

## Informations importantes :



Lire attentivement ce guide et le conserver pour référence.

Il contient d'importantes informations sur l'utilisation de ce jeu.

- **ATTENTION** : les éléments d'emballage tels que sacs en plastique, cordons et colliers de fixation, cales cartonnées, films plastiques ne font pas partie du jeu. Veiller à les mettre hors de portée de l'enfant.
- Ce jeu est conforme à la directive européenne 88/378/CEE (Sécurité des jouets).
- Ne pas répandre de liquide sur le jeu. Le nettoyage du jeu peut être effectué à l'aide d'un chiffon légèrement humide.
- Si du liquide était répandu sur le jeu, enlever immédiatement les piles et laisser le jeu sécher jusqu'à ce que toute trace d'humidité ait disparu avant de remettre les piles en place.
- Tenir le jeu éloigné des rayons du soleil ou de toute source de chaleur.

## Mise en place des piles :

- La mise en place et le remplacement des piles doivent être réalisés par un adulte.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous la plate-forme électronique à l'aide d'un tournevis.
- Insérer les 3 piles 1,5 V de type AA-LR6, en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

## Précautions d'utilisation des piles :

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous conseillons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile. Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion des piles.
- Ne pas utiliser de piles rechargeables (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.
- Ne pas mélanger différents types de piles, par exemple des piles salines et des piles alcalines, des piles rechargeables et des piles non rechargeables.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles du jeu s'il n'est pas utilisé pendant une longue période. Sinon, elles risquent 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.

- Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :
  - ils ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte ;
  - ils doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.
- Ce jeu est conforme aux exigences des directives de compatibilité électromagnétique 89/336/CEE, 92/31/CEE et 93/68/CEE.
- **Les piles ne sont incluses qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.**

## Arrêt automatique

Dans le but d'économiser les piles, le jeu s'éteint automatiquement au bout de 4 minutes. Pour le rallumer, appuyer sur la petite étoile, enlever ou mettre un capuchon.

## Dépannage : problèmes/solutions possibles

**Le jeu est sur ON mais ne dit rien.**

- Le jeu est en veille : appuyer sur la petite étoile ou enlever un capuchon.
- Les piles ne sont pas placées correctement ou usagées. Vérifier la mise en place et/ou changer les piles.

**Le son est lent ou distordu.**

- Les piles sont usées, les remplacer.

**Le jeu ne réagit pas lorsque l'on identifie une fiche.**

- Remplacer les piles.

**Le jeu a un comportement étrange ou ne réagit pas comme il devrait.**

- Éteindre puis rallumer le jeu.
- Si cela est sans effet, enlever puis remettre les piles. Les changer si nécessaire.

Si les problèmes persistent après vérification des points ci-dessus, merci de contacter le service consommateurs.

Ce jouet recommande les piles **DURACELL**



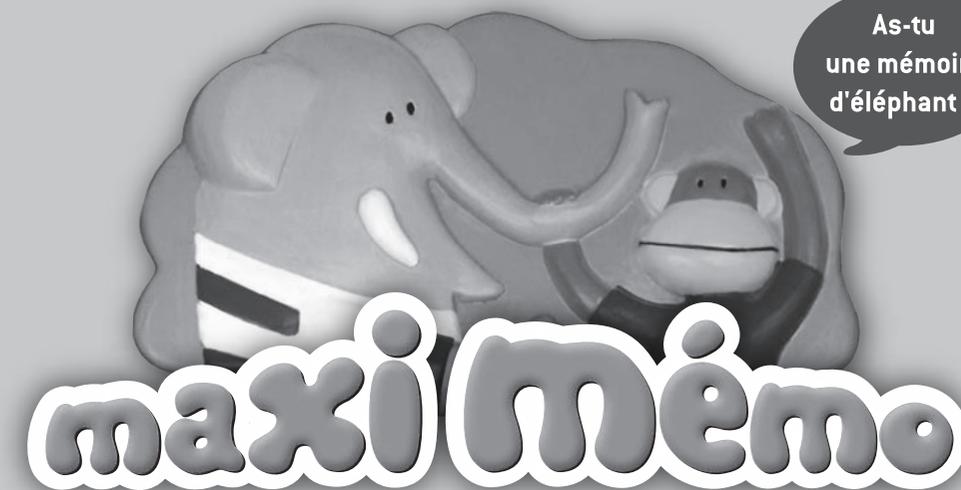
© 2006 Nathan Jeux.

Service consommateurs :

25, avenue Pierre de Coubertin, 75211 Paris cedex 13.

