

vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGO®

nickelodeon.

DORA
EXPLORATRICE

Dora et Babouche à
la fête des jumeaux

© 2010 Viacom International Inc.
Toute reproduction interdite.
Nickelodeon, Nick Jr., Dora l'Exploratrice
ainsi que les logos, les personnages
et les autres titres qui s'y rapportent sont
des marques de commerce de Viacom
International Inc.

Chers parents,

*Chez **VTech**[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a donc spécialement conçu **MobiGo**[®], une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech**[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo**[®] dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo**[®] vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Dora l'Exploratrice, Dora et Babouche à la fête des jumeaux** de VTech®. Félicitations !

Youpi ! Aujourd'hui, c'est la fête des jumeaux ! Dora et Babouche y emmènent leur petit chiot Puppy pour qu'il puisse y retrouver son frère jumeau ! Sur la route qui les mène à la fête des jumeaux, Dora et Babouche devront traverser 6 univers différents où ils pourront avec toi exercer leur sens de l'observation, leur logique, apprendre à compter et découvrir des mots. Veux-tu les rejoindre et les aider à retrouver le frère jumeau de Puppy ? Allons-y ! *Let's go!*

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Dora l'Exploratrice, Dora et Babouche à la fête des jumeaux** de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Dora l'Exploratrice, Dora et Babouche à la fête des jumeaux** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. Profil

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité** puis toucher l'icône **ABC** pour entrer un nom. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.



1.2. Choisir un jeu

1.2.1. Téléchargement

Joue au jeu **Dora l'Exploratrice**, **Dora et Babouche à la fête des jumeaux** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié pour les comparer à ceux des autres joueurs ! Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses et des jeux bonus ! Si tu as téléchargé un jeu sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ton jeu bonus.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.



1.2.2. Menu

Accompagne Dora, Babouche et Puppy à la fête des jumeaux ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 6 proposés, puis touche l'icône **OK** pour valider ton choix.



1.2.3. Niveau

Au début de chaque jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et touche l'icône **OK** pour valider.

🌸 **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

🌸🌸 **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-6 ans.

1.3. Options

🎵 **Musique Activée / Désactivée** : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, sélectionne l'option **Désactivée**, puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ?

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER 📄

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour quitter la partie, ou ✗ pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✗ lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.



3. ACTIVITÉS

3.1. Contenu éducatif

Photos de jumeaux	Observation
Le jeu des différences	Observation, vocabulaire, anglais
Les chiots enfermés	Lettres, vocabulaire
La montagne des formes	Formes, couleurs, suites logiques
Le goûter de Puppy	Dénombrement, anglais
La fête des jumeaux	Observation

3.2. Description des jeux

Jeu 1 - Photos de jumeaux

Aujourd'hui, c'est la fête des jumeaux ! Dora, Babouche et Puppy se préparent à aller au parc pour retrouver le jumeau de Puppy ! Mais d'abord, ils doivent retrouver des images de chiens jumeaux. Sauras-tu les aider ? Touche la bonne image pour la sélectionner.



Tu devras parfois déplacer une image pour trouver la bonne.

Objectif pédagogique : sens de l'observation

- 🌸 **Niveau facile :** les images représentent un seul chiot ou des chiots jumeaux.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** des images peuvent aussi représenter deux chiots différents.

Jeu 2 - Le jeu des différences

Dora, Babouche et Puppy rencontrent de nombreux jumeaux sur le chemin de la fête. Mais ils ne sont pas tout à fait identiques... Aide-les à trouver les différences entre ces jumeaux. Touche l'écran pour sélectionner un élément différent. Dora donnera la réponse en français et en anglais.



Objectif pédagogique : sens de l'observation, vocabulaire, anglais

- 🌸 **Niveau facile :** deux différences doivent être trouvées.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** trois différences doivent être trouvées.

Jeu 3 - Les chiots enfermés

Oh, non ! Puppy et un autre petit chiot sont enfermés dans une niche. Aide Babouche à ouvrir la porte en trouvant la lettre manquante des mots donnés par l'ordinateur. Utilise le clavier pour taper la lettre.



Objectif pédagogique : lettres, vocabulaire

- 🌸 **Niveau facile :** la lettre manquante est grisée et il faut la retrouver sur le clavier.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** la lettre manquante n'est pas indiquée à l'écran.

Jeu 4 - La montagne des formes

Aide Dora, Babouche et Puppy à suivre la suite de formes pour gravir la montagne des formes et arriver au parc pour la fête. Touche la forme qui complète la suite pour la sélectionner. En chemin, aide Dora à retourner le bonhomme de neige et le nid qui ne sont pas dans le bon sens. Lorsque Dora rencontre un bloc de neige, frotte l'écran pour enlever la neige.



Objectif pédagogique : formes, couleurs, suites logiques

- 🌸 **Niveau facile :** suites de formes simples.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** suites de formes plus compliquées.

Jeu 5 - Le goûter de Puppy

Puppy a très faim ! Dora et Babouche doivent lui donner ses croquettes. Touche le sac pour compter les croquettes de Puppy. Après son goûter, lance le jouet de Puppy pour jouer avec lui.



Objectif pédagogique : dénombrement, anglais

- 🌸 **Niveau facile :** jusqu'à 8 croquettes à compter. Les chiffres sont donnés en français et en anglais.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** jusqu'à 10 croquettes à compter. Les chiffres sont donnés en anglais.

Jeu 6 - La fête des jumeaux

Dora, Babouche et Puppy sont arrivés à la fête des jumeaux ! Aide-les à réunir les jumeaux et à retrouver le frère jumeau de Puppy. Certains des jumeaux se sont cachés, tu devras parfois déplacer certains éléments du parc pour les retrouver. Touche le jumeau pour le sélectionner.



Objectif pédagogique : observation

- 🌸 **Niveau facile :** les jumeaux cachés dans le parc sont faciles à trouver.
- 🌸🌸 **Niveau difficile :** les jumeaux cachés dans le parc sont difficiles à trouver.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.



6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

