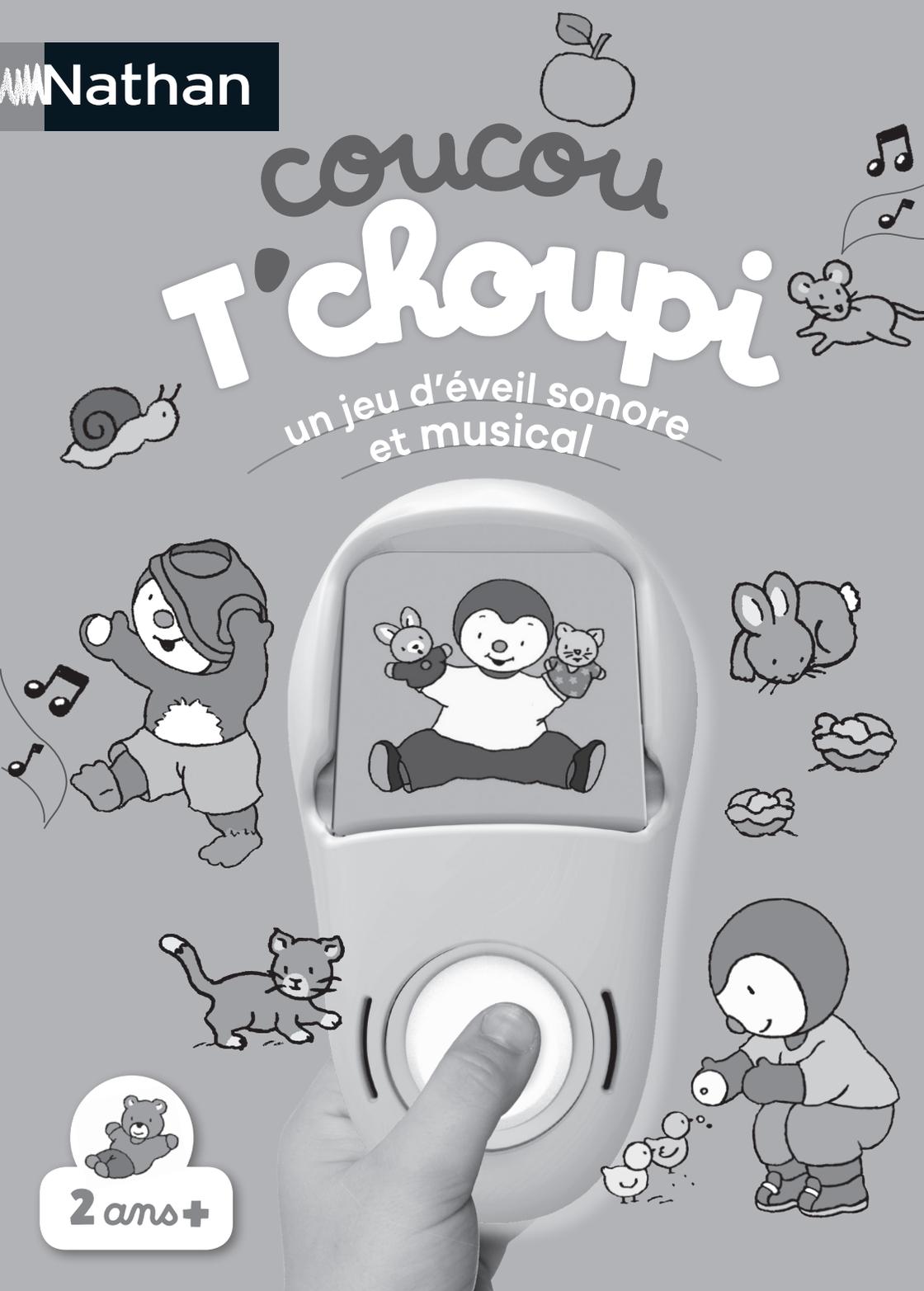


Nathan

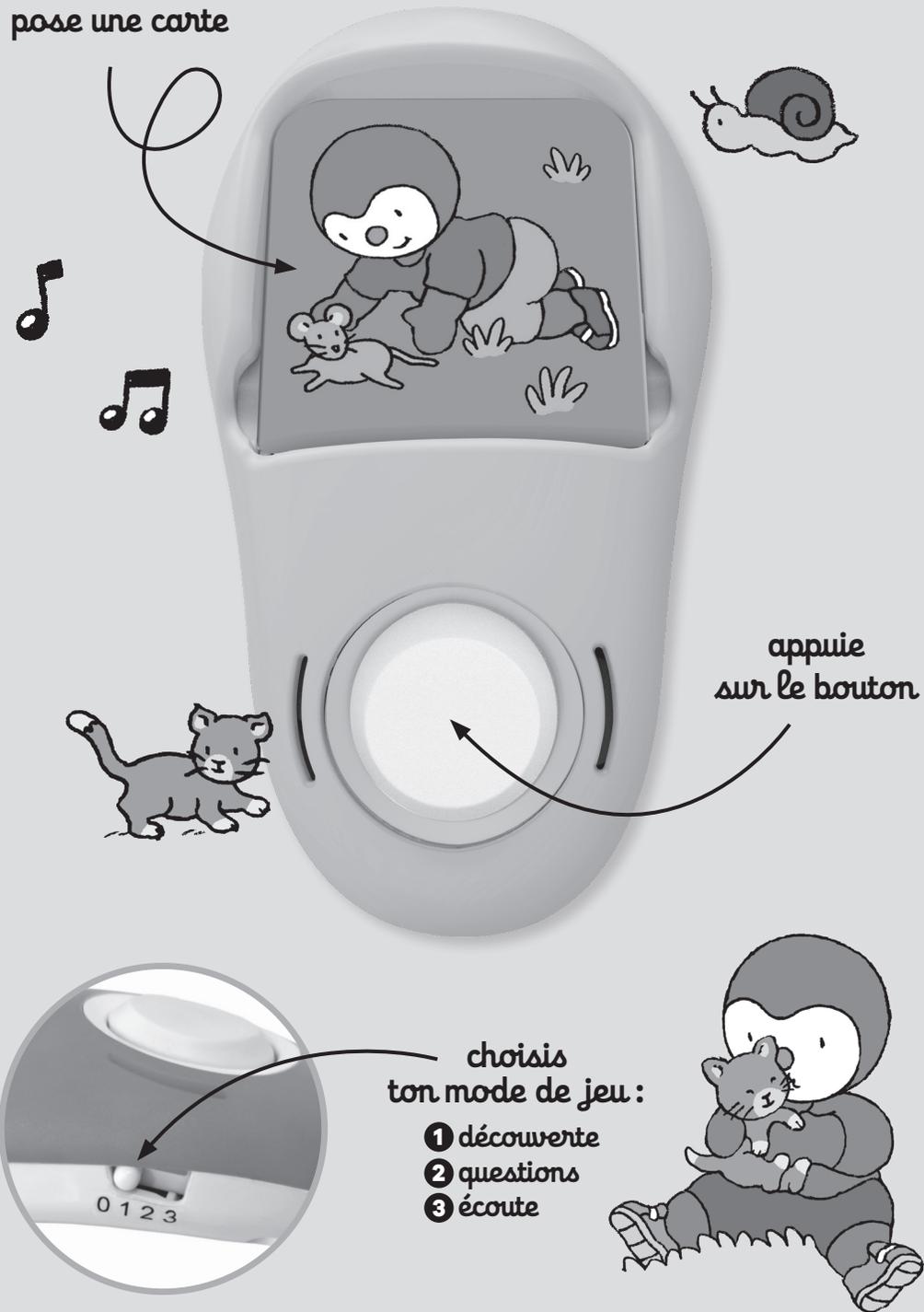
coucou T'choupi

un jeu d'éveil sonore
et musical




2 ans +

pose une carte



Un jeu parfaitement adapté aux petites mains.
16 cartes très colorées et pleines de fantaisie,
des comptines à écouter et à chanter avec T'choupi.

3 modes de jeu : découverte, questions et écoute :

L'enfant sélectionne un mode à l'aide du petit bouton situé sur le côté gauche du jeu.

1 Mode découverte :

« Bonjour ! Pose une carte et appuie sur le bouton. »

L'enfant choisit une carte, la pose sur son jeu et appuie sur le bouton.
Par exemple, la souris verte :

« T'choupi attrape la souris verte.  Une souris verte, qui courait dans l'herbe...  »

Quand la comptine est finie, le jeu propose à l'enfant d'en écouter une autre.
L'enfant retire la carte, en choisit une autre et appuie sur le bouton.
L'enfant découvre à son rythme les 20 comptines avec T'choupi.

Pour optimiser la lecture des cartes, respectez un intervalle de 2 secondes avant d'appuyer sur le bouton.

2 Mode questions :

« Coucou ! Appuie sur le bouton. Trouve la carte :  Ainsi font, font, font... »
ou bien « Trouve la carte : T'choupi joue aux marionnettes. »

L'enfant cherche la carte correspondante et la pose sur le jeu.

- S'il trouve la bonne carte : « Bravo, écoute ! » Il écoute la comptine .

« Appuie sur le bouton. »

- Sinon : « Cherche encore ! »

3 Mode écoute :

« Chante avec T'choupi ! »

Ce mode fonctionne sans poser de carte.

L'enfant appuie sur le bouton pour écouter les chansons.

Pour éteindre le jeu, l'enfant met le petit bouton en position 0.
S'il n'est plus utilisé, le jeu s'éteint automatiquement après 20 secondes.

« Au revoir ! »



savez-vous planter les choux ?