[www.nathan.fr](http://www.nathan.fr)

**Nathan**



## Contenu :

- une plate-forme électronique avec rangement au dos
  - 10 fiches illustrées recto verso
  - 12 capuchons en plastique
- fonctionne avec 3 piles AA-LR6 (fournies)

3 ans +

1-2 joueurs

Maxi Mémo, un jeu pour développer son sens de l'observation et sa mémoire.

## Comment jouer ?

- Allumer Maxi Mémo en mettant le bouton situé derrière le jeu sur « ON ».
- Pour commencer, ôter tous les capuchons de la plate-forme.
- L'enfant choisit une fiche et l'insère dans la fente située à droite. Il l'identifie en appuyant sur la petite étoile à droite. ☆
- L'enfant observe attentivement toutes les images et leur emplacement. Quand il pense avoir tout bien mémorisé, il remet en place les capuchons.

## Jeux des devinettes :

Maxi Mémo demande à l'enfant de trouver une image en particulier, grâce à un indice. Par exemple : « **Ouah ouah !** Trouve quelque chose qui fait ce bruit », « Trouve quelque chose de **bleu** » ou « Trouve **la baleine** ».

- Si l'enfant trouve la bonne image, il entend un son « bonne réponse » et le jeu lui propose de chercher une nouvelle image.
- Si l'enfant s'est trompé, il entend un son « mauvaise réponse » et le jeu lui demande de remettre en place le capuchon qu'il vient d'enlever.

Quand l'enfant a trouvé toutes les images, la partie est finie et Maxi Mémo propose de jouer avec une nouvelle fiche.



### Jeux des devinettes

Retrouvez les jeux des devinettes dans les planches suivantes :  
ça se mange ? - les couleurs 1  
les couleurs 2 - les cris d'animaux  
qui fait ce bruit ? - vole, nage ou court ?  
vole, roule ou va sur l'eau ?  
**la chasse au trésor** - dans l'espace



## Jeux des paires - Jeux d'association :

Maxi Mémo donne la consigne de jeu : « Trouve les paires ». L'enfant retire un premier capuchon, au hasard. Il doit ensuite trouver l'image associée, en soulevant un autre capuchon.

- Si l'enfant trouve la bonne image, il entend un son « bonne réponse » et le jeu lui propose de chercher une nouvelle paire.
- Si l'enfant s'est trompé, il entend un son « mauvaise réponse » et le jeu lui demande de remettre en place les deux capuchons qu'il vient d'enlever.

Quand l'enfant a trouvé toutes les images, la partie est finie et Maxi Mémo propose de jouer avec une nouvelle fiche.



### Jeux des paires

Il faut associer 2 images strictement identiques. Retrouvez les jeux des paires dans les planches suivantes :  
les bonbons - les dinosaures  
les petites bêtes - les déguisements  
les métiers - **les visages**



### Jeux d'association

Il faut associer 2 images de manière logique (un objet et son ombre, un animal et son petit...).  
Retrouvez les jeux d'association dans les planches suivantes :  
**maman et bébé** - monsieur et madame  
les enfants du monde - les motifs  
les silhouettes

## 3 niveaux de difficulté



Les fiches de jeu de Maxi Mémo présentent différents niveaux de difficulté qui dépendent essentiellement de la consigne donnée (trouver une paire d'images au choix est plus facile que retrouver une image précise grâce à un indice sonore), mais aussi d'autres facteurs comme la complexité de l'image, par exemple. Elles sont réparties en 3 niveaux notés •, •• et •••, en haut à gauche de la bande verticale colorée.

Cette répartition est seulement indicative. Chaque enfant présentant des aptitudes différentes, certaines fiches notées ••• pourront lui paraître plus faciles que d'autres notées ••, par exemple.

## Variante pour jouer à deux

Maxi Mémo se joue également à deux :

- Le plus jeune des deux joueurs choisit une fiche et commence la partie.
  - S'il trouve la bonne image (ou les 2 bonnes images dans le cas d'un jeu des paires ou d'association), il garde le ou les capuchons devant lui et continue de jouer.
  - S'il ne trouve pas la bonne image, il remet le ou les capuchons en place et c'est au tour de l'autre joueur.
- Quand toutes les images ont été trouvées, la partie est terminée. Chacun des joueurs compte les capuchons qu'il a gardés devant lui. Celui qui en a le plus grand nombre a gagné. Si les deux joueurs ont chacun 6 capuchons, il y a match nul et ils refont une partie.

### Mise en garde

Lorsque le jeu demande à l'enfant de remettre un ou deux capuchons en place (suite à une mauvaise réponse), il se peut que l'enfant ne se souvienne plus où ils étaient placés et les remette au mauvais endroit. Un son « erreur » se fait alors entendre.

Au bout de plusieurs essais infructueux, nous vous conseillons d'enlever tous les capuchons et de reprendre la partie au début.

