

Fisher-Price®

(ENG) Instructions

(FR) Instructions

(ENG) Model Number: 77821

(FR) Numéro de modèle : 77821



(ENG) This is an English speaking toy.

(FR) Jouet d'expression anglaise.

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.

Fisher-Price, Inc., filiale de Mattel Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U.


©2001 Mattel Inc. Toys droits réservés.

© et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc.

www.fisher-price.com

Let's Go!

ENG

- 1 Press the power button .
- 2 Press one of the mode buttons:
Teach – Test – or Tickle.



Teach

Letters - Press the Teach button once and roll a tile. You'll hear the letter, its phonics, a related word and a fun sound.

Colours - Press the Teach button twice and roll a tile. You'll hear the colour and the letter identified.



Test

Letters - Press the Test button once. Listen to the question. Find the tile with the correct letter and roll it.

Spelling - Press the Test button twice. Listen to the word and its proper spelling. Find each of the letters and roll them one at a time to spell the word.



Tickle

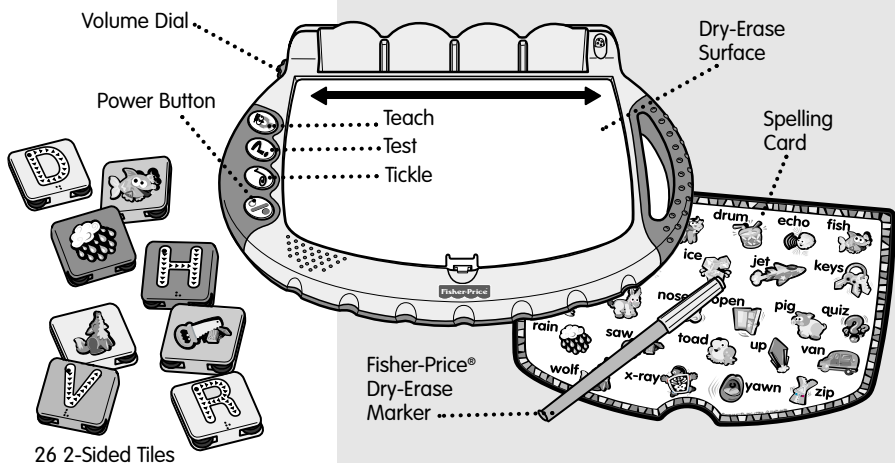
Roll any tile to create your own musical "letter rap".

Hint:

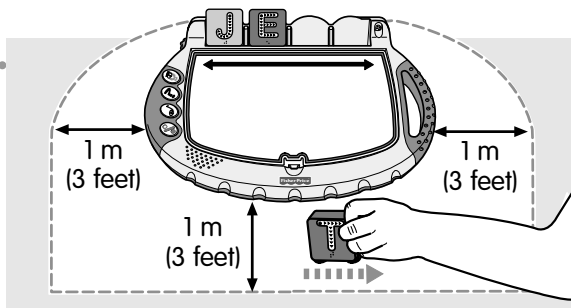
Be sure to roll the tile at least 15 cm (six inches) on the desk. Use the line on the desk surface as a guide!

Notes

- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.
- Adult assembly is required to replace the batteries. Tool needed for battery replacement: Phillips screwdriver (not included).
- When sounds from this toy become faint or stop working, it's time for an adult to replace the batteries!
- Requires four "AA" batteries for operation (included).
- Rotate the volume dial to a comfortable listening level.
- There are 26 letter tiles. One side has a raised letter of the alphabet along with the Braille letter. The other side has a picture of a word associated with that letter.
- The words shown in **bold**, italic quotes are sample responses. The toy may respond differently, depending on which tile is rolled.



Notes




- **If the desk does not recognize the tile rolled, check to see if:**
 - Tiles are rolled outside a zone of about 1 m (3 feet) from the sides and front of the desk. Do not roll tiles behind the desk.
 - Your child is playing with the desk in a noisy room with clicking noises in the background. This toy recognizes the clicking sounds made from each tile as it is rolled. If there is another clicking or tapping noise in the background, the toy will not be able to identify the tile because of this interference. Make sure your child plays with this toy in a quiet room.
 - Your child rolls the tile while the toy is “talking”. Wait until the toy is finished “talking”.
 - Your child has rolled two tiles at the same time. Roll only one tile at a time.
 - Both wheels on the tile do not contact a surface when rolled.
- If the desk does not recognize the letter rolled, you will hear a tone. Simply re-roll the tile. This time, try rolling it slower.
- For best performance, roll the tiles on the desk surface.
- This toy features an automatic shut off, and will turn off if your child is not actively playing with it after about 15-30 seconds. You can also turn this toy off by pressing the power button **●/●**.

