

DORA
L'EXPLORATRICE

Les aventures de Dora Apprentie Mécano

Manuel d'utilisation



NICKELODEON

vtech®

V. SMILE

© 2005 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 persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits 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 ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech**[®] a spécialement conçu **V.Smile**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile** et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice – Les aventures de Dora Apprentie Mécano** de **VTech®**. Félicitations ! L'ami de Dora, Tico vient d'inventer une nouvelle machine fantastique : la voiture-bateau volante ! Mais alors que Dora et Babouche s'apprêtent à monter à bord, un problème surgit et la machine se casse en mille morceaux, dispersant ses hélices, ses pneus, son moteur et son volant dans quatre endroits très éloignés les uns des autres !

Dora et Babouche promettent à Tico de retrouver les pièces manquantes afin de lui permettre de reconstruire son invention. Mais Chipeur, ayant entendu les amis parler, s'est juré d'arriver le premier pour pouvoir chiper les pièces manquantes avant eux. Veux-tu aider Dora et Babouche à récupérer les pièces manquantes avant Chipeur, pour que Tico puisse réparer sa voiture-bateau volante ? *Fantastic!*

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice – Les aventures de Dora Apprentie Mécano**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER

- Connecter la console **V.Smile** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Nickelodeon Dora l'Exploratrice – Les aventures de Dora Apprentie Mécano** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir un mode de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative

Ateliers découvertes

Options

Aventure éducative : Dans ce mode de jeu, accompagne Dora et Babouche dans leur aventure d'apprentis mécaniciens.

Ateliers découvertes : Quatre ateliers de jeux te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : Tu peux activer ou désactiver la musique de fond en déplaçant la manette vers la gauche ou vers la droite. Appuie sur **OK** pour confirmer.

2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu. À toi de décider du nombre de joueurs et du niveau de difficulté avec lesquels tu vas jouer.

Paramètres de l'Aventure éducative



Nouvelle partie

Continuer la partie

Dans le mode **Aventure éducative**, tu peux choisir **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée ou **Nouvelle partie** pour en commencer une autre.

Si tu joues pour la première fois ou si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, il te sera demandé de choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau « facile » et en mode 1 joueur).

Si tu sélectionnes **Continuer la partie**, les paramètres de jeu seront les mêmes que ceux de la partie précédente.

Dans le mode **Ateliers découvertes**, si tu veux changer les paramètres de jeu, tu peux sélectionner l'icône **Niveau de difficulté et Nombre de joueurs** située en bas à droite de l'écran et ajuster les paramètres (par défaut, le jeu se met en niveau « facile » et en mode 1 joueur).

Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console **V.Smile** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins.

Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.

Niveaux de difficulté et Nombre de joueurs



Niveau facile

Niveau difficile

Mode 2 joueurs

Valider les options choisies

Mode 1 joueur

Déplace la manette vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner les paramètres de ton choix et appuie sur **OK** pour valider. Une fois tes paramètres définis, déplace la manette en bas à droite de l'écran et clique sur l'icône  pour confirmer ton choix.

- Niveaux de difficulté :

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 5-6 ans.

- Mode 2 joueurs :

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile**. Quand les deux manettes sont reliées à l'unité principale, le **joueur A** contrôle toutes les opérations dans les différents menus proposés.

Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Le parcours est divisé en plusieurs tronçons où les joueurs A et B se relaient jusqu'à ce que toutes les pièces de la machine de Tico aient été retrouvées. Dès que l'un des joueurs a parcouru son tronçon, une barre d'état s'affiche en haut de l'écran pour montrer quelle a été la distance parcourue dans le jeu.

L'icône du **joueur A** est rose et celle du **joueur B** est bleue. Quand les joueurs se relaient, l'icône change de couleur et Dora annonce qui doit jouer. La barre d'état n'apparaît qu'au moment de changer de joueur.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément.



3 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 7).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 13).

FONCTIONNALITÉS

Boutons de la manette de jeu

Sur les différents menus, déplace la manette vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite pour mettre en évidence un choix. Appuie sur **OK** pour le valider.

Dans l'**Aventure éducative**, utilise la manette pour faire avancer Dora, la faire monter ou descendre d'une échelle. Appuie sur **OK** pour sauter.

