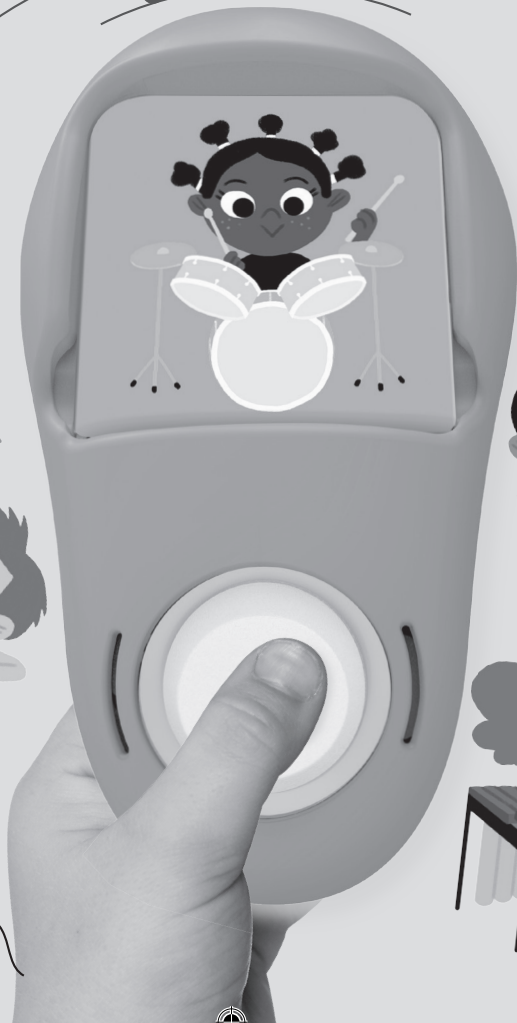


 Nathan

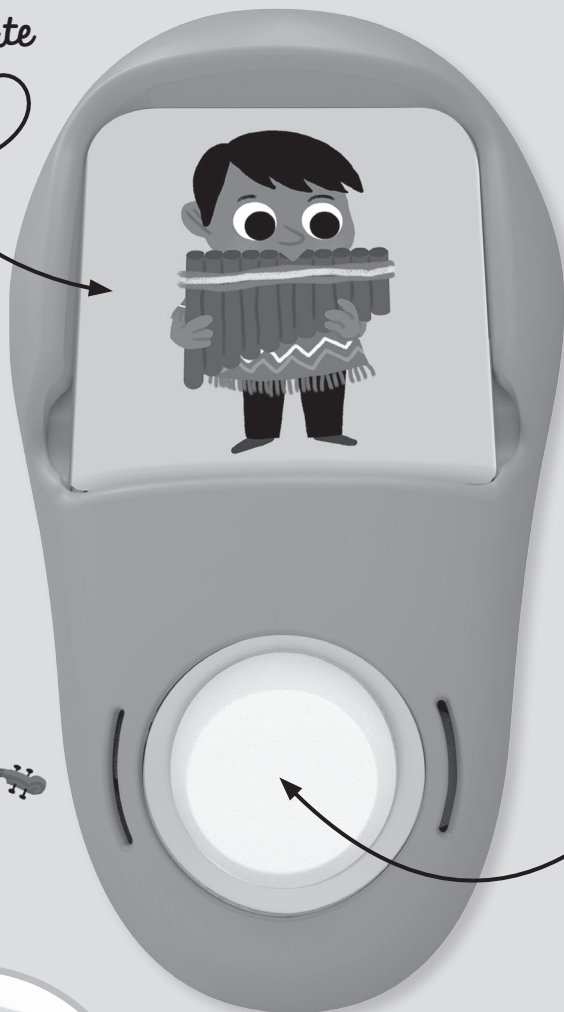
COUCOU *la* musique

un jeu d'éveil sonore
et musical



2+
ans

pose une carte



appuie
sur le bouton



choisis
ton mode de jeu :

1. découverte
2. questions
3. écoute



Réalisation sonore: Scopitone - **Musique:** Jérôme Boudin

Illustrations: Deborah Pinto



Un jeu parfaitement adapté **aux petites mains**
20 cartes représentant des **enfants du monde entier**
 des **mélodies** à écouter et à fredonner des **airs classiques**
 de Bach, Mozart, Liszt, Boccherini, Verdi et des **compositions originales**
 inspirées de musiques traditionnelles.

