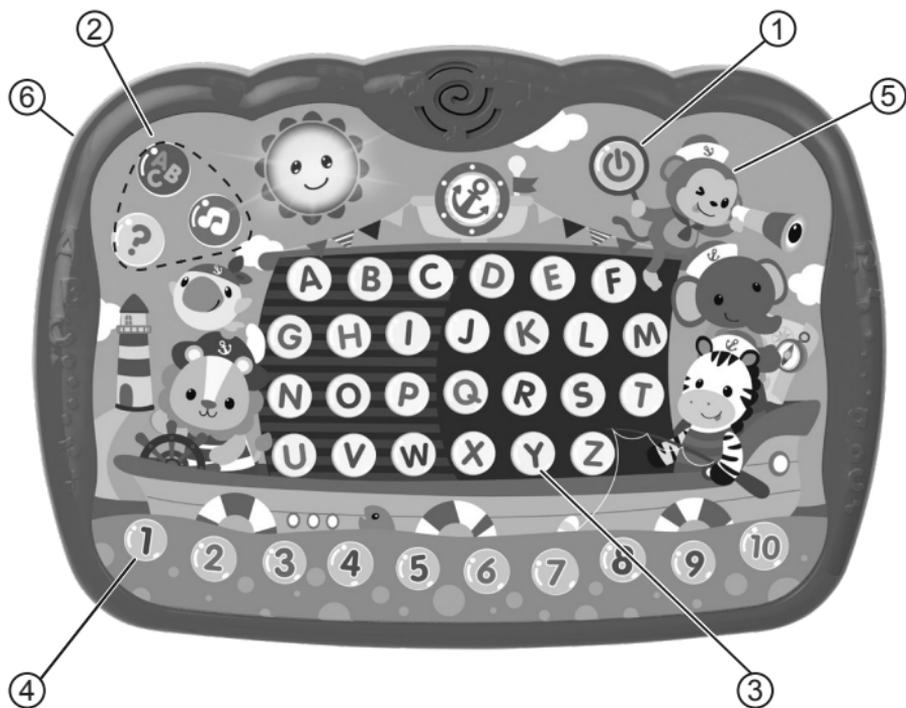


# Tiny Tots Learning Pad



24m  
+

**EN****Diagram**

- 1) On/Off button
- 2) Mode activity buttons
- 3) Letter buttons
- 4) Number buttons
- 5) Animal buttons
- 6) Battery compartment (back)

**IT****Figuran**

- 1) Pulsante Acceso/Spento
- 2) Pulsanti Modalità
- 3) Pulsanti Lettera
- 4) Pulsanti Numero
- 5) Pulsanti Animale
- 6) Vano batterie (retro)

**PL****Schemat**

- 1) Przycisk WŁ./WYŁ.
- 2) Przyciski aktywności trybu
- 3) Przycisk Litery
- 4) Przyciski Liczby
- 5) Przyciski Zwierzęta
- 6) Pojemnik na baterie (z tyłu)

**BG****Диаграма**

- 1) Бутон за вкл./изкл.
- 2) Бутони за режим на занимание
- 3) Бутони с букви
- 4) Бутони с цифри
- 5) Бутони с животни
- 6) Отделение за батерии (отзад)

**CN****图示**

- 1) 开 / 关按钮
- 2) 活动模式按钮
- 3) 字母按钮
- 4) 数字按钮
- 5) 动物按钮
- 6) 电池舱(背面)

**FR****Schéma**

- 1) Bouton marche/arrêt
- 2) Boutons de mode d'activité
- 3) Boutons lettrés
- 4) Boutons numériques
- 5) Boutons d'animaux
- 6) Logement de la batterie (au dos)

**ES****Diagrama**

- 1) Botón de encendido / apagado
- 2) Botones de los modos de actividades
- 3) Botones de letras
- 4) Botones de números
- 5) Botones de animales
- 6) Compartimento de las pilas (parte trasera)

**RU****Схема**

- 1) Кнопка вкл/выкл
- 2) Кнопки переключения режимов игры
- 3) Кнопки с буквами
- 4) Кнопки с цифрами
- 5) Кнопки со звуками животных
- 6) Отсек для батареек (сзади)

