

PETIT Savant



4-7
ans

ROBOT ÉDUCATIF PARLANT PROGRAMMABLE



DOC est un robot amusant qui permet d'aborder de façon simple et intuitive les concepts de base de la programmation. L'enfant pourra entraîner sa pensée logique et son intelligence spatiale en s'exerçant à compter et en choisissant comment déplacer DOC pour rejoindre les différents objectifs disposés sur la grille des plateaux de jeu. Pour mémoriser une séquence d'actions que DOC exécutera, il suffit d'appuyer sur les touches situées sur sa tête.

Ce jeu offre une démarche astucieuse et novatrice vers la vraie programmation informatique : l'enfant a plusieurs modes de jeu à disposition et un niveau croissant de difficulté pour expérimenter par lui-même et non seulement par de la théorie. Une méthodologie innovante qui considère les nombres non comme un concept abstrait, mais comme un instrument pour interpréter la réalité et interagir concrètement avec elle. Pour apprendre à utiliser DOC, nous vous conseillons de lire notre guide, page 9.



Pourquoi apprendre à programmer ?

Les enfants ont une imagination incroyable. Si on leur demandait d'inventer un nouvel engin, allez savoir jusqu'où leur fantaisie pourrait les porter. À l'époque où nous vivons, nous avons des outils très puissants, nous pouvons demander à un ordinateur de faire quasiment tout, mais pour cela, il est nécessaire de traduire nos idées en un langage compréhensible par les machines. Nous devons apprendre à simplifier des concepts complexes, à

les décrire de manière claire et ordonnée. La première étape pour explorer ce nouveau monde de possibilités est de savoir comment les machines assimilent les commandes, c'est-à-dire apprendre à programmer.

Tous les outils qui nous accompagnent, du téléphone portable à l'ordinateur, de l'aspirateur à la brosse à dents électrique, ont à la base de leur fonctionnement une série de commandes à suivre dans un ordre précis. Cette série est écrite par quelqu'un et envoyée à la machine afin qu'elle sache comment se comporter quand l'utilisateur appuie sur une touche. Comprendre comment fonctionnent les outils que nous utilisons, permet l'acquisition d'une plus grande conscience du monde qui nous entoure et des potentialités des outils que nous avons à disposition.

Les enfants qui ont appris les concepts de base de la programmation, peuvent ensuite appliquer cette même logique à des projets de niveau plus avancé, tels que créer une animation ou programmer leur propre jeu vidéo.

Les possibilités sont infinies !



STEM est un acronyme né aux États-Unis pour indiquer une démarche interdisciplinaire dans l'apprentissage pratique de concepts théoriques en sciences (physiques et sociales), technologie, ingénierie et mathématiques.

La boîte contient :

- **DOC**
- **8 cartes au dos bleu**
Elles sont utilisées dans le mode GAME et elles illustrent les séquences, objet à « ramasser » et objectif à atteindre ainsi que les points à gagner.
- **18 cartes au dos rouge**
Ce sont des cartes-guide, utilisables en mode FREE sur le plateau de jeu 1 ; chaque carte représente la série de commandes la plus brève pour aller de la case départ à l'objet indiqué.
- **12 grandes pièces de puzzle**
Composant le puzzle, on obtient d'un côté le plateau de jeu 1 (à fond orange) et de l'autre, le plateau de jeu 2 (à fond bleu).
- **16 cartes directionnelles recto verso**
Elles permettent de visualiser le parcours avant d'insérer la séquence sur le mini-clavier à membrane de DOC.
- La boîte contient aussi 4 cartes blanches, que vous pouvez remplir en cas de perte d'une des cartes ou pour personnaliser le jeu !



Comment insérer les piles

Le jeu fonctionne avec 3 piles AA LR6 de 1,5 V  (non incluses) et doit être alimenté uniquement avec ce type de piles.

INSTALLATION DES PILES

- Les piles doivent être installées par un adulte.
- Vérifier que le jeu est bien éteint.
- Ouvrir le compartiment des piles situé au dos du jeu, en dévissant la vis au centre du sac à dos de DOC.

- Insérer 3 piles AA LR6, en respectant la polarité indiquée à l'intérieur du compartiment des piles ou sur la photo ci-dessous, en vérifiant que le ruban passe bien derrière les piles et au-dessus de la pile supérieure, comme cela est indiqué sur les images. De cette façon, la fois suivante, il suffira de tirer sur le ruban pour enlever les piles.
- Refermer le compartiment des piles en resserrant la vis.
- Allumer le jeu en déplaçant le sélecteur sur le mode désiré.