Hint:

Teach  and Test  each have two play modes. Press the Teach /Test  button for the first play mode; press again for the second play mode; press again to return to the first play mode!


Teach

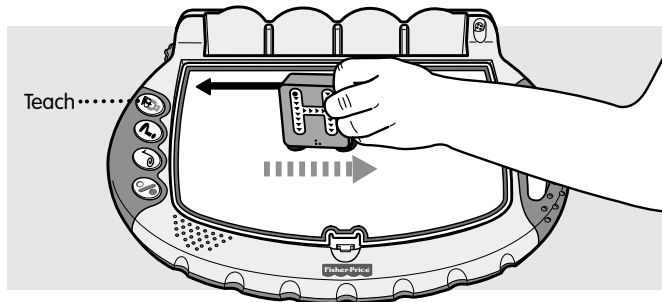
Letters

When you:	The Desk Responds:
Press the  Teach button once .	<i>“Let’s roll letters. Choose a letter and roll it back and forth.”</i>
Roll a tile.	The desk magically knows which letter is rolled. You’ll hear the letter, phonics, plus a related word and fun sound. <i>“H - Ha - Horn.”</i>
Roll the same tile again.	This time, you’ll hear a related word and the letter plus a fun sound. <i>“Horn - horn begins with the letter H.”</i>

Teach

Colours

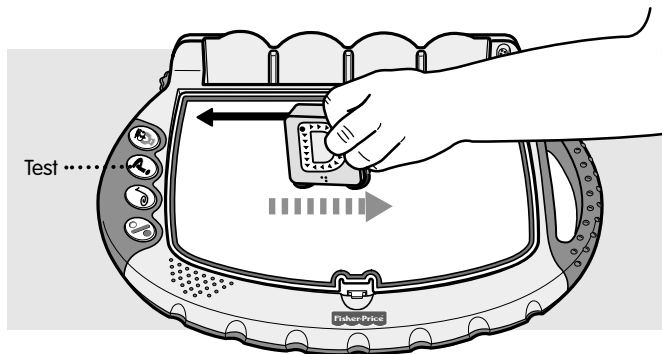
When you:	The Desk Responds:
Press the  Teach button twice .	<i>“Let’s roll colours. Choose a colour and roll it back and forth.”</i>
Roll a tile.	The desk tells you the colour rolled and the letter on that tile. <i>“You found the colour green with the letter H.”</i>



Test

Letter Identification


When you:	The Toy Responds:
<p>Press the ? Test button once and listen to the question.</p> <p>Roll a tile.</p> <p>Hint: If your child rolls the wrong tile twice, the toy responds with a colour clue!</p>	<p>“Get ready to roll. Find the letter D. Roll it!”</p> <p>Roll the correct tile and you’ll hear a positive response with a fun sound.</p> <p>“Alright! D – duh – Drum – ‘rat-tat-tat’.”</p> <p>If your child rolls the wrong tile, the desk tells your child what tile was rolled and asks the same question again.</p> <p>“P. Roll the letter D.”</p> <p>After rolling the wrong tile for the third time, the toy advances to the next question.</p>



Test

Spelling

When you:

Press the  Test button twice and listen to the question.

Roll the first tile.

Hint: If your child rolls the wrong tile twice, the toy responds with a colour clue!

Roll the next tile(s).

Hint: Try placing the tiles in alphabetical order near the desk. This will help your child find each letter.

The Toy Responds:

**“Let’s spell a word: Jet.
J - E - T. Find the first letter
that spells the word Jet.
Roll it.”**

Roll the correct tile and you’ll hear a positive response.

“J - Alright! Find the letter E.”

If your child rolls the wrong tile, the desk tells your child what tile was rolled and asks the same question again.

“G. Roll the letter J.”

After rolling the wrong tile for the third time, the toy advances to the next question.