**HU****Ábra**

- 1) Be/ki gomb
- 2) Tévékenység gomb
- 3) Betű gombok
- 4) Szám gombok
- 5) Állatos gombok
- 6) Elemtartó rekesz (hátlul)

**KR****그림**

- 1) 전원 버튼
- 2) 놀이 모드 버튼
- 3) 글자 버튼
- 4) 숫자 버튼
- 5) 동물 버튼
- 6) 건전지함(뒤)

**DE****Schaubild**

- 1) Ein-/Aus-Taste
- 2) Modus-/Aktivitäten-Tasten
- 3) Buchstaben-Tasten
- 4) Zahlen-Tasten
- 5) Tier-Tasten
- 6) Batteriefach (Rückseite)

**PT****Imagem**

- 1) Botão de ligar/desligar
- 2) Botões de atividade do modo
- 3) Botões das letras
- 4) Botões dos números
- 5) Botões dos animais
- 6) Compartimento das pilhas (parte traseira)

**EE****Joonis**

- 1) Toitenupp
- 2) Režiimi nupud
- 3) Tähenupud
- 4) Numbrinupud
- 5) Loomanupud
- 6) Patareipesa (tagakaanel)

**GR****Διάγραμμα**

- 1) Κομπτί On/Off
- 2) Κομπτιά δραστηριότηών
- 3) Κομπτιά γραμμάτων
- 4) Κομπτιά αριθμών
- 5) Κομπτιά ζώων
- 6) Υποδοχή μπαταριών (πίσω)

**JP****各部名称：**

- 1) ON/OFFボタン
- 2) モードアクティビティボタン
- 3) 文字ボタン
- 4) 数字ボタン
- 5) どうぶつボタン
- 6) 電池収納部 (背面)

**RO****Diagramă**

- 1) Buton On/Off (Pornit/Oprit)
- 2) Butoane moduri de activităţi
- 3) Butoane cu litere
- 4) Butoane cu numere
- 5) Butoane cu animale
- 6) Compartiment baterii (spate)

**LT****Schema**

- 1) Įjungimo / išjungimo mygtukas
- 2) Režimų įjungimo mygtukai
- 3) Raidžių mygtukai
- 4) Skaičių mygtukai
- 5) Gyvūnų mygtukai
- 6) Baterijų skyrius (nugaroje)

**CZ****Obrázek**

- 1) Hlavní vypínač
- 2) Tlačítka s aktivítami
- 3) Tlačítka s písmeny
- 4) Tlačítka s čísly
- 5) Tlačítka se zvířátky
- 6) Příkladka na baterie (zpět)

**HR****Slika**

- 1) Gumb za uključivanje/isključivanje
- 2) Gumbi za aktivnost načina rada
- 3) Gumbi sa slovima
- 4) Gumbi s brojevima
- 5) Gumbi sa životinjama
- 6) Pretinac za baterije (straga)

**LV****Attēls**

- 1) Ieslēgšanas/izslēgšanas poga
- 2) Režīmu aktivizēšanas pogas
- 3) Burtu pogas
- 4) Ciparu pogas
- 5) Dzīvnieku pogas
- 6) Bateriju nodalījums (aizmugurējā daļā)

**SK****Obrázok**

- 1) Hlavný vypínač
- 2) Tlačidlá s aktivítami
- 3) Tlačidlá s písmenami
- 4) Tlačidlá s číslami
- 5) Tlačidlá so zvieratkami
- 6) Priehradka na batérie (späť)

**SI****Slika**

- 1) Gumb za vklop/izklop
- 2) Gumbi za aktivnost načina
- 3) Gumbi s črkami
- 4) Številski gumbi
- 5) Živalski gumbi
- 6) Prostor za baterijo (zadaj)

**TR****Şema**

- 1) Açma/Kapatma düğmesi
- 2) Mod aktivite düğmeleri
- 3) Harf düğmeleri
- 4) Sayı düğmeleri
- 5) Hayvan düğmeleri
- 6) Pil bölmesi (Arka)

**AR****رسم بياني**

- 1) زر تشغيل / إيقاف
- 2) أزرار نشاط الوضع
- 3) أزرار الرسالة
- 4) عدد الأزرار
- 5) أزرار الحيوان
- 6) حجرة البطارية (الخلف)

## **EN** Activities / Games

### **Mode 1: Learning Mode**

Press a letter to hear that letter identified. Press a number button to hear that number identified or the spelling of that number. Press an animal button to hear that animal sound or identification.