Introduction aux commandes

Les touches

Les flèches sur la tête de DOC indiquent la direction qu'il suivra, tandis que les autres touches varient de fonction selon l'activité :

1. **FLÈCHE EN AVANT** - Elle fait avancer DOC d'une case
2. **FLÈCHE À GAUCHE** - Elle fait pivoter DOC sur place, de 90 degrés vers la gauche
3. **FLÈCHE À DROITE** - Elle fait pivoter DOC sur place, de 90 degrés vers la droite
4. **FLÈCHE EN ARRIÈRE** - Elle fait reculer DOC d'une case
5. **TOUCHE OK** - Elle donne le départ à DOC pour qu'il exécute la série de commandes programmée. Elle sert aussi à confirmer la position de DOC sur la case départ en mode EDU et GAME quand DOC le demande.
6. **TOUCHE ANNULER** - Elle sert à effacer de la mémoire de DOC les commandes saisies sur le mini-clavier dans les modes FREE et GAME, tandis qu'en mode EDU elle permet de commencer une séquence à partir du premier objectif. DOC doit donc être remis sur la case départ.
7. **TOUCHE ACTION** - Elle est utilisée en mode GAME, dans la série des commandes à mémoriser, pour indiquer l'action de « ramasser » un objet sur le plateau de jeu 2. En revanche, en mode FREE ou EDU, elle déclenche un effet sonore amusant.



POUR GARANTIR UNE PRÉCISION DES DÉPLACEMENTS CONSTANTE, À LA FIN DE CHAQUE SÉQUENCE DE DÉPLACEMENTS, REPOSITIONNER DOC MANUELLEMENT AU CENTRE DE LA CASE OÙ IL SE TROUVE SANS EN CHANGER SON ORIENTATION (en cas d'erreur plus évidente, voir les remarques page 8).

Mode de jeu

Il y a 3 modes de jeu sélectionnables en déplaçant le sélecteur situé derrière la tête de DOC. Pour allumer DOC, il suffit donc de déplacer le sélecteur de la position OFF au mode désiré.

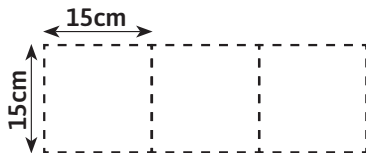
OFF - Déplace le sélecteur sur cette position pour éteindre DOC.

FREE - C'est le mode libre, conseillé la première fois que l'on joue avec DOC. Pour jouer, mets le curseur sur FREE. Le robot peut se déplacer librement sur le plateau de jeu ou sur toute surface plane et propre.



1. Mode FREE sans plateau de jeu : l'objectif est d'explorer les possibilités de mouvements de DOC et d'expérimenter le clavier de programmation. Pose le robot sur une surface plane, lisse et sans poussière, appuie sur les touches pour insérer les commandes et confirme en appuyant sur OK puis amuse-toi à observer ses déplacements.
2. Mode FREE sur le plateau de jeu 1 : l'objectif est de s'exercer à programmer les premières séries de commandes, en choisissant un objectif sur le plateau (par exemple faire arriver DOC sur la vache). Pose DOC sur la case départ du plateau de jeu 1 et prends les cartes-guide au dos rouge, programme en appuyant sur les touches indiquées et confirme avec la touche OK. Tu as atteint l'objectif ?

Souviens-toi que tu peux interrompre la voix introductive à tout moment : il suffit d'appuyer sur les touches de programmation (touches de déplacement et touche Action) sur la tête du robot. Quand tu te seras familiarisé avec DOC, les possibilités de jeu seront infinies. Tu pourras jouer aussi sur des plateaux que tu auras construits toi-même recréant de nouvelles grilles avec de nouveaux parcours personnalisés avec les dessins et les scènes que tu aimes le plus. Nous te conseillons, dans ce cas, de réaliser des grilles ayant des cases adaptées aux « déplacements » de DOC.



EDU - C'est le mode éducatif, conseillé aux enfants à partir de 5 ans et, en général, à ceux qui veulent s'exercer avant de se lancer dans le mode GAME. Pour jouer, déplace le curseur sur EDU et utilise le plateau de jeu 1. Dans ce mode, c'est le robot qui indique où il veut aller.

