

vtech®

V. SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

SCOOBY-DOO!

PANIQUE À FUNLAND



MANUEL D'UTILISATION

SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera. (s09)

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

C'est la panique au parc d'attractions Funland : il y a des fantômes qui font fuir les clients ! Le propriétaire, désespéré, vient chercher de l'aide auprès de l'équipe de Mystères & Cie. Lorsque la bande de détectives se rend au parc d'attractions, ils découvrent que ces fantômes ne sont que des images créées par des projecteurs.

Rejoins Scooby-Doo et l'équipe de Mystères & Cie et aide les détectives à retrouver tous les projecteurs pour les éteindre. Ils t'entraîneront dans des attractions amusantes, parfois effrayantes, où tu pourras tester ton courage et ton intelligence. Tu pourras renforcer tes connaissances et acquérir de nouvelles compétences à travers toutes les activités qui te seront proposées.



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Warner Bros Scooby-Doo – Panique à Funland** 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 **Warner Bros Scooby-Doo – Panique à Funland** 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

Ateliers découvertes

V.Link

Aventure éducative : dans ce mode de jeu, accompagne Scooby-Doo dans 4 attractions fantastiques. Fais un tour sur les montagnes russes, envoie-toi dans les airs, visite le manoir hanté et explore les profondeurs sous-marines !

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

V.Link : lorsqu'une **V.Link™** (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, rejoins Sammy et Scooby-Doo et aide-les à éteindre tous les projecteurs du parc d'attractions.

Choisis **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.



Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir le niveau de difficulté. Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, le niveau de difficulté sera le même que celui 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 de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick à droite et à gauche 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 5-6 ans.
- ★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Ce mode de jeu permet d'enrichir son vocabulaire, d'améliorer son orthographe, de s'exercer au calcul et de développer sa logique et son sens de l'observation.

Déplace le joystick pour choisir tes paramètres 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 de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick à droite et à gauche 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 5-6 ans.
- ★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément).

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



1.3. V.LINK

Lorsque tu branches une **V.Link™** (vendue séparément) 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 minijeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.



Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Termine l'un des jeux de l'Aventure éducative
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 120 dans les jeux de l'Aventure éducative
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 190 dans les jeux de l'Aventure éducative
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 240 dans les jeux de l'Aventure éducative

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



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 **OUI** pour quitter la partie, ou **NON** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **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 **NON** 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 **OUI**. Pour continuer la partie, choisis **NON**.

Mode de contrôle

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®**.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Exploration sous-marine	Vocabulaire, orthographe, identification d'objets
Les montagnes russes	Vocabulaire, orthographe, puzzles
Le manoir hanté	Ordre des nombres
Voyage dans les airs	Calcul

Ateliers découvertes

Chamboule-tout	Logique
Le train des mots	Vocabulaire et orthographe
Contre la montre	Calcul

3.2. COMMANDES DE JEU

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche	Déplacer le joystick vers la gauche
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite	Déplacer le joystick vers la droite
Se déplacer vers le haut	Incliner la V.Mouv' vers le haut	Déplacer le joystick vers le haut
Se déplacer vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers le bas	Déplacer le joystick vers le bas
Sauter / Valider un choix	Agiter la V.Mouv' ou appuyer sur OK	Appuyer sur OK

3.3. BARRE D'ÉTAT

Au cours de chaque aventure, des informations restent affichées à l'écran.



Cette icône te montre le nombre de vies qu'il te reste.



Cette barre représente ton énergie. Lorsque la barre est vide, cela signifie que tu as perdu une vie.



Certains jeux ne t'accordent qu'un temps limité. Tu dois relever le défi dans la limite du temps imparti.



Tu gagnes des points chaque fois que tu :

- apprends un nouveau mot ;
- trouves une bonne réponse ;
- trouves l'objet que tu cherchais, comme un projecteur ;
- trouves la sortie d'un labyrinthe.

