

TO REPLACE BATTERIES

Replace demo batteries with alkaline batteries. Phillips/cross head screwdriver (not included) needed to insert batteries. Use screwdriver to loosen screw in battery compartment door (screw remains attached to door). Remove door. Insert 3 x 1.5V fresh "AAA" batteries. Alkaline batteries are required. Replace door and tighten screw.

POUR REMPLACER LES PILES

Remplacez les piles de démo par des piles alcalines. Tournevis cruciforme (non inclus) requis pour installer les piles. Desserrez la vis du couvercle des piles (la vis reste fixée au couvercle). Retirez le couvercle. Insérez 3 piles AAA de 1,5 V. Piles alcalines requises. Remplacez le couvercle et serrez la vis.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

⚠ CAUTION:

1. TO AVOID BATTERY LEAKAGE a. Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly by matching the + and - polarity markings. b. Do not mix old batteries and new batteries or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries. c. Remove exhausted or dead batteries from the product. d. Remove batteries if product is not to be played with for a long time. e. Do not short-circuit the supply terminals. f. RECHARGEABLE BATTERIES: Do not mix these with any other types of batteries. Always remove from the product before recharging. Recharge batteries under adult supervision. DO NOT RECHARGE OTHER TYPES OF BATTERIES.
2. Should this product cause, or be affected by, local electrical interference, move it away from other electrical equipment. Reset (switching off and back on again or removing and re-inserting batteries) if necessary.

FCC STATEMENT/ICES-003

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation. NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy, and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

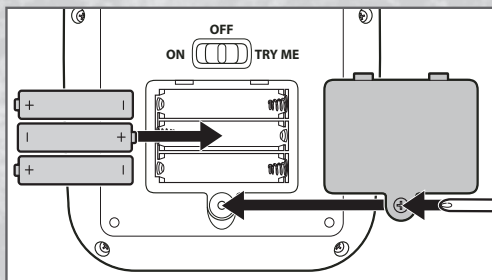
CAUTION: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Parents: To Learn and Play, visit
Parents: Pour apprendre et s'amuser, visitez
SesameStreet.org
Web site in English • Site Web en anglais

Product and colours may vary. Retain these instructions for future reference. Le produit et les couleurs peuvent varier. Conservez ces instructions pour référence ultérieure. ® and/or TM & © 2012 Hasbro. All Rights Reserved.

HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-800-752-9755
Sesame Street® and associated characters, trademarks and design elements are owned and licensed by Sesame Workshop. © 2012 Sesame Workshop. All Rights Reserved. Sesame Street™ et tout personnage, marque de commerce et élément de conception connexes sont détenus et distribués sous licence par Sesame Workshop. © 2012 Sesame Workshop. Tous droits réservés.



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

⚠ ATTENTION:

1. POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES a. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet. b. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni de piles alcalines avec des piles standard au carbone-zinc. c. Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit. d. Retirer les piles si le jouet ne sera pas utilisé pendant un certain temps. e. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation. f. PILES RECHARGEABLES: Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.
2. Si ce jouet provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, si nécessaire, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et réinsérant ses piles.

DÉCLARATION DE LA FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION/NMB-003

Cet équipement est conforme à la Section 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: [1] Cet équipement ne peut causer d'interférence nuisible; [2] cet équipement doit pouvoir fonctionner même s'il capte de l'interférence, incluant celle pouvant provoquer un fonctionnement indésirable. NOTA: Cet équipement a été testé et est conforme aux limites d'un instrument numérique de classe B de la Section 15 des règlements de la FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre les brouillages préjudiciables dans une installation résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut rayonner des fréquences radioélectriques et, s'il n'est pas monté et utilisé conformément aux instructions, peut créer un brouillage préjudiciable aux radiocommunications. Cependant, ces limites ne garantissent pas qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation particulière. Si ce jouet produit un brouillage préjudiciable aux transmissions télévisuelles ou radiophoniques, ce qui peut se déceler à la mise en marche et à l'arrêt du jouet, l'utilisateur devrait corriger la situation en suivant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- réorienter ou replacer l'antenne de réception;
- augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur;
- demander l'aide d'un marchand ou d'un technicien en radio et télévision.

ATTENTION: Toute modification ou altération apportée à cet appareil, sans autorisation expresse de la partie responsable de sa conformité, peut révoquer à l'utilisateur son droit de l'utiliser.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

