

Mon premier
Croque-carotte
Coucou, caché !



Mon Premier Croque-carotte — Un amusant jeu de cache-cache à partir de **18 mois.**

Mon Premier Croque-carotte invite les tout-petits à découvrir l'univers de Croque-carotte en s'amusant. Caché ! Où se cache le petit lapin ? Tends bien l'oreille pour le retrouver ! Coucou ! Une parfaite occasion d'interagir avec son enfant, se cacher et expérimenter ensemble.

Contenu

- 1 petit lapin électronique
- 3 Collines aux Histoires (cubes)

Avant la première partie

Allumez le lapin et posez-le bien en vue devant l'enfant. Placez les 3 Collines à côté. La partie peut commencer.





Selon les capacités et l'âge de l'enfant, choisissez une des variantes suivantes :

Petit lapin, raconte-moi une histoire !

Que voit-on sur les Collines aux Histoires ? Un lapin ? Une carotte ? Découvrez ensemble l'histoire de Croque-carotte. Demandez à votre enfant de décrire ce qu'il reconnaît. Faites le lien avec son vécu.

Ravensburger

Exemples : *« Et si on refaisait un gâteau, nous aussi ? »*
« Sais-tu chanter aussi bien que le lapin et la carotte sur l'image ? »
« Combien de lapins sont en train d'écouter l'histoire avant d'aller au lit ? »

Colline aux Histoires rouge : Elle raconte les histoires de la famille Lapin qui vit dans un terrier, sous la colline de Croque-carotte.

Colline aux Histoires bleue : Le lapin et la carotte découvrent les saisons en compagnie de leurs amis.

Colline aux Histoires jaune : Elle raconte l'amitié entre le petit lapin et la carotte. Ensemble, ils vivent des aventures extraordinaires.

Petit lapin, où es-tu ?

Pour les plus jeunes

Ne jouez qu'avec 2 des 3 cubes. Allumez le lapin. Cachez-le sous l'un des cubes, devant votre enfant. Demandez-lui ensuite sous lequel il se trouve. S'il le sait, il peut soulever le cube : « Wooooouh ! Ah, ah, ah ! ». Il est là ! Bravo !

Si plusieurs enfants participent, vous pouvez alterner à chaque fois que le cube est soulevé.

Pour les plus âgés

Dès que l'enfant maîtrise bien la première variante, vous pouvez élever le niveau de difficulté.

Cachez le lapin, puis mélangez ensuite les deux cubes, sans les soulever mais en les faisant glisser. Le mieux est de jouer sur une surface lisse. Vous pouvez également changer de cachette plusieurs fois. Il est désormais plus difficile pour votre enfant de suivre les cubes des yeux. Où se cache le lapin ? Lorsque vous mélangez les cubes, veillez à ce qu'aucune lumière ne pénètre à l'intérieur.

Pour les plus doués

Le but du jeu consiste à bien observer pour retrouver le cube où se cache le lapin.

Allumez le lapin. Cachez-le sous l'un des trois cubes devant votre enfant. Mélangez-les ensuite lentement, sans les soulever. Vous pouvez même recommencer plusieurs fois. Veillez à ce qu'aucune lumière ne pénètre à l'intérieur des cubes. Si votre enfant a été bien attentif, il saura sûrement où se cache le petit lapin. Il pourra alors soulever le cube : « Wooooouh ! Ah, ah, ah ! ». Il est là ! Bravo !

Si plusieurs enfants participent, vous pouvez alterner à chaque fois que le cube est soulevé.

Fin de la partie : Vous pouvez jouer aussi longtemps que vous et votre enfant le désirez et prenez plaisir à le faire.

Petit lapin, fais du bruit !

Pour les plus jeunes

Demandez à votre enfant de fermer ou de se cacher les yeux. Après avoir allumé le lapin, cachez-le sous l'un des deux cubes, puis posez-les devant votre enfant en les espaçant. Il peut alors ouvrir les yeux et tendre l'oreille. Au bout d'un moment, le lapin se trahit en émettant un petit chantonnement. « As-tu entendu le lapin ? » Demandez à votre enfant où il est. Il peut alors soulever le bon cube : « Wooooouh ! Ah, ah, ah ! ». Il est là ! Bien joué !

Si plusieurs enfants participent, vous pouvez alterner à chaque fois que le cube est soulevé.

Pour les plus âgés

Le but du jeu consiste à chercher le lapin dans toute la maison pour le retrouver. Cachez le lapin sous l'un des cubes, quelque part dans la maison. Après quelques secondes, il se trahit en émettant un petit chantonnement. En écoutant attentivement, votre enfant le retrouvera rapidement. Où s'est-il caché ? Sous la table ? Derrière les portes ? Une fois qu'il l'a retrouvé, il peut soulever le cube : « Wooooouh ! Ah, ah, ah ! ». Génial ! Il est là !

Informations générales concernant l'entretien et l'utilisation de Mon Premier Croque-carotte

Utilisation de piles
Pour remplacer les piles, ouvrir le compartiment à piles à l'aide d'un tournevis adéquat. Remplacer les piles vides par des piles neuves du même type, en respectant la polarité. Revisser complètement le compartiment à piles.

Instructions de sécurité
- Bien conserver le guide d'utilisation, car il contient des informations importantes !
- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte!
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité "+" et "-" lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

Conseils d'entretien :
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de produit chimique.
- Ne pas exposer le lapin directement au soleil, ni à tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur du lapin.
- Éteindre le lapin à la fin du jeu (interrupteur en position OFF).