Pose DOC sur la case départ dans la direction indiquée, les yeux vers le bord supérieur du plateau. Après avoir appuyé sur la touche OK, pour confirmer la bonne position, DOC te demanderas d'atteindre une série de trois objectifs.

Souviens-toi que si DOC est déjà mis correctement sur la case départ, tu peux interrompre le message introductif en appuyant sur OK ; par contre, il n'est pas possible d'interrompre DOC tandis qu'il donne les indications sur l'objectif à rejoindre. DOC reconnaît sa position sur le plateau et envoie des messages positifs si l'objectif est atteint ou signale une erreur dans le cas contraire. En cas d'erreur de programmation, tu auras à disposition trois tentatives pour chaque série de trois objectifs.

Dans ce mode, l'action est limitée au plateau de jeu qui est entouré par une paroi fictive rouge que le robot ne peut pas dépasser.

Il s'agit de composer une séquence permettant à DOC d'aller de la case départ au premier objectif, puis une autre partant du premier objectif pour atteindre le deuxième et enfin une dernière allant du deuxième objectif au troisième. Une fois les trois séquences complétées, remets DOC sur la case départ dans la bonne position, prêt pour une nouvelle série d'objectifs.



ATTENTION : la série de commandes doit être **entièrement** insérée avant d'appuyer sur la touche OK ; l'ensemble des déplacements d'une même séquence doit porter DOC de la case où il se trouve à celle où il doit arriver. Afin que les commentaires sonores soient corrects, il est important que le robot soit mis au début sur la case départ dans la bonne position et qu'il ne soit plus déplacé manuellement mais seulement en utilisant la programmation.

GAME - C'est le mode jeu, conseillé aux enfants de 6 ans ou plus et en général aux joueurs plus experts. Utilise le plateau de jeu 2 et joue en déplaçant le curseur sur GAME : DOC demandera d'être mis sur la case départ, orienté selon l'indication indiquée sur la case et après avoir appuyé sur la touche OK pour confirmer la bonne position, il te demandera de piocher une carte bleue. S'il est déjà dans la bonne position, tu pourras interrompre le message introductif prononcé par DOC en appuyant sur OK ; si tu as déjà la carte en main, tu pourras interrompre les instructions successives en appuyant sur les touches de programmation (touches de déplacement et touche Action). La carte indique les deux objectifs à rejoindre : un objet qu'il faudra « ramasser » et un lieu où il faudra le porter.



N.B. DOC ne peut pas traverser les éléments bordés de rouge (haies et cônes de signalisation), tandis que les lieux et les objets peuvent être franchis.

ATTENTION : la séquence doit être **entièrement** programmée avant d'appuyer sur la touche OK ; tous les déplacements insérés doivent permettre à DOC d'exécuter les actions demandées sur la carte en une seule programmation.

Voici le déroulement des actions à suivre :

- A. Appuie sur les touches de déplacement qui permettent à DOC de rejoindre la case où se trouve l'objet (ex. : de la case départ au billet de cinéma).
- B. Appuie sur la touche Action pour que DOC « ramasse » l'objet illustré sur cette case (il ramasse le billet de cinéma).
- C. Appuie sur les touches de déplacement qui permettent à DOC de rejoindre le lieu demandé (maintenant que tu as le billet, tu rejoins le cinéma).
- D. Appuie sur OK pour faire partir DOC.

DOC sait où il se trouve dans l'espace et il réagit aux mouvements et aux actions demandés. Le joueur qui a effectué le parcours avec succès gagne la carte, tandis qu'il la perd dans le cas contraire. En cas d'erreur, DOC demande d'être remis sur la case départ et de piocher une nouvelle carte.

Il est possible de jouer seul en essayant de gagner le plus de points possibles ou en compagnie d'amis pour se défier.

NOTA BENE :

