drawing, you can Erase It (3), Erase All (3) or touch Home (3) to return to the Home Screen.





Animal Skins



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the animal outlines.
- When you find an animal that you like, touch the screen with the stylus.



- Touch the suggested animal print stamper in the upper left corner.
- Touch the screen with the stylus to make the animal's skin.

Hint: You can also use any of the tools on the tool bar to complete your picture. When you finish a picture, you can Erase It (3), Erase All (2), Save It (3), or touch Home (2) on the tool bar to return to the Home Screen.



Animal Puzzlers



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the puzzles.
- When you find an animal puzzle that you like, touch the screen with the stylus.

• Watch as the puzzle pieces scramble!







- Touch a puzzle piece above, below or to either side of the blank piece.
- The puzzle pieces switch places.
- Repeat this procedure to move all the pieces in place to complete the puzzle.

• When you've finished the puzzle, the screen blinks. Good job!

Hint: To go to a different game or activity, touch Home (a) on the tool bar to return to the Home Screen.



Animal Mix-Up

13



• Touch the arrow in the lower left corner with the stylus to change the front end of the animal.

• Touch the arrow in the lower right corner with the stylus to change the back end of the animal.





 After you have created your one-of-a-kind animal, touch the screen with the stylus. Now you can add to your drawing using any of the tools on the tool bar.

Hint: When you finish a drawing, you can Erase It [®], Erase All [®], Save It [®] or touch Home [®] to return to the Home Screen.



Animal Racers



- Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to view each of the racing animals.
- When you find a racer, touch the racer with the stylus.
- Repeat this procedure to select a racing opponent.





You may have some *surprising* race results because some racers *run* while others *swim*! Look at the chart below to see if your racer runs or swims!







• Touch the flagman with the stylus to start the race.



• Watch as the racers move to the finish line.



 The animal with the fastest speed, WINS!

Hint: Touch the screen with the stylus to pick new racers and race again. To go to a different activity, touch Home (a) on the tool bar to return to the Home Screen.







"Pencil"



Touch for freestyle drawing or writing.



Create your own drawing or write a message with the stylus.





Straight Line



Touch to make a straight line.



Now, choose the line thickness for your pencil.



Touch the screen with the stylus. Now, drag the stylus on the screen and stop. Look – a straight line!

Hint: Make your own shapes or create your own connect-the-dots.





Shape Maker



Touch to make shapes.



Now, choose the shape:

- Triangle
- Circle
- Square/rectangle
- Make your own shape!



Touch the screen and drag the stylus to make small or large shapes.

Hint: To make a triangle, touch the screen and drag the stylus to make the base of the triangle. Then, touch the base line with the stylus and drag it to complete the triangle.



Stamp It!



Touch for stamper art.





Touch the arrows on the bottom of the screen with the stylus to see each of the stamper designs.

Touch the screen with the stylus to choose a stamper.



Touch the screen as many times as you like with the stylus for lots of stamper fun!

Hint: To choose more than one stamper, simply touch the Stamp It tool **(**); touch the arrows to scroll through the different stampers; and touch the screen with the stylus to choose a stamper. Look – you're back to your drawing!



Eraser



Touch to make your stylus an eraser.



Now, choose the line thickness for your eraser.



Use the stylus to erase any part of what's on the screen.





Full Screen Erase



Touch to choose an animated full screen erase with cool sound effects.



Choose: Explosion; Fade-away; Chomping; or Spin-out. Touch the screen with the stylus and watch and listen as your drawing disappears.



Hint: After using the full screen erase, you're still in the same activity using the same tool.



Special Effects Selector



Touch to choose a special effect.



Rotate it, mirror it or switch from white to black or black to white.







Save It! (and Adjust the Volume)



Touch to save or retrieve your drawing, or adjust the volume.



Touch **IN** file to save; touch **OUT** file to retrieve; touch Volume Control **Touch** to increase or decrease volume to a comfortable level.

Hints:

- You can save one picture at a time! Each time you save a picture, it replaces the one already there.
- After you save a picture, it will appear on your screen again. To make a new drawing, choose another activity/tool.





Home



Touch to go back to the Home Screen.



Choose an activity: About that Habitat, Animal Art, Animal Mix-Up or Animal Racers.





Calibrating the Stylus



Note: The mark made on your screen from the stylus and the location of the tip of the stylus may not align. If this happens, you need to calibrate the stylus.

