

# Les **NICKELODEON** **MÉLODILIOUS**

## Les explorateurs vikings

### Manuel d'utilisation



**vtech**<sup>®</sup>

**V. SMILE**<sup>®</sup>

© 2006 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Les Mélodilious est produit en association avec Nelvana.

*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et 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 ce type de jeux, parfois violent et souvent inadapté à l'âge de vos enfants.*

*C'est pourquoi **VTech**<sup>®</sup> a spécialement conçu **V.Smile**<sup>®</sup>, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 9 ans.*

*Le concept **V.Smile**<sup>®</sup> 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 une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**<sup>®</sup> propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**<sup>®</sup> et **V.Smile Pocket**<sup>®</sup>, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir vos enfants.*

# INTRODUCTION

Rejoins tes petits amis Les Mélodilous dans une nouvelle aventure ! Victoria, Pablo et Théo sont de vaillants Vikings à la recherche d'une terre encore jamais explorée. En utilisant tes connaissances en français, en mathématiques et en logique, aide-les à surmonter les obstacles et à éviter les dangers dans leur périlleux voyage. Accompagne-les, en chantant de gais refrains, jusqu'à la découverte et l'exploration d'un nouveau monde !

## INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Les Mélodilous : Les explorateurs vikings**
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.

## POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile**<sup>®</sup> à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Les Mélodilous : Les explorateurs vikings** 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 la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



## 1. Aventure éducative

Dans ce mode, pars pour l'aventure avec Victoria, Pablo et Théo. Accompagne-les dans leur formidable voyage à la recherche d'un nouveau monde. Quatre jeux éducatifs et amusants t'attendent.

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure** et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Tu devras alors terminer chaque activité avant d'accéder à la suivante. Si tu préfères 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 démarrer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

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. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.



### 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 alors continuer la partie que tu avais commencée.

## Nouvelle partie

Choisis **Nouvelle partie** et appuie sur le bouton **OK** pour démarrer une nouvelle partie.

Tu peux ensuite changer les paramètres de jeu. Pour cela, utilise la manette pour ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer tes choix. Une fois ces paramètres définis, sélectionne **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 5-6 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 activités de l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de façon 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 suivre l'ordre de l'histoire. 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. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (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.

Choisir entre le niveau facile et difficile

Choisir entre 1 joueur et 2 joueurs



## 2. Ateliers découvertes

Deviens aussi vaillant que les Mélodilous vikings en t'exerçant avec les trois jeux éducatifs et amusants que proposent les **Ateliers Découvertes** !

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. Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (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.

Choisir entre le niveau facile et difficile dans ce mode de jeu



Choisir entre 1 joueur et 2 joueurs

- ★ **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 5-6 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 en même temps de façon compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne).

## 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 de la manette et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Une fois tes options définies, sélectionne **OK**.



# FONCTIONNALITÉS

## Touche AIDE ?

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

## Touche QUITTER ?

Appuie sur la touche **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, **NON** 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 **NON** lorsque tu veux reprendre la partie).

## Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES  
ABC

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. 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 **Ateliers découvertes**, choisis **OUI**. Pour continuer la partie, choisis **NON**.

# ACTIVITÉS

## Contenu éducatif

### Aventure éducative

L'île-jungle	Vocabulaire, logique, comparaison de tailles
Le voyage en mer	Dénombrement, rimes
La terre de sable	Logique, coordination visuo-motrice
Le temple secret	Résolution de problèmes, reconnaissance de formes

### Ateliers découvertes

Course des sables	Nombres, additions simples
Danses de la pluie	Mémoire
Cache-cache viking	Observation, réflexes

## Activités : Aventure éducative

L'**Aventure éducative** se compose de 4 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (Parcours libre), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer directement.

