

# Mon premier Abécédaire



[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

Mode d'emploi

LEXIBOOK®

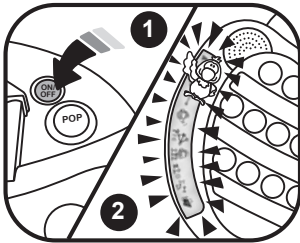
ABC10FR





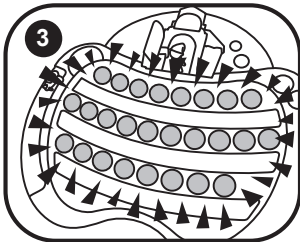
## GUIDE DE PRISE EN MAIN

Avec cet abécédaire, votre enfant apprend à grandir ! Le jeu comprend 9 activités centrées sur l'apprentissage des lettres, des mots et des sons. Le dragon accompagne l'enfant tout au cours des activités pour un éveil en douceur ! Fou-rire garanti : le dragon jaillit de sa maison et encourage l'enfant lorsqu'il appuie sur la touche **POP!** Prenez le temps de lire les instructions ci-dessous pour apprendre à vous servir de ce nouvel abécédaire et jouer à ses différentes activités.

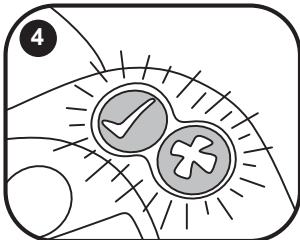


Appuyez sur la touche On/Off pour mettre en marche l'abécédaire.

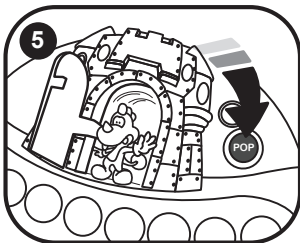
Déplacez le sélecteur d'activités en forme de perroquet sur l'activité de votre choix. Il y a 9 activités autour des lettres, des mots, de l'orthographe, mais aussi autour de la musique et des rythmes ! Pour plus de détails concernant la façon de jouer aux différentes activités, référez-vous à la section description des activités de la page 5.



Appuyez sur les touches du clavier pour découvrir les lettres de l'alphabet, les effets sonores et les images correspondants.



La lumière verte clignote quand l'enfant donne une bonne réponse. S'il se trompe, la lumière rouge se met à clignoter.



Appuyez à tout moment sur la touche **POP** pour faire jaillir le dragon de sa maison.





## CONTENU DE LA BOÎTE

Un abécédaire  
Un mode d'emploi

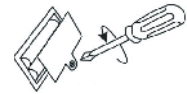
**ATTENTION** : Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés pour raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

## ALIMENTATION

L'abécédaire fonctionne avec 3 piles alcalines LR6 de type 1,5V  (fournies).  
**Ce jeu doit être alimenté des piles spécifiées uniquement.**

### INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrez la porte du compartiment à piles situé sous l'abécédaire à l'aide d'un tournevis.
2. Installez les 3 piles alcalines LR6 en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment à piles et conformément au schéma ci-contre.
3. Refermez le compartiment à piles et resserrez la vis.



Ne pas recharger les piles non rechargeables. Retirer les accumulateurs du jeu avant de les recharger. Ne charger les accumulateurs que sous la surveillance d'un adulte. Ne pas mélanger différents types de piles ou accumulateurs, ou des piles et accumulateurs neufs et usagés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Ne pas jeter les piles au feu. Retirer les piles en cas de non utilisation prolongée.

**ATTENTION** : D'importantes interférences électromagnétiques ou des décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement ou une perte de données. Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, réinitialisez l'unité ou enlevez puis remettez les piles.

## LE CLAVIER



**Touche  
On/Off**

Pour mettre en marche ou éteindre l'abécédaire.

**Note** : L'abécédaire s'éteint automatiquement après 3 minutes d'inutilisation.



**Sélecteur  
d'activités**

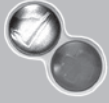
Pour choisir une des 9 activités de l'abécédaire.





### 26 lettres

Pour choisir les lettres dans les différentes activités. En mode Boîte à Musique, pour écouter les mélodies.



### Lumière verte

Clignote lorsque l'enfant a donné une bonne réponse.



### Lumière rouge

Clignote lorsque l'enfant a donné une mauvaise réponse.



### Touche POP

Pour faire jaillir le dragon de sa maison et lui faire dire une phrase amusante.

