

Welcome to the



IMPORTANT! If at any time the unit does not seem to be functioning properly, slide the Reset switch on the back of the unit Off and then On again.

For Best Results

- Use **only one finger** to touch words or pictures.
- Keep the unit **completely open** so that it lies flat.
- Make sure your Power Touch™ book is properly loaded into the unit and the **pages lie flat**.
- Avoid curling, bending, or ripping the Power Touch™ books. Damaged books may not work properly in the unit.
- Avoid use in direct sunlight.

Hints for Added Fun and Educational Play

- **In the Count Game**  : Try touching words as well as pictures! For example, when asked to count pigs or crayons, you can touch the word **pig** or **crayon** or the picture of the pig or crayon.
- **In the Music Game**  : In Ernie's Neighbourhood, you are asked to touch something on the bus to hear a song on the "Police Officer" page. You can also touch other pictures on the page to create silly songs!



©2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc. Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, U.S.A.

©2003 Sesame Workshop. "Sesame Street," "Sesame Workshop" and their logos are trademarks of Sesame Workshop. All rights reserved. ©2003 Sesame Workshop/CTTD.

Bienvenue dans l'univers des

PowerTouch™

SYSTÈME D'APPRENTISSAGE

IMPORTANT! Si l'unité fonctionne mal, faire glisser l'interrupteur de réenclenchement situé à l'arrière de l'unité à la position Off (Arrêt), puis à On (Marche).

Pour de meilleurs résultats

- Toucher les mots et les images avec **un seul doigt**.
- Tenir l'unité **complètement ouverte** de façon à ce qu'elle soit plane.
- S'assurer que le livre Power Touch est bien placé dans l'unité et que **les pages sont planes**.
- Ne pas enrouler, courber, ou déchirer les pages des livres Power Touch. Les livres endommagés fonctionnent mal dans l'unité.
- Ne pas utiliser sous les rayons directs du soleil.

Astuces pour rendre le jeu plus amusant et plus éducatif

- **Dans le jeu "Compter"**  : Essayer de toucher les mots en plus des images! Par exemple, pour compter les cochons ou les crayons, toucher le mot **cochon** ou le mot **crayon**, ou encore l'image d'un cochon ou d'un crayon.
- **Dans le jeu "Musique"**  : Dans Le quartier d'Ernie, on demande de toucher quelque chose sur l'autobus pour entendre une chanson sur la page du policier; toucher d'autres images sur la page pour déclencher des chansons amusantes!

FisherPrice

©2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. ® et ™ désignent des marques déposées de Mattel, Inc. aux É.-U.
Fisher-Price, Inc., une filiale de Mattel, Inc., East Aurora, New York 14052, É.-U.

© 2003 Sesame Workshop. Sesame Street, Sesame Workshop et leurs logos sont des marques de Sesame Workshop.
Tous droits réservés. © 2003 Sesame Workshop/CTTD.