3.4. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

• Voyage dans les airs

Qui aurait imaginé que Scooby-Doo puisse voler ?! Aide Scooby à éteindre tous les projecteurs en évitant les nombreux ennemis volants ! Pour gagner des points, trouve 2 ou 3 chiffres dont la somme est égale à 10.

Objectif pédagogique : apprentissage du calcul.

★ **Niveau facile :** trouver 2 chiffres dont la somme est égale à 10 (par exemple : 4 + 6).

★★ **Niveau difficile :** trouver 3 chiffres dont la somme est égale à 10 (par exemple : 3 + 5 + 2).

Fais attention aux corbeaux et aux parachutes ! Si Scooby s'approche d'un corbeau ou d'un parachute, il sera piégé par celui-ci. Débarrasse-t'en le plus vite possible !

Minijeu

Voler, ça creuse l'appétit, et Scooby à envie d'un encas ! Un aliment est affiché à l'écran, avec son nom, mais certaines lettres ne sont pas dans le bon sens. Remets les lettres dans le bon sens pour que Scooby puisse manger l'aliment.

★ **Niveau facile :** 2 ou 3 lettres sont dans le mauvais sens.

★★ **Niveau difficile :** 2 à 4 lettres sont dans le mauvais sens.

Commandes spécifiques à « Voyage dans les airs » :

Action	Mode Mouv'	Mode joystick
Voler plus vite	Maintenir appuyé le bouton OK , puis le relâcher	Maintenir appuyé le bouton OK , puis le relâcher
Se débarrasser des corbeaux et des parachutes	Incliner la V.Mouv' plusieurs fois vers la droite et vers la gauche	Appuyer plusieurs fois sur l'un des boutons colorés
Sélectionner une lettre (minijeu)	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire tourner une lettre (minijeu)	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton vert ou sur le bouton rouge



• Exploration sous-marine

Pars à la découverte du monde sous-marin avec Scooby-Doo et fais des découvertes fantastiques ! Les fonds marins sont peuplés de bien étranges créatures... mais fais attention, elles ne sont pas toutes gentilles !

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.

Lettres en bulles

Un mot apparaît en haut à gauche de l'écran. Aide Scooby à attraper toutes les lettres qui composent ce mot. Fais attention de ne prendre que les lettres qui font partie du mot !

★ **Niveau facile** : mots courts et simples.

★★ **Niveau difficile** : mots plus longs.



Les perles savantes

Un mot apparaît à l'écran, auquel il manque une lettre. Amène Scooby jusqu'au coquillage dont la perle contient la bonne lettre et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

★ **Niveau facile** : mots courts et simples.

★★ **Niveau difficile** : mots plus difficiles.



Les objets de la mer

Scooby-Doo se trouvera parfois bloqué dans sa progression par des portes fermées à clé. Pour avoir la clé qui ouvre la porte, tu devras trouver l'image qui correspond au mot écrit à l'écran. Dirige Scooby-Doo vers la bonne image et appuie sur **OK** pour valider ton choix.

★ **Niveau facile** : associer des mots simples à leur illustration.

★★ **Niveau difficile** : associer des mots plus difficiles à leur illustration.



Libère Scooby !

Au cours du jeu, Scooby peut se retrouver piégé dans une bulle géante ou coincé dans des algues. Aide Scooby à se libérer !



Commandes spécifiques à « Exploration sous-marine » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Nager plus vite	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK
Libérer Scooby de la bulle ou des algues	Incliner la V.Mouv' vers la droite et vers la gauche	Appuyer plusieurs fois sur l'un des boutons colorés

• Le manoir hanté

Oh ! Scooby-Doo s'est perdu dans le manoir hanté ! Aide-le à retrouver son chemin en suivant les nombres dans l'ordre croissant. Dépêche-toi car le temps est limité !

Objectif pédagogique : reconnaissance des nombres et de l'ordre croissant.

- ★ **Niveau facile :** peu d'ennemis dans le labyrinthe. Les nombres à trouver sont petits.
- ★★ **Niveau difficile :** davantage d'ennemis dans le labyrinthe. Les nombres à trouver sont plus grands.