- **DOC peut mémoriser seulement 25 actions/déplacements consécutifs. Si on insère trop de commandes l'effet sonore qui accompagne la programmation change.**
- **Après quelques secondes d'inaction, DOC rappelle qu'il est encore allumé et qu'il attend les instructions de la part du joueur ; en mode EDU, il communique de nouveau l'objectif à rejoindre. ATTENTION : dans ce cas, tous les déplacements déjà insérés sont effacés de la mémoire et il est nécessaire de reprogrammer du début.**
- **Si DOC reste inutilisé pendant une longue période de temps, il se mettra automatiquement en veille après un bref salut. Pour rallumer le jeu, il suffit d'appuyer sur une touche quelconque sur la tête de DOC : le jeu recommencera, à partir de l'introduction du mode où se trouve le sélecteur. Nous conseillons de mettre le sélecteur sur OFF quand on ne joue pas avec le robot afin d'éviter de consommer inutilement les piles.**
- **Pour garantir une précision des déplacements constante, nous conseillons de positionner DOC manuellement au centre de la case où il se trouve sans en changer son orientation. En cas d'erreur plus évidente (telle que des déplacements trop courts ou extrêmement imprécis) il est probable que les piles soient en train de se décharger : essayer de les remplacer par des neuves. Un jeu de piles neuves d'une bonne marque devrait garantir une utilisation continue du robot de 5-7 heures.**

DOC a été conçu pour être le plus précis possible, mais il n'est pas infallible. Nous pouvons garantir une précision selon les paramètres énoncés ci-dessous :

SPÉCIFICATIONS	
Piles	Alcaline 3 x 1,5 V AA
Vitesse de déplacement	Environ 115 mm/sec
Angle de rotation Gauche/Droite	90° ± 5°
Déplacement avant/arrière	150 mm ±5mm

GUIDE



Pour utiliser correctement le jeu, nous invitons parents et enseignants à faire suivre ce tutoriel. Avant que l'enfant n'introduise une série de commandes complète, ce qui demande une certaine capacité d'abstraction, nous conseillons de faire utiliser les cartes directionnelles pour visualiser le parcours.

Déplacer DOC dans l'espace

- Après avoir assemblé le plateau de jeu, mets DOC sur la case départ dans la bonne position, selon la direction indiquée sur la case.
- Sélectionne le mode FREE en déplaçant le sélecteur derrière la tête de DOC.

Première étape : les commandes simples

Pour commencer, nous conseillons de se familiariser avec les commandes de base : entrer une seule commande à la fois en appuyant sur une seule touche de déplacement (pour connaître l'effet de chaque touche, voir l'introduction aux commandes page 2) puis appuyer sur OK. Continuer avec les autres touches de déplacement.



Appuie sur
la touche « En avant »
puis appuie sur OK



Appuie sur
la touche « En arrière »
puis appuie sur OK





Appuie sur
la touche « À droite »
puis appuie sur OK



Appuie sur
la touche « À gauche »
puis appuie sur OK



À ce stade, il est possible de créer une série de commandes simple. Mettre DOC de nouveau en position initiale sur la case départ. Juste devant lui, à deux cases de distance, se trouve la lettre C. Pour la rejoindre, il faut donc faire deux « déplacements » en avant.



Appuie sur
la touche « En avant »
deux fois puis appuie sur OK



Voilà, tu as réalisé ta première **séquence de programmation**. Pour jouer à toutes les activités proposées dans ce jeu, il est essentiel d'apprendre à déplacer DOC en insérant toutes les commandes pour rejoindre l'objectif en une seule fois.

Après avoir appris comme se déplace DOC, il est possible de continuer avec l'étape suivante.

Deuxième étape : les séquences avec cartes et cartes directionnelles

Maintenant, il est possible de passer à des séquences un peu plus difficiles. Pose DOC sur la case départ, dans la direction indiquée sur la case et pioche une carte au dos rouge. Exécute le parcours en suivant la programmation illustrée sur la carte de haut en bas. En cas d'erreur, nous conseillons de recommencer de la case départ en essayant de comprendre où est l'erreur.



En robotique éducative, apprendre de ses propres erreurs est utile pour résoudre les problèmes de façon stratégique et pour maîtriser la logique du codage. Continue en piochant d'autres cartes du jeu, et en recommençant la programmation à chaque fois depuis la case départ.

Ensuite, avec l'aide des cartes directionnelles qui permettent de visualiser la programmation à insérer, il est possible de trouver des parcours alternatifs – celui indiqué sur la carte n'est pas l'unique chemin pour atteindre l'objectif – on peut aussi rejoindre une case de son choix en partant d'une case autre que celle du départ.



Une fois que le fonctionnement de la programmation des séquences complète est bien assimilé, il est possible de passer à la troisième étape.

Troisième étape : le mode EDU

Dans ce mode, DOC est capable de reconnaître sa propre position sur le plateau de jeu et de fournir des objectifs spécifiques au joueur pour mettre à l'épreuve son habileté à programmer par séquences. Les possibilités pour rejoindre chaque objectif ne sont plus illimitées même s'il est possible de suivre plusieurs parcours pour arriver à une même case. Pour cela, il est essentiel de ne passer au mode EDU qu'après s'être exercé suffisamment avec les séquences selon les indications des séances précédentes.



