

vtech®

V. SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT



Winnie  
l'ourson

# La chasse au miel de Winnie



Disney elements © 2009 Disney.  
D'après l'œuvre originale « Winnie the  
Pooh » de A.A. Milne et E.H. Shepard.  
© VTech. 80-084385 (FR)

vtech

MANUEL D'UTILISATION

Disney elements © 2009 Disney.  
D'après l'œuvre originale « Winnie the  
Pooh » de A.A. Milne et E.H. Shepard.

Chers parents,

Chez **VTech**<sup>®</sup>, 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**<sup>®</sup> a donc spécialement conçu **V.Smile**<sup>®</sup>, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**<sup>®</sup>, **V.Smile Motion**<sup>®</sup>, **V.Smile Pocket**<sup>®</sup> et **Cyber Pocket**<sup>™</sup>.

Le concept **V.Smile**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**<sup>®</sup> et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet [www.vsmile.fr](http://www.vsmile.fr)



## INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **La chasse au miel de Winnie** de **VTech®**. Félicitations ! Rejoins Winnie l'Ourson et ses amis pour vivre une formidable aventure qui te permettra de découvrir l'alphabet, les chiffres, les formes, le vocabulaire et plein d'autres choses encore ! Aide Winnie à trouver le plus de pots de miel possible pour sa fête. N'oublie pas d'aller explorer les endroits secrets qui te réservent de nombreuses surprises !



## CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La chasse au miel de Winnie** 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.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



## 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 **La chasse au miel de Winnie** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

# Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

**Aventure éducative** : accompagne Winnie dans ses aventures...

**Ateliers découvertes** : apprends en t'amusant dans les 4 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

**Options** : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond et choisir le nombre de vies standard ou illimité.

**V.Link** : transfère tes scores sur ta V.Link (vendue séparément).



## 1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, aide Winnie à trouver des pots de miel pour sa grande fête ! Quatre jeux éducatifs et amusants t'attendent.

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.



### • Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.



### Remarques :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console 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. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

## • Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites sur l'écran des paramètres. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



- ★ **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 4-5 ans.

## • Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans **l'Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun.



## • Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



## 1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



### • Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



- ★ **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 4-5 ans.

### • Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps soit l'un après l'autre de façon compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).



## 1.3. 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.

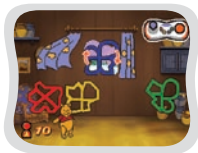
**Nombre de vies Standard** ❤️ / **Illimité** ❤️ : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option Nombre de vies : Illimité. Par défaut, le nombre de vies est Standard. Pour ne jamais perdre, choisis l'option ❤️ à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



## 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, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis **✓**. Pour continuer la partie, choisis **✗**.



## Mode MOUV' / Mode JOYSTICK

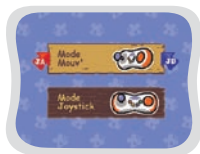
Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

**Mode Mouv'** : tu joues en bougeant toute la manette.

**Mode Joystick** : tu joues 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®**.



## 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](http://www.fr.vsmilelink.com) afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.

Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'aventure :



Record	Pièce d'or
Tu as un record de 1 à 99	Tu gagnes une 1 <sup>ère</sup> pièce d'or
Tu as un record de 100 à 199	Tu gagnes une 2 <sup>e</sup> pièce d'or
Tu as un record de 200 à 299	Tu gagnes une 3 <sup>e</sup> pièce d'or
Tu as un record de 300 ou plus	Tu gagnes une 4 <sup>e</sup> 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

#### Aventure éducative

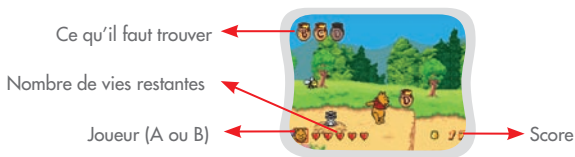
La Forêt des Rêves Bleus	Identification des lettres, de leur son et de l'ordre alphabétique
Promenade en ballon	Découverte des couleurs
Du miel pour l'hiver	Vocabulaire et orthographe
La traversée de Winnie	Formes et notion de taille

#### Ateliers découvertes

La chasse aux insectes	Dénombrement et observation
Le puzzle fenêtre	Observation et reconnaissance des formes
Jeu de mots avec la Taupe	Observation, initiation à la lecture et vocabulaire
Mémoire	Lettres et mémoire

### 3.2. ÉCRAN DE JEU

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

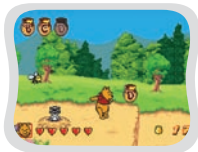


## 3.3. DESCRIPTION DES JEUX

### Aventure éducative

#### La Forêt des Rêves Bleus

La chasse au miel de Winnie commence dans la Forêt des Rêves Bleus. Tu dois attraper les pots de miel portant des lettres, en suivant l'ordre indiqué en haut à gauche de l'écran. Monte sur les champignons pour sauter encore plus haut !



#### Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Winnie vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas	OK
Ramper	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	↓
Se relever	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	↑
Grimper	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	↑
Descendre	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	↓

**Objectif pédagogique : identification des lettres, de leur son et de l'ordre alphabétique**

★ Niveau facile : identification des lettres et de leur son

★★ Niveau difficile : découverte de l'ordre alphabétique

#### Promenade en ballon

Comme c'est amusant de voler dans le ciel accroché à un ballon ! Saute pour attraper un ballon et hop, te voilà dans les airs avec Winnie ! Quand tu récupères un pot de miel coloré, le ballon change de couleur. Devine à quoi il va ressembler !



## Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Winnie vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	←→
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas	OK
Voler vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	←→
Voler vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière ou vers l'avant	↑ ↓

## Objectif pédagogique : découverte des couleurs

★ **Niveau facile** : il y a peu d'obstacles sur le chemin de Winnie

★★ **Niveau difficile** : il y a plus d'obstacles sur le chemin de Winnie

## Du miel pour l'hiver

Oh, il neige ! Aide Winnie à ramasser les pots de miel portant des lettres pour former un mot qui apparaît à l'écran. Attention à ne pas tomber dans les trous sur les lacs gelés !



## Commandes :

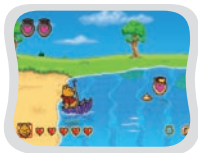
Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Winnie vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	←→
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas	OK
Ramper	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	↓
Se relever	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	↑
Grimper	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	↑
Descendre	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	↓

## Objectif pédagogique : vocabulaire et orthographe

- ★ Niveau facile : mots simples
- ★★ Niveau difficile : mots plus complexes

### La traversée de Winnie

Sur la rivière, il y a des pots de miel portant des formes. Sauter dans le parapluie qui sert de bateau à Winnie, naviguer et récupérer les pots de miel.



### Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le parapluie vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Déplacer le parapluie vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière	↑ ↓

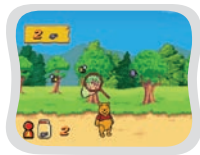
### Objectif pédagogique : formes et notion de taille

- ★ Niveau facile : identifier les formes
- ★★ Niveau difficile : identifier les formes et découvrir la notion de taille

# Ateliers découvertes

## La chasse aux insectes

Sauras-tu attraper le bon nombre d'insectes demandés ? Regarde le panneau de bois en haut à gauche de l'écran pour voir quels insectes tu dois attraper, et combien. Déplace le filet sur un insecte et appuie sur le bouton **OK** pour l'attraper. Si tu as attrapé trop d'insectes, tu peux en libérer en plaçant le filet sur le bocal et en appuyant sur **OK**. Quand tu as fini, place le filet sur Winnie et appuie sur **OK** pour valider.



**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps de manière compétitive.

### Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Bouger le filet vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Bouger le filet vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière ou vers l'avant	↑ ↓
Attraper un insecte	<b>OK</b>	<b>OK</b>

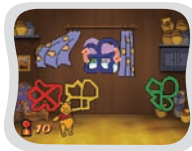
### Objectif pédagogique : dénombrement et observation

- ★ **Niveau facile** : compter de 1 à 5 et 2 sortes d'insectes
- ★★ **Niveau difficile** : compter de 5 à 10 et 2 à 3 sortes d'insectes

## Le puzzle fenêtre

La fenêtre de Winnie est cassée ! Aide-le à la réparer en trouvant la forme qui correspond à celle de la fenêtre.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps de manière compétitive.



### Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une forme	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Confirmer la sélection	<b>OK</b>	<b>OK</b>
Faire pivoter la forme	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →

**Note** : tu peux aussi appuyer sur les boutons colorés pour répondre.

### Objectif pédagogique : observation et reconnaissance des formes

★ **Niveau facile** : formes simples

★★ **Niveau difficile** : formes plus difficiles et disposées différemment

## Jeu de mots avec la Taupe

Trouve l'image qui correspond au mot écrit sur le grand panneau en bois. Choisis la bonne image parmi celles montrées par les taupes.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps de manière compétitive.



### Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une image	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	← →
Confirmer la sélection	<b>OK</b>	<b>OK</b>

**Note** : tu peux aussi appuyer sur les boutons colorés pour répondre.

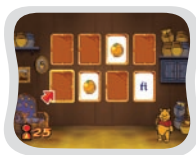
## Objectif pédagogique : observation, initiation à la lecture, vocabulaire

- ★ **Niveau facile** : les images restent un peu plus longtemps à l'écran et les mots sont simples.
- ★★ **Niveau difficile** : les images restent moins longtemps à l'écran et les mots sont plus complexes.


## Mémory

Peux-tu retrouver les paires ? Mémorise et associe les lettres. Sélectionne une image et appuie sur **OK** pour la retourner.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre. Celui qui retrouve le plus de paires gagne.



## Commandes :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une carte	Incliner la V.Mouv' vers la gauche, vers la droite, vers l'avant ou vers l'arrière	
Retourner la carte	<b>OK</b>	<b>OK</b>

## Objectif pédagogique : lettres et mémoire

- ★ **Niveau facile** : retrouver 4 paires de lettres identiques
- ★★ **Niveau difficile** : retrouver 6 paires de cartes en associant les lettres majuscules et les lettres minuscules



## 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, 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 n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet 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](http://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.



