

 Nathan



mon.
premier
dokéo



Guide à l'intention des parents

2
ANS+



Mon premier Dokéo accompagne l'enfant dans ses premières découvertes.

24 grandes scènes vivantes suscitent sa curiosité et l'éveillent au plaisir des images, des mots et des sons.

- **2 modes d'exploration** suivent l'évolution de l'enfant :
le mode Imagier répond à l'appétit de langage des petits. L'enfant prendra plaisir à reconnaître sur les images les objets de son quotidien et à les nommer ;
le mode Découverte éveille sa curiosité : c'est une toute première encyclopédie, avec un vocabulaire et des informations adaptés.
- **Les jeux** (3 niveaux différents) prolongent la partie exploration, en permettant à l'enfant de s'approprier activement le vocabulaire et les informations découvertes. Il identifie les objets, observe, classe, trie, associe... autant d'opérations indispensables pour construire ses futurs apprentissages.
- Enfin, Mon premier Dokéo accorde une place importante à **la musique**, avec **24 comptines** (une par planche, interprétée par le personnage principal). Grand plaisir des petits, chanter est l'occasion de jouer avec les mots, les sonorités, les rythmes...



Description du jeu :



Contenu :

- 1 plateforme interactive avec rangement au dos
- 24 planches découverte et 1 planche musicale (23 x 15 cm)

Ce jeu fonctionne avec 3 piles AAA-LR03 (fournies).

- 1 haut-parleur
- 2 membrane électronique
- 3 marche/arrêt
- 4 au dos, un endroit pour ranger toutes les planches





Comment jouer ?



- 1 Appuyer sur le bouton  pour allumer le jeu.
- 2 Choisir une planche et la poser sur la tablette en la glissant sous l'arrondi à gauche.
Une voix amicale guide l'enfant :
 - « Bonjour, viens jouer avec moi ! »
 - « Place une planche sur la tablette et appuie d'abord sur l'étoile  .
- 3 Appuie ensuite sur le cœur .
- 4 Le titre de la planche se déclenche. L'enfant peut alors appuyer n'importe où sur l'image pour entendre des sons, des dialogues ou de la musique. (Voir page suivante pour l'exploration d'une planche).

Après 1 minute d'inaction, le jeu se met en veille.
Pour le rallumer, il suffit d'appuyer sur le bouton .



Avec la planche musicale

L'enfant peut jouer de la musique en appuyant sur les notes du petit piano ou écouter l'une des 21 comptines en appuyant sur l'un des personnages.



24 planches illustrées

4 grands thèmes proches de l'univers de l'enfant



à la maison

la maison, le jour
je m'habille

la chambre

la cuisine

à table

la salle de bains

la maison, la nuit



dans la ville

**l'école
maternelle**

les couleurs

au square

le marché

la rue

les véhicules



les loisirs

joyeux
anniversaire !

le cirque

bon voyage !

à la plage

la montagne



la nature

le potager

la ferme

la forêt

sous la mer

la savane

les pays froids





Les modes de jeux



1 2 modes d'exploration



Le mode Imagier :

un son et **un mot** pour chaque image.



Le mode Découverte :

un son et **une phrase** d'explication
pour chaque image.

Pour passer d'un mode à l'autre, appuyer sur **la pastille jaune** en haut à droite de l'image. Le mode Imagier est le mode par défaut, à chaque nouvelle planche choisie.

- 1 appui : passage en mode Découverte.
- 1 second appui : retour en mode Imagier.

2 3 niveaux de jeu

Pour accéder à l'un des trois niveaux de jeu, appuyer sur l'une des **petites têtes de Dokito** en haut de l'image.



1. Jeu d'identification :

retrouver les objets demandés dans l'image



2. Jeu d'observation et d'association :

associer 2 images identiques



3. Jeu d'analyse, pour les plus grands :

classer, trier, écouter finement...

Chaque objet illustré déclenche un mot et un son.

La pastille jaune permet de passer en mode découverte / revenir en mode imagier.

Les petites têtes de Dokito permettent l'accès aux jeux.



Le personnage principal chante une chanson.

Les vignettes illustrent des mots extraits de la grande scène.



Les 24 comptines



La maison le jour :

Je fais le tour de ma maison.
Je frappe à la porte.
J'essuie mes pattes sur le paillason,
Et j'entre !

Je m'habille :

Aglaé, Aglaé,
Il est l'heure de s'habiller !
Es-tu prête, petite coquette ?
Mais oui, Maman,
Je mets...
Mon pantalon,
Mes chaussettes,
Mon manteau,
Mon bonnet,
Mes bottes,
Mon pull,
Ma casquette.



La chambre :

Du coffre à jouets
J'ai sorti
Ma poupée,
Ma toupie,
Ma dinette,
Ma trompette,
Et on s'est bien amusés.
Maintenant...
Il faut tout ranger.



La cuisine :

Que fais-tu dans la cuisine ?
Je pèse un peu de farine,
Je tourne le bouton du four,
Je prends une petite compote,
Je me lave les menottes.





À table :

À table, à table,
Les grands et les petits
À table, à table,
À tous bon appétit !



L'école maternelle :

À l'école, nous dessinons,
À l'école, nous chantons,
À l'école, nous jouons,
À l'école, la vie est belle,
Belle, belle !



Les couleurs :

Les couleurs
Devant les yeux
Dansent, dansent,
Rouge, vert, bleu,
Violet, jaune, gris,
Jusqu'à la nuit !



La maison la nuit :

Chut ! Plus de bruit,
C'est la ronde de nuit.
Chut ! Plus de bruit,
C'est la ronde de nuit.
En diligence, faisons silence.
Marchons sans bruit.