### Fonctions de la manette et des boutons

Manette	Utilise la manette pour déplacer le personnage à gauche, à droite, en haut, en bas ou en diagonale.
Bouton <b>OK</b>	Effectuer une action (sauter, effectuer un mouvement viking...). Dans le niveau facile, appuie sur le bouton <b>OK</b> quel que soit l'obstacle que tu rencontres.
Bouton <b>ROUGE</b> 	Effectuer un « pas éclair » : utilise ce bouton pour faire courir ton Mélodilou.
Bouton <b>JAUNE</b> 	Effectuer un « pousse-pousse » : utilise ce bouton pour que ton Mélodilou pousse un objet, par exemple un rocher.
Bouton <b>BLEU</b> 	Effectuer des « petites pointes » : utilise ce bouton pour que ton Mélodilou marche sur la pointe des pieds. Tu pourras ainsi franchir des passages étroits.
Bouton <b>VERT</b> 	Effectuer le « mouvement du Limbo » : utilise ce bouton pour que ton Mélodilou se penche en arrière tout en avançant, afin de passer en dessous de certains obstacles.

## Activité 1 : L'île-jungle

Les Vikings Victoria, Pablo et Théo se préparent à partir à la découverte d'un monde encore jamais exploré. Mais d'abord, ils s'arrêtent dans une île luxuriante afin de faire des provisions pour leur long voyage.



Aide tout d'abord Pablo à ramasser des fruits dans la jungle. Tu trouveras de nombreux obstacles sur ton chemin, il te faudra alors trouver le mouvement viking approprié pour les franchir. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter. Le bouton **ROUGE** te permet d'effectuer le mouvement appelé « pas éclair », afin de courir très vite sur une courte distance. Le bouton **JAUNE** te permet d'effectuer le mouvement « pousse-pousse », afin de pousser un obstacle. En mode facile, le bouton **OK** te permet d'effectuer l'action adaptée à chaque obstacle. D'autres obstacles nécessitent de résoudre une petite énigme pour les franchir. Une question t'est alors posée : utilise la manette pour choisir ta réponse et appuie sur le bouton **OK** pour la valider.



Aide ensuite Victoria à pêcher des poissons. Regarde tout d'abord quelle taille de poisson il te faut (petit, moyen ou grand, selon la taille du seau qui est sélectionné en jaune). Utilise ensuite la manette pour positionner Victoria au-dessus d'un poisson et appuie sur le bouton **OK** pour lancer ton hameçon. Si l'hameçon atteint la bouche du poisson et que ce poisson est de la bonne taille, c'est gagné ! Attrape plusieurs poissons afin de faire des provisions pour ton voyage en mer avec les Mélodilous.



**Objectif pédagogique :** élargir son vocabulaire, exercer sa logique et sa coordination visuo-motrice, trouver l'action adaptée à chaque situation, comparer les quantités et les tailles.

★ **Niveau facile :** énigmes et manipulations plus simples, deux tailles de poisson à pêcher.

★★ **Niveau difficile :** énigmes et manipulations plus complexes, trois tailles de poisson à pêcher.

## Activité 2 : Le voyage en mer

Pablo, Victoria et Théo embarquent dans leur bateau viking, et partent en pleine mer à la recherche d'un nouveau monde. Tes amis les Mélodilous trouvent vite des morceaux d'une carte qui leur indique où aller. Vous allez ainsi devoir franchir trois périlleuses régions lors de votre voyage en mer : la zone de calme plat, la zone rocheuse et la zone du tourbillon géant.

Comme il n'y a pas de vent dans la zone de calme plat, appuie sur le bouton **OK** pour ramer et ainsi faire avancer le bateau. Utilise la manette pour le déplacer vers le haut ou vers le bas afin d'éviter les rochers. Lorsque tu as le choix entre deux directions, Pablo t'indique vers quel rocher il faut se diriger ; utilise alors la manette pour choisir le bon rocher et appuie sur le bouton **OK** pour valider ta réponse.



Dans la zone rocheuse, aide les Mélodilous à éviter les rochers, afin que leur bateau ne les heurte pas. Pour cela, une image apparaît à l'écran : elle représente la zone rocheuse à franchir. Le bateau doit se diriger vers la zone sans rochers (illustrée en bleu clair). Appuie sur le bouton **OK** quand le curseur-bateau pointe vers cette zone sécurisée afin de conduire le bateau entre les rochers.