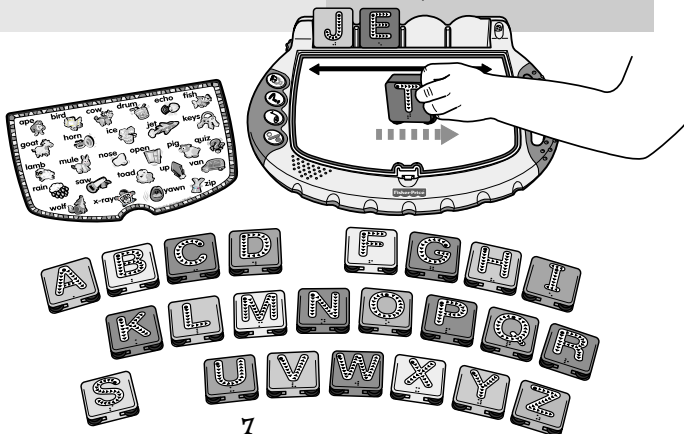
Roll the correct tile and you’ll hear a positive response.

“E - Alright! Find the letter T.”

If your child rolls the wrong tile, the desk tells your child what tile was rolled and asks the same question again.


“F. Roll the letter E.”

After rolling the wrong tile for the third time, the toy advances to the next question.





Tickle

When you:	The Toy Responds:
Press the  Tickle button.	<i>“Let’s do the letter rap.”</i> (The music starts.)
Roll a tile.	The desk knows which tile is rolled and you’ll hear a related word and the letter – all to the beat of the music! <i>“Toad - t - t - t - toad - t - toad.”</i>

Your Child Is Learning!

Letter Identification	Introduces the entire alphabet – A to Z.
Phonics	Phonics helps your child with beginning reading.
Word Association	Each letter has a related word, so your child is exposed to 26 vocabulary words.
Colours	There are six different colour tiles.
Braille Alphabet	Your child can feel a Braille letter on each tile.
Listening Skills	Your child listens to the toy prompts and responds accordingly.

Writing and Drawing

.....

ENG



- Your child can practice how to make letters by tracing the raised letter on each tile.
- Then, your child can use the dry erase marker (included) to write the letter or draw a picture on the desk surface!

Note: Be sure to let dry erase markings dry at least 15 seconds before touching.

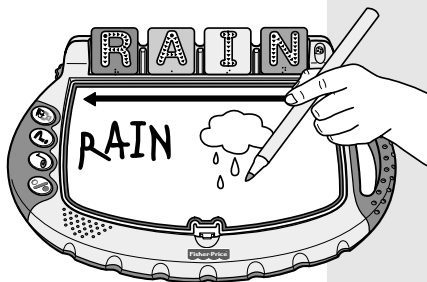
- Use paper towel to erase the drawing surface.

IMPORTANT! To completely remove dry-erase marker residue from the drawing surface, wipe it with a damp cloth after each use. Dry-erase marker images left on the drawing surface for extended periods of time should also be removed this way.

- Use only the Fisher-Price® dry-erase marker with this product. Never use regular or permanent markers because they cannot be erased and will damage the drawing surface.
- Never use the Fisher-Price dry-erase marker on any other surfaces. The markings may not erase from porous surfaces such as cloth, unfinished wood, matte finish paint, wallpaper, vinyl, etc.

Hint:

To remove dry-erase marker from the skin, simply use soap and water.

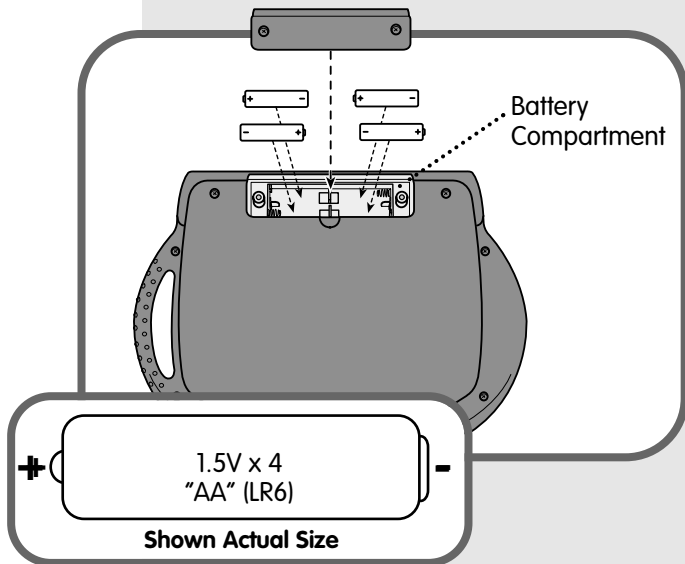


IMPORTANT! Use only the Fisher-Price dry-erase marker included. Not all dry-erase markers are made especially for children. To purchase Fisher-Price dry-erase markers, please call Fisher-Price Consumer Relations at 1-800-567-7724.