- Turn Pixter[™] over so the bottom faces you. Locate the calibration hole.
- While inserting the stylus in the calibration hole, turn Pixter over so that you can see the screen.
- When you see two encircled plus signs, you can remove the stylus from the calibration hole.
- First touch the plus sign 🔶 in the upper right corner with the tip of the stylus.
- Then, touch the plus sign 🔅 in the lower left corner with the tip of the stylus.





Care

- Keep water, sand and dirt off of this cartridge.
- Keep this cartridge away from direct sunlight and excessive heat.
- Do not immerse the cartridge. Simply wipe the outside of the cartridge with a cloth to clean.
- This cartridge has no consumer serviceable parts. Please do not take this cartridge apart.

One (1) Year Limited Warranty

Mattel Canada Inc., warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for one year (unless otherwise specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid to Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2 for replacement with an identical product or a similar product of equal or greater value according to availability. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province. This warranty does not cover damage resulting from accident, misuse, or abuse. **Valid for products sold in Canada**.



Consumer Information

UNITED STATES

Questions? We'd like to hear from you! Call Fisher-Price⁺ Consumer Relations, toll-free at 1-800-432-KID5, 8 AM - 6 PM EST Monday through Friday. Hearing-impaired consumers using TTY/TDD equipment, please call 1-800-382-7470. Or, write to: Fisher-Price⁺ Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052.

CANADA

Questions? 1-800-567-7724. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500303.

FRANCE

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street, Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121 Australia. Consumer Advisory Service 1300 135 312.

NEW ZEALAND

16-18 William Pickering Drive, Albany 1331, Auckland.









Safari artistique Guide de l'utilisateur

Numéro de modèle : 73977

Fisher-Price, Inc., une filiale de Mattel Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U. ©2001 Mattel Inc. Tous droits réservés. © et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc.

Imprimé en Chine.

73977pr-0820



Jouons !

Avant d'insérer la cartouche du logiciel, éteindre le jouet. Insérer la cartouche dans le port du logiciel et rallumer le jouet.

Cartouche de logiciel Safari artistique Port du logiciel	Site of the second seco
Certains outils de la barre d'outils ne sont pas disponibles	

- pendant certaines activités ou certains jeux. Si un outil n'est pas disponible pendant une activité ou un jeu en particulier, un signal sonore sera émis.
- · Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.



Des activités épatantes sur les animaux

Choisis un jeu ou une activité à partir de l'écran d'accueil : **Cet habitat, art** animalier, méli-mélo animal ou course animale. Tape sur le jeu ou l'activité apparaissant à l'écran avec le stylet.

Méli-mélo animal

(et habitat



(ourse animale





Art animalier

- Dessine-le !
- Peau d'animal
- Casse-tête animal





Cet habitat



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir défiler les 15 habitats.
- Quand tu trouves un habitat qui te plaît, tape sur l'écran avec le stylet.

(FR)



About that Habitat



 La flèche clignotante te suggère d'utiliser l'icône Tampon de la barre d'outils. Tu peux aussi utiliser les autres outils : crayon d, ligne droite , formes à faire ou sélecteur d'effets spéciaux pour personnaliser l'habitat.

Remarque : Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie (3), tout effacer (3), le sauvegarder (3) ou retourner à l'écran d'accueil en tapant sur (3).



Art animalier

Choisis une activité : Dessine-le! peau d'animal ou casse-tête animal. Tape sur l'activité avec le stylet.

Dessine-le ! Peau d'animal

FR



Trace-le !







- Si tu veux un indice, tape sur l'icône d'aide
- La silhouette de l'animal clignote pendant quelques secondes. Ensuite, relie les points pour tracer la silhouette de l'animal.

- Si tu veux un autre indice, tape de nouveau sur l'icône d'aide 🖭 avec le stylet.
- Certaines parties de l'animal sont automatiquement remplies.





9



- Si tu veux que tout l'animal soit dessiné, tape sur l'icône d'aide avec le stylet une troisième fois.
- L'animal en entier est dessiné pour toi.
 Maintenant, utilise n'importe quel outil de la barre d'outils pour compléter le dessin !

Remarque : Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie (3), tout effacer (2) ou retourner à l'écran d'accueil en tapant sur (2).



Peau d'animal



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir apparaître les silhouettes des animaux.
- Quand tu trouves un animal qui te plaît, tape sur l'écran avec le stylet.