**Note :** Une fois à l'extérieur, le dragon doit être replacé manuellement dans sa maison.



### Touche volume

Située sous l'appareil, basculez cette touche sur la position "LO" pour régler le volume sur faible ou sur la position "HI" pour régler le volume sur élevé.

## DESCRIPTION DES ACTIVITÉS



### ACTIVITÉ 01: Découvre les lettres

Chaque lettre du clavier de l'abécédaire est associée à son nom, un mot commençant par cette lettre et un effet sonore correspondant. L'enfant appuie sur une lettre pour entendre son nom, le mot et l'effet sonore associés.

#### Exemple :

L'enfant appuie sur la lettre « V ». L'abécédaire dit le nom de la lettre, le mot « VACHE » et joue le son de la vache "MEUH".

**Apport éducatif :** l'enfant découvre et se familiarise avec chacune des 26 lettres de l'alphabet en les associant à des mots simples et familiers.



### ACTIVITÉ 02: Chantons l'alphabet

L'enfant doit appuyer sur les lettres du clavier dans l'ordre alphabétique pour écouter la chanson de l'alphabet lettre par lettre. S'il se trompe, l'abécédaire reprend la chanson à partir de la lettre suivante.

**Apport éducatif :** l'enfant apprend en musique à identifier les lettres du clavier. En prenant plaisir à répéter la chanson de l'alphabet, il retient naturellement l'ordre correct des 26 lettres de l'alphabet.





### ACTIVITÉ 03: Reconnais les sons

Dans cette activité, l'abécédaire joue au hasard le son d'un objet du clavier. Le joueur doit reconnaître le son, identifier l'objet correspondant et sélectionner la lettre associée.

#### Exemple :

L'abécédaire peut demander « Peux-tu reconnaître ce bruit ? » et jouer le son d'une fusée. L'enfant doit appuyer sur la lettre « F » comme « Fusée ».

**Apport éducatif :** tout en enrichissant son vocabulaire, l'enfant développe sa capacité à identifier une lettre en l'associant au bruit et au mot qui lui correspondent.



### ACTIVITÉ 04: Le son des lettres

Chaque lettre de l'abécédaire est associée à son nom et à toutes les prononciations correspondantes. En appuyant sur une lettre, l'enfant pourra entendre son nom suivi de ses différentes prononciations. L'abécédaire utilisera ensuite le son de la lettre dans une phrase ou une expression amusante.

#### Exemple :

L'enfant appuie sur la lettre « P ». L'abécédaire dira : « P fait le son [pe], comme dans [Papeupipou !] ».

**Apport éducatif :** l'enfant retient progressivement les différentes prononciations des lettres de l'alphabet grâce à des expressions enfantines et amusantes.

**Note :** les lettres « C », « E », « G » et « S » ont plusieurs prononciations. L'enfant doit appuyer plusieurs fois sur la même lettre pour pouvoir toutes les entendre.



### ACTIVITÉ 05: Le bon mot

L'abécédaire dit le nom d'une lettre au hasard et demande au joueur de trouver le mot qui commence par cette lettre. L'enfant appuie sur la lettre correspondante pour entendre le nom de l'objet et le bruit qui lui est associé.

#### Exemple :

L'abécédaire peut demander : « Maintenant, un mot qui commence par la lettre C ». L'enfant doit appuyer sur la lettre « C », l'appareil dira alors « C. Chien ! » et jouera l'aboiement du chien.

**Apport éducatif :** cette activité permet de tester de façon ludique et pédagogique tout ce qui a été appris lors des activités précédentes.





### ACTIVITÉ 06: Trouve la lettre

L'abécédaire nomme ou fait le son d'une lettre. Le joueur doit retrouver cette lettre sur le clavier. En cas de bonne réponse, Le dragon le félicite et utilise le son de la lettre dans une expression amusante.

#### Exemple :

L'abécédaire peut demander : « Quelle lettre fait : [Ve] ? ». En appuyant sur la lettre « V », l'enfant pourra entendre : « V. Comme dans [Vache !] ».

L'appareil peut aussi demander : « Trouve la lettre [L] ! ». L'enfant appuie sur la lettre « L », et il entendra « L. Comme dans [Lalalalalala!] ».

**Apport éducatif :** cette activité marque une étape importante dans la progression de votre enfant puisqu'elle vous permet de vérifier sa capacité à reconnaître une lettre dans/hors contexte de lecture ou écriture.



