

vtech®

V. SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

SPORTI'FOLIES



MANUEL D'UTILISATION

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 **V.Smile**[®], une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**[®], **V.Smile Motion**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™].

Le concept **V.Smile**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

VTech[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**[®] 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 **V.Smile**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**[®] et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet www.vsmile.fr



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Sporti'folies** de **VTech**[®]. Félicitations !
Prêt pour un peu d'action ? Viens découvrir les lettres, les couleurs, les chiffres et bien plus encore à travers des épreuves de sport vraiment amusantes !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Sporti'folies** de **VTech**[®]
2. Le manuel d'utilisation
3. 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.

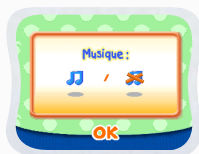


1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Sporti'folies** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. 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, choisis l'option  à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

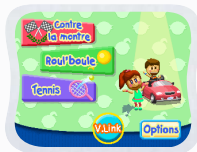


1.2. CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Utilise le joystick pour choisir une activité. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Trois activités te sont proposées :

- **Contre la montre** : participe à une course de voiture et dévale les montagnes en luge.
- **Roul'boule** : maîtrise ton équilibre pour arriver au bout du parcours sans tomber du ballon. Fais aussi appel à ton sens de l'observation et à tes réflexes pour ranger les balles du bon côté.
- **Tennis** : entraîne-toi à renvoyer les balles et défie ton coach dans un match de tennis !
- **V.Link** : transfère tes scores sur ta V.link (vendue séparément).



1.3. CHOISIR UN MODE DE JEU

Après avoir sélectionné une activité, tu peux jouer indépendamment aux 2 jeux ou choisir le mode **Défitou** et enchaîner les jeux. Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.



1.4. CHOISIR TES PARAMÈTRES DE JEU


Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, utilise le joystick pour sélectionner le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



- ★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- ★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sélectionne l'option  et appuie sur **OK** pour valider.

Choisis ensuite le personnage avec lequel tu veux jouer et appuie sur **OK** pour valider.

Remarque : le mode 2 joueurs n'est pas disponible avec les consoles portables **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.



Écran de jeu

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :



Mode Mouv'/Mode Joystick

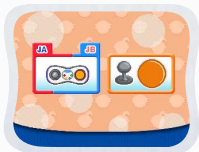
Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion®**.








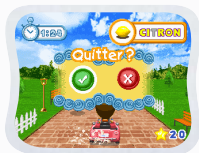
2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ? ?

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

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **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 le bouton **OK**. 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).



Bouton ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, est invalide dans cette cartouche de jeu.

V.LINK™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon ton meilleur score.



Record	Pièce d'or
Ton record atteint 10	Tu gagnes une 1 ^{ère} pièce d'or
Ton record atteint 300	Tu gagnes une 2 ^e pièce d'or
Ton record atteint 900	Tu gagnes une 3 ^e pièce d'or
Ton record atteint 2300	Tu gagnes une 4 ^e pièce d'or

Note : la connexion V.Link n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion®** et **Cyber Pocket™**.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Contre la montre

L'auto des mots

Lettres et vocabulaire

Surf des nombres

Suites et comparaisons de nombres

Roul'boule

En équilibre !

Aliments, maîtrise de soi

Balle au bond

Couleurs, réflexes

Tennis

Flash match

Coordination main-œil

Smash en couleur

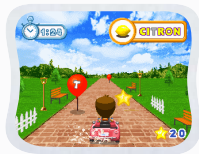
Couleurs, dénombrement

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Contre la montre


L'auto des mots

Conduis ta voiture jusqu'à la ligne d'arrivée le plus rapidement possible. En chemin, ramasse la bonne lettre pour compléter le mot en haut à droite de l'écran. Attention aux obstacles, ils vont te ralentir ! Ramasse également les étoiles jaunes et roses pour gagner des points supplémentaires.



Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps l'un contre l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger la voiture	Tiens la V.Mouv' comme un volant, les boutons face à toi. Tourne-la vers la gauche ou vers la droite. 	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→).

Objectif pédagogique : lettres et vocabulaire

★ **Niveau facile :** compléter un mot dont la lettre manquante est grisée.

★★ **Niveau difficile :** compléter un mot dont la lettre manquante est représentée par un tiret.



Surf des nombres

Dévale les pentes à bord de ta luge ! Réponds aux questions en passant par les bonnes portes. Attention aux obstacles, ils vont te ralentir ! Ramasse également les étoiles jaunes et roses pour gagner des points supplémentaires.



Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps l'un contre l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger la luge	Incline la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite. 	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→)
Diriger la luge (mode 2 joueurs)	Incline la V.Mouv' vers la gauche, la droite le haut ou le bas. 	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)

Objectif pédagogique : les nombres

★ **Niveau facile** : compléter une suite de nombres.

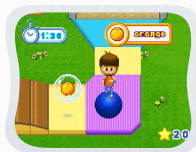
★★ **Niveau difficile** : trouver le nombre qui est supérieur ou inférieur.

Roul'boule


En équilibre !

Essaie d'avancer tout en gardant l'équilibre pour arriver au bout du parcours. Pour gagner des points, ramasse les étoiles jaunes et roses ainsi que les aliments qui sont bons pour la santé.

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps l'un contre l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger le ballon	Incline la V.Mouv' vers la gauche, la droite le haut ou le bas. 	Bouge le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas. (←) / (→) / (↑) / (↓)

Objectif pédagogique : les aliments

- ★ **Niveau facile :** ramasser les aliments sains dans un parcours simple.
- ★★ **Niveau difficile :** ramasser les aliments sains dans un parcours plus complexe.


Balle au bond

Range les balles de couleurs dans la bonne pile. Attention, les balles arrivent de plus en plus vite !

Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps l'un contre l'autre. Celui qui a le meilleur score gagne.



Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Diriger les balles	Incline la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite. 	Bouge le joystick vers la gauche ou vers la droite. (←) / (→)

Objectif pédagogique : couleurs, réflexes

★ **Niveau facile :** les balles sont de 2 couleurs pendant toute la partie.

★★ **Niveau difficile :** les balles changent de couleur en milieu de partie.

Tennis

Flash match

Dispute un match de tennis avec ton coach. Le premier qui arrive à 5 points remporte la victoire.


Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps contre le coach en mode coopératif.



ATTENTION :

Si tu utilises un V.Mouv', vérifie que la dragonne est bien attachée à ton poignet.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Renvoyer la balle	Tiens la V.Mouv' comme une raquette. Lorsque la balle arrive sur toi, donne un coup pour la renvoyer. 	Appuie sur OK.

Objectif pédagogique : coordination main-œil

★ **Niveau facile :** la rapidité de la balle est modérée.

★★ **Niveau difficile :** la rapidité de la balle est plus marquée.

Smash en couleur

Renvoie les balles qui sont de la même couleur que la cage de but. Pour gagner des points, tu dois renvoyer autant de balles que le nombre indiqué en haut à droite de l'écran avant que le temps ne soit écoulé.


Mode 2 joueurs : les 2 joueurs jouent en même temps en mode coopératif.



ATTENTION :

Si tu utilises une V.Mouv', vérifie que la dragonne est bien attachée à ton poignet.

Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Renvoyer la balle	Tiens la V.Mouv' comme une raquette. Lorsque la balle arrive sur toi, donne un coup pour la renvoyer. 	Appuie sur OK.

Objectif pédagogique : couleurs, dénombrement

- ★ **Niveau facile** : renvoyer les balles dans une cage de but.
- ★★ **Niveau difficile** : renvoyer les balles dans 2 cages de but de 2 couleurs différentes.



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. 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/Redémarrer, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. 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 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 jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les 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.