- Tape sur le tampon de robe d'animal suggéré apparaissant dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- Tape sur l'écran avec le stylet pour imprimer la peau de l'animal.

Remarque : Tu peux aussi utiliser n'importe quel autre outil de la barre d'outils pour compléter le dessin. Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie (3), tout effacer (2), le sauvegarder (2) ou tu peux retourner à l'écran d'accueil en tapant sur (2).



(asse-tête animal



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir apparaître tous les casse-têtes.
- Quand tu trouves un casse-tête qui te plaît, tape sur l'écran avec le stylet.

• Regarde! Les pièces se mélangent !





- Tape sur une pièce du casse-tête au-dessus, au-dessous ou de chaque côté de la case vide.
- · Les pièces changent de place.
- Refais la même chose pour bouger toutes les autres pièces et faire le casse-tête.

• Quand tu as terminé le casse-tête, l'écran clignote. Bon travail !

Remarque : Pour passer à une autre activité ou un autre jeu, tape sur l'icône d'accueil (a) de la barre d'outils pour retourner à l'écran d'accueil.

FR



Méli-mélo animal

13



 Tape sur la flèche dans le coin inférieur gauche au bas de l'écran avec le stylet pour changer la moitié avant de l'animal.

• Tape sur la flèche dans le coin inférieur droit de l'écran avec le stylet pour changer la moitié arrière de l'animal.

(FR





 Quand tu as créé un animal tout à fait unique, tape sur l'écran avec le stylet.
 Maintenant tu peux ajouter des détails au dessin en utilisant un des outils de la barre d'outils.

Remarque : Quand tu as fini un dessin, tu peux en effacer une partie (3), tout effacer (2), le sauvegarder (2) ou retourner à l'écran d'accueil en tapant sur (2).



Course animale



- Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour voir apparaître les différents animaux de course.
- Quand celui que tu veux apparaît à l'écran, tape sur l'animal avec le stylet.
- Refais la même chose pour choisir l'adversaire.



Tu auras peut-être des **surprises** car certains animaux **courent** alors que d'autres nagent. Consulte les tableaux ci-dessous pour voir si l'animal que tu as choisi court ou nage.

Coureurs

Antilope Ours polaire

Guépard

Éléphant

Renard

Girafe

Kangourou

Lion

3

 \geq

Humain

Orignal

Autruche

Lapin

Serpent mamba noir

Tyrannosaure

Zèbre

Nageurs



- Requin bleu
- いたうぼ Tortue

ඹ

- Morse
- Épaulard







• Tape sur le signaleur avec le stylet pour donner le départ.



• Regarde les coureurs avancer vers la ligne d'arrivée.



 L'animal le plus rapide GAGNE !

(FR

Remarque : Tape sur l'écran avec le stylet pour choisir de nouveaux concurrents et faire une autre course. Pour passer à une autre activité, tape sur l'icône d'accueil 🏠 de la barre d'outils pour retourner à l'écran d'accueil.



Barre d'outils √ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♠

Crayon



Tape sur l'icône avec le stylet pour dessiner ou écrire en toute liberté.



Crée ton propre dessin ou écris un message avec le stylet.



Ligne droite



Tape sur l'icône avec le stylet pour tracer des lignes droites.



Maintenant, tu dois choisir l'épaisseur du trait.



Tape sur l'écran avec le stylet. Puis, déplace le stylet sur l'écran et arrête-le... une ligne droite apparaît à l'écran !

Remarque : Fais tes propres formes ou crée tes propres point-à-point.



Formes à faire



Tape sur l'icône avec le stylet pour faire des formes.



Maintenant, choisis une forme :

- triangle
- cercle
- carré ou rectangle
- ou trace une autre forme !



Tape sur l'écran avec le stylet puis déplace le stylet sur l'écran pour faire des formes petites ou grandes.

Conseil : Pour tracer un triangle, tape sur l'écran avec le stylet et déplace le stylet pour dessiner la base du triangle. Ensuite, tape sur la ligne de la base du triangle avec le stylet et déplace le stylet sur l'écran pour compléter le triangle.



Tampon !



Tape sur l'icône pour reproduire un tampon.





Tape sur les flèches apparaissant au bas de l'écran avec le stylet pour faire défiler tous les dessins de tampons. Tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon.



Tape sur l'écran avec le stylet autant de fois que tu le désires pour reproduire une multitude de tampons.