### **Mode 2: Find It Game Mode**

The player is asked to find a specific letter, number, animal or sound. Press the correct button to answer.

### **Mode 3: Music Mode**

Press the letter buttons to hear the 'Alphabet Song'. Press an animal button to hear a pre-programmed melody; press this button again to hear a different melody. Press a number button to hear a musical note.

## **FR** Activités / Jeux

### **Mode 1 : Mode Apprentissage**

Appuyez sur une lettre pour l'entendre. Appuyez sur un bouton numérique pour entendre ce chiffre ou pour épeler ce chiffre. Appuyez sur un bouton d'animal pour entendre le son ou le nom de cet animal.

### **Mode 2 : Mode Trouve-le**

Il est demandé au joueur de trouver une lettre, un nombre, un animal ou un son spécifique. Appuyez sur le bouton correct pour répondre.

### **Mode 3 : Mode Musique**

Appuyez sur les boutons lettrés pour entendre la chanson de l'alphabet. Appuyez sur un bouton d'animal pour entendre une mélodie préenregistrée. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour entendre une autre mélodie. Appuyez sur un bouton numérique pour entendre une note de musique.

## **DE** Aktivitäten/Spiele

### **Modus 1: Lernmodus**

Auf einen Buchstaben drücken, um zu hören, wie dieser Buchstabe ausgesprochen wird. Auf eine Zahl drücken, um zu hören, wie diese Zahl ausgesprochen oder buchstabiert wird. Eine Tier-Taste drücken, um zu hören, welchen Laut dieses Tier macht oder um welches Tier es sich handelt.

### **Modus 2: Such-Spiel-Modus**

Der Spieler wird aufgefordert, einen Buchstaben, eine Zahl, ein Tier oder einen Laut zu finden. Zum Antworten die entsprechende Taste drücken.

### **Modus 3: Musikmodus**

Eine Buchstaben-Taste drücken, um das ABC-Lied zu hören. Eine Tier-Taste drücken, um eine vorprogrammierte Melodie zu hören. Die Taste erneut drücken, um eine andere Melodie zu hören. Eine Zahlen-Taste drücken, um einen musikalischen Ton zu hören.

## **IT** Attività / Giochi

### **Modalità 1: Modalità didattica**

Premere una lettera per ascoltarne la pronuncia. Premere un numero per ascoltarne la pronuncia e l'ortografia. Premere un animale per ascoltare il suo nome o il suo verso.

### **Modalità 2: Modalità quiz**

È necessario trovare la lettera, il numero, l'animale o il suono richiesto. Premere il pulsante corrispondente per rispondere.

### **Modalità 3: Modalità musica**

Premere un pulsante Lettera per ascoltare la "canzone dell'alfabeto". Premere un pulsante

Animale per ascoltare una melodia pre-registrata; premere nuovamente il pulsante per ascoltare un'altra melodia. Premere un pulsante Numero per ascoltare una nota musicale.

## **ES** Actividades / Juegos

### **Modo 1: Modo de aprendizaje**

Pulsa una letra para escuchar su nombre. Pulsa un número para escuchar el nombre del número o para oír o cómo se deletrea. Pulsa uno de los botones de animales para escuchar el sonido de ese animal o su nombre.

### **Modo 2: Juego de encuéntralo**

Se le pide al jugador que busque una letra, un número, un animal o un sonido específicos. Pulsa el botón correcto para responder.

### **Modo 3: Modo de música**

Pulsa los botones de las letras para escuchar la "Canción del Abecedario". Pulsa uno de los botones de animales para escuchar una melodía programada; pulsa de nuevo ese botón para escuchar otra melodía. Pulsa uno de los botones de números para escuchar una nota musical.

