



Winnie L'ourson

La chasse au miel de Winnie Manuel d'utilisation



vtech®

V.SMILE®

©2009 Disney
D'après l'œuvre originale
"Winnie l'Ourson"
de A.A. Milne et E.H. Shepard.

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 inadaptés à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a donc 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 de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport) 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. Enfin, dans le Karaoké, il développe ses connaissances musicales en chantant avec ses personnages préférés ! 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**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™], dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. 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

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 bien 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 **Disney Winnie l'Ourson – La Chasse au miel de Winnie** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avvertissement : 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 **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 **Disney Winnie l'Ourson – 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.

Remarque : les jeux qui nécessitent l'utilisation du stylet sont également accessibles avec la manette.

Choisir un mode de jeu

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



Aventure éducative : accompagne Winnie l'Ourson dans ses aventures...

Ateliers découvertes : apprend en t'amusant dans les quatre ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

Karaoke : développe ton sens musical en chantant avec Winnie l'Ourson !

Options : choisis tes options.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, aide Winnie à trouver le plus de pots de miel possible pour sa grande fête ! Huit 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 ensuite 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 **Aventure éducative**, 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.

- Si tu veux que tes paramètres de jeu restent en mémoire, ne retire pas les piles de la console **V.Smile®**. Si la console fonctionne sur adaptateur, celui-ci doit demeurer branché et la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Quand tu rallumeras la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.



Niveau de difficulté

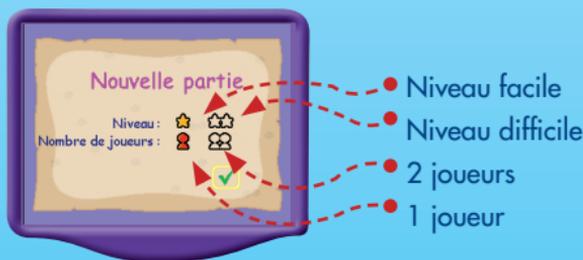
Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.

★ **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 est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. 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 la manette pour sélectionner un jeu, et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette 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

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière !

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



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette 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 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 est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. 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. KARAOKÉ

Dans ce mode, tu peux chanter de joyeuses chansons avec Winnie l'Ourson à l'aide du micro !

1.4. 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 **Désactivée** à l'aide de la manette, 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 **Illimité** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Une fois tes options choisies, sélectionne avec la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

1.5 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 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

- Tu as accompli la 1ère mission
- Ton record atteint 200
- Ton record atteint 400
- Ton record atteint 550

Pièce d'or

- Tu gagnes une 1ère pièce d'or
- Tu gagnes une 2e pièce d'or
- Tu gagnes une 3e pièce d'or
- Tu gagnes une 4e pièce d'or

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 le bouton **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .

Commandes générales

(←)	Se déplacer vers la gauche	(←)+OK	Sauter vers la gauche
(→)	Se déplacer vers la droite	(→)+OK	Sauter vers la droite
(↑)	Monter	(↖)	Ramper vers la gauche
(↓)	Descendre	(↘)	Ramper vers la droite

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

La Forêt des Rêves Bleus

L'arbre à miel

La rivière

Promenade en ballon

Du miel pour l'hiver

Bataille de boules de neige

La traversée de Winnie

Sauvons les pots de miel

Ateliers découvertes

Jeu de mots avec la Taupe

La chasse aux insectes

Dessins et écriture

Points à relier !

