

Quiz Pocket Diego

Manuel d'utilisation



vtech[®]

© 2007 Viacom International Inc. Tous droits réservés.
Nickelodeon, Nickelodeon Go Diego! 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.

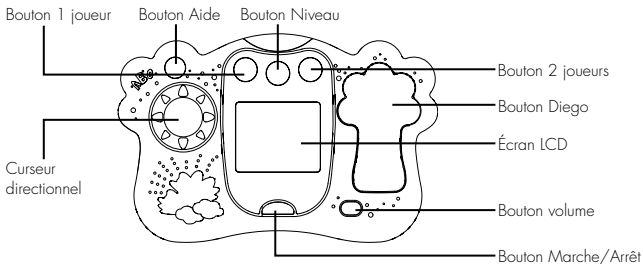
L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Quiz Pocket Diego** de **VTech®**. Félicitations ! Accompagne Diego dans ses missions de sauvetage ! Avec le **Quiz Pocket Diego**, découvre 12 aventures fabuleuses pour exercer ta logique, ta mémoire, tes réflexes, tes connaissances en orthographe et en maths, et bien plus encore...

Grâce au mode 2 joueurs, tu peux établir une connexion avec un autre Quiz Pocket ! Ainsi, tu peux partager tes aventures avec un ami et même lui envoyer des messages. *To the rescue!* À la rescousse !



CONTENU DE LA BOÎTE

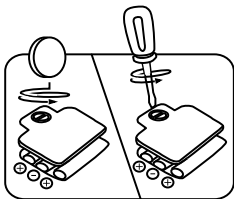
1. Le **Quiz Pocket Diego** de **VTech®**
2. 3 piles LR003/AAA
3. Le manuel d'utilisation
4. Un bon de garantie de 1 an

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.

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...

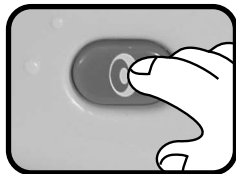
2.1. MARCHÉ/ARRÊT

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



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

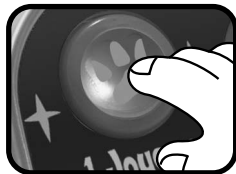
Pour ajuster le volume sonore, appuyer sur le bouton **Volume**. Le **Quiz Pocket Diego** propose 3 niveaux sonores : faible, moyen et fort. Par défaut, le jouet se met en marche sur la position volume faible. Appuyer une fois pour passer au volume moyen, ou deux fois pour passer au volume fort.



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

Lorsqu'un **Quiz Pocket Dora** 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 Diego

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



Arrêt automatique

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

4. ACTIVITÉS

Compte Animaux

Aide Diego à établir la liste des espèces animales vivant dans la forêt tropicale. Pour cela, tu dois compter le nombre d'animaux indiqués par Diego. Une image de l'animal à trouver apparaît à l'écran pour t'aider.

- ☆ Niveau facile : 2 animaux à trouver parmi quelques animaux différents.
- ☆☆ Niveau moyen : 3 animaux à trouver parmi plusieurs animaux différents.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 4 animaux à trouver parmi de nombreux animaux différents.

ABC Rivière

Les animaux sont bloqués sur les rochers ! Pour les sauver, suis les rochers dans l'ordre alphabétique en te déplaçant à l'aide du curseur directionnel pour les ramener sur la rive sains et saufs !

- ☆ Niveau facile : 10 lettres à suivre dans l'ordre alphabétique.
- ☆☆ Niveau moyen : 15 lettres à suivre dans l'ordre alphabétique.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 20 lettres à suivre dans l'ordre alphabétique.

Aider Chinta

Aide Chinta le bébé chinchilla à retrouver le chemin de sa maison en mémorisant les suites logiques de formes géométriques pour les reconstituer. Intertvertis les formes à l'aide du curseur directionnel pour reconstituer la suite et Chinta pourra rentrer chez elle !

- ☆ Niveau facile : 4 suites logiques à reproduire.
- ☆☆ Niveau moyen : 6 suites logiques à reproduire.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 8 suites logiques à reproduire.

Console de poche

Les images de l'Album d'animaux de Diego sont sens dessus dessous ! Tu dois les reconstituer en sélectionnant la pièce du puzzle qui permet de la compléter. Une fois l'image reconstituée, choisis le nom de l'animal représenté sur l'image.

- ☆ Niveau facile : 1 pièce à retrouver pour reconstituer le puzzle.
- ☆☆ Niveau moyen : 2 pièces à retrouver pour reconstituer le puzzle.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 3 pièces à retrouver pour reconstituer le puzzle.

Cache rainette

Les rainettes se cachent dans le buisson ! Aide Diego à compter le nombre total de rainettes cachées. Observe le nombre de rainettes qu'il y a au départ dans le buisson puis compte les rainettes qui entrent et sortent du buisson pour trouver le nombre de rainettes présentes dans le buisson à l'arrivée.

- ☆ Niveau facile : 5 rainettes dans le buisson et 4 déplacements maximum.
- ☆☆ Niveau moyen : 7 rainettes dans le buisson et 6 déplacements maximum.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 9 rainettes dans le buisson et 8 déplacements maximum.

Le bon chemin

Aide Diego à trouver le chemin qui mène au Centre de Secours en répondant aux questions. Quel est le chiffre le plus grand ou le plus petit ?

- ☆ Niveau facile : 5 questions.
- ☆☆ Niveau moyen : 8 questions.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 10 questions.

Attrape fruits

Nos amis les animaux ont faim ! Aide Diego à ramasser des fruits pour les nourrir. Appuie sur Diego pour sauter sur les ponts suspendus et éviter les fruits qui ne correspondent pas à celui que Diego cherche. Pour descendre du pont, appuie à nouveau sur Diego.

- ☆ Niveau facile : 3 fruits différents à ramasser.
- ☆☆ Niveau moyen : 4 fruits différents à ramasser.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 5 fruits différents à ramasser.

Nourrir Sammy

Aide Sammy le paresseux à trouver des fruits car il a très faim ! À chaque carrefour, prends le chemin où apparaît la première lettre du fruit que Sammy recherche. Évite les aigles harpies en appuyant sur Diego.

- ☆ Niveau facile : quelques aigles harpies à éviter.
- ☆☆ Niveau moyen : plusieurs aigles harpies à éviter.
- ☆☆☆ Niveau difficile : de nombreux aigles harpies à éviter.

1, 2, 3 statues !

Les frères Bobos jettent de la boue du sommet de la montagne. Aide Diego et Linda le lama à atteindre le sommet de la montagne pour arrêter les singes tout en évitant la boue.

- ☆ Niveau facile : 5 paliers pour atteindre le sommet de la montagne. Un peu de boue à éviter.
- ☆☆ Niveau moyen : 10 paliers pour atteindre le sommet de la montagne. Plus de boue à éviter.
- ☆☆☆ Niveau difficile : 15 paliers pour atteindre le sommet de la montagne. Beaucoup de boue à éviter.

Clic Étoiles

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

Diego 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 Diego**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du **Quiz Pocket Diego** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Quiz Pocket Diego** 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.

