

little tikes

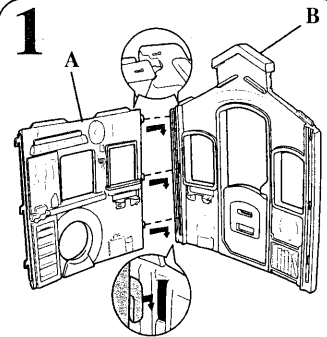
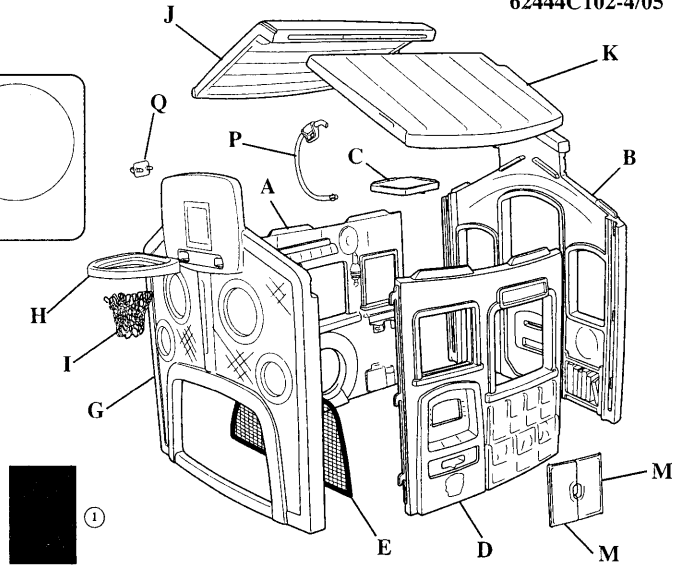
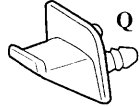
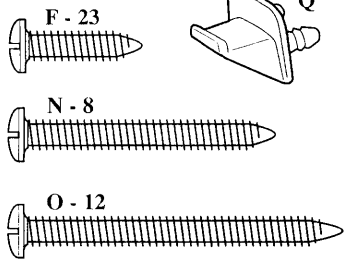
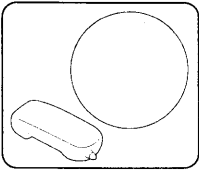
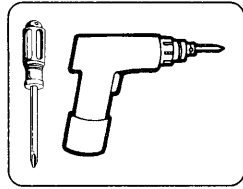
littletikes.com

- Catalogue des produits
- Nouveaux jouets
- Service clientèle
- Pièces de rechange
- Concours publicitaire
- Rejoignez notre club
- Catálogo de productos
- Juguetes nuevos
- Servicio al cliente
- Piezas de repuesto
- Sorteos
- Unase a nuestro club
- Product catalog
- New toys
- Customer service
- Replacement parts
- Sweepstakes
- Join our club

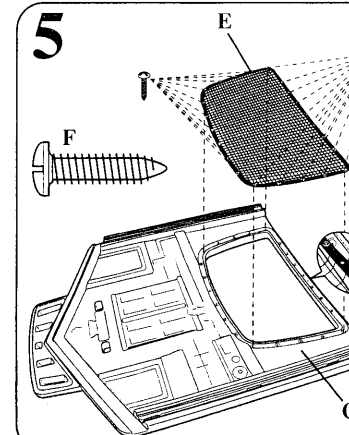
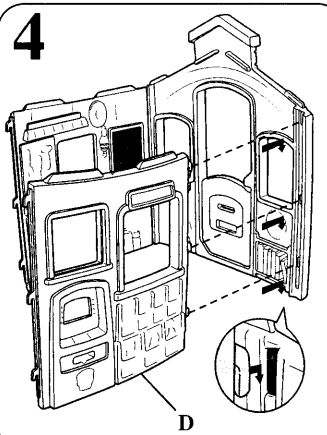
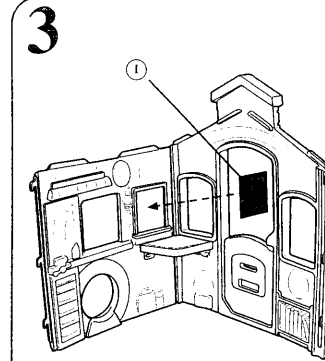
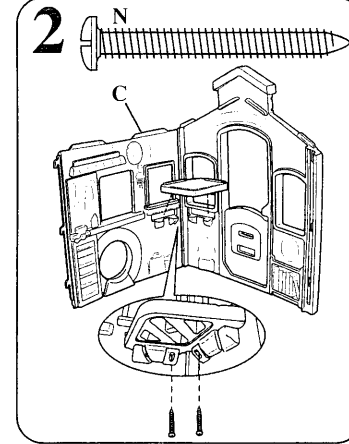


# 444C/444D

62444C102-4/05



- Align numbers when connecting walls A and B.
- Aligner les chiffres en joignant les murs A et B.
- Alinee los números cuando una la pared A con la B.



- Match up red mark on bottom of net with bump on bottom of wall. Attach screws in the order shown.
- Le repère rouge en bas du filet doit correspondre à la partie bosselée en bas du mur. Mettre les vis dans l'ordre indiqué.
- Haga coincidir la marca roja en el fondo de la red con la prominencia en la parte inferior de la pared. Fije los tornillos en el orden que se muestra.

## ENGLISH

### ENDLESS ADVENTURES™ TIKES TOWN™ PLAYHOUSE

Ages: over 1-1/2 - 6 years  
Please save sales receipt for proof of purchase.

#### ADULT ASSEMBLY REQUIRED.

- **WARNING:**
- Keep these instructions for future reference.
- Prior to assembly, this package contains small parts: hardware which is a choking hazard and may contain sharp edges and sharp points. Keep away from children until assembled.
- Falls onto hard surfaces could result in head or other serious injuries. Never place on concrete, asphalt, wood, packed earth or other hard surfaces. Carpet over hard floors may not prevent injury. Always use protective surfacing on the ground under and surrounding the playground equipment according to the enclosed "Consumer Information Sheet for Playground Surfacing Materials." Maximum fall height protection up to 5 feet (1.5m) required.
- Place this product on level ground, at least 6' (2 m) away from any object. Objects to be avoided include, but are not limited to, fences, buildings, garages, houses, overhead branches, laundry lines or electrical wires.
- Instruct children on proper use of this product, only after properly placed, and not in a manner other than intended.
- Adult supervision required. Do not leave children unattended.

- This product is intended for use by children ages over 1 1/2 - 6 years.
- Limit 3 children.

#### ASSEMBLY HINTS

- Illus. 1: Align numbers when connecting walls A & B.
- Illus. 5: Match up red mark on bottom of net with bump on bottom of wall. Attach screws in the order shown.
- Illus. 7 - 14: Follow net attachment illustrations exactly! Always make sure net is attached completely. Make sure the label on the net is along the bottom edge.
- Illus. 17: One person should hold down and pull together roof sections tightly while the other attaches the screws inside.

#### MAINTENANCE

- Check all hardware twice monthly during the usage period and tighten as required. It is particularly important that this procedure be followed at the beginning of each season. If these checks are not carried out, the toy could overturn or otherwise become a hazard. Replacement should be made in accordance with the manufacturer's instructions.
- Take this product indoors or do not use outdoors when temperatures fall below 0°F (-18°C).

#### DISPOSAL

- Disassemble and dispose of equipment in such a manner that no hazardous conditions, such as but not limited to, small parts and sharp edges, exist at the time equipment is discarded.

CONSUMER SERVICE  
www.littletikes.com

TOLL-FREE NUMBER:

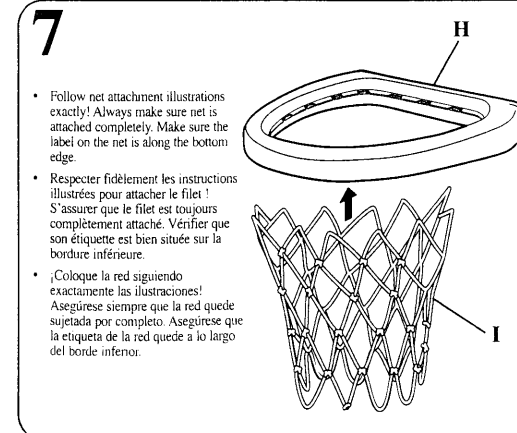
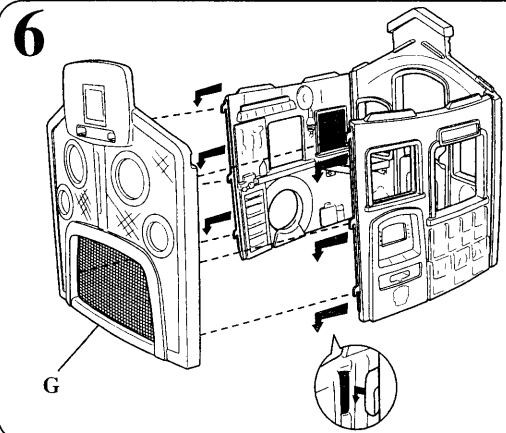
United States:  
1-800-321-0183  
Monday - Friday  
The Little Tikes Company  
PO Box 2277  
2180 Barlow Road  
Hudson, Ohio 44236-0877

United Kingdom:  
Little Tikes UK & Ireland  
900 Pavilion Drive, First Floor  
Northampton NN4 0YR U.K.  
Tel: + 44 (0) 800.521558  
Monday - Friday 08:30 - 16:45  
Fax: + 44 (0) 1604.875800

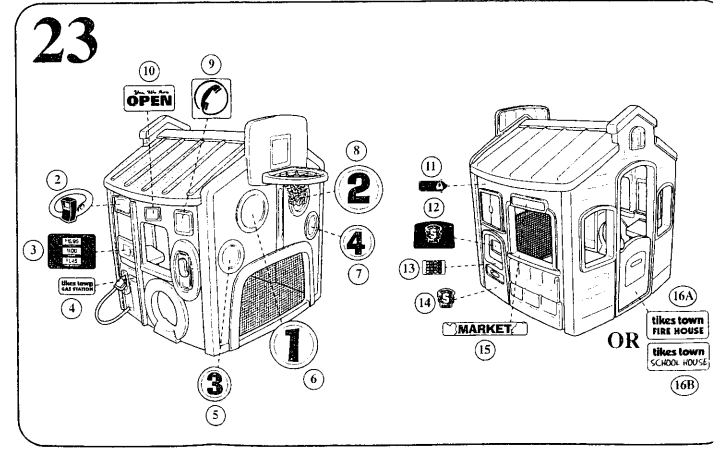
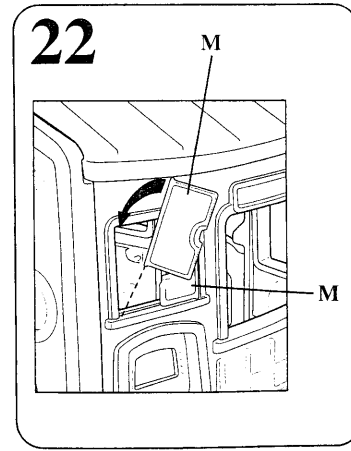
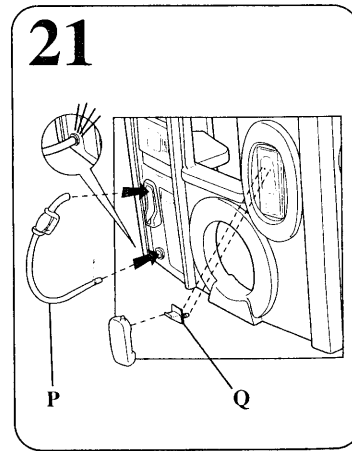
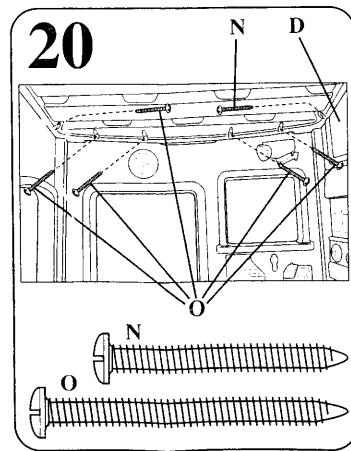
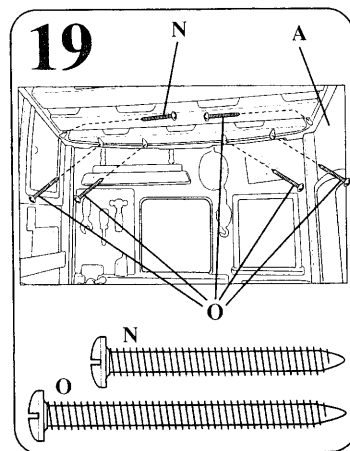
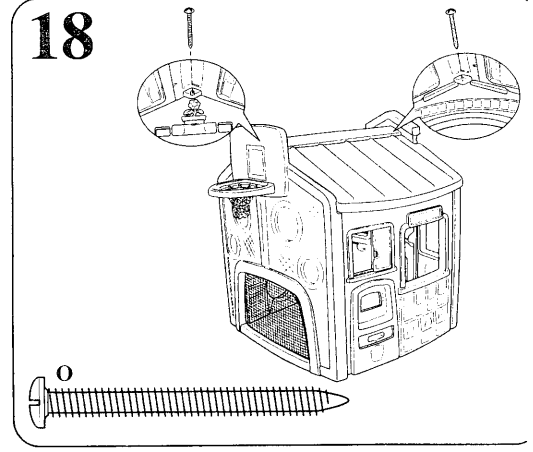
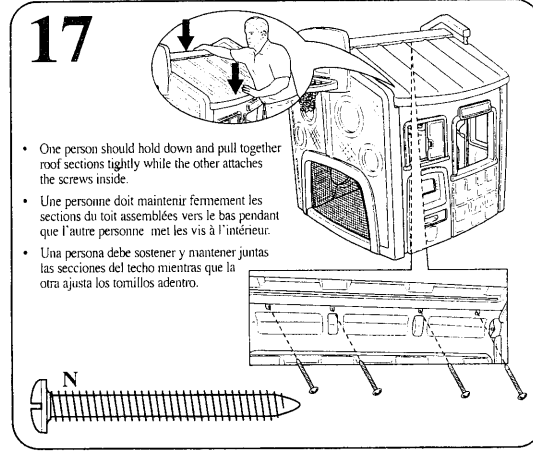
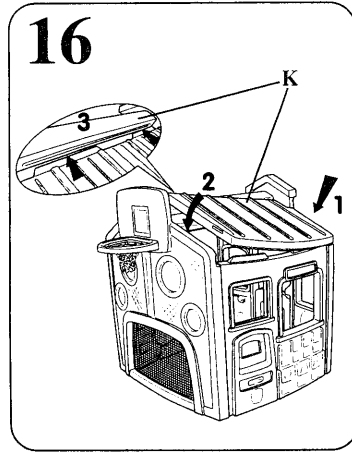
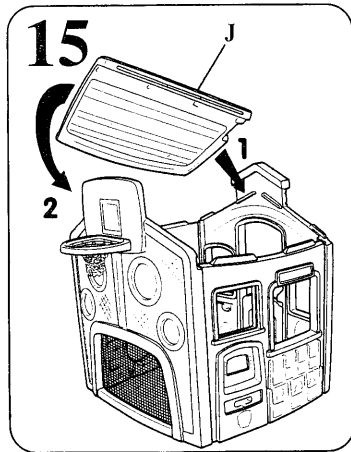
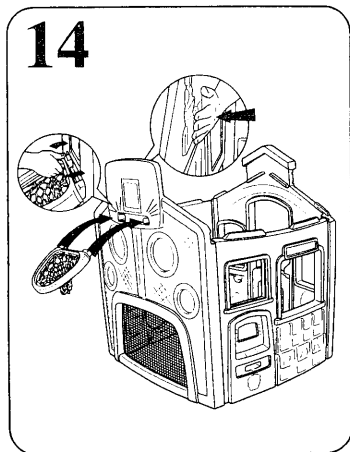
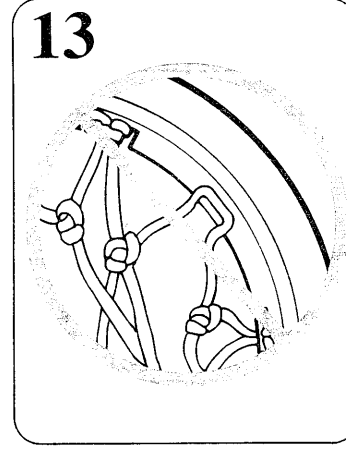
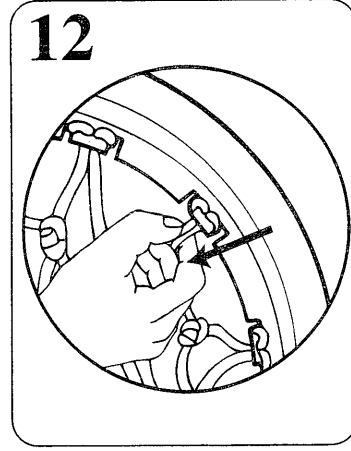
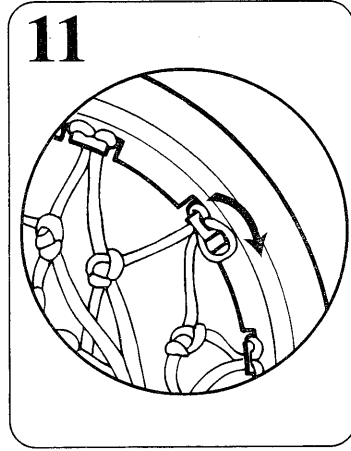
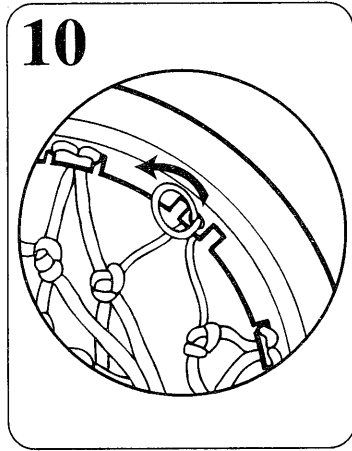
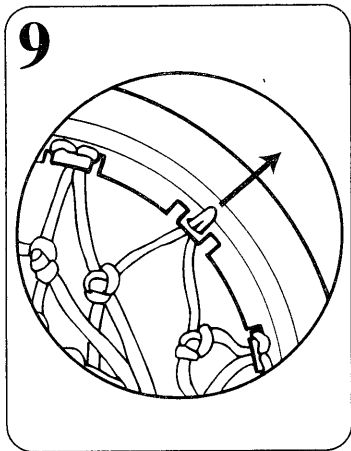
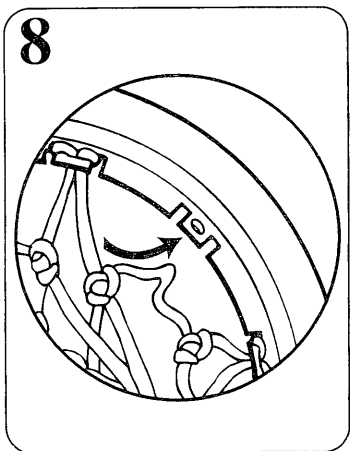
Printed in U.S.A. D.R. ©2005 The Little Tikes Company  
A Division of **NewellRubbermaid**

#### LIMITED WARRANTY

The Little Tikes Company makes fun, high quality toys. We warrant to the original purchaser that this product is free of defects in materials or workmanship for one year \* from the date of purchase (dated sales receipt is required for proof of purchase). At the sole election of The Little Tikes Company, the only remedies available under this warranty will be either replacement of the defective part of the product or refund the purchase price of the product. This warranty is valid only if the product has been assembled and maintained per the instructions. This warranty does not cover abuse, accident, cosmetic issues such as fading or scratches from normal wear, or any other cause not arising from defects in material and workmanship.



- Follow net attachment illustrations exactly! Always make sure net is attached completely. Make sure the label on the net is along the bottom edge.
- Respecter fidèlement les instructions illustrées pour attacher le filet! S'assurer que le filet est toujours complètement attaché. Vérifier que son étiquette est bien située sur la bordure inférieure.
- ¡Coloque la red siguiendo exactamente las ilustraciones! Asegúrese siempre que la red quede sujeta por completo. Asegúrese que la etiqueta de la red quede a lo largo del borde inferior.









κ. 17: Το ένα άτομο πρέπει να συγκρατεί και έχει κχτά εννομένα τα ψήματα της σκεπής ενώ το άλλο ποθετεί τις βίδες από μέσα.

**Γ'ΝΤΗΡΗΣΗ:**

Να ελέγχετε τον εξοπλισμό δύο φορές το μήνα κατά την περίοδο χρήσης και να σφίγγετε τις βίδες έφροσον ρειάζεται. Είναι εξαιρετικά σημαντικό να εκτελείτε αυτή τη διαδικασία στην αρχή κάθε περιόδου. Εάν αυτοί οι έλεχοί δεν πραγματοποιηθούν, το φορτίο υπορεί να ανατραπεί ή να γίνει επικίνδυνο. Η αντικατάσταση ενός εξαρτήματος πρέπει να γίνεται σύμφωνα με τις οδηγίες του κατασκευαστή.

Γοποθετήστε το προϊόν σε εσωτερικό χώρο όταν η θερμοκρασία πέσει κάτω από 0° F/18°C.

**ΠΟΡΡΙΜΜΑΤΑ**

Αποσυναμολογήστε και τοποθετήστε τα κομμάτια του αιχνιδιού στα σκοιπίδια. έτσι ώστε να μην τρκαλέσουν τραυματισμούς, προσέχοντας ακόμη και τα ικρά κομμάτια καθώς επίσης και τις αιχιμηρές άκρες του μπορεί να υπάρχουν.

**ΕΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΠΕΛΑΤΩΝ**

εξε κάποια ερώτηση ή επιφύλαξη σχετικά με αυτό το

αγαλούνη ελάτε σε επαφή με το κατάστημα από όπου το ριούν αγοράστηκε. Εάν χρειάζεστε επιπρόσθετη βοήθεια, ικοινωνήστε με τον τοπικό διανομέα. Εάν ακόμη έχετε αποιο πρόβλημα ή ερώτηση, παρακαλούμε να μας γράψετε την ακόλουθη διεύθυνση:

ttle Tikes Greece
\* Mavromichali Street
lothei
Jiens
237 Greece
i/Fax: +30 210 6812 985



**ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ**

εξε κάποια ερώτηση ή επιφύλαξη σχετικά με αυτό το

αγαλούνη ελάτε σε επαφή με το κατάστημα από όπου το ριούν αγοράστηκε. Εάν χρειάζεστε επιπρόσθετη βοήθεια, ικοινωνήστε με τον τοπικό διανομέα. Εάν ακόμη έχετε αποιο πρόβλημα ή ερώτηση, παρακαλούμε να μας γράψετε την ακόλουθη διεύθυνση:

ttle Tikes Luxembourg
nie Industrielle Haneboesch
4562 Niederstrem
st + 352 (0) 58 45 451
ix + 352 (0) 58 48 78

**ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΗ ΕΓΓΥΗΣΗ**

Little Tikes Company κατασκευάζει διασσεδαστικά παιχνίδια ηήλης ποιότητας. Εγγυώμαστε στον αρχικό αγοραστή ότι το πρϊόν προϊόν δεν θα έχει ελαττώματα ούτε υλικών ούτε τευσκευής επί ένα χρόνο\* από την ημερομηνία αγοράς (μετάεται χρονολογημένη απόδειξη πώλησης ως τεκμήριο γωράς). Κατά την αποκλειστική κώση της Little Tikes ompany, οι μόνες αποκλειστικές που παρέχονται με την αγονια εγγύηση θα είναι είτε η αντικατάσταση του ιατωματικού εξαρτήματος του προϊόντος ή η επιστροφή της ξίας αγοράς του προϊόντος. Η παρούσα εγγύηση ισχύει μόνο ν το προϊόν συναμολογήθηκε και συντηρήθηκε σύμφωνα με ς οδηγίες. Η παρούσα εγγύση δεν καλύπτει κατάχρηση, τήγμα, αισθητικά θέματα όπως το έβρασμα ή οι υφασμαινές πό τη συνήθη χρήση, ούτε καμία άλλη αιτία που δεν ορείζεται ε ελαττώματα υλικών ή κατασκευής.

**Άτός ΗΠΑ και Καναδά:** Επικοινωνήστε με το κατάστημα γωρά για οέριβς της εγγύησης.

Η παρούσα εγγύηση σάς παρέχει σπηρεακωμένα νομικά ικαώματα, μπορεί δε να έχετε και άλλα ακόμη δικαιώματα, ου ποικίλλουν από πολιτεία σε πολιτεία. Ορισμένες πολιτείες εν επιτρέπουν εξέιθεση ή περιορισμό των τυχώνων ή ασφαμένον τήμων, επομένως ο παραπάνω περιορισμός ή εξέιθεση τήμωνών να μην ισχύει για σας.

Η περίοδος εγγύησης είναι τρεις (3) μήνες για παιδικούς ταθμούς ή εμπροικούς φορείς.

**ENGLISH**

**1. Color Targets:** Each target is a certain color (red, blue, yellow or green). One child has the ball and one child is the caller. The caller yells out a certain sequence of colors and the child with the ball has to throw the ball at those color targets, in order, as fast as they can.

**2. "Around the Town" Number Targets:** Each target has a number (1,2,3 or 4). Each child takes a turn throwing the ball. They must hit the targets in sequence: first they hit 1, then 2, then 3 and lastly 4. The children rotate turns, but when a child hits one of the targets they get to go again, and continue to play until they miss. Then it is the other child's turn. A child wins when they have hit all 4 targets.

**3. Plus 1** – Children take turns throwing the ball at the numbered targets. They must hit them in order, 1 to 4. They get 1 point for hitting target #1, 2 points for target #2, 3 points for target #3 and 4 points for target #4. When they hit a number target they get to go again and take a chance at making a basket. If they make the basket, then they get an additional 5 points.

**4. "Final Countdown":** One child starts with the ball. They get a chance to hit all 4 targets. On their first throw, if they hit a target, they get to throw again. If they miss, then it is the next child's turn. The idea is to hit all 4 targets in a row. The first child to hit all 4 targets in a row gets 4 points and a chance to earn an extra "bonus" point. Once all 4 targets are hit in a row, the children get a chance to scatter. The child who made all 4 targets must retrieve the ball and yell "freeze" once they have it. The other children must freeze in place and the child with the ball gets one chance to try and roll the ball at one of the other kid's feet. If the child is able to "tag" one of the other kid's feet with the ball, then they get an additional point and get to start off the next game.

**5. Kick- Shoot- Pitch:** Kids take turns trying to first score a goal in the soccer net. If a child makes the goal, they get to go again and try to make the basket. If they miss the goal, it is the other child's turn. The next challenge is to make a basket. If a child makes a basket, they get to go again. If they miss the basket, then it is the other child's turn. Once the basket is made, it's time to "pitch" the ball at the targets. Each time a child hits one of the targets they get to go again, until all 4 targets are hit. As soon as they miss a target, it is the other child's turn. The first child to complete a goal, a basket and all 4 targets is the winner.

**6. Shoot 'n Score:** Point values are assigned to making a goal, making a basket and hitting the targets. A goal is worth 1 point, a basket is worth 2 points and hitting the targets is worth the number value on that target. The first one to get 5 points exactly, with any combination of points adding up to 5, wins.

**FRANÇAIS**

**1. Cibles de couleur :** Chaque cible a une couleur différente (rouge, bleu, jaune ou vert). Un enfant a la balle. Un autre enfant annonce les couleurs l'une après l'autre, dans un certain ordre et de plus en plus vite. L'enfant qui a la balle doit la lancer de façon à atteindre les cibles de couleur, dans le même ordre.

**2. «Un petit tour en ville», cibles numérotées :** Chaque cible a un numéro (1, 2, 3 ou 4). Les enfants lancent la balle chacun à son tour. Les joueurs doivent atteindre les cibles dans l'ordre des numéros : d'abord 1, puis 2, 3 et enfin 4. Les enfants jouent à tour de rôle. Lorsqu'un enfant atteint une cible, il continue de lancer la balle jusqu'à ce qu'il manque une cible. C'est alors le tour de l'enfant suivant. Le gagnant est celui qui réussit à atteindre les 4 cibles.

**3. Plus 1** – Les joueurs lancent la balle à tour de rôle vers les cibles numérotées. Ils doivent les atteindre dans l'ordre, de 1 à 4. La cible 1 vaut un point, la cible 2 deux points, la cible 3 trois points et la cible 4 quatre points. Lorsqu'une cible est atteinte, le joueur a le droit de lancer la balle dans le panier. S'il réussit à faire passer la balle dans le panier, il reçoit 5 points de plus.

**4. Compte à rebours :** Un enfant prend la balle et vise chacune des quatre cibles l'une après l'autre. S'il atteint une cible au premier essai, il a le droit de continuer. S'il manque la cible, c'est le tour de l'enfant suivant. L'objectif est d'atteindre les 4 cibles l'une après l'autre. Le premier joueur atteignant les 4 cibles d'affilée reçoit 4 points et la possibilité de tenter le « bonus ». Lorsque les 4 cibles sont atteintes d'affilée, les enfants se dispersent. L'enfant qui a atteint les 4 cibles doit ramasser la balle et crier « stop » lorsqu'il l'a dans les mains. Les autres enfants doivent s'immobiliser. Le joueur tente alors de toucher les pieds d'un autre joueur en faisant rouler la balle dans sa direction. S'il réussit, il reçoit un point de plus et commence la partie suivante.

**5. Filet-panier-gagné :** Chaque joueur tente à son tour de marquer un but dans le filet de foot. S'il réussit, il garde la balle et vise alors le panier de basket. S'il manque son tir, c'est le tour de l'enfant suivant. L'étape suivante est de réussir un panier. Si un joueur réussit un panier, il continue à jouer. S'il manque son tir, c'est le tour de l'enfant suivant. Une fois la balle dans le panier, le joueur la reprend pour tirer dans les cibles. Si le tir est réussi, l'enfant continue, jusqu'à ce qu'il ait atteint les 4 cibles. S'il manque une cible, c'est le tour de l'enfant suivant. Le premier à réussir un but, faire un panier et atteindre les 4 cibles a gagné.

**6. Filet-panier-gagné avec des points :** Des points sont attribués lorsque les joueurs réussissent un but ou un panier, ou qu'ils atteignent une cible. Un but vaut 1 point, un panier vaut 2 points et chaque cible vaut autant de points que le numéro marqué. Le gagnant est celui qui, le premier, obtient un total de 5 points.

**ESPAÑOL**

**1. Blancos de colores:** Cada blanco es de un color determinado (rojo, azul, amarillo o verde). Un niño tiene la pelota y el otro es el que dice los colores. Este último indica una determinada secuencia de colores y el niño con la pelota tiene que tirarla, tan rápido como pueda, a los blancos de dichos colores, en el mismo orden en el que fueron nombrados.

**2. Blancos con números "Recorriendo la ciudad":** Cada blanco tiene un número (1, 2, 3 ó 4). Los niños se turnan para tirar la pelota. Tienen que darle a los blancos en orden: primero el 1, luego el 2, después el 3 y por último el 4. Los niños se turnan, pero cuando un niño le da a uno de los blancos, éste vuelve a tirar y continúa tirando la pelota hasta que pierde. Entonces le toca al otro niño. El ganador es aquel que le ha dado a los 4 blancos.

**3. Más 1** – Los niños se turnan para tirar la pelota a los blancos numerados. Deben darles en orden, yendo del 1 al 4. Obtiene 1 punto por darle al blanco No.1, 2 puntos por el No.2, 3 puntos por el blanco No.3 y 4 por el No.4. Cuando le dan a un blanco numerado continúan su turno e intentan encestar la pelota. Si lo logran obtienen 5 puntos adicionales.

**4. "Cuenta regresiva final":** Un niño comienza el turno con la pelota. Tiene la oportunidad de darle a los 4 blancos. Si la primera vez que tira le da a un blanco, vuelve a tirar. Si no acierta, es el turno del siguiente niño. La idea es darle a los 4 blancos seguidos. El primer niño que le dé a los 4 blancos seguidos obtiene 4 puntos y la oportunidad de ganar un punto extra "de regalo". Una vez que se les dé a los 4 blancos seguidos los niños se dispersan. El niño que acertó los 4 blancos debe recuperar la pelota y gritar "quietos". Los otros niños deben quedarse quietos en sus lugares y el que tiene la pelota tiene una oportunidad para hacerla rodar y darle a los pies de uno de los otros niños. Si con la pelota "toca" los pies de uno de los niños, obtiene un punto adicional y la oportunidad de comenzar el siguiente juego.

**5. Patea- Tira- Lanza:** Los niños se turnan para intentar marcar el primer gol en la red de fútbol. Si el niño marca el gol, su turno continúa e intenta encestar la pelota. Si falla, es el turno del otro niño. El siguiente paso es encestar la pelota. Si lo logra, su turno continúa. Si falla, es el turno del otro niño. Una vez que se ha enceestado, es hora de "lanzar" la pelota a los blancos. Cada vez que un niño le da a uno de los blancos su turno continúa hasta que le dé a los 4 blancos. Tan pronto como falle, es el turno del otro niño. El ganador es el primer niño que marque un gol, enceste la pelota y le dé a los 4 blancos.

**6. Tira y marca:** Se asignan puntos por marcar un gol, encestar y darle a los blancos. Un gol vale 1 punto, una canasta 2 puntos y darle al blanco vale el número indicado en ese blanco. El ganador es aquel que primero obtenga 5 puntos exactos por medio de cualquier combinación de puntos que llegue a 5.