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, 2. Mode questions, 3. Mode écoute

1. Mode découverte :

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

L'enfant choisit un instrument de musique, pose la carte sur son jeu et appuie sur le bouton.

Par exemple, le duduk :

« *Anouk joue du duduk*  » Il écoute la mélodie.

« *Tu veux écouter une autre musique ? Pose une carte.* »


L'enfant retire la carte, en choisit une autre et appuie sur le bouton.

L'enfant découvre à son rythme les 20 instruments de musique du monde à travers les 20 mélodies.

2. Mode questions :


« *Coucou! Appuie sur le bouton.* »

L'enfant appuie sur le bouton. « *Trouve-moi!* »

Il écoute quelques notes de la mélodie .

« *Trouve la flûte de Pan.* »

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

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

« *Appuie sur le bouton.* »

- Sinon : « *Non, non! Cherche encore. Trouve-moi! Appuie sur le bouton!* »

3. Mode écoute :

« *Appuie sur le bouton!* »

Ce mode fonctionne sans poser de carte.

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

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

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!* »



les instruments à cordes



Yoko joue du piano

« Ah vous dirais-je Maman » variation
de Wolfgang Amadeus Mozart.
Il en a fait 12!



Manon joue du violon

« Menuet », quintette à cordes en mi
majeur de Luigi Boccherini.



Marcel joue du violoncelle

Prélude, suite n°1 en sol majeur
de Jean Sébastien Bach.



Balthazar joue de la guitare

Composition : Jérôme Boudin Clauzel.



Gaspard joue du sitar

Le sitar vient de l'Inde.
Composition : Jérôme Boudin Clauzel,
dans le style traditionnel.



Bart joue de la harpe
« Sospiro » de Franz Liszt.



Etsuko joue du koto
Le koto vient du Japon.
On l'appelle la harpe japonaise.
Composition : Jérôme Boudin Clauzel,
dans le style traditionnel.



Lou joue du èhru
C'est le violon chinois. Création
à partir d'un « sample » traditionnel.



.....

les instruments à vent



Elmer joue de la flûte traversière
Badinerie de la deuxième suite en si mineur
de Jean Sébastien Bach.



Marinette joue de la clarinette
Composition : Jérôme Boudin Clauzel.





Juliette joue de la trompette

« La marche des trompettes »
Aïda de Giuseppe Verdi.



Jackson joue du saxophone

Composition : Jérôme Boudin Clauzel.



Anouk joue du duduk

Le duduk est un hautbois qui vient
d'Arménie. Composition : Jérôme Boudin
Clauzel, dans le style traditionnel.



Léon joue du bandonéon

Le bandonéon vient d'Argentine.
Composition : Jérôme Boudin Clauzel,
dans le style traditionnel.



Nathan joue de la flûte de Pan

Composition : Jérôme Boudin Clauzel,
dans le style traditionnel.

les instruments à percussion



Barnabé joue du djembé

Le djembé est un tambour qui vient d'Afrique. Création à partir d'un « sample » traditionnel.



Mary joue de la batterie

La batterie est un ensemble d'instruments à percussion.



Alison joue du xylophone

« La flûte enchantée »
de Wolfgang Amadeus Mozart.



Jérôme joue du steeldrum

Le steeldrum est un tambour d'acier qui vient des Caraïbes. Création à partir d'un « sample » traditionnel.



Amina joue de la kalimba

La kalimba vient d'Afrique. Création à partir d'un « sample » traditionnel.

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.

 **Nathan**

© 2017 Diset

Conception 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.com

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

service consommateurs : info.france@diset.com

Réf. 431101