Conseil : Choisis plus d'un tampon pour faire un dessin! Tape simplement sur l'outil Tampon Savec le stylet. Tape sur les flèches avec le stylet pour faire défiler les différents tampons et tape sur l'écran avec le stylet pour choisir un tampon. Le dessin revient automatiquement à l'écran. Utilise le nouveau tampon dans ton dessin.



Gomme à effacer



Tape sur l'icône avec le stylet pour le transformer en gomme à effacer.



Maintenant, choisis l'épaisseur de la gomme à effacer.



Sers-toi du stylet pour effacer n'importe quoi sur l'écran.



Effacement complet de l'écran



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir une gomme à effacer animée qui fait disparaître l'écran au complet et émet des sons épatants.



Choisis parmi : explosion, fondu, engloutissement ou spirale. Tape sur l'écran avec le stylet... l'image disparaît et des sons sont émis.



Conseil : Une fois l'écran complètement effacé avec la gomme à effacer, il revient à la même activité et l'outil est le même que celui utilisé avant l'effacement de l'écran.



Sélecteur d'effets spéciaux



Tape sur l'icône avec le stylet pour choisir un effet spécial.



Fais-lui faire une rotation, produis une image miroir ou change le fond de blanc à noir et vice-versa.





Sauvegarde (et réglage du volume)



Tape sur l'icône pour sauvegarder ou récupérer le dessin ou pour régler le volume.



Tape sur l'icône **EN** dossier Dour sauvegarder le dessin ou sur l'icône **HORS** dossier pour le récupérer; tape sur le réglage du volume pour monter ou baisser le volume.

Conseils :

- Un seul dessin peut être sauvegardé à la fois !
 Chaque fois qu'un dessin est sauvegardé, il remplace celui sauvegardé précédemment.
- Une fois le dessin sauvegardé, il réapparaît à l'écran. Pour créer un nouveau dessin, choisis une nouvelle activité/outil.



Accueil



Tape sur l'icône avec le stylet pour retourner à l'écran d'accueil.



Choisis une activité : Cet habitat, art animalier, méli-mélo animal ou course animale.





Remarque : Le trait fait à l'écran avec le stylet et la position de la pointe du stylet peuvent ne pas correspondre. Si c'est le cas, il faut calibrer le stylet.

- Tourne le jouet à l'envers de façon que l'arrière soit face à toi. Trouve le trou de référence.
- Insère le stylet dans ce trou et tout en maintenant le stylet en place, retourne le jouet de façon que l'écran soit devant toi.
- À l'apparition de deux signes « + » encerclés, tu peux retirer le stylet du trou de référence.
- Tape d'abord sur le signe 🔅 apparaissant dans le coin supérieur droit de l'écran avec la pointe du stylet.
- Puis, tape sur le signe 🚸 apparaissant dans le coin inférieur gauche de l'écran avec la pointe du stylet.



Entretien

- Garder cette cartouche à l'abri de l'eau, du sable et de la terre.
- · Garder le jouet loin des rayons directs du soleil et de la chaleur excessive.
- Ne pas immerger la cartouche. Essuyer la surface de la cartouche avec un linge.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce produit. Ne pas le démonter.

Garantie limitée de un (1) an

Mattel Canada Inc. garantit au premier acheteur que le produit est couvert contre les défauts de matériau ou de fabrication pour une période de un (1) an (à moins qu'une autre garantie ne spécifie autrement) à compter de la date d'achat. Tout produit défectueux doit être retourné, accompagné d'une preuve de la date d'achat et dûment affranchi, au Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155, boul. Freemont, Mississauga (Ontario) L5R 3W2, où il sera remplacé par un produit identique ou un produit semblable de valeur égale ou supérieure. La présente garantie procure certains droits légaux à l'acheteur et peut également lui donner des droits supplémentaires pouvant varier d'une province à l'autre. La présente garantie ne couvre pas les dommages occasionnés par un accident, un usage abusif ou inapproprié. **Valable pour les produits vendus au Canada seulement only.**



Service à la clientèle

CANADA

Questions? 1-800-567-7724. Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2.

GREAT BRITAIN

Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500303.

FRANCE

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cédex.

AUSTRALIA

Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church Street, Locked Bag #870, Richmond, Victoria 3121 Australia. Consumer Advisory Service 1300 135 312.

NEW ZEALAND

16-18 William Pickering Drive, Albany 1331, Auckland.



