

NICKELODEON

DORA
L'EXPLORATRICE

Quiz Pocket Dora

Manuel d'utilisation



vtech®

© 2007 Viacom International Inc. Tous droits réservés.
Nickelodeon, Dora l'Exploratrice et tous les autres titres,
logos et personnages qui y sont associés 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.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs.

Chez VTech[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

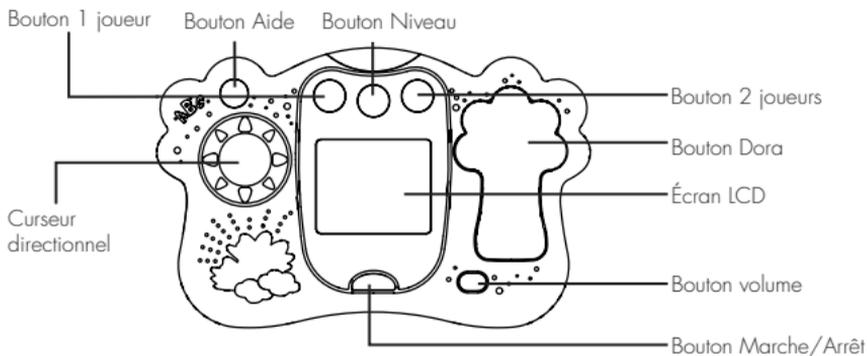
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Quiz Pocket Dora** de **VTech®**. Félicitations !

Cap sur les découvertes avec Dora ! Avec le **Quiz Pocket Dora**, tu accompagnes Dora et ses amis dans 12 aventures fabuleuses qui te permettront de tester ta mémoire, tes réflexes, tes connaissances en orthographe, en maths et bien plus encore... Grâce au mode 2 joueurs, tu peux te connecter à un autre Quiz Pocket et partager des aventures avec un ami ou même lui envoyer des messages. Tu es prêt ? Allons-y ! *Let's go!*



CONTENU DE LA BOÎTE

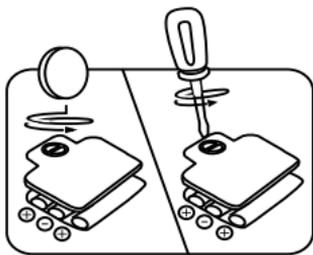
1. Le **Quiz Pocket Dora** de **VTech®**
2. 3 piles LR03/AAA
3. Le manuel d'utilisation
4. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : 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.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.

- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

Appuyer sur le bouton **Marché/Arrêt** pour allumer le **Quiz Pocket Dora**. Dora invite alors l'enfant à choisir une activité. Pour éteindre le **Quiz Pocket Dora**, appuyer de nouveau sur le bouton **Marché/Arrêt**.



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

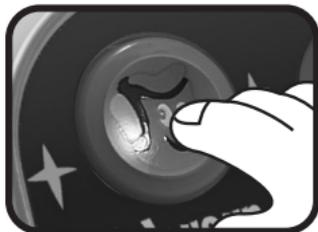
Pour ajuster le volume sonore, appuyer sur le bouton **Volume**. Le **Quiz Pocket Dora** propose 3 niveaux sonores : faible, moyen et fort. Par défaut, le jouet se met en marche sur la position volume faible. Appuyer une fois pour passer au volume moyen, ou deux fois pour passer au volume fort.



3. FONCTIONNALITÉS

Bouton 1 joueur

Appuyer sur le bouton **1 joueur** pour accéder au menu du mode 1 joueur et sélectionner une activité.



Bouton Niveau

Avant chaque jeu, il faut choisir un niveau de difficulté à l'aide du curseur directionnel. En cours de jeu, il est également possible de changer de niveau : pour cela, appuyer sur le bouton **Niveau** pour choisir l'un des trois niveaux de difficulté.