Karaoké

Ce qu'il faut trouver

Goutte de miel

Nombre de vie restantes

Étoile

Pot de miel

Score

Identification et prononciation des lettres

Ordre alphabétique

Identification des chiffres et des nombres

Ordre numérique croissant

Logique

Découverte des couleurs

Initiation à la lecture

Vocabulaire et orthographe

Reconnaissance de formes

Les formes et la notion de taille

Étiquetage verbal des nombres

Initiation à la lecture

Compter et identifier des insectes

Traçage des formes et des lettres

Identification des couleurs et de l'ordre alphabétique

Sens rythmique et mélodique

Pot de miel « Bonus »

Pot de miel
« Question suivante »



3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

Activité 1 : 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. Utilise la manette pour déplacer Winnie et appuie sur le bouton **OK** pour sauter. Monte sur les champignons pour sauter encore plus haut ! Oriente la manette vers le bas pour ramper. Avec l'aide du stylet, n'oublie pas d'aller explorer les endroits secrets !



Objectif pédagogique :

★ **Niveau facile** : identification des lettres et de leur prononciation.

★ ★ **Niveau difficile** : découverte de l'ordre alphabétique.

Activité 2 : L'arbre à miel

Il y a de nombreux pots de miel cachés dans l'arbre à miel. Aide Winnie à récupérer les pots de miel portant des nombres, selon l'ordre indiqué. Utilise la manette pour déplacer Winnie et appuie sur le bouton **OK** pour sauter. Quand tu te trouves devant une échelle, oriente la manette vers le haut pour monter à l'échelle ou vers le bas pour descendre.



Objectif pédagogique :

★ **Niveau facile** : identification des chiffres et des nombres.

★ ★ **Niveau difficile** : ordre numérique croissant.

Activité 3 : La rivière

Miam ! Il y a du bon miel sur l'autre berge de la rivière ! Aide Winnie à traverser la rivière en formant un chemin avec les rondins. Sélectionne un rondin avec le stylet, puis appuie sur le bouton **OK** du stylet pour faire tourner le rondin jusqu'à ce qu'il soit dans la bonne position. Tu peux également choisir un rondin avec la manette et appuyer sur le bouton **OK** pour le faire tourner. Une fois le chemin formé, Winnie l'Ourson pourra traverser la rivière et se régaler !



Objectif pédagogique :

- ★ **Niveau facile** : quelques rondins sont à orienter correctement.
- ★ ★ **Niveau difficile** : tous les rondins sont à orienter correctement, et le temps est limité.

Activité 4 : Promenade en ballon

Comme c'est amusant de voler accroché à un ballon ! Appuie sur le bouton **OK** pour sauter et 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 !



Objectif pédagogique :

- ★ / ★ ★ **Niveau facile/difficile** : découverte des couleurs.

Activité 5 : Du miel pour l'hiver

Oh, il neige ! Aide Winnie à ramasser les pots de miel portant des lettres afin de former un mot. Attention à ne pas tomber dans les trous sur les lacs gelés ! Appuie sur le bouton **OK** pour sauter par-dessus.



Objectif pédagogique :

- ★ / ★ ★ **Niveau facile/difficile** : Initiation à la lecture.

Activité 6 : Bataille de boules de neige

Et si on faisait une bataille de boules de neige ! Lance une boule de neige sur le panneau dont la forme représentée est identique à celle qui se trouve sur le panneau à côté de Winnie.

Pour cela, trace un trait vers le haut avec le stylet sur la zone tactile de la manette, ou sélectionne la forme avec la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour lancer une boule de neige.



Objectif pédagogique :

★/★ ★ **Niveau facile/difficile** : Reconnaissance des formes.

Activité 7 : La traversée de Winnie

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



Objectif pédagogique :

★ **Niveau facile** : identifier les formes.

★ ★ **Niveau difficile** : identifier les formes et appréhender la notion de taille.

Activité 8 : Sauvons les pots de miel

Oh non, les pots de miel partent à la dérive ! Utilise le stylet pour choisir un ballon, puis appuie sur le bouton du stylet pour l'accrocher à un pot de miel. Porcinet pourra ainsi tous les attraper au vol ! Tu peux également choisir et accrocher un ballon avec la manette, et en appuyant sur le bouton **OK**.



Objectif pédagogique :

★ **Niveau facile** : accrocher un ballon sur chaque pot de miel.