Quand on pense être suffisamment entraîné, il est possible de passer à la quatrième étape.

ATTENTION : le plateau de jeu 2 est nettement plus difficile que le plateau 1. Pour cette raison, nous le conseillons aux enfants de 6 ans ou plus, ou tout du moins déjà experts. Pour les enfants plus petits, nous conseillons de jouer avec l'aide d'un adulte ou d'un enfant plus grand.

Quatrième étape : le mode GAME

Dans ce mode, il est nécessaire d'utiliser le plateau de jeu 2 (au dos du plateau 1) et les cartes bleues. Ce mode est rendu plus difficile par la présence d'obstacles, marqués d'un bord rouge, à éviter le long du parcours et par la complexité de la programmation demandée. Dans ce mode aussi, DOC reconnaît sa propre position sur le plateau. Il est possible aussi de jouer à plusieurs. Dans ce cas, chaque carte indique le nombre de points que le joueur gagne s'il atteint l'objectif.



CONSIGNES POUR UNE UTILISATION CORRECTE DES JOUETS CONTENANT DES PILES

ATTENTION ! • Les piles doivent être installées par un adulte. • Les piles doivent être insérées en respectant la polarité + et – indiquée sur les piles elles-mêmes. • Les piles usagées doivent être enlevées du jouet. • Il ne faut pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation. • Ne pas toucher, de quelque manière que ce soit, les contacts situés à l'intérieur du boîtier afin d'éviter tout court-circuit. • Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées, n'effectuer la recharge que sous la supervision d'un adulte. • Il ne faut pas recharger des piles non rechargeables. • Il ne faut pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usagées.

AUTRES RECOMMANDATIONS : • Les piles sont dangereuses parce qu'elles pourraient être avalées, par conséquent, les conserver hors de portée des enfants. • Si le jeu reste inutilisé pendant une période prolongée, retirer les piles. • Ne pas essayer d'ouvrir les piles. • Ne pas jeter les piles au feu.

CONSIGNES D'ÉLIMINATION DES PILES



Le symbole  signifie que les piles déchargées doivent être éliminées en respectant les normes environnementales en vigueur. Les symboles chimiques relatifs au mercure (Hg), au cadmium (Cd) et/ou au plomb (Pb) qui apparaissent en dessous du symbole de la poubelle barrée indiquent la présence dans la pile d'un pourcentage considérable de la substance indiquée. Ces substances sont très nocives pour l'environnement et pour la santé humaine. L'élimination correcte des piles permet non seulement d'isoler et de soumettre les substances nocives à un traitement ciblé mais aussi de recycler les matières premières de valeur et de diminuer ainsi les effets négatifs sur les personnes et sur l'environnement. Jeter les piles épuisées en décharge ou dans l'environnement augmente considérablement le risque de pollution des eaux. Aux termes de la Directive européenne 2013/56/UE, il est interdit d'éliminer les piles et les accumulateurs comme des déchets urbains et les consommateurs sont tenus de participer au ramassage et au tri sélectif de façon à faciliter leur traitement et leur recyclage.

COMMENT ÉLIMINER LES PILES : avant de jeter les piles, les décharger complètement en faisant fonctionner l'appareil jusqu'à leur épuisement. Retirer les piles de l'appareil avant de les éliminer. Jeter les piles dans les conteneurs prévus à cet effet conformément aux réglementations en vigueur ou les remettre à un centre de ramassage agréé ou au point de vente où l'achat a eu lieu. La restitution est gratuite ! Des sanctions sont prévues en cas d'élimination abusive.

INSTRUCTIONS POUR L'ÉLIMINATION D'APPAREILS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES SOUMIS AU TRI SÉLECTIF.

IMPORTANT ! Le symbole de la poubelle barrée indique que dans les pays de l'Union européenne (Dir. 2012/19/UE) et dans ceux qui adoptent des systèmes de tri sélectif, tous les composants du produit portant ce symbole (ou indiqué de cette façon dans les instructions de jeu) doivent obligatoirement faire l'objet de tri sélectif à la fin de leur cycle de vie. Il est interdit de jeter ces composants comme déchets urbains mélangés.