Bouton 2 joueurs

Appuyer sur le bouton **2 joueurs** pour accéder au menu des activités disponibles en mode 2 joueurs. Choisir ensuite une activité à l'aide du curseur directionnel pour établir la connexion infrarouge avec un autre Quiz Pocket. Afin d'assurer une bonne connexion entre deux Quiz Pockets, placer les deux jouets l'un en face de l'autre, à une distance de 3 mètres environ.



Lorsque le **Quiz Pocket Dora** détecte un **Quiz Pocket Diego**, Diego apparaît sur l'écran ! Lorsque le **Quiz Pocket Dora** détecte un autre **Quiz Pocket Dora**, Babouche apparaît sur l'écran ! L'un des deux joueurs est Dora et l'autre Babouche.

Lorsqu'un **Quiz Pocket Diego** essaie d'établir une connexion, l'écran ci-dessous apparaît. Pour accepter l'invitation à jouer, sélectionner Oui, pour refuser, sélectionner Non.

JOUER?
OUI NON



Bouton Aide

Appuyer sur le bouton **Aide** pour entendre à nouveau les instructions ou la question, ou pour voir un indice.



Bouton Dora

Appuyer sur **Dora** pour confirmer un choix, répondre à une question ou sauter.



Arrêt automatique

Si aucune touche n'est activée pendant quelques minutes, le **Quiz Pocket Dora** s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.

4. ACTIVITÉS

Trouve Babouche

Mais où se cache Babouche ? Observe attentivement ses déplacements entre les quatre nuages pour trouver dans quel nuage il s'est caché.

- ☆ Niveau facile : Babouche se déplace lentement.
- ☆☆ Niveau moyen : Babouche se déplace plus rapidement. L'Étoile Exploratrice se déplace également entre les nuages.
- ☆☆☆ Niveau difficile : Babouche se déplace rapidement. L'Étoile Exploratrice se déplace également entre les nuages.

ABC Babouche

Les bottes de l'usine sont toutes mélangées ! Aide Babouche à les mettre dans l'ordre alphabétique en appuyant sur Dora pour changer la lettre sur la botte, au moment où celle-ci est au niveau de Babouche.

- ☆ Niveau facile : les bottes défilent lentement.
- ☆☆ Niveau moyen : les bottes défilent plus rapidement.
- ☆☆☆ Niveau difficile : les bottes défilent rapidement.

Quantité égale

Dora a besoin de ton aide pour équilibrer la balance. Chaque plateau doit contenir la même quantité de noisettes pour que la balance soit parfaitement équilibrée. Pour ajouter des noisettes, oriente le curseur directionnel vers le bas puis appuie sur Dora pour que la noisette tombe dans le récipient. Pour retirer une noisette, oriente le curseur directionnel vers le haut puis appuie sur Dora.

- ☆ Niveau facile : Chipeur chipe de temps en temps des noisettes.
- ☆☆ Niveau moyen : Chipeur chipe de plus en plus souvent des noisettes.
- ☆☆☆ Niveau difficile : Chipeur chipe fréquemment des noisettes.

Combine lettres

Aide Dora à reconstituer le pont du Lutin Grognon pour le traverser en formant des mots. Trouve la lettre qui manque pour former un mot, en faisant défiler les différentes lettres avec le curseur directionnel, avant que le mot ne tombe dans la rivière !

- ☆ Niveau facile : les mots tombent lentement vers la rivière.
- ☆☆ Niveau moyen : les mots tombent plus rapidement vers la rivière.
- ☆☆☆ Niveau difficile : les mots tombent rapidement vers la rivière.

Cache fleurs

Vera cherche une fleur ! Pour la trouver, observe attentivement les différentes fleurs qui poussent dans le jardin puis cueille-la au bon endroit en déplaçant la flèche à l'aide du curseur directionnel puis en appuyant sur Dora pour confirmer ton choix.

- ☆ Niveau facile : fleurs à trouver parmi 3 possibilités.
- ☆☆ Niveau moyen : fleurs à trouver parmi 4 possibilités.
- ☆☆☆ Niveau difficile : fleurs à trouver parmi 5 possibilités.