## **PT** Atividades / Jogos

### **Modo 1: Modo de aprendizagem**

Prima uma letra para ouvir essa letra. Prima um número para ouvir esse número ou como se soletra. Prima o botão de um animal para ouvir o som ou identificação desse animal.

### **Modo 2: Modo de jogo do Encontra**

O jogador tem de encontrar uma letra, número, animal ou som específico. Prima o botão correto para responder.

### **Modo 3: Modo de música**

Prima os botões das letras para ouvir a "Música do Alfabeto". Prima o botão de um animal para ouvir uma melodia pré-programada. Prima de novo este botão para ouvir uma melodia diferente. Prima o botão de um número para ouvir uma nota musical.

## **PL** Zabawy / Gry

### **Tryb 1: Tryb uczenia:**

Wciśnij przycisk, by usłyszeć określoną literę. Wciśnij przycisk, by usłyszeć określoną liczbę lub pisownię liczby. Wciśnij przycisk Zwierzęta, by usłyszeć odgłos zwierzęcia lub nazwę.

### **Tryb 2: Tryb zabawy Znajdź to**

Dziecko ma za zadanie znalezienie określonej litery, liczby, zwierzęcia lub dźwięku. Wciśnij właściwy przycisk, by odpowiedzieć.

### **Tryb 3: Tryb Muzyka**

Wciśnij przyciski liter, by usłyszeć piosenkę o alfabecie. Wciśnij przycisk Zwierzęta, by usłyszeć zaprogramowaną melodię; wciśnij ponownie przycisk, by usłyszeć inną melodię. Wciśnij przycisk z liczbą, by usłyszeć nutę muzyczną.

## **RU** Действия / Игры

### **Режим 1: Обучающий режим**

Нажмите на букву, чтобы услышать, как она звучит. Нажмите на цифру, чтобы услышать, как она звучит или пишется. Нажмите на кнопку со звуками животных, чтобы услышать звуки или названия животных.

### **Режим 2: Режим игры «Найди и покажи»**

Игрока просят найти определенную букву, цифру, животное или звук животного. Для ответа нажмите на правильную кнопку.

### **Режим 3: Музыкальный режим**

Нажмите на кнопки с буквами, чтобы услышать «Песенку-азбуку». Нажмите на кнопки с животными, чтобы услышать запрограммированную мелодию; вновь нажмите на эту кнопку, чтобы услышать другую мелодию. Нажмите на кнопку с цифрами, чтобы услышать музыкальную ноту.

#### **EE** Tegevused / mängud

##### **Režiim 1: Öpperežiim**

Vajutage tähte ja kuulete selle tähe ütlemise kõla. Vajutage numbrinuppu ja kuulete selle numbrilise ütlemise kõla või selle numbrilise õigekirja. Vajutage loomanuppu ja kuulete selle looma häält või selle ütlemise kõla.

##### **Režiim 2: Otsimisrežiim**

Mängijal palutakse leida konkreetne täht, number, loom või heli. Vastamiseks vajutage õiget nuppu.

##### **Režiim 3: Muusikarežiim**

Vajutage tähenupe ja kuulete tähestiku laulu. Vajutage loomanuppu ja kuulete eelprogrammeeritud meloodiat; teistsuguse meloodia kuulamiseks vajutage seda nuppu uuesti. Vajutage numbrinuppu ja kuulete noote.

#### **BG** Занимания / игри

##### **Режим 1: Режим за учење**

Натиснете буква, за да чуете името на тази буква. Натиснете бутон с цифра, за да чуете името на тази цифра или как се спелува. Натиснете бутон с животно, за да чуете звука или името на това животно.

##### **Режим 2: Режим на игра за намиране**

От играча се иска да намери конкретна буква, цифра, животно или звук. Натиснете правилния бутон, за да отговорите.

##### **Режим 3: Музикален режим**

Натиснете бутоните с букви, за да чуете „Азбучната песничка“. Натиснете бутон с животно, за да чуете предварително програмирана мелодия; натиснете бутон отново, за да чуете друга мелодия. Натиснете бутон с цифра, за да чуете музикална нота.