★ ★ **Niveau difficile** : accrocher le nombre de ballons indiqué sur chaque pot de miel.

Ateliers découvertes

Activité 1 : 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 à l'aide du stylet. Appuie sur le bouton du stylet pour confirmer ton choix. Tu peux également utiliser les boutons colorés pour répondre.



Objectif pédagogique :

★/★ ★ **Niveau facile/difficile** : vocabulaire, initiation à la lecture.

Activité 2 : 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. Utilise le stylet pour déplacer le filet sur un insecte, puis appuie sur le bouton du stylet pour l'attraper. Si tu as attrapé trop d'insectes, tu peux en libérer en plaçant le filet sur le flacon et en appuyant sur le bouton du stylet. Quand tu as fini, place le filet sur Winnie et appuie sur le bouton du stylet pour valider ta réponse. Tu peux également déplacer le filet avec la manette, puis attraper les insectes en appuyant sur le bouton **OK**.



Objectif pédagogique :

★/★ ★ **Niveau facile/difficile** : Apprendre à compter.

Activité 3 : Dessins et écriture

Regarde le beau dessin dans la neige ! Sur la zone tactile de la manette, déplace le stylet afin de dessiner la forme ou la lettre. Winnie te suivra ! Tu peux également déplacer Winnie avec la manette.



Objectif pédagogique :

★ **Niveau facile** : apprendre à dessiner des formes simples.
 ★ ★ **Niveau difficile** : apprendre à tracer des lettres majuscules.

Activité 4 : Points à relier !

Pense ! Pense ! Pense ! Quel dessin est représenté sur le mur ? Avec le stylet, choisis deux pots à relier et appuie sur le bouton du stylet pour les sélectionner. Tu peux également sélectionner les pots avec la manette, et en appuyant sur le bouton **OK**. Quand tous les pots de miel seront reliés, tu découvriras un joli dessin !



Objectif pédagogique :

- ★ **Niveau facile** : relier les pots de miel par couleur.
- ★ ★ **Niveau difficile** : relier les pots de miel selon l'ordre alphabétique.

Karaoke

Dans ce mode, tu peux choisir le volume sonore de la mélodie : utilise la manette pour sélectionner **Volume faible** 🎵 **Volume moyen** 🎵 ou **Volume fort** 🎵 puis appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix. Tu peux également choisir de chanter avec Winnie ou seul. Pour cela, sélectionne **Voix activée** ✅ ou **Voix désactivée** ❌ à l'aide de la manette et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Par défaut, le volume est fort et la voix activée.

Enfin, utilise la manette pour choisir une chanson parmi les 5 proposées et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Pendant la chanson, tu peux appuyer sur les boutons colorés afin d'entendre Winnie et ses amis jouer d'un instrument. Prends le micro et suis les paroles à l'écran pour chanter. C'est à toi !



- Voix activée
- Voix désactivée
- Volume faible
- Volume moyen
- Volume fort

Paroles des chansons

Le miel

« J'adore manger du miel !
Ça s'écrit M-I-E-L,
Deux consonnes, deux voyelles,
C'est M-I-E-L ! »

Tigrou bondit

« Voilà Tigrou qui bondit,
Hop, hop, hop, c'est parti !
Voilà Tigrou qui bondit,
Oh là là, qu'est-ce qu'on rit ! »

Le ventre qui gargouille

« J'ai faim et mon ventre gargouille !
Je ne trouve pas de miel, je suis bredouille...
Pas un seul pot dans mes placards,
Que vais-je devenir sans mon nectar ? »

Dans la forêt lointaine

« 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 ! »

Nous irons au bois

« 1, 2, 3, nous irons au bois,
4, 5, 6, cueillir des cerises,
7, 8, 9, dans mon panier neuf,
10, 11, 12, elles seront toutes rouges ! »

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 **V.Smile®**.

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 à l'arrière 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 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.