Premières solutions en cas de problèmes
- Vérifier si le lapin est bien allumé.
- Vérifier la position des piles.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre le lapin quelques secondes.
- Si les problèmes persistent, retirer les piles pendant quelques minutes et réessayer.
- Le lapin s'éteint automatiquement au bout de 30 minutes en cas d'inactivité. L'interrupteur est alors en position « ON ». Pour rejouer, l'éteindre, puis le rallumer.
- Éviter de jouer directement à la lumière du soleil

Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante : Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.



Mon premier Croque-carotte



Peek-a-boo! Here I am!

My First Funny Bunny — a fun game of hide-and-seek for children **18 months and over!**

Journey with your child through the playful world of Funny Bunny. As a game with several different play options, My First Funny Bunny invites children to discover new ways to interact with their surroundings. Laugh with your child as you embark on this friendly game of hide-and-seek together … *Where is Funny Bunny?*

Contents

• 1 Electronic Funny Bunny
• 3 Story Hill boxes (red, blue, and yellow)

Setup

Turn on Funny Bunny and place it on a smooth surface in a location clearly visible to your child. Position the 3 Story Hill boxes next to it. That's it! You're ready to play!



Gameplay

Determine your child's skill level and match it with an appropriate variation.

Tell me a story, Funny Bunny!

Discuss what you see on all 3 Story Hill boxes with your child. Make connections to your child's experiences.

Examples: *Should we make another Sand Cake sometime?*

Can you sing as well as the Bunny and the Carrot in the picture?

How many Bunnies are listening to the bedtime story?

The **red** Story Hill box introduces your child to Funny Bunny's family, which lives in a rabbit hole under Bunny Hill.

The **blue** Story Hill box shows how Funny Bunny, Carrot, and their friends experience the seasons together.

The **yellow** Story Hill box tells the story of friendship and adventure between Funny Bunny and Carrot.

I remember you, Funny Bunny!

Beginner: Select 2 Story Hill boxes and hide Funny Bunny under 1 Story Hill box while your child watches. Do not allow light inside the Story Hill boxes. When your child thinks they remember which Story Hill box Funny Bunny is hiding under, let the child reveal Funny Bunny. ***If there are multiple children playing, have them take turns revealing Funny Bunny.***

Intermediate: Select 2 Story Hill boxes. Hide Funny Bunny and slowly swap the locations of the Story Hill boxes whole your child watches. Do not allow light inside the Story Hill boxes. Do not lift the Story Hill boxes from the surface as you move them. You may swap locations several times depending on your child's ability. When your child thinks they remember which Story Hill box Funny Bunny is hiding under, let the child reveal Funny Bunny.

Advanced: Use all 3 Story Hill boxes. Hide Funny Bunny and slowly swap the locations of all 3 Story Hill boxes while the child watches. Do not allow light inside the Story Hill boxes. Do not lift the Story Hill boxes from the surface as you move them. You may swap locations several times depending on your child's ability. When your child thinks they remember which Story Hill box Funny Bunny is hiding under, let the child reveal Funny Bunny.

Sing for me, Funny Bunny!

Beginner: Select 2 Story Hill boxes. Position the Story Hill boxes some distance apart from each other. Ask your child to close or cover their eyes while you place Funny Bunny under 1 Story Hill box. Do not allow light into the Story Hill boxes. Now the child opens their eyes and listens carefully. Funny Bunny will begin to hum. Have your child lift the box they think Funny Bunny is hiding under. ***If there are multiple children playing, have them take turns revealing Funny Bunny.***

Advanced: Hide Funny Bunny under 1 Story Hill box somewhere in your house. Do not allow light into the Story Hill boxes. As soon as Funny Bunny is hidden, it will begin to hum. *Where is Funny Bunny hiding? Under the table? Behind the door?* Let your child find the Story Hill box containing Funny Bunny.

Jeux Ravensburger® No. / Ravensburger® Game No. **20 917** 0
Licence / Licensed by: Identity Games International B.V.
Illustration: Giulia Airoldi Grassi
Graphic Design: Elena McMillin, Shane Smith
Photos: Christof Herdt
Rédaction / Editor: Nina Ruf

© 2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3–5, Avonbury Business Park
Howes Lane • Bicester • OX26 2UA • GB

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt

Ravensburger North America Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 • USA

ravensburger.com

Funny Bunny Care and Use

To change the batteries, open the battery compartment with a suitable screwdriver. Replace the spent batteries with new batteries of the same type, making sure you match up the poles correctly. Screw the battery compartment together again securely.

Safety instructions

- Keep these instructions in a safe place; they contain important information!
- Non-rechargeable batteries must not be recharged!
- Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed!
- Insert the batteries in the correct "+" and "-" positions.
- Remove the batteries when they are empty or if the unit is not going to be used for a long period of time.
- The supply terminals must not to be short-circuited.
- We recommend the use of alkaline batteries.
- Only use batteries of the same or similar type.
- Always replace all the batteries at the same time, not just singly.

Maintenance & Safety:

- To clean, wipe down Funny Bunny's surface with a dry or lightly damp cloth. Do not use chemical solvents.
- Keep Funny Bunny and other game components out of direct sunlight and other sources of heat.
- Keep Funny Bunny away from liquids.
- Do not take Funny Bunny apart.
- Turn Funny Bunny switch to the OFF setting after the game ends.

Troubleshooting:

- Check to make sure Funny Bunny has been turned on.
- Ensure that batteries are inserted correctly.
- Insert fresh batteries.
- Turn off Funny Bunny for 30 seconds.
- Remove batteries and reinsert them after 5 minutes.
- Funny Bunny turns off automatically after 30 minutes when not in use. In this instance, the player must turn the switch to the OFF setting and then back to the ON setting.



Dispose of any items marked with this symbol as follows: Do not put any of the game's electronic components in your household waste, but take them to the appropriate collection point at your local waste disposal site. Please contact your council for further details.

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 receiver.
—Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
—Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.