#### **HU** Tevékenységek/játékok

##### **1. mód: Tanulás mód**

Nyomj meg egy gombot, és hallgasd meg a betű kiejtését. Nyomj meg egy gombot, és hallgasd meg a szám azonosítását vagy kiejtését. Nyomj meg egy állatos gombot, hogy meghallgasd az állathangot vagy a nevét.

##### **2. mód: Megtalálás játék**

A játékosnak meg kell találnia egy bizonyos betűt, számot, állatot vagy hangot. A válaszadáshoz nyomd meg a megfelelő gombot.

##### **3. mód: Zene mód**

Nyomd meg a betű gombokat, és hallgasd meg az 'ABC dalt'. Nyomj meg egy állatos gombot az előre beprogramozott dallam meghallgatásához; nyomd meg még egyszer, hogy különböző dallamokat hallgass. Nyomj meg egy szám gombot zenei hangjegyek meghallgatásához.

## GR Δραστηριότητες / Παιχνίδια

### Λειτουργία 1: Εκμάθηση

Πατήστε ένα γράμμα για να το ακούσετε. Πατήστε έναν αριθμό για να τον ακούσετε ή να ακούσετε την ορθογραφία του. Πατήστε ένα κουμπί ζώου για να ακούσετε τον ήχο του ζώου ή το όνομά του.

### Λειτουργία 2: Βρες το

Το παιχνίδι ζητά από τον παίκτη να βρει ένα συγκεκριμένο γράμμα, αριθμό, ζώο ή ήχο. Πατήστε το σωστό κουμπί για να απαντήσετε.

### Λειτουργία 3: Μουσική

Πατήστε τα γράμματα για να ακούσετε το «Τραγούδι της αλφαβήτας» Πατήστε ένα κουμπί ζώου για να ακούσετε μια προηχογραφημένη μελωδία. Πατήστε ξανά το ίδιο κουμπί για να ακούσετε μια άλλη μελωδία. Πατήστε τους αριθμούς για να ακούσετε μουσικές νότες.

## CN 活动 / 游戏

### 模式1：学习模式

按下字母，听到所识别的字母读音。按下数字按钮，听到所识别的数字或此数字的字母拼写。按下动物按钮，听到动物音效或此动物名称。

### 模式2：找一找游戏模式

要求玩家找到指定的字母、数字、动物或声音。按下正确按钮回答。

### 模式3：音乐模式

按下字母按钮，即可听到《字母歌》。按下动物按钮，即可听到预设的旋律；再次按下此按钮可听到不同的旋律。按下数字按钮可听到音符。

## KR 놀이/게임

### 모드 1: 배우기 모드

글자를 누르면 무슨 글자인지 배울 수 있습니다. 숫자 버튼을 누르면 숫자의 발음 또는 알파벳이 나옵니다. 동물 버튼을 누르면 동물의 이름 또는 울음 소리가 나옵니다.

### 모드 2: 퀴즈 게임 모드

글자, 숫자, 동물 소리, 효과음을 맞추며 놀 수 있습니다. 올바른 버튼을 눌러 정답을 맞혀보세요.

### 모드 3: 음악 듣기 모드

글자 버튼을 누르면 'ABC 노래'가 나옵니다. 동물 버튼을 누르면 프로그램된 멜로디가 나오며 이 버튼을 다시 한 번 누르면 다른 멜로디가 나옵니다. 숫자 버튼을 누르면 해당하는 음을 들을 수 있습니다.

## JP アクティビティ / ゲーム

### モード1：学習モード

文字を押すと、その文字の名前が聞こえます。数字を押すと、その数字の名前や綴りが聞こえます。どうぶつボタンを押すと、その動物の鳴き声や名前が聞こえます。

### モード2：探しものゲームモード

正解の文字、数字、動物、音を見つけるゲームです。正しいボタンを押して答えましょう。

### モード3：ミュージックモード

文字ボタンを押すと、「ABCの歌」が流れます。どうぶつボタンを押すと、プログラム済みのメロディーが流れます。もう一度このボタンを押すと、別のメロディーが流れます。数字ボタンを押すと、音符の音が流れます。

## **RO** Activități / Jocuri

### **Modul 1: Mod de învățare**

Apăsați o literă pentru a auzi litera respective identificată. Apăsați un buton cu număr pentru a auzi numărul respective identificat sau modul de ortografiere a celui număr. Apăsați un buton cu animale pentru a auzi sunetul emis de animalul respectiv sau identificarea.

### **Modul 2: Modul de joc căutare**

Jucătorului i se cere să găsească o anumită literă, număr, animal sau sunet. Apăsați butonul corect pentru a răspunde.

### **Modul 3: Modul muzical**

Apăsați butoanele cu litere pentru a auzi „Cântecul alfabetului”. Apăsați un buton cu animal pentru a asculta o melodie pre-programată; apăsați acest buton din nou pentru a asculta o melodie diferită. Apăsați un buton cu număr pentru a auzi o notă muzicală.

## **HR** Aktivnosti/igre

### **Način rada 1: način rada učenja**

Pritisnite slovo kako biste čuli identifikaciju tog slova. Pritisnite gumb s brojevima kako biste čuli identifikaciju ili sricanje tog broja. Pritisnite gumb sa životinjama kako biste čuli zvuk ili identifikaciju te životinje.

### **Način rada 2: način rada igre pronalaženja**

Od igrača se traži da pronade određeno slovo, broj, životinju ili zvuk. Za odgovor pritisnite odgovarajući gumb.

### **Način rada 3: način rada glazbe**

Za slušanje 'pjesme abecede' pritisnite gumb sa slovima. Za slušanje prethodno programirane melodije pritisnite gumb sa životinjama. Za slušanje različitih melodija ponovno pritisnite ovaj gumb. Za slušanje glazbene note pritisnite gumb s brojevima.

## **SI** Aktivnosti/igre

### **Način 1: način učenja**

Pritisnite gumb s črko, da boste slišali izbrano črko. Pritisnite številski gumb, da boste slišali izbrano številko ali črkovanje izbrane številke. Pritisnite živalski gumb, da boste slišali živalski zvok ali predstavitev.

### **Način 2: način igre iskanja**

Igralec mora poiskati določeno črko, številko, žival ali zvok. Za odgovor pritisnite pravi gumb.

### **Način 3: glasbeni način**

Pritiskajte gumb s črkami, da boste slišali »abecedno pesem«. Pritisnite živalski gumb, da boste slišali predhodno programirano melodijo. Če gumb pritisnete ponovno, boste slišali drugo melodijo. Pritisnite številski gumb, da boste slišali glasbeno noto.

## **LT** Veiklos / žaidimai

### **1 režimas: mokymosi režimas**

Paspauskite raidę, kad išgirstumėte tą raidę. Paspauskite skaičiaus mygtuką, kad išgirstumėte tą skaičių arba to skaičiaus tarimą paraidžiui. Paspauskite gyvūno mygtuką, kad išgirstumėte to gyvūno garsą ar pavadinimą.

### **2 režimas: žaidimo „Atrask“ režimas**

Žaidėjo prašoma surasti konkrečią raidę, skaičių, gyvūną ar garsą. Atsakydami paspauskite tinkamą mygtuką.

### **3 režimas: muzikos režimas**

Spauskite raidžių mygtukus, kad išgirstumėte „Abécélés dainą“. Paspauskite gyvūno

mygtukā, kad išgirstumēte iš anksto užprogramuotā melodijā; paspauskite šī mygtukā dar kartā, kad išgirstumēte kitā melodijā. Paspauskite skaičīaus mygtukā, kad išgirstumēte muzikos natā.

## **LV** Dažādas darbības un spēles

### **1. režīms. Mācīšanās režīms**

Nospiediet burtu, lai to noklausītos. Nospiediet cipara pogu, lai to noklausītos vai noskaidrotu, kā to izrunā. Nospiediet dzīvnieka pogu, lai noklausītos šī dzīvnieka skaņas vai nosaukumu.

### **2. režīms. Spēle „Atrod!”**

Spēlētājam ir jāatrod konkrētais burts, cipars, dzīvnieks vai skaņa. Lai atbildētu, jānospiež atbilstošā poga.

### **3. režīms. Mūzikas režīms**

Nospiediet kādu no burtu pogām, lai atskaņotu „alfabēta dziesmu”. Nospiediet dzīvnieka pogu, lai noklausītos iepriekš ierakstīto melodiju; vēlreiz nospiediet šo pogu, lai noklausītos citu melodiju. Nospiediet jebkuru ciparu pogu, lai noklausītos nots skaņu.

## **TR** Aktiviteler / Oyunlar

### **Mod 1: Öğrenme Modu**

Belirlenen harfi duymak için o harfe basın. Belirlenen sayıyı veya sayının okunuşunu duymak için sayıya basın. Bir hayvan sesini veya tanımını duymak için hayvan düğmesine basın.

### **Mod 2: Bulma Oyunu Modu**

Oyuncudan belli bir harf, hayvan veya sesi bulması istenir. Yanıtlamak için doğru düğmeye basın.

### **Mod 3: Müzik Modu**

“Alfabe Şarkısı”nı duymak için harf düğmelerine basın. Önceden programlanmış melodiği duymak için hayvan düğmesine basın; başka bir melodi duymak için bu düğmeye tekrar basın. Nota duymak için bir sayı düğmesine basın.

## **CZ** Aktivty / Hry

### **Režim 1: Režim učení**

Stisknutím písmene uslyšíte, jak písmeno zní. Stisknutím čísla uslyšíte toto číslo nebo hláskování tohoto čísla. Stisknutím tlačítka se zvířátkem uslyšíte jeho zvuk nebo identifikaci.

### **Režim 2: Herní režim Najdi to**

Hráč je požádán, aby našel konkrétní písmeno, číslo, zvíře nebo zvuk. Odpovíte stisknutím správného tlačítka.

### **Režim 3: Hudební režim**

Stisknutím tlačítek s písmeny uslyšíte „Píseň o abecedě“. Stisknutím tlačítka zvířete uslyšíte předprogramovanou melodii; dalším stisknutím tohoto tlačítka uslyšíte jinou melodii. Stisknutím tlačítka s číslem uslyšíte hudební notu.

**Režim 1: Režim učenia**

Po stlačení písmena budete počuť, ako písmeno znie. Po stlačení čísla budete počuť toto číslo alebo hláskovanie tohto čísla. Po stlačení tlačidla so zvieratkou budete počuť jeho zvuk alebo identifikáciu.

**Režim 2: Herný režim Nájdi to**

Hráč je požiadaný, aby našiel konkrétne písmeno, číslo, zviera alebo zvuk. Odpoviete stlačením správneho tlačidla.

**Režim 3: Hudobný režim**

Po stlačení tlačidiel s písmenami budete počuť „Pieseň o abecede“. Po stlačení tlačidla zvieratka budete počuť predprogramovanú melódiu; ďalším stlačením tohto tlačidla budete počuť inú melódiu. Po stlačení tlačidla s číslom budete počuť hudobnú notu.

**AR** الأمتشطة / الألعاب**الوضع 1: وضع التعلم**

اضغط على حرف لسماع تلك الرسالة المحددة. اضغط على زر الرقم لسماع هذا الرقم محدد أو تهجئة هذا الرقم. اضغط على زر الحيوان لسماع صوت هذا الحيوان أو هويته.

**الوضع 2: البحث عن الحرف أو الرقم أو الحيوان**

يُطلب من اللاعب العثور على حرف أو رقم أو حيوان أو صوت معين، اضغط على الزر الصحيح للإجابة.

**الوضع 3: وضع الموسيقى**

اضغط على أزرار الحروف لسماع "أغنية الأبجدية". اضغط على زر الحيوان لسماع لحن مبرمج مسبقًا؛ اضغط على هذا الزر مرة أخرى لسماع لحن مختلف. اضغط على زر رقم لسماع نوتة موسيقية.