Battery Replacement

.....

For best performance, we recommend replacing the batteries that came with this toy with four, new **alkaline** "AA" (LR6) batteries.



- Locate the battery compartment on the back of the toy.
- Loosen the screws in the battery compartment door with a Phillips screwdriver.
- Lift to remove the battery compartment door.
- Insert four "AA" (LR6) **alkaline** batteries as indicated inside the battery compartment.
- Replace the battery compartment door and tighten the screws with a Phillips screwdriver. Do not over-tighten.

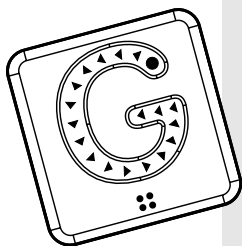
Hint:

We recommend using **alkaline** batteries for longer battery life.

Battery Tips

.....

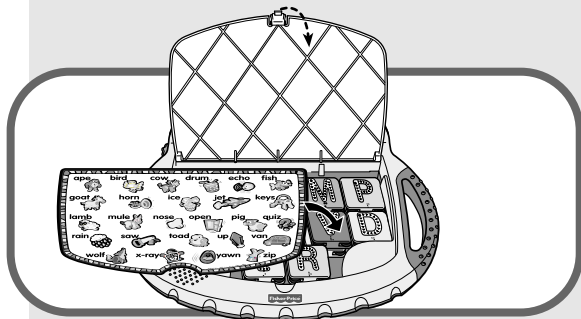
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Remove the batteries during long periods of non-use. Always remove exhausted batteries from the toy. Battery leakage and corrosion can damage this toy. Dispose of batteries safely.
- Never short circuit the battery terminals.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended in the "Battery Replacement" instructions are to be used.
- If removable rechargeable batteries are used, they are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before they are charged.
- If you use a battery charger, it should be examined regularly for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. Do not use a damaged battery charger until it has been properly repaired.
- Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.



Clean-up

Hint:

Be sure you replace the cap tightly on the Fisher-Price® dry-erase marker to prevent it from drying out when not in use.



- Lift the desk surface. Place all of the tiles, the spelling card and the dry-erase marker in the storage compartment and close the desk surface.

Care

- Keep water, sand and dirt off of this toy.
- Keep this toy away from direct sunlight and excessive heat.
- Wipe this toy and the letter tiles with a clean cloth dampened with a mild soap and water solution. Do not immerse this toy or the letter tiles.
- This toy has no consumer serviceable parts. Please do not take this toy apart.
- Do not drop this toy on a hard surface.

ICES-003

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

CANADA

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

Jouons !

Conseil :

S'assurer de faire glisser le carreau sur une distance d'au moins 15 cm sur le tableau. Utiliser la ligne tracée sur la surface du tableau en référence.

(FR)

- 1 Appuyer sur le bouton d'alimentation ●/●.
- 2 Appuyer sur un des boutons d'activité :
Étudier – **Tester** – **Amuser**.



Étudier

Lettres – Appuyer une fois sur le bouton Étudier et faire glisser un carreau.

Le jouet nommé la lettre, fait le son, prononce un mot commençant par cette lettre et émet un son amusant.

Couleurs – Appuyer deux fois sur le bouton Étudier et faire glisser un carreau. Le jouet nommé la couleur et la lettre du carreau.



Tester

Lettres – Appuyer une fois sur le bouton Tester. Écouter la question. Trouver le carreau portant la lettre demandée et le faire glisser.

Épellation – Appuyer deux fois sur le bouton Tester. Écouter le jouet prononcer le mot et l'épeler. Trouver chacune des lettres et glisser les carreaux correspondants, un à la fois, pour épeler le mot.

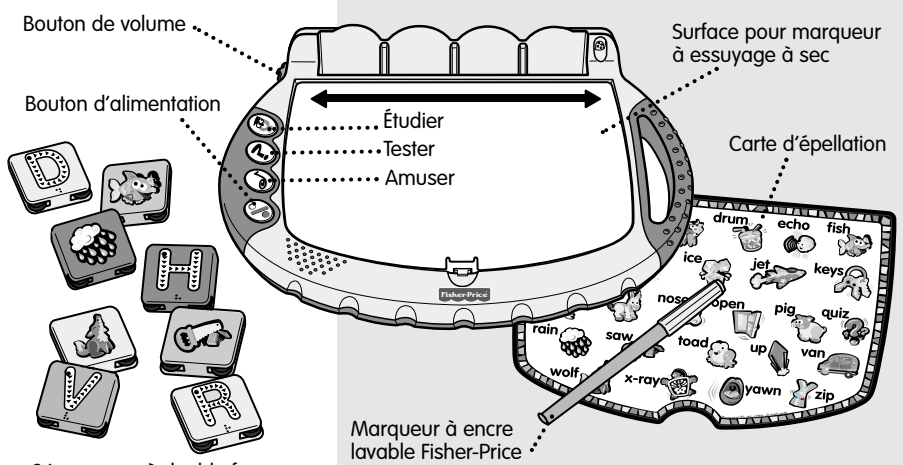


Amuser

Faire glisser n'importe quel carreau pour composer une musique rap personnalisée.

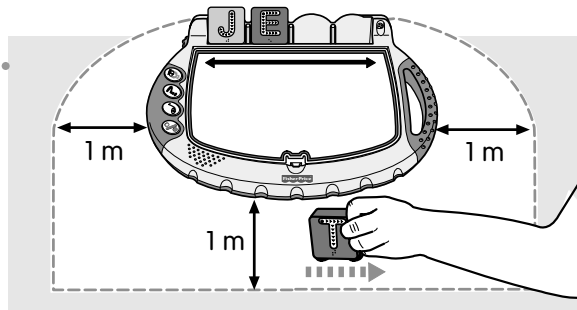
Remarques

- Jouet d'expression anglaise
- Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte. Outil requis pour le remplacement des piles : tournevis cruciforme (non fourni).
- Lorsque les sons du jouet s'affaiblissent ou cessent de fonctionner, un adulte doit remplacer les piles.
- Fonctionne avec 4 piles AA (fournies).
- Régler le volume en tournant le bouton du volume.
- 26 carreaux de lettres sont fournis. D'un côté, la lettre est inscrite en relief et en braille. De l'autre, un dessin illustre un mot commençant par cette lettre.
- Les mots en caractères italique gras sont des exemples de réponses. Le jouet peut répondre différemment, selon le carreau glissé.







26 carreaux à double face

Remarques




- **Si le tableau ne reconnaît pas un carreau glissé, s'assurer que :**
 - les carreaux sont glissés sur les côtés ou à l'avant du tableau, à 1 m maximum de celui-ci. Ne pas faire glisser les carreaux derrière le tableau;
 - l'enfant ne joue pas avec ce produit dans une pièce bruyante où des cliquetis sont en bruit de fond. Ce jouet reconnaît les cliquetis faits par chaque carreau glissé. Si d'autres cliquetis sont en bruit de fond et produisent des interférences, le jouet ne peut reconnaître le carreau. S'assurer que l'enfant joue dans une pièce tranquille;
 - l'enfant ne fait pas glisser le carreau alors que le jouet « parle ». Il faut attendre que le jouet ait cessé de « parler »;
 - l'enfant ne fait pas glisser deux carreaux à la fois. Il faut faire glisser un seul carreau à la fois;
 - les deux roulettes sous le carreau entrent en contact avec la surface du tableau.
- Si le tableau ne reconnaît pas la lettre glissée, il émet un son. Glisser le carreau de nouveau plus lentement.
- Pour de meilleurs résultats, glisser les carreaux sur la surface du tableau.
- Ce jouet comporte un système d'arrêt automatique; il s'éteindra 15 à 30 secondes après que l'enfant ait cessé de jouer. Pour éteindre le jouet manuellement, appuyer sur le bouton d'alimentation ●/●.

Conseil :

Les fonctions Étudier  et Tester  ont chacune deux modes. Appuyer sur Étudier  ou Tester  pour utiliser le premier mode; appuyer de nouveau pour utiliser le second mode. Pour retourner au premier mode, appuyer une troisième fois.


Étudier

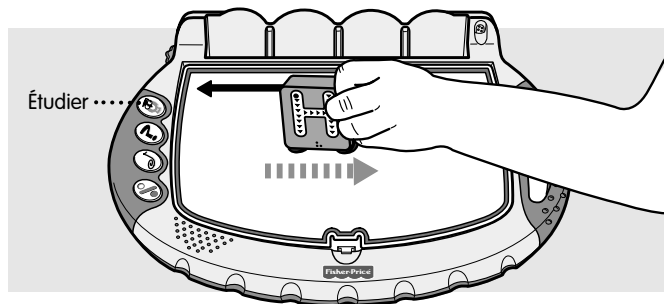
Lettres

Quand l'enfant :	Le tableau :
Appuie une fois sur le bouton Étudier 	Dit : « Let's roll letters. Choose a letter and roll it back and forth. »
Fait glisser un carreau.	Reconnaît la lettre comme par magie. Il la nomme, fait le son, prononce un mot commençant par la lettre et émet un son amusant : « H - Ha - Horn. »
Fait glisser le même carreau.	Cette fois-ci, le tableau prononce un mot commençant par cette lettre, nomme la lettre et émet un son amusant : « Horn - horn begins with the letter H. »

Étudier

Couleurs

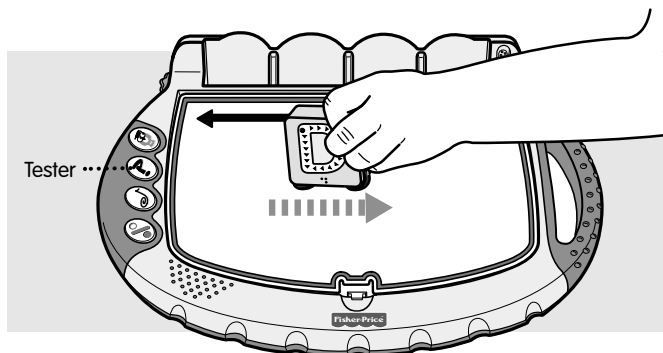
Quand l'enfant :	Le tableau :
Appuie deux fois sur le bouton Étudier 	Dit : « Let's roll colours. Choose a colour and roll it back and forth. »
Fait glisser un carreau.	Dit de quelle couleur et de quelle lettre il s'agit : « You found the colour green with the letter H. »



Tester


Identification des lettres

Quand l'enfant :	Le jouet :
Appuie sur le bouton Tester ? , il doit écouter les instructions.	Dit : « Get ready to roll. Find the letter D. Roll it! »
<p>Fait glisser un carreau.</p> <p>Conseil : Si l'enfant fait glisser le mauvais carreau à deux reprises, le jouet répond en donnant un indice de couleur !</p>	<p>Félicite l'enfant si celui-ci a bien répondu et émet un son amusant :</p> <p>“Alright! D – duh – Drum – ‘rat-tat-tat’.”</p> <p>Si l'enfant se trompe, le tableau nomme la lettre qui apparaît sur le carreau et repose la question.</p> <p>“P. Roll the letter D.”</p> <p>Si l'enfant fait glisser le mauvais carreau à trois reprises, le jouet pose une autre question.</p>



Épellation

Quand l'enfant :

Appuie **deux** fois sur le bouton **Tester** , il doit écouter les instructions.

Le jouet :

Dit : « **Let's spell a word: Jet. J - E - T. Find the first letter that spells the word Jet. Roll it. »**

Fait glisser le premier carreau.

Félicite l'enfant si celui-ci a bien répondu :

“J - Alright! Find the letter E.”

Conseil : Si l'enfant se trompe à deux reprises, le jouet répond en donnant un indice de couleur !

Si l'enfant se trompe, le tableau nomme la lettre qui apparaît sur le carreau et repose la question.

“G. Roll the letter J.”

Si l'enfant se trompe à trois reprises, le jouet pose une autre question.

Fait glisser le(s) carreau(x) suivant(s).

Félicite l'enfant si celui-ci a bien répondu :

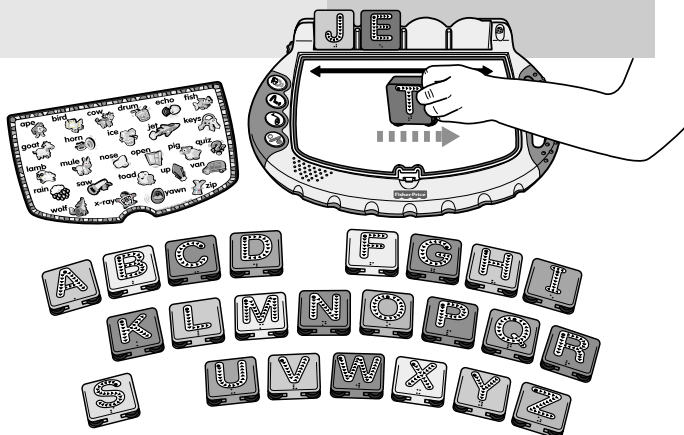
“E - Alright! Find the letter T.”

Conseil : Placer les carreaux en ordre alphabétique près du tableau. Cela aidera l'enfant à trouver les lettres.

Si l'enfant se trompe, le tableau nomme le carreau glissé et repose la question.


“F. Roll the letter E.”

Si l'enfant se trompe à trois reprises, le jouet pose une autre question.





Amuser

Quand l'enfant...	Le jouet...
Appuie sur le bouton Amuser  .	Dit : « Let's do the letter rap. » (La musique commence.)
Fait glisser un carreau.	Reconnait quel carreau a été glissé, prononce un mot commençant par la lettre et nomme la lettre, tout cela en suivant le rythme de la musique! “Toad - t - t - t - toad - t - toad.”

L'enfant apprend !

.....

Les lettres.	Le tableau présente tout l'alphabet, de A à Z.
Les sons.	Les sons aident l'enfant à s'initier à la lecture.
L'association avec des mots.	Chaque lettre est reliée à un mot. De cette façon, l'enfant apprend 26 mots.
Les couleurs.	Les carreaux sont de 6 couleurs différentes.
Le braille.	L'enfant peut sentir la lettre en braille sur chaque carreau.
L'écoute.	L'enfant écoute ce que lui demande le jouet et il répond.

L'écriture et le dessin

.....

FR



- L'enfant peut se pratiquer à former les lettres en traçant celle en relief sur chaque carreau.
- Puis, il peut utiliser le marqueur à encre lavable (fourni) pour écrire la lettre ou faire un dessin sur la surface du jouet !

Remarque : Laisser sécher l'encre du marqueur pendant au moins 15 secondes avant d'y toucher.

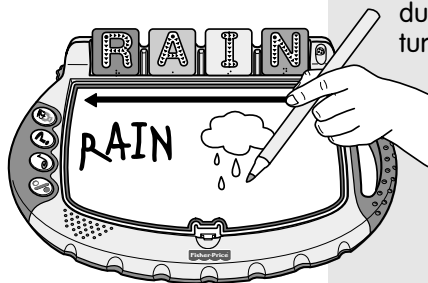
- Utiliser un essuie-tout pour nettoyer la surface du tableau.

IMPORTANT ! Pour enlever le résidu d'encre lavable sur la surface à dessiner, essuyer celle-ci avec un linge humide après chaque utilisation. Les dessins à l'encre lavable laissés sur la surface à dessiner pendant de longues périodes peuvent aussi être éliminés de cette façon.

- Utiliser uniquement le marqueur à encre lavable Fisher-Price avec ce jouet. Ne jamais utiliser de marqueurs ordinaires ou à encre indélébile car leur encre ne peut être effacée de la surface à dessiner.
- Ne jamais utiliser le marqueur à encre lavable Fisher-Price sur d'autres surfaces. Les marques peuvent être difficiles à enlever sur les surfaces poreuses comme du tissu, du bois non protégé, de la peinture mate, du papier mural, du vinyle, etc.

Conseil :

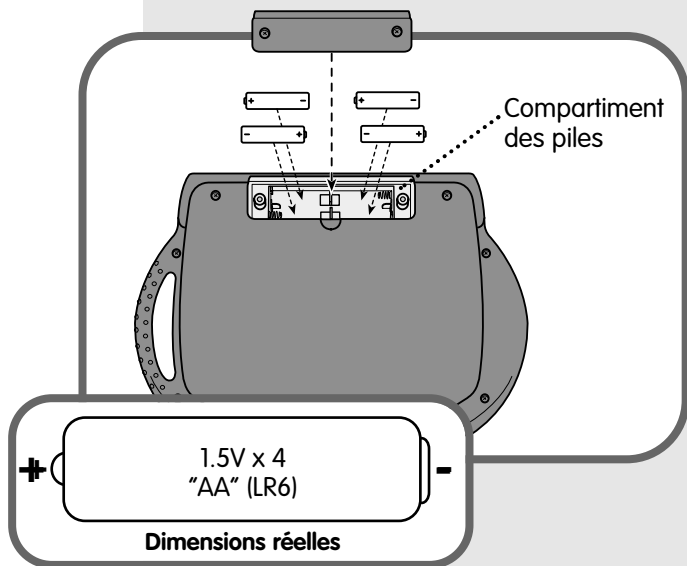
Utiliser simplement du savon et de l'eau pour faire disparaître les traces de marqueur à encre lavable sur la peau.