Dans les **Ateliers découvertes**, utilise la manette pour déplacer la flèche vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite. Dans le jeu « Les canards ont faim ! », déplace la manette vers le haut ou vers le bas pour compter le nombre de morceaux de pain à donner aux canards. Dans le jeu « Mes amies les grenouilles », utilise la manette pour faire avancer la grenouille et appuie sur **OK** pour la faire sauter.

Boutons colorés



Dans l'**Aventure éducative**, tu rencontreras Chipeur qui essaiera de trouver les pièces manquantes de la machine de Tico avant toi. Aide Dora et Babouche à l'en empêcher en appuyant sur l'un des boutons colorés pour dire : « Chipeur, arrête de chiper ! ».

Touche AIDE ?

Appuie sur la touche **AIDE** située sur la manette pour entendre Dora te répéter les instructions ou te donner des indices pendant la partie. Si tu appuies sur la touche **AIDE** au cours d'un jeu de l'activité **Ateliers découvertes**, tu verras s'afficher en haut de l'écran la barre d'état des questions, sur laquelle apparaît le nombre de questions auxquelles tu as déjà répondu.

Touche QUITTER ⓘ



Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette 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. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause au cours de la partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsqu'il te faut reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES
ABC

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer ta partie, choisis . Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Jeu 1 : La forêt des couleurs

Couleurs, suites logiques, chiffres (1-10), anglais

Jeu 2 : La rivière des nombres

Nombres, suites numériques, formes, anglais

Jeu 3 : Mes amis de la ferme

Cris d'animaux, repérage dans l'espace, anglais

Jeu 4 : Les vieilles pyramides

Logique

Ateliers découvertes

Jeu 1 : Les jolis papillons

Mémoire, couleurs

Jeu 2 : Les canards ont faim !

Nombres (1-20), anglais

Jeu 3 : Les bébés animaux

Identification des animaux, reconstitution de paires

Jeu 4 : Mes amies les grenouilles

Repérage dans l'espace

Description des activités de l'Aventure éducative

Introduction

Dans le mode **Aventure éducative**, une séquence introductive apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur **OK** pour commencer directement à jouer.

L'**Aventure éducative** se compose de 4 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.



La forêt des couleurs
La rivière des nombres

Les vieilles pyramides
Mes amis de la ferme

• Jeu 1 : La forêt des couleurs

Le volant de la voiture-bateau volante de Tico a atterri dans la forêt des couleurs. Aide Dora et Babouche à le retrouver avant Chipeur !

Objectif pédagogique : découvrir les couleurs, les chiffres de 1 à 10 et des mots en anglais

- Le pont cassé



Le pont est cassé ! Aide Dora et Babouche à choisir la planche de la bonne couleur pour réparer le pont. Déplace la manette pour sélectionner une planche colorée et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

★ **Niveau facile** : découvre les couleurs

★★ **Niveau difficile** : trouve la couleur manquante dans une suite de couleurs

- Par quel pont passer ?



Aide Dora et Babouche à choisir le pont de la bonne couleur.

★ **Niveau facile** : découvre le nom des couleurs en français et en anglais

★★ **Niveau difficile** : découvre le nom des couleurs en anglais

- Les bûches manquantes



Il manque des bûches au petit pont de bois. Peux-tu aider Dora et Babouche à le réparer ?

Compte le nombre de bûches qu'il manque sur le pont et utilise la manette pour sélectionner le chiffre correspondant parmi les 4 chiffres proposés. Une fois que tu as trouvé le bon nombre de bûches, utilise la manette et le bouton **OK** pour les replacer une par une sur le pont.



Niveau facile : apprends les chiffres en français et en anglais



Niveau difficile : apprends les chiffres en anglais

- Le portail fermé



Aide Dora et Babouche à ouvrir le portail en choisissant les bonnes clés dans les buissons. Choisis les clés dont la forme correspond à celle de la serrure du portail.



Niveau facile : il y a 2 serrures et 4 clés possibles



Niveau difficile : il y a 4 serrures et 6 clés possibles

- Le lac aux crocodiles



Suis ton amie la grenouille qui te montre le chemin à travers le lac. Attention ! Des crocodiles se cachent sous certaines pierres ! Saute sur les pierres de la bonne couleur pour traverser le lac en toute sécurité. Utilise la manette pour diriger Dora et appuie sur **OK** pour l'aider à sauter sur les pierres.