### ACTIVITÉ 07: Dictée

L'abécédaire épelle un mot lettre par lettre. L'enfant doit écouter attentivement les lettres énoncées et les taper au fur et à mesure sur le clavier. L'abécédaire prononce chaque lettre jusqu'à ce que le mot soit entièrement épilé. Si le joueur appuie sur toutes les lettres du mot correctement, l'abécédaire répète le mot suivi du son qui lui correspond.

#### Exemple :

L'abécédaire peut dire : « Attention ! Suis-moi. ». Puis énoncer les lettres « N », « I » et « D ». L'enfant appuie alors successivement sur les lettres dans l'ordre correct pour pouvoir entendre le mot « NID » et un cri d'oiseau.

**Apport éducatif :** une mise en pratique des connaissances acquises grâce aux activités précédentes. Une première initiation à l'orthographe qui permet à l'enfant de prendre confiance en lui.



### ACTIVITÉ 08: Boîte à musique

L'enfant appuie sur une lettre pour écouter une mélodie. Chacune des 26 lettres de l'alphabet est associée à une mélodie particulière.

**Apport éducatif :** la musique est un moyen simple et efficace de se détendre, de se distraire. L'enfant a besoin de moments de détente pour rendre son apprentissage encore plus bénéfique.



### ACTIVITÉ 09: Percussions

L'enfant appuie sur une lettre pour entendre un bruit de percussion. Il a le choix entre des tambours, un triangle, un xylophone, des cymbales, des bongos et bien d'autres percussions. Chaque touche a un son unique qui lui est associé.

**Apport éducatif :** l'enfant développe son talent musical et apprend à différencier le son de chaque instrument. Cette activité lui permet de s'exprimer en toute liberté. Elle est également très complémentaire des activités éducatives qui sont cadrées.





## ENTRETIEN

Protéger le jouet de l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter.

Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayez d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relisez attentivement la notice afin de vérifier que rien ne vous a échappé.

## GARANTIE

**NOTE :** Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations. Ce produit est couvert par notre garantie de deux ans. Pour toute mise en œuvre de la garantie ou de service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...).

Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage. Avertissement ! Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risque d'étouffement.

Référence : ABC10FR

LEXIBOOK S.A  
2, avenue de Scandinavie  
91953 Courtaboeuf Cedex  
France  
Service consommateurs à votre écoute : 08 92 23 27 26 (0.34€ TTC/min)

[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)  
© 2010 LEXIBOOK®



### Informations sur la protection de l'environnement :

Tout appareil électrique usé est une matière recyclable et ne devrait pas faire partie des ordures ménagères! Nous vous demandons de bien vouloir nous soutenir en contribuant activement au ménagement des ressources et à la protection de l'environnement en déposant cet appareil dans des de collecte (si existants).



Conçu en Europe – Fabriqué en Chine

Réf : ABC10FRIM1180







# VOTRE AVIS COMPTE

Aidez-nous à rendre nos produits encore meilleurs ! Merci de bien vouloir remplir ce coupon et de nous le retourner à l'adresse suivante :

**LEXIBOOK S.A.**  
**Mon avis compte,**  
**2, avenue de Scandinavie,**  
**91953 Courtaboeuf Cedex**  
**FRANCE**

**Nom et référence du produit acheté :** \_\_\_\_\_

Date de l'achat : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Enseigne : \_\_\_\_\_

Date de naissance de l'enfant utilisant ce produit : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Garçon  / Fille

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom de famille : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Pays : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_ Adresse E-mail : \_\_\_\_\_

**Vous trouvez le produit globalement :**

Très satisfaisant  Satisfaisant  Moyen  Décevant  Très décevant

**Vous pouvez à présent utiliser l'espace suivant pour nous donner vos remarques :**

---



---



---



---

Des questions, des remarques ou des idées... Lexibook est à votre écoute !  
Retrouvez nous également sur : [www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

Conformément aux articles 34 et suivants de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent. Vous pouvez l'exercer sur simple demande à notre adresse. Si vous ne souhaitez pas que ces données soient utilisées à des fins de prospection commerciale, veuillez cocher ici :





Affranchir  
ici

**LEXIBOOK S.A,**  
**Mon avis compte,**  
**2, avenue de Scandinavie,**  
**91953 Courtaboeuf Cedex**  
**FRANCE**