COMMENT ÉLIMINER LES EEE : il est obligatoire de collecter séparément ces composants et de les remettre à des centres spécialisés de collecte créés à cet effet ou, si cela est permis, de restituer le produit dont vous souhaitez vous défaire au vendeur au moment de l'achat d'un produit analogue ou à titre gratuit si les dimensions extérieures du composant sont inférieures à 25 cm.

Les utilisateurs du produit jouent un rôle déterminant pour favoriser l'élimination correcte des équipements électriques et électroniques arrivés en fin de vie. Il est donc important que chaque utilisateur soit conscient de son rôle et jette toujours les déchets électriques/électroniques conformément à la réglementation en vigueur, en contribuant ainsi à leur gestion correcte et en favorisant leur réutilisation, recyclage et/ou récupération.



ATTENTION ! Les composants portant le symbole  contiennent des substances nocives pour l'environnement et la santé humaine, il est par conséquent interdit de les jeter comme déchet urbain mélangé ou avec les autres déchets ménagers. Une élimination incorrecte peut provoquer des dommages à l'environnement et est sanctionnée par la loi. L'usage impropre de tels composants est interdit. Il est particulièrement interdit de démonter les composants électriques et électroniques du jeu et de l'utiliser s'il est endommagé. De tels actes pourraient nuire à la santé.

N.B. Les indications ci-dessus concernent exclusivement les composants du jeu marqués (ou ainsi indiqués dans la documentation) du symbole .

Les autres composants du jeu (fiches, accessoires, etc.) et l'emballage ne sont pas sujets aux indications susmentionnées et ils doivent être éliminés selon les modalités prévues par les normes en vigueur. Ces autres composants ne doivent pas être remis aux centres de ramassage des équipements électriques et électroniques ou restitués au revendeur au moment de l'achat d'un nouveau produit. Les usagers privés (non professionnels) sont invités à contacter leur vendeur, les administrations publiques préposées au traitement des déchets ou le Service Clientèle de **CLEMENTONI S.p.A.** (Tél. +39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail : info@clementoni.it) pour toute information concernant l'élimination appropriée du produit.

 **Inscription au Registre des producteurs d'appareils électriques ou électroniques : 41124852**

CONSEILS SUR LE FONCTIONNEMENT

En cas d'anomalie concernant le fonctionnement, il est conseillé d'effectuer les contrôles simples indiqués ci-dessous :

Le jeu ne fonctionne pas correctement

Les piles sont-elles installées correctement ?

Les piles doivent-elles être changées ?

Le jeu s'éteint ou se bloque

Réinitialiser le jeu d'une des deux façons suivantes ou en essayant les deux :

a) éteindre et rallumer le jeu ;

b) enlever les piles au moins 10 secondes avant de les réinstaller.

Ou : remplacer les piles.

En cas de dysfonctionnement à cause de décharges électrostatiques, il est conseillé d'éteindre et de rallumer le jeu pour rétablir un fonctionnement correct. Si le problème persiste, utiliser le jeu dans un autre lieu.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer le jeu, utiliser un linge doux et humide sans détergent d'aucun type.
- Ne pas utiliser de solvants chimiques.
- Ne pas l'exposer à la lumière directe du soleil, ni à une source de chaleur quelconque.
- Ne pas verser de liquides sur le jeu et ne pas l'immerger dans l'eau.
- Ne pas le démonter, ni le faire tomber.
- Retirez toujours les piles du jeu lorsqu'elles ne sont pas utilisées pendant de longues périodes.

ATTENTION :

Le jeu est délicat, nous vous prions de faire attention de ne pas le faire tomber et de ne pas forcer le mouvement des roues manuellement (en l'utilisant par exemple comme une petite voiture ou en faisant tourner les roues avec les mains) : cela pourrait le casser.

ATTENTION :

Tous les matériaux d'emballage, comme les rubans adhésifs, les sachets, les feuilles en plastique, les fils métalliques et les étiquettes, ne font pas partie du jeu et doivent être tenus hors de portée des enfants.

Livret à conserver

Filiale France :

Clementoni France

Les Impressionnistes

24, rue de l'Europe - Bâtiment 7B

44240 La Chapelle sur Erdre

Tél. : +33 (0)2-40-72-60-60

e-mail : contact@clementoni.fr

www.clementoni.fr

FABRICANT :

Clementoni S.p.A.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c.

62019 Recanati (MC) - Italy

Tel. : +39 071 75811

www.clementoni.com



code 52252



V37591