Commandes spécifiques à « Le manoir hanté » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sauter et éclater les ballons	Lever la V.Mouv'	Appuyer sur OK

• Les montagnes russes

Attention, sensations fortes ! Viens faire un tour sur les montagnes russes avec Scooby-Doo ! Mais fais attention, car les rails sont quelque peu accidentés et d'étranges créatures voudront te barrer la route. Aide Scooby-Doo à progresser en évitant les obstacles.



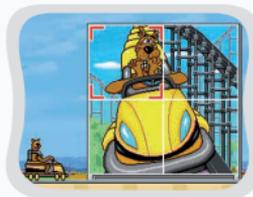
Lors de ce parcours, des mots apparaissent en haut de l'écran. Attrape toutes les lettres qui composent ces mots pour gagner des points.

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.

- ★ **Niveau facile :** rassembler les lettres de mots courts et simples.
- ★★ **Niveau difficile :** rassembler les lettres de mots plus longs et difficiles.

Minijeu

Après les sensations fortes, si on faisait un puzzle pour se détendre ? Remets les pièces du puzzle dans le bon sens.



Objectif pédagogique : reconstitution d'un puzzle.

★ **Niveau facile :** reconstituer un puzzle de 4 pièces.

★★ **Niveau difficile :** reconstituer un puzzle de 9 pièces.

Commandes spécifiques à « Les montagnes russes » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se baisser	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	Déplacer le joystick vers le bas
Sélectionner une pièce du puzzle	Déplacer le joystick	Déplacer le joystick
Faire tourner une pièce du puzzle	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton vert ou sur le bouton rouge

Ateliers découvertes

• Chamboule-tout

Aide Scooby-Doo à compléter la suite logique en tirant sur la bonne cible. Regarde attentivement la suite située en haut de l'écran et lance la balle sur l'aliment qui complète la suite.



Objectif pédagogique : reconnaissance de suites logiques.

★ **Niveau facile :** 12 aliments répartis sur 2 rangées.

★★ **Niveau difficile :** 8 aliments répartis sur une rangée.

Commandes spécifiques à « Chamboule-tout » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Faire défiler les objets dans l'autre sens	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Lancer la balle	Agiter la V.Mouv'	Appuyer sur OK

• Le train des mots

Scooby-Doo conduit un train, dont chaque wagon affiche une lettre, et ces lettres forment un mot. Fais tomber toutes les lettres qui composent ce mot dans les bons wagons. Pour cela, lâche le ballon qui contient la lettre dans le bon wagon. Fais attention car le vent peut faire s'envoler les ballons vers la droite ou vers la gauche.

Objectif pédagogique : enrichissement du vocabulaire et orthographe.

- ★ **Niveau facile :** mots simples. Toutes les lettres manquantes sont affichées en gris.
- ★★ **Niveau difficile :** mots plus difficiles. La première lettre n'est pas affichée.



Commandes spécifiques à « Le train des mots » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer les ballons	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire tomber un ballon	Agiter la V.Mouv'	Appuyer sur OK

• Contre la montre

Sauras-tu aider Scooby-Doo à compléter les opérations à trou ? Des additions et des soustractions, auxquelles il manque un nombre, apparaissent en haut de l'écran. Saute pour attraper le nombre qui complète l'opération. Aide Scooby à garder l'équilibre lorsqu'il traverse les zones caillouteuses.

Objectif pédagogique : résolution d'opérations à trou.

- ★ **Niveau facile :** résous des opérations à un seul chiffre (par exemple : $5 + 3 = 8$).
- ★★ **Niveau difficile :** résous des opérations avec des nombres à 2 chiffres.



Commandes spécifiques à « Contre la montre » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Aider Scooby à garder l'équilibre	Incliner la V.Mouv' vers l'avant et vers l'arrière	Déplacer le joystick vers le haut et vers le bas



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.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer 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** ou **Redémarrer**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console, ou retirez puis réinsérez 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. 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 ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- 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 « 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.

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.

© 2009 VTech®

Imprimé en Chine

91-002306-163-000 (法)