PLAYSKOOL

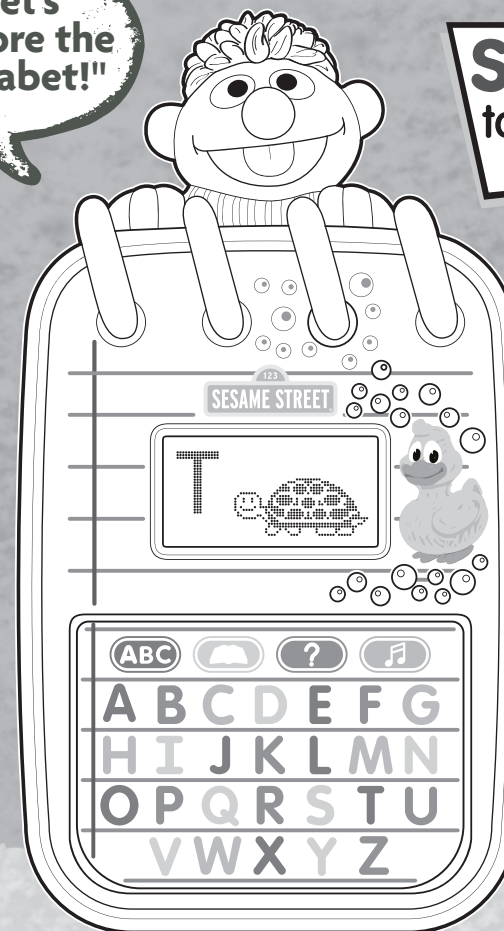
123
SESAME STREET

SPEAKS IN ENGLISH
PARLE EN ANGLAIS

98958

AGE 2+

Ernie's Alphabet Notepad Bloc-notes Alphabet d'Ernie



x3 1.5VAAA
ALKALINE BATTERIES REQUIRED
DEMO BATTERIES INCLUDED
PILES ALCAINES REQUISES
PILES DE DÉMO INCLUSES



PN 72724200



NOTE TO CONSUMER

This toy is packaged in TRY ME mode. When you remove the toy from the package, activate its full range of features by moving the power switch from the TRY ME position to ON.

AVIS AU CONSOMMATEUR:

Ce jouet est emballé en mode TRY ME. Lorsque vous sortez le jouet de l'emballage, actionnez toutes ses fonctions en poussant le sélecteur à ON.

TO PLAY • POUR JOUER


ABC Explore Mode • Mode Exploration de l'alphabet:

Press
Presse 

When your child presses one of the letter buttons, Ernie will say the name of the letter. An image of an object that begins with that letter will appear on the screen. Ernie will also say the name of the object. For example, if your child presses the K button, Ernie will say, "K. Kangaroo."

Quand votre enfant presse l'une des lettres, Ernie nomme la lettre. L'image d'un objet dont le nom commence par cette lettre s'affiche sur l'écran. Ernie nomme également l'objet. Par exemple, si votre enfant presse la lettre K, Ernie dit en anglais: «K. Kangaroo.»

As your child is playing in  Explore Mode, different objects will appear on the screen that begin with the selected letter. Ask your child if she can find another object in the room that also begins with that letter.

Pendant que votre enfant joue dans le Mode Exploration , différents objets dont le nom commence par la lettre choisie s'affichent sur l'écran. Demandez à votre enfant de trouver un objet dans la pièce dont le nom commence aussi par cette lettre.

**PLAY TIP
ASTUCE**

Storytime Mode • Mode Histoire

Press
Presse 

Ernie will ask your child to push three different letter buttons. As each button is pressed, Ernie will say the name of that letter and it will appear on the screen. Then, Ernie will tell a short, silly story featuring all three selections.

Ernie demande à votre enfant d'appuyer sur trois lettres différentes. À mesure qu'il appuie sur les lettres, Ernie nomme la lettre et elle s'affiche sur l'écran. Ensuite, Ernie raconte une courte histoire rigolote avec les trois sélections.

Letter Search Game Mode • Mode Jeu de chasse aux lettres

Press
Presse 

Ernie will ask your child to find and press specific letters. If the wrong letter is chosen, Ernie will give your child some verbal and visual hints to help him find the correct letter.

Ernie demande à votre enfant de trouver et de presser certaines lettres. Si une mauvaise lettre est choisie, Ernie donne des indices verbaux et visuels pour l'aider à trouver la bonne lettre.

Music Mode • Mode Musique

Press
Presse 

When your child presses the Music Mode button, Ernie will sing The ABC Song.

Quand votre enfant presse le bouton de Mode Musique, Ernie chante la chanson de l'alphabet.

Here are the words to sing along with your child:

Voici les paroles pour chanter avec votre enfant (en anglais):

The ABC Song La chanson de l'alphabet en anglais

A B C D E F G

H I J K

L M N O P

Q R S

T U V

W X Y and Z

Now we know our ABCs,

I'm happy when you sing with me!

In Music Mode, whenever your child presses one of the letter buttons, a short melody will play. As it plays, fun animations will appear on the screen to accompany the music.

En Mode Musique, chaque fois que votre enfant presse l'une des lettres, une courte mélodie commence. Pendant ce temps, des animations amusantes s'affichent sur l'écran pour accompagner la musique.

NOTE: If your child presses a letter button while Ernie is singing The ABC Song, it will interrupt the song and start playing the assigned melody.

NOTA: Si votre enfant presse une lettre pendant que Ernie chante la chanson de l'alphabet, la chanson s'interrompt et la mélodie associée à la lettre commence.

**PLAY TIP
ASTUCE**

Encourage your child to choose a letter of the day. Throughout the day, help him point out objects that begin with that letter. For example, if you choose the letter T, see if your child can find a tree, truck, tomato, tail, etc.

Demandez à votre enfant de choisir la lettre du jour. Pendant la journée, aidez-le à désigner des objets dont le nom commence par cette lettre. Par exemple, si vous choisissez la lettre T, voyez s'il va désigner une tomate, un téléphone, une télévision, etc.

Sleep Mode

After a short period of inactivity, Ernie will enter sleep mode. Press any button to resume playing.

Mode Veille

Après une courte période d'inactivité, Ernie se met en mode veille. Pressez un bouton pour continuer de jouer.