Niveau facile : saute sur des pierres d'une couleur



Niveau difficile : saute sur des pierres de 2 couleurs différentes

- Saute-tortues



Aide Dora et Babouche à traverser le lac en sautant sur les bûches et sur le dos des tortues. Le volant de Tico se trouve de l'autre côté du lac ! Utilise la manette pour déplacer Dora dans les 4 directions et appuie sur **OK** pour l'aider à sauter sur les bûches et sur le dos des tortues.

• Jeu 2 : La rivière des nombres

Les quatre pneus ont coulé au fond de la rivière des nombres ! Dora et Babouche ont besoin d'un bateau pour descendre la rivière et repêcher les pneus de Tico.

Objectif pédagogique : découvrir les nombres, les suites numériques, les formes et des mots en anglais

- Réparons le bateau



Dora et Babouche ont trouvé un bateau, mais il lui manque des morceaux. Pour réparer le bateau, trouve les pièces de la même forme que celles qui manquent dans la coque du bateau. Utilise la manette pour déplacer la flèche sur les différentes formes proposées et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

★ **Niveau facile** : apprend le nom des formes en français et en anglais

★★ **Niveau difficile** : apprend le nom des formes en anglais

- La rivière des découvertes



Pour retrouver les quatre pneus de la voiture-bateau volante de Tico, aide Dora et Babouche à suivre les nombres de la rivière dans le bon ordre. Déplace la manette pour choisir le bon chemin. Fais bien attention aux bûches et aux crocodiles qui se trouvent sur ta route ! N'oublie pas non plus Chipeur qui cherche à trouver les pièces manquantes avant Dora et Babouche !

★ **Niveau facile** : apprend les nombres en français et en anglais

★★ **Niveau difficile** : apprend les nombres en anglais

- Repêchons les pneus !



Les quatre pneus de la voiture-bateau volante de Tico se trouvent au fond de la rivière. Aide Dora et Babouche à les repêcher. Utilise la manette pour diriger l'hameçon de la canne à pêche vers un pneu et appuie sur **OK** pour le pêcher. Fais bien attention à ne pas pêcher un autre objet par erreur ! Ne perds pas de temps car Chipeur est sous l'eau lui aussi et il essaie de chiper les pneus avant toi !

• Jeu 3 : Mes amis de la ferme

Les hélices de Tico se sont envolées et ont atterri à plusieurs endroits de la ferme. Aide Dora et Babouche à suivre les indices laissés par les animaux pour retrouver les quatre hélices. Utilise la manette pour déplacer Dora sur le chemin et appuie sur **OK** pour l'aider à sauter.

Objectif pédagogique : découvrir les cris des animaux, savoir se repérer dans l'espace et apprendre des mots en anglais

- Premier indice : les cris des animaux

Dora et Babouche arrivent à l'intersection de plusieurs chemins, et ils entendent le cri d'un animal. A chaque chemin correspond l'image d'un animal. Peux-tu trouver quel animal pousse le cri que tu as entendu ? Choisis le chemin qui contient l'image du bon animal.

- Deuxième indice : les empreintes



Dora et Babouche aperçoivent des empreintes de pas sur différents sentiers de la ferme. Choisis le chemin qui contient les empreintes de l'animal qu'ils recherchent.

- Troisième indice : les objets appartenant aux animaux

Dora et Babouche aperçoivent des objets appartenant aux animaux sur les différents chemins. Aide Dora et Babouche à choisir l'objet qui appartient à l'animal qu'ils recherchent.

- Quatrième indice : les panneaux indicateurs



Dora et Babouche arrivent devant des panneaux sur lesquels des animaux sont dessinés. Choisis le chemin dont le panneau indique l'animal qu'ils recherchent.

★ **Niveau facile** : découvre le nom des animaux en français et en anglais

★★ **Niveau difficile** : découvre le nom des animaux en anglais

• Jeu 4 : Les vieilles pyramides

Le moteur de Tico a atterri en haut d'une mystérieuse pyramide truffée de casse-têtes à résoudre. Aide Dora et Babouche à résoudre ces énigmes pour parvenir en haut de la pyramide et retrouver le moteur de Tico !

Objectif pédagogique : exercer sa logique

- Le casse-tête des formes



Dora et Babouche arrivent devant une grille de 9 cases, contenant des formes. Avec la manette, appuie sur les flèches de l'écran situées à gauche et à droite de la grille pour faire défiler les formes, jusqu'à ce que tu obtiennes trois colonnes de formes identiques. Quand tu penses avoir trouvé la bonne réponse, appuie sur l'icône pour valider. Une fois les formes correctement alignées, les dalles du passage formeront un pont qui permettra à Dora et Babouche de traverser et de continuer leur chemin.



Niveau facile : il y a 3 possibilités de réponses



Niveau difficile : il y a 5 possibilités de réponses

- Le lâché de boule



Aide Dora et Babouche à faire tomber la boule dans le panier. Appuie sur la flèche  ou la flèche  pour incliner les plateaux à droite ou à gauche. Une fois les plateaux bien orientés, appuie sur l'icône  pour faire tomber la boule dans le panier. Si la boule tombe dans le panier, les dalles du passage formeront un pont qui permettra à Dora et Babouche de traverser et de continuer leur chemin.



Niveau facile : il y a 2 rangées de plateaux



Niveau difficile : il y a 3 rangées de plateaux

- La balance



Aide Dora et Babouche à équilibrer la balance. Appuie sur la flèche  ou la flèche  pour sélectionner le nombre de pièces qui permettront d'équilibrer la balance. Une fois la balance équilibrée, les dalles du passage formeront un pont qui permettra à Dora et Babouche de traverser et de continuer leur chemin.



Niveau facile : il ne manque des pièces que d'un côté de la balance



Niveau difficile : il manque des pièces des deux côtés de la balance

Description des activités des Ateliers Découvertes

Quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Déplace la manette vers le haut ou vers le bas pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux également choisir ton niveau de difficulté et le nombre de joueurs en déplaçant la manette vers le bas. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.



• Jeu 1 : Les jolis papillons



Les papillons ont perdu leurs amis ! Aide Dora et Babouche à reconstituer les paires de papillons. Déplace la manette vers un papillon et appuie sur **OK** pour voir ses ailes. Si tu parviens à reconstituer une paire, les deux papillons s'envoleront ensemble.

Objectif pédagogique : exercer sa mémoire

- ★ **Niveau facile :** reconnaître des couleurs identiques
- ★★ **Niveau difficile :** reconnaître des couleurs et des formes identiques

• Jeu 2 : Les canards ont faim !



Les canards ont faim ! Aide Dora et Babouche à nourrir les canards : compte le nombre de canards qui font coin-coin pour savoir combien de canards tu dois nourrir. Déplace la manette vers le haut ou vers le bas pour choisir le bon nombre de morceaux de pain dans le seau. Quand tu en as suffisamment, appuie sur **OK** pour nourrir les canards.

Objectif pédagogique : apprendre à compter en français et en anglais

- ★ **Niveau facile :** savoir compter de 1 à 10, connaître les chiffres en français et en anglais
- ★★ **Niveau difficile :** savoir compter de 1 à 20, connaître les chiffres en anglais

• Jeu 3 : Les bébés animaux



Les mamans animaux cherchent leurs petits. Ecoute les cris émis par les mamans animaux et utilise la manette pour retrouver leur petit caché derrière les meules de foin. Quand tu as trouvé le bon petit, appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

Objectif pédagogique : identification des animaux



Niveau facile : il y a 6 bébés animaux



Niveau difficile : il y a 8 bébés animaux. Les animaux sont légèrement cachés

• Jeu 4 : Mes amies les grenouilles



Aide Dora et Babouche à retrouver les amies des grenouilles qui se cachent derrière les fleurs. Regarde bien les indices au bas de l'écran et écoute les instructions de Dora. Utilise la manette pour déplacer la grenouille sur les nénuphars jusqu'à ce qu'elle retrouve son amie. Appuie sur **OK** pour faire sauter la grenouille.

Objectif pédagogique : repérage dans l'espace



Niveau facile : il y a 3 séries d'indices



Niveau difficile : il y a 4 séries d'indices

ENTRETIEN

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

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** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis remettez les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **RESET** située sous la console, à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

SERVICES CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

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

Email : 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

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

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.

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.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente 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.

vtech®

V. SMILE

Découvre vite tous les jeux V.Smile et rejoins tes héros préférés dans de nouvelles aventures !



Et bien d'autres encore...

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur
le site Internet www.vsmile.fr

© 2005 VTech

Imprimé en Chine

91-02088-153-000

NICKELODEON