Compare étoiles

Pour atteindre le sommet de la Montagne aux Étoiles et attraper des Étoiles Exploratrices, réponds aux différentes questions de Dora concernant la quantité et la taille des étoiles.

- ☆ Niveau facile : 4 questions pour atteindre le sommet.
- ☆☆ Niveau moyen : 6 questions pour atteindre le sommet.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 8 questions pour atteindre le sommet.

Danse de Lutin

Aide Dora à résoudre l'énigme du Lutin Grognon. Mémorise les pas de danse du Lutin Grognon puis reproduis-les à l'aide du curseur directionnel.

- ☆ Niveau facile : de 1 à 4 pas de danse différents à reproduire.
- ☆☆ Niveau moyen : de 2 à 5 pas de danse différents à reproduire.
- ☆☆☆ Niveau difficile : de 3 à 6 pas de danse différents à reproduire.

Sac-à-dos

Aide Dora à trouver les objets dont elle a besoin dans son sac à dos. Tu dois trouver la première lettre de l'objet pour l'obtenir.

- ☆ Niveau facile : objets à trouver parmi 2 possibilités.
- ☆☆ Niveau moyen : objets à trouver parmi 3 possibilités.
- ☆☆☆ Niveau difficile : objets à trouver parmi 4 possibilités.

Bingo party

Aide Dora à préparer la party en sélectionnant les objets dont elle a besoin. Une grille d'objets apparaît sur ton écran. Lorsque 3 objets identiques sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, appuie sur Dora. Si tu ne vois aucune ligne d'objets, appuie sur le curseur directionnel pour faire apparaître une autre grille.

- ☆ Niveau facile : 4 lignes d'objets à trouver.
- ☆☆ Niveau moyen : 5 lignes d'objets à trouver.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 6 lignes d'objets à trouver.

Clic Étoiles

Aide Dora à prendre en photo les Étoiles Exploratrices. Lorsque le nombre d'étoiles indiqué dans la question se trouve dans l'objectif de l'appareil photo, appuie sur Dora pour prendre la photo.

- ☆ Niveau facile : les étoiles se déplacent lentement.

☆☆ Niveau moyen : les étoiles se déplacent plus rapidement.

☆☆☆ Niveau difficile : les étoiles se déplacent rapidement.

Plage nette (mode 1 et 2 joueurs)

Aide Dora à ramasser les débris présents sur la plage en collectant le nombre de formes géométriques indiqué dans la question. Pour sélectionner une forme, pointe la flèche sur celle-ci à l'aide du curseur directionnel puis appuie sur Dora pour la ramasser. Une fois que tu as accompli ta mission, retourne au centre de secours en dirigeant la flèche sur le centre puis en appuyant sur Dora pour entrer.

En mode 2 joueurs, réponds le plus vite possible aux questions pour remporter la partie.

☆ Niveau facile : formes à trouver parmi quelques possibilités.

☆☆ Niveau moyen : formes à trouver parmi plusieurs possibilités.

☆☆☆ Niveau difficile : formes à trouver parmi de nombreuses possibilités.

Paire lettres (mode 1 et 2 joueurs)

Dora doit former des paires de lettres majuscules et minuscules pour découvrir l'image cachée. Tu peux retourner deux cartes : s'il s'agit de la même lettre, une partie de l'image secrète apparaît.

En mode 2 joueurs, réponds le plus vite possible aux questions pour remporter la partie.

☆ Niveau facile : 4 paires à former pour trouver deux images secrètes.

☆☆ Niveau moyen : 4 paires à former pour trouver trois images secrètes.

☆☆☆ Niveau difficile : 6 paires à former pour trouver trois images secrètes.

Message (mode 1 et 2 joueurs)

Choisis un message illustré parmi les sept disponibles et envoie-le à un ami qui possède également un Quiz Pocket grâce à la connexion infrarouge !

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Quiz Pocket Dora**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du **Quiz Pocket Dora** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Quiz Pocket Dora** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

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 à l'arrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- 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
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/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 jouet ?

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 droits et libertés individuels.