Le marché :

Ah ! mesdames
Voilà du bon fromage.
Ah ! messieurs
Voilà du bon fromage.
Voilà du bon fromage au lait,
Il vient du pays de celui qui l'a fait.

Au square :

Sur la balançoire
Je m'raconte des histoires.
Vole, vole haut,
Bonjour les p'tits oiseaux.
Sur le toboggan
Je file comme le vent,
Mais attention à toi
Quand j'arrive en bas.



La rue :

Moi j'aime lire sur un banc
Tranquillement,
En prenant tout mon temps
Pendant que les gens
traversent la ville,
En marchant,
En courant,
En roulant.



Joyeux anniversaire ! :

Tes amis
Sont réunis
Pour ton anniversaire
Les bougies
Sont allumées,
Qui va les souffler ?
1, 2, 3...
C'est toi !



Le cirque :

Attention, Attention !
Mesdames et Messieurs
Ouvrez grand les yeux
Et les oreilles. Le spectacle...
Commence !



Bon voyage !

Vite, vite, à la gare,
On va être en retard !
Dans 5 minutes,
Le train démarre,
Attention au départ !



La montagne :

Neige, neige blanche
Tombe sur mes manches
Et sur mon tout petit nez
Qui est tout gelé.



À la plage :

Prends ton maillot,
Ton chapeau,
Ta pelle et ton seau.
Viens avec moi à la plage,
On va s'amuser dans l'eau.





La ferme :

Dans ma basse-cour il y a,
Des poules, des dindons, des oies,
Il y a même des canards
qui barbotent dans la mare.
Rock'n roll des gallinacés YÉ !!!!!



La forêt :

Dans la forêt lointaine,
On entend le coucou.
Du haut de son grand chêne,
Il répond au hibou.
Coucou, coucou,
Coucou, hibou, coucou,
Coucou, coucou,
Coucou, hibou, coucou.



La savane :

Brousse, brousse,
J'aime ma brousse,
J'aime ma brousse,
Et ma jolie savane.
Y'a des zèbres,
Y'a des lions,
Y'a des léopards.
J'aime ma brousse
Et ma jolie savane.



La salle de bains :

Y a qu'à plonger,
Savonner,
Frotter, frotter,
Bien faire mousser
Et tout éclabousser !

Les pays froids :

Ours blanc
Comme la neige
Où te caches-tu ?
Le vois-tu ?
Ours blanc
Comme la neige
Il a disparu.



Le potager :

Ah qu'il est beau mon potager !
Il y en a des choses à manger
Sur la terre,
Sous la terre,
Des fruits, des légumes
Et des vers de terre.
Miam !



Sous la mer :

Les petits poissons
Dans l'eau
Nagent, nagent,
Nagent, nagent, nagent.
Les petits poissons
Dans l'eau
Nagent aussi bien que les gros.



*Au feu
les pompiers :*

Pin-pon, Pin-pon,
Au feu les pompiers,
La maison qui brûle.
Au feu les pompiers,
La maison brûlée.



Informations importantes

- Ce jouet est destiné aux enfants de 2 ans et plus.
- Merci de conserver ce guide car il contient des informations importantes.
- Avertissement : merci d'enlever l'emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l'intérieur (boîte, sacs plastique, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Important : pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration due à l'utilisation.

Mise en place des piles

- Nous conseillons à l'adulte de surveiller l'enfant lorsqu'il change les piles, afin que ces consignes soient respectées. Il est de toute façon préférable que l'adulte effectue lui-même le remplacement des piles.
- Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de la tablette à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 3 piles 1,5 V AAA-LR03 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.

- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.
- Ne jamais essayer de démonter des piles.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :

- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés.

Dépannage : problèmes / solutions possibles

En cas de difficultés de fonctionnement, voici quelques dépannages possibles :

- Si le jeu ne marche pas : s'assurer que les piles sont installées correctement ou installer de nouvelles piles.
- Si le son est trop faible : installer de nouvelles piles.

- Si le son et/ou la voix est trop rapide ou trop lent(e) : installer de nouvelles piles.
- S'il y a un bip continu et que le jeu ne fonctionne pas : essayer d'enlever et de remplacer les piles ou installer de nouvelles piles.
- Si le jeu fonctionne mal : essayer d'enlever et de remplacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Entretien :

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
- Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
- Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Les piles ne sont fournies qu'à titre de démonstration et auront peut-être besoin d'être changées.



Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.



Les piles fournies contiennent plus de 0,004% de plomb. Merci de déposer les piles usagées dans les points de collecte prévus à cet effet.

GRANDIR *avec* NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ L'explosion du langage
- ▶ L'univers magique des comptines
- ▶ Fabriquer des masques d'animaux...



www.grandiravec Nathan.com

photo © Veronika Vasilyuk - Shutterstock.com



Réalisation sonore : Cité de mémoire – Marc Amblard

Avec les voix de : Paule Amblard, Marc Brunet, Caroline Appéré, Théo, Golvain et Marie.

Musique : Jérôme Boudin - **Chanteurs** : Estelle Boin, Rémi Cotta et Jeanne.

Photos : Sylva Villero, Frédéric Hanoteau

Illustrations : Vincent Bourgeau



- Nathalie Choux



 **Nathan**

© Nathan 2006

© Diset 2015 pour la présente présentation

Conception et réalisation : Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan®

par DISET S.A. : Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca,

08040 Barcelone - Espagne

Groupe JUMBODISET - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur

www.nathan.fr



réf 31 202