Tu as franchi la zone rocheuse, mais le bateau viking est aspiré alors par un tourbillon géant ! Afin que le bateau puisse s'échapper du tourbillon, il faut que les Mélodilous se concentrent et accumulent de l'énergie. Appuie sur le bouton **OK** plusieurs fois de suite jusqu'à ce que la barre d'énergie soit remplie.



Les Mélodilous semblent sortis d'affaire... mais non ! Tasha la sirène empêche nos amis d'avancer car elle les oblige à rester pour lui chanter des chansons ! Heureusement, Théo à l'idée de lui chanter une berceuse, afin qu'elle s'endorme. Aide Théo à trouver des mots qui riment afin de composer une berceuse. Utilise la manette pour choisir, parmi trois mots, celui qui rime avec le mot proposé en bas, et appuie sur le bouton **OK** pour valider ta réponse.



Après toutes ces péripéties, Pablo, Théo et Victoria posent enfin le pied sur un nouveau monde qu'ils appellent la Terre de Sable. Ils chantent alors une chanson pour se récompenser :

« Que de dunes dans cet endroit incroyable,  
C'est bien pour ça qu'on l'appelle Terre de Sable !  
Croyez-vous qu'on trouvera des trésors,  
Comme un temple rempli de gâteaux et d'or ? »

**Objectif pédagogique** : exercer sa coordination visuo-motrice et ses réflexes, compter et comparer les quantités, développer ses connaissances sur les rimes.

★ **Niveau facile** : manipulations plus faciles, pas de catégorisation à faire pour compter les objets, mots plus simples.

★★ **Niveau difficile** : manipulations plus complexes, catégorisation à faire pour compter les objets, mots plus abstraits.

### Activité 3 : La Terre de Sable

Victoria, Pablo et Théo débarquent sur le nouveau monde qu'ils ont découvert et qu'ils décident d'appeler la Terre de Sable. Ils partent explorer leur découverte, mais une tempête de sable freine leur progression, ainsi que de nombreux obstacles. Utilise la manette pour diriger Théo. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter. Le bouton **ROUGE** te permet d'effectuer le mouvement « pas éclair », afin de courir très vite sur une courte distance. Le bouton **JAUNE** te permet d'effectuer le mouvement « pousse-pousse », afin de pousser un obstacle. Le bouton **BLEU** te permet d'effectuer des « petites pointes », afin de marcher délicatement sur un obstacle étroit. En mode facile, le bouton **OK** te permet d'effectuer l'action adaptée à chaque obstacle.



Les Mélodilous ont des difficultés à avancer à cause de la tempête de sable, ils chantent alors une petite chanson pour s'encourager :

« Nous sommes des Vikings,  
Et nos aventures, faut qu'elles swingent !  
Dans nos expéditions,  
Nous bravons de gros tourbillons...  
Et de fortes tempêtes,  
Mais nous, malgré tout, on s'entête !  
Car les Vikings sont très vaillants,  
Veux-tu rejoindre notre clan ? »

Théo découvre que de drôles de statues sont à l'origine de la tempête de sable ! Aide Théo à faire stopper le vent qui sort des statues. Pour cela, regarde le dessin en haut à gauche de l'écran ; il t'indique quelle position la bouche de chaque statue doit avoir. Utilise alors la manette pour diriger Théo vers les pierres en forme de boutons qui sont devant les statues : chaque pierre, en marchant dessus, permet de contrôler l'ouverture de la bouche d'une statue. A toi de reproduire le dessin pour que les statues arrêtent de souffler !



Après avoir bravé la tempête de sable, les Mélodilous découvrent un temple !...

**Objectif pédagogique :** exercer sa coordination visuo-motrice et sa logique, trouver l'action adaptée à chaque situation, résoudre des problèmes.

★ **Niveau facile :** manipulations plus faciles, les bouches des statues peuvent avoir deux positