



## **(ENG)** Instructions

**Model Number: 77951**

**This toy is English speaking.**

## **(FR)** Instructions

**Numéro de modèle : 77951**

**Jouet d'expression anglaise.**



ENG

# Let's Go!

- 1 Slide the power/volume switch:
  - On with **low** volume.
  - On with **high** volume.
- 2 Press one of the mode buttons:  
Teach – Test – or Tickle.



## Teach

Spin the dial to hear the letter, its phonics, a related word and a fun sound.



## Test

Listen to the question. Spin the dial to the correct letter.



## Tickle

Spin the dial to create your own musical "letter rap".

### Hint:

When you spin the dial to select a letter, make sure you see the letter through the hole in the green button.

## Consumer Information



### CANADA

Mattel Canada Inc., 6155 Freemont Blvd.,  
Mississauga, Ontario L5R 3W2.

**Questions? 1-800-567-7724.**

ENG

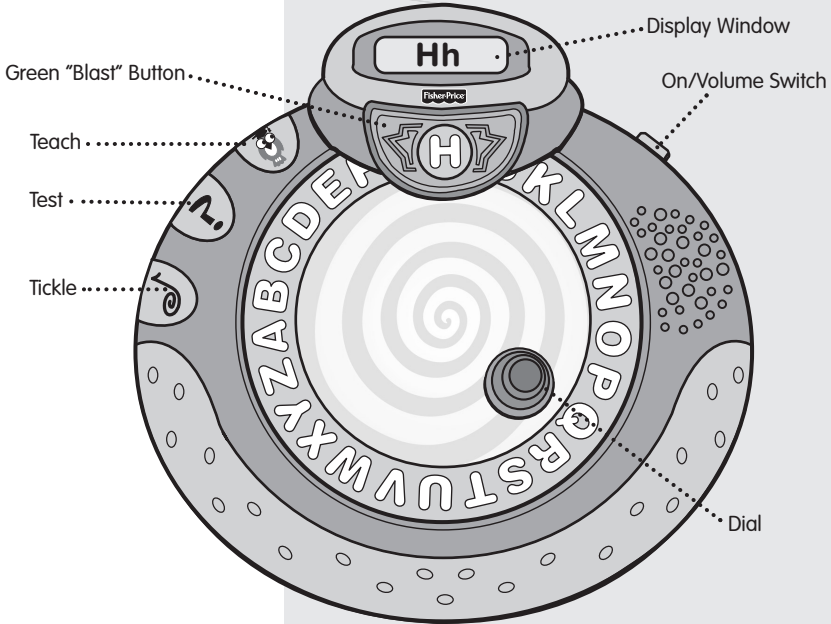
# What is Learning Sensations?



Multisensory toys that offer a comprehensive learning experience. Your child enjoys the fun of learning through **sight**, **sound** and **touch**. **Seeing** letters, words and fun animations promotes visual learning.

**Listening** to letters, words, phonics, fun sound effects and music enhances auditory learning. And, **feeling** raised letters and spinning the dial encourages tactile learning.




Your child enjoys the fun of learning letters, word associations, spelling basics and more with this toy. Add fun animations and sound effects plus a musical "letter rap" and you'll find your child's learning in lots of surprising ways.



ENG

## Helpful Hints

.....

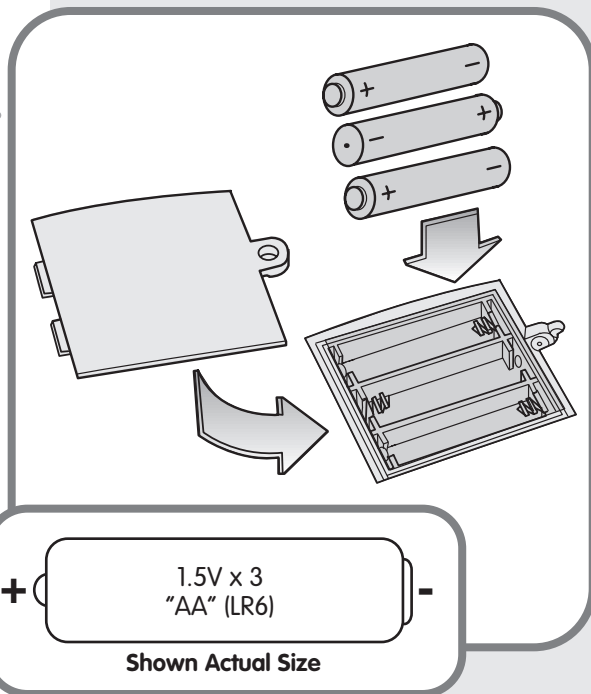
- Please keep this manual for future reference, as it contains important information.
- Adult assembly is required to install the batteries. Tool needed for battery installation: Phillips screwdriver (not included).
- When sounds from – or the display on this toy become faint or stop working, it's time for an adult to replace the batteries!
- Requires three "AA" **alkaline** batteries for operation (not included).
- Be sure to select a comfortable listening level when turning power on. Select: On with high volume  ; or on with low volume .
- 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 sliding the power/volume switch to .
- The words shown in bold, italic quotes throughout this manual are sample responses. This toy may respond differently.
- Wipe this toy with a clean cloth dampened with a mild soap and water solution. Do not immerse this toy.
- This toy has no consumer serviceable parts. Please do not take this toy apart.

## Care

.....

(ENG)

## Battery Installation



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

### Hint:

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

ENG

## 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.
- Do not dispose of batteries in a fire. The batteries may explode or leak.
- 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 Installation" 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.

## ICES-003


.....

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

ENG

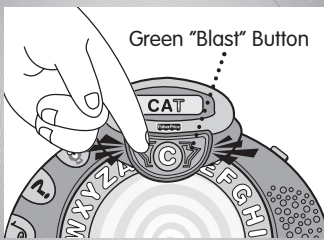
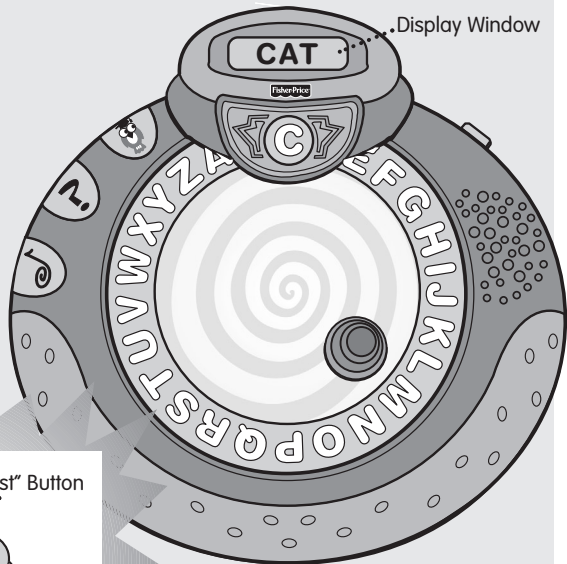
## Teach

## Letters

When you:	The Toy Responds:
Press the  Teach button.	<b>“Let’s spin letters.”</b>
Spin the dial to select a letter.	The toy magically knows which letter you selected. You’ll hear the letter, phonics, plus a related word and fun sound. <b>“C – cuh – cat – meow.”</b>
Press the green button to <b>blast</b> to the next level.	Now, you’ll hear and see how to spell the related word. <b>“Cat – C-A-T – Cat – meow.”</b>

## Hint:

Look at the display window to see letters, words and fun animations!



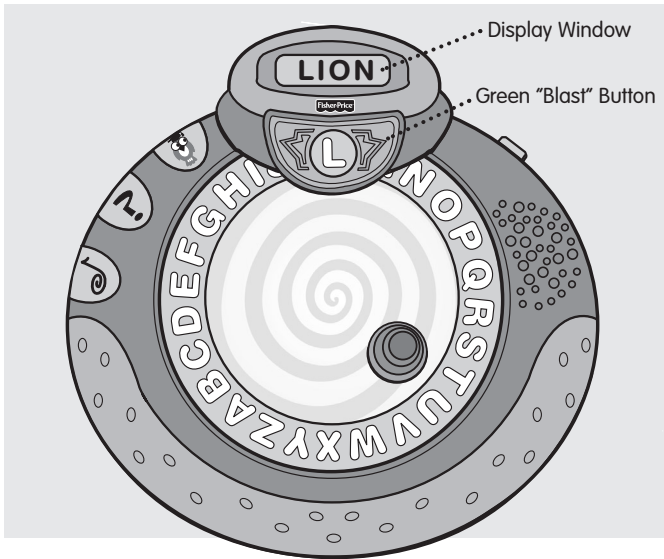
ENG

# Test

When you:	The Toy Responds:
Press the <b>?</b> Test button.	<b>"Find the letter L as in lion."</b>
Spin the dial to select a letter.	Select the correct letter and you'll hear and see a positive response and a fun sound. <b>"Awesome! L - luh - lion - rrroar."</b> (After answering correctly, you can <b>blast</b> to a spelling question. Press the green button.)
	If your child selects the wrong letter, your child hears the letter selected and then is asked the same question. <b>"I. Find the letter L as in lion."</b>
	After selecting the wrong letter a third time, the toy advances to another question. <b>"Find the letter B as in ball."</b>

## Hint:

If your child selects the wrong letter a second time, your child receives a clue! Look in the display window.





ENG

# Test

## When you:

Answer a question correctly in **Test** mode and then press the green button to **blast** to spelling.

Spin the dial to select a letter.

## The Toy Responds:

Look at the display window.  
*"Find the missing letter."*

Select the correct letter and you'll hear and see a positive response and a fun sound.

*"Way to go! Lion - L-i-o-n - Lion."*

If your child selects the wrong letter, your child hears the letter and then is shown the word and its proper spelling again. Then, the same question is repeated.

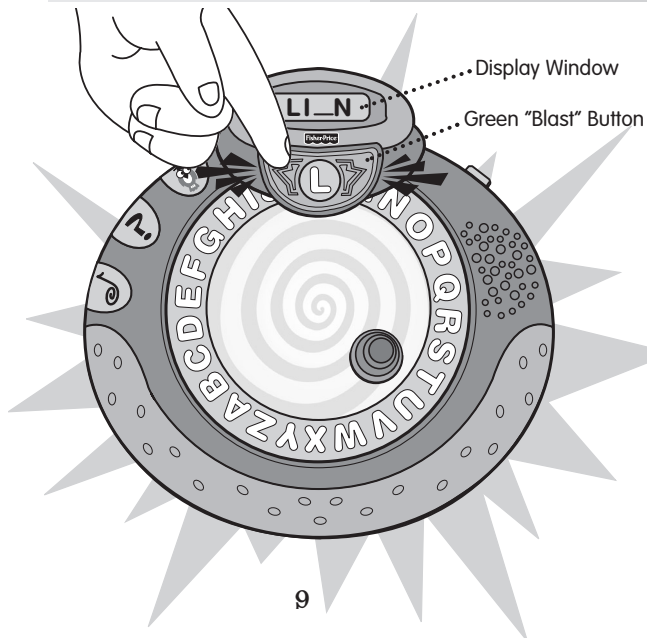
*"Find the missing letter."*

After selecting the wrong letter a third time, the toy reverts back to a letter identification question.

*"Find the letter D as in duck."*


## Hint:

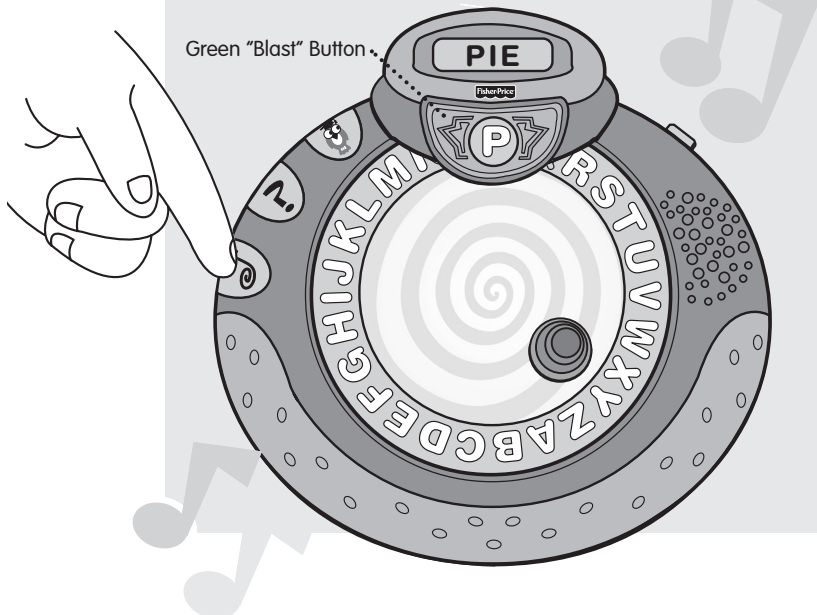
In **Test** mode, you can only **blast** to a spelling question **after** answering a letter identification question **correctly**.



ENG

# Tickle

When you:	The Toy Responds:
Press the  Tickle button.	<b>"Let's spin and rap."</b> (The music starts.)
Spin the dial to select a letter.	The toy knows which letter you selected and you'll hear the letter and the related word all to the beat of the music!  <b>"P - pie - puh-puh-puh - Pie."</b>
Press the green button to <i>blast</i> into more rapping fun.	You'll hear phonics each time you press the button.  <b>"Puh."</b>



©2001 Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc.,  
East Aurora, New York 14052 U.S.A.- All Rights Reserved  
©2001 Fisher-Price Inc., une filiale de Mattel, Inc.,  
East Aurora, New York 14052 É.-U. - Tous droits réservés.

Printed in China/Imprimé en Chine  
77951pr-0820

(FR)

# Allons-y!

- 1 Glisser l'interrupteur de mise en marche et de réglage du volume :
  - à la position de volume **faible**;
  - à la position de volume **fort**.
- 2 Appuyer sur un des boutons d'activité :  
**Apprendre – Tester – Amuser.**



## Pour apprendre

Tourner la roulette pour entendre le nom de la lettre, son phonème, un mot associé et un son amusant.



## Pour tester

Écouter la question. Tourner la roulette jusqu'à la bonne lettre.



## Pour amuser

Tourner la roulette pour composer son propre air rap avec des lettres.

### Conseil

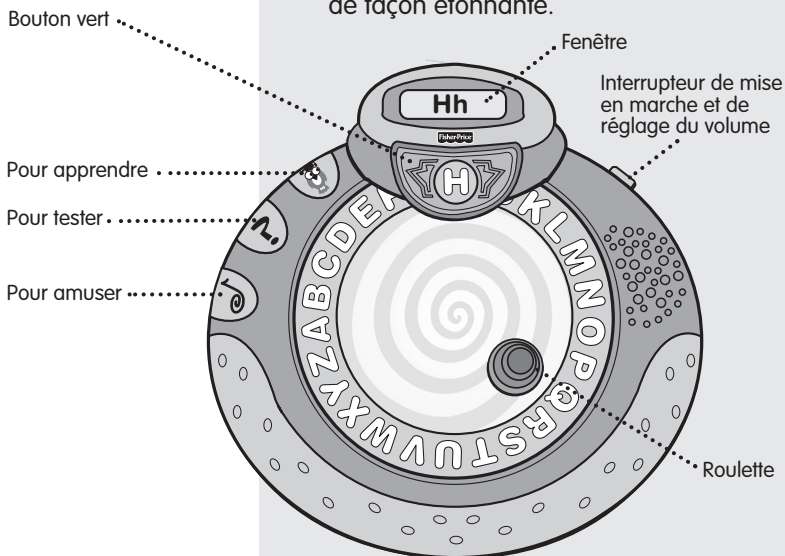
Quand l'enfant tourne la roulette pour sélectionner une lettre, s'assurer de bien voir la lettre à travers le trou au centre du bouton vert.

FR

# En quoi consistent les jouets Apprentissage par les sens ?

.....




Il s'agit de jouets multisensoriels qui offrent une expérience d'apprentissage complète. Les enfants aiment apprendre au moyen de la vue, de l'ouïe et du toucher. Voir des lettres, des mots et des animations amusantes favorise l'apprentissage par la vue. Entendre le nom des lettres, leur phonème, des mots, des effets sonores et de la musique favorise l'apprentissage par l'ouïe. Sentir le relief des lettres et tourner la roulette favorisent l'apprentissage par le toucher. Ce jouet permet aux enfants de découvrir l'alphabet, d'apprendre des associations de mots et s'initier à l'épellation. En y ajoutant des animations amusantes et des effets sonores de même qu'un rap avec des lettres, les enfants apprennent de façon étonnante.



(FR)

## Conseils pratiques

.....

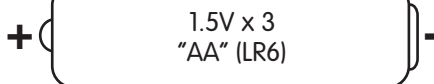
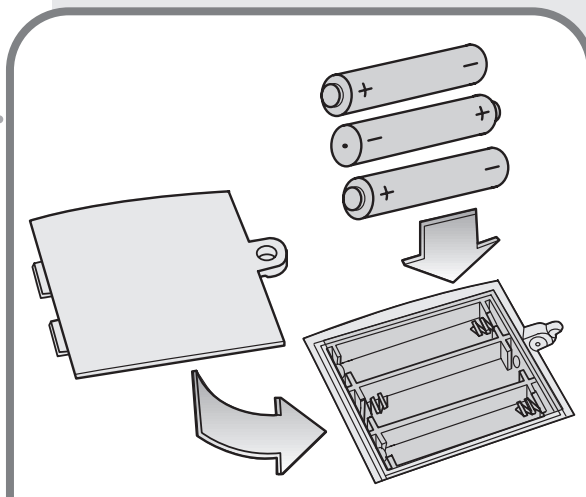
- Conserver ce guide car il contient des renseignements importants.
- Les piles doivent être installées par un adulte. Outil requis pour l'installation des piles : tournevis cruciforme (non fourni).
- Si les sons ou l'affichage du jouet s'affaiblissent ou disparaissent, un adulte doit remplacer les piles.
- Fonctionne avec trois piles **alcalines** AA (non fournies).
- Au moment de mettre le jouet en marche, régler le volume à fort  ou à faible .
- 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, glisser l'interrupteur de mise en marche et de réglage du volume à .
- Dans ce guide, les mots en italiques gras et entre guillemets sont des exemples de réponses. Ce jouet peut répondre différemment.

## Entretien

.....

- Nettoyer ce jouet avec un chiffon propre et de l'eau savonneuse. Ne pas le plonger dans l'eau.
- Il n'existe pas de pièces de rechange pour ce jouet. Ne pas le démonter.

## ® Installation des piles



### Dimensions réelles

- Repérer le couvercle du compartiment des piles à l'arrière du jouet.
- Dévisser la vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme.
- Soulever le couvercle du compartiment des piles.
- Insérer trois 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.

### Conseil

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

(FR)

## Conseils relatifs aux piles


.....

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- 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 pas jeter les piles dans un feu. Elles pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées dans la section 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.

FR

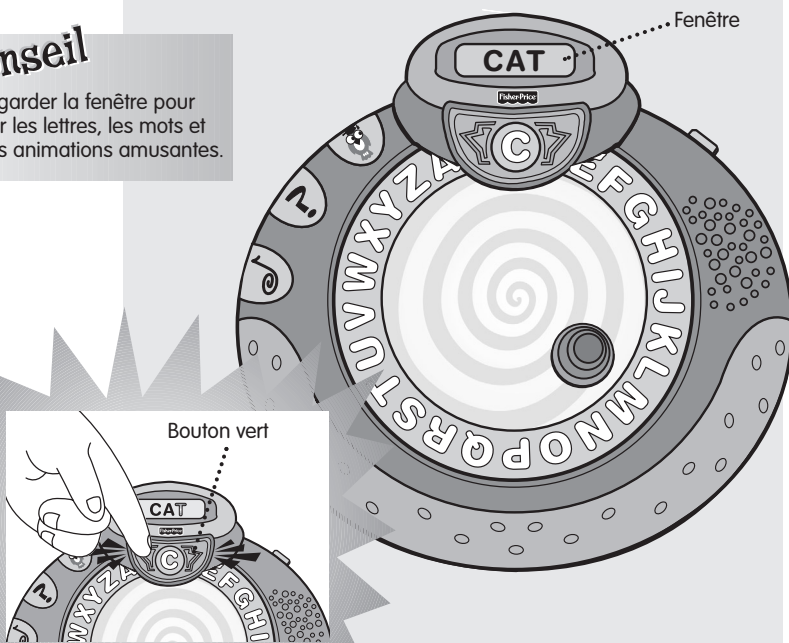
Pour  
apprendre

## Lettres

Quand l'enfant :	Le jouet répond :
Appuie sur le bouton <b>Pour apprendre</b> 	« <i>Let's spin lettres.</i> »
Faire tourner la roulette pour sélectionner une lettre.	Comme par magie, le jouet sait quelle lettre l'enfant a choisie. Le jouet nomme la lettre, en produit le phonème et dit un mot qui y est associé suivi d'un son amusant. « <i>C - cuh - cat - meow.</i> »
Appuyer sur le bouton vert pour passer au niveau suivant.	Maintenant, l'enfant voit et entend comment épeler le mot associé. « <i>Cat - C-A-T - Cat - meow.</i> »

### Conseil

Regarder la fenêtre pour voir les lettres, les mots et des animations amusantes.





(FR)

# Pour tester

**Quand l'enfant :**

 Appuie sur le bouton **Pour tester** ?

Tourner la roulette pour sélectionner une lettre.

**Le jouet répond :**
*«Find the lettre L as in lion.»*

Si l'enfant sélectionne la bonne lettre, il verra une réponse positive et entendra un son amusant.

*«Awesome! L - luh - lion - rroar.»*

 (Si l'enfant répond correctement, il peut passer à une question d'épellation. Appuyer sur le bouton **vert**.)

Si l'enfant sélectionne la mauvaise lettre, il entendra la lettre choisie et le jouet répétera la question.

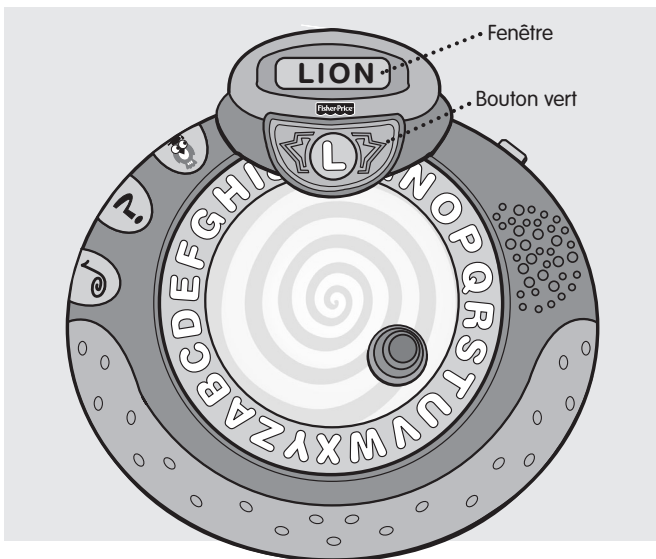
*«I. Find the lettre L as in lion.»*

S'il choisit la mauvaise lettre une troisième fois, le jouet passera à une autre question.

*«Find the lettre B as in ball.»*

## Conseil

Si l'enfant sélectionne la mauvaise lettre une seconde fois, il aura droit à un indice. Regarder dans la fenêtre.



FR

## Pour tester

### Quand l'enfant :

Répond correctement à une question au mode **Pour tester** puis appuie sur le bouton **vert** pour passer à l'épellation.

### Le jouet répond :

Regarder la fenêtre.  
«*Find the missing lettre.*»

Tourner la roulette pour choisir une lettre.

Sélectionner la bonne lettre et l'enfant verra une réponse positive et entendra un son amusant.

«*Way to go! Lion - L-i-o-n - Lion.*»

## Conseil

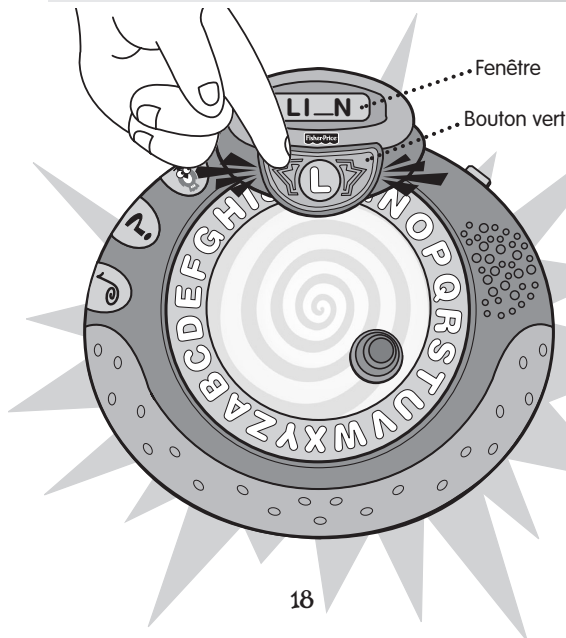
Au mode **Pour tester**, l'enfant peut seulement passer à une question d'épellation s'il a répondu **correctement** à une question sur l'identification d'une lettre.

Si l'enfant choisit la mauvaise lettre, il entendra le nom de la lettre et verra le mot et la façon de l'épeler. Le jouet posera de nouveau la même question.

«*Find the missing lettre.*»


Si l'enfant choisit la mauvaise lettre une troisième fois, le jouet revient à une question portant sur les lettres.

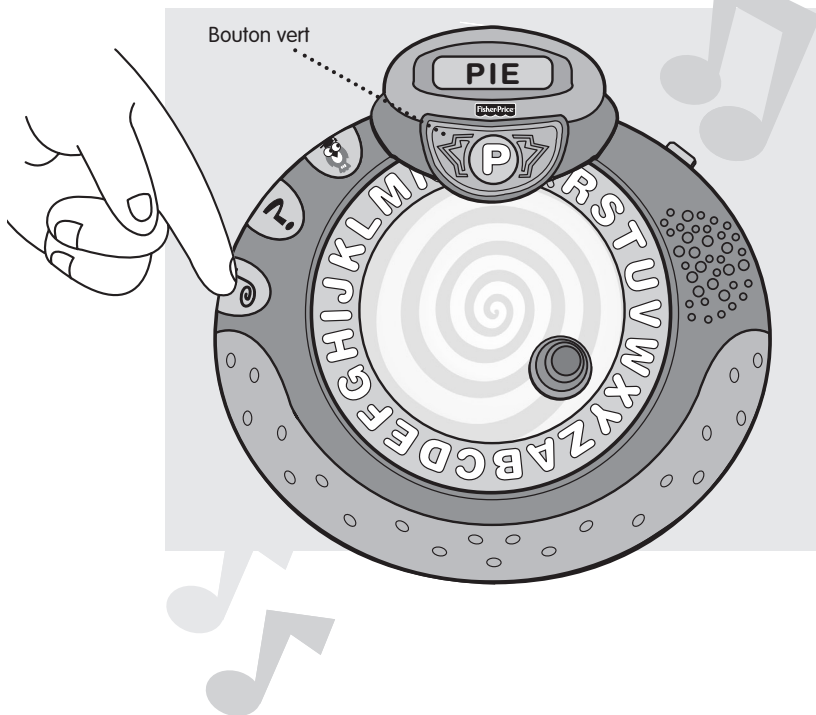
«*Find the lettre D as in duck.*»



FR

**Pour  
amuser**

Quand l'enfant :	Le jouet répond :
Appuie sur le bouton  <b>Pour amuser.</b>	« <i>Let's spin and rap.</i> » (Composons une musique)
Tourner la roulette pour sélectionner une lettre.	Le jouet sait quelle lettre l'enfant a choisie. L'enfant entend le nom de la lettre et le mot associé sur un fond musical ! « <i>P - pie - puh-puh-puh - Pie.</i> »
Appuyer sur le bouton vert pour continuer à «raper».	L'enfant entend le phonème d'une lettre chaque fois qu'il appuie sur le bouton. « <i>Puh.</i> »



®

## Service à la clientèle



### CANADA

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

## NMB-003



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