IMPORTANT ! Utiliser uniquement le marqueur à encre lavable Fisher-Price. Les marqueurs à encre lavable ne conviennent pas tous aux enfants. Pour se procurer des marqueurs à encre lavable Fisher-Price, communiquer avec le Service à la clientèle.

Remplacement des piles

Pour de meilleurs résultats, il est recommandé de remplacer les piles fournies avec ce produit par 4 piles **alcalines** (LR6) AA neuves.



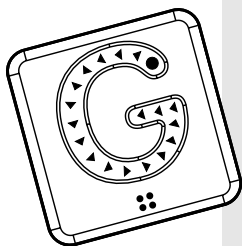
Conseil :

Il est recommandé d'utiliser des piles **alcalines**, car elles durent plus longtemps.

- Trouver le compartiment des piles à l'arrière du jouet.
- Dévisser les vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme.
- Soulever et retirer le couvercle du compartiment des piles.
- Insérer quatre piles alcalines AA (LR6) comme indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Remettre le couvercle en place et serrer les vis à l'aide d'un tournevis cruciforme. Ne pas trop serrer.

Conseils relatifs aux piles

.....



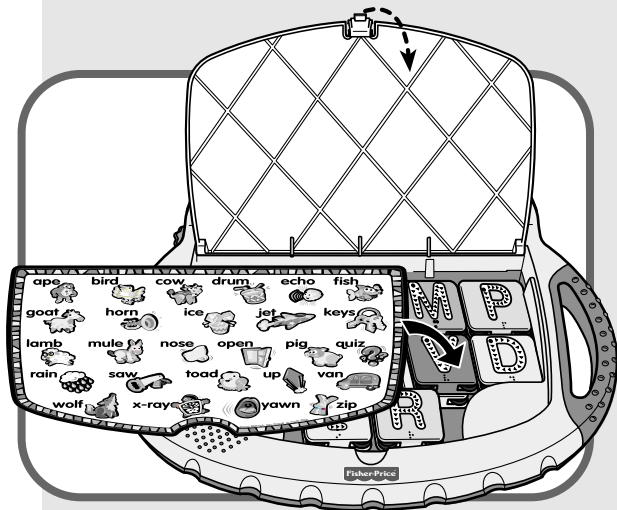
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- Do not mix different types of batteries: alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). Enlever les piles si le produit n'est pas utilisé pendant de longues périodes. Toujours retirer les piles usées du produit. Une pile qui fuit peut causer de la corrosion et endommager le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne jamais court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées dans les instructions d'installation des piles, ou des piles équivalentes.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte.
- Retirer les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Si un chargeur de piles est utilisé, son cordon, sa prise, son boîtier et ses autres pièces doivent être examinés régulièrement pour en vérifier le bon état. Ne pas utiliser un chargeur endommagé sans qu'il ne soit correctement réparé.
- Ne pas jeter les piles dans un feu. Elles pourraient exploser ou couler.

Nettoyage

- Enlever la surface du tableau. Placer tous les carreaux, la carte d'épellation et le marqueur à encre lavable dans le compartiment de rangement et remettre la surface du tableau en place.

Conseil :

S'assurer de bien mettre le capuchon du marqueur à encre lavable Fisher-Price pour éviter que l'encre sèche s'il n'est pas utilisé.



Entretien

.....

- Garder le jouet à l'abri de l'eau, du sable, des saletés, des rayons directs du soleil et de la chaleur excessive.
- Nettoyer le tableau et les carreaux avec un chiffon propre et de l'eau savonneuse. Ne pas plonger ce jouet ou les carreaux dans l'eau.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas le démonter.
- Ne pas laisser tomber ce jouet sur une surface dure.

NMB-003

.....

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

CANADA

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