Savez-vous planter les choux ?
À la mode, à la mode,
savez-vous planter les choux,
à la mode de chez nous ?
On les plante avec le doigt,
à la mode, à la mode,
on les plante avec le doigt,
à la mode de chez nous !



l'as-tu vu ?

L'as-tu vu, l'as-tu vu ?
Ce petit bonhomme, ce petit bonhomme.
L'as-tu vu, l'as-tu vu ?
Ce petit bonhomme au chapeau pointu.
Il s'appelle Père Noël,
par la cheminée, par la cheminée,
il s'appelle Père Noël,
par la cheminée, il descendra du ciel !



pomme de reinette

Pomme de reinette et pomme d'api,
tapis, tapis rouge,
pomme de reinette et pomme d'api,
tapis, tapis gris.
Cache ton poing derrière ton dos,
ou je te donne un coup de marteau !
Boum !



trois petits minous

Trois petits minous qui avaient perdu leurs mitaines,
s'en vont trouver leur mère :
maman nous avons perdu nos mitaines !
Perdu vos mitaines ?
Vilains p'tits minous,
vous n'aurez pas de crème... au chocolat !



j'aime la galette

J'aime la galette,
savez-vous comment ?
Quand elle est bien faite,
avec du beurre dedans.
Tralalala lalala lalère
tralalala lalala lala !

mon petit lapin

Mon petit lapin s'est caché dans le jardin.
Cherchez-moi, coucou, coucou,
je suis caché sous un chou !
Remuant son nez, il se moque du fermier.
Cherchez-moi, coucou, coucou,
je suis caché sous un chou !



nous irons aux bois

1, 2, 3, nous irons aux bois,
4, 5, 6, cueillir des cerises,
7, 8, 9 dans mon panier neuf,
10, 11, 12 elles seront toutes rouges !

petit escargot

Petit escargot,
porte sur son dos
sa maisonnette.
Aussitôt qu'il pleut,
il est tout heureux,
il sort sa tête !





les petites marionnettes

Ainsi font, font, font, les petites marionnettes.
Ainsi font, font, font, trois p'tits tours et puis s'en vont!
Les mains aux côtés, sautez, sautez marionnettes,
les mains aux côtés, marionnettes, recommencez!

fais dodo

Fais dodo, Colas mon p'tit frère,
fais dodo, t'auras du lolo.
Maman est en haut,
qui fait des gâteaux.
Papa est en bas,
qui fait du chocolat.
Fais dodo, Colas mon p'tit frère,
fais dodo,
t'auras du lolo!



le rock and roll des gallinacés

Dans ma basse-cour, il y a
des poules, des dindons, des oies.
Il y a même des canards
qui barbotent dans la mare.
Ça fait cot, cot, cot, codec,
ça fait cot, cot, cot, codec,
ça fait cot, cot, cot, codec!
Le rock'n'roll des gallinacés.
Yééé!



les petits poissons

Les petits poissons dans l'eau,
nagent, nagent, nagent, nagent, nagent.
Les petits poissons dans l'eau,
nagent aussi bien que les gros.
Les petits, les gros nagent comme il faut,
les gros, les petits nagent bien aussi.



une souris verte

Une souris verte,
qui courait dans l'herbe.
Je l'attrape par la queue,
je la montre à ces messieurs.
Ces messieurs me disent:
trempez la dans l'huile,
trempez la dans l'eau,
ça fera un escargot tout chaud!



pirouette, cacahuète

Il était un petit homme,
pirouette, cacahuète.
Il était un petit homme
qui avait une drôle de maison,
qui avait une drôle de maison!
Sa maison est en carton,
pirouette, cacahuète.
Sa maison est en carton,
les escaliers sont en papier,
les escaliers sont en papier!

tombe la pluie

Tombe, tombe, tombe la pluie,
tout le monde est à l'abri.
Y'a que mon p'tit frère
qui est sous la gouttière,
pêchant, pêchant du poisson
pour toute la maison.



le bon roi Dagobert

Le bon roi Dagobert
a mis sa culotte à l'envers;
le grand saint Éloi
lui dit: Ô mon roi!
Votre Majesté
est mal culottée.
C'est vrai, lui dit le roi,
je vais la remettre
à l'endroit!



Attention! Tous les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques, ne font pas partie du jeu et doivent être mis hors de portée de l'enfant.

Mise en place des piles

- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles AAA-LR03 de 1,5 V en respectant les indications de polarité inscrites sur le compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles :

- La mise en place et le remplacement des piles doit être effectuée par un adulte.
- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons des piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables car leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées, ni des piles de type différent (alcalines et salines par exemple).
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation de piles rechargeables ou accumulateurs (non recommandé) :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous surveillance d'un adulte.
- Les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Veuillez conserver cette notice pour référence ultérieure.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés

Voix : Kaycie Chase - Musique : Romaric Defrance



© 2021 Diset

Conception et réalisation Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A.

C/C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne

Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

Nathan

service consommateurs: info.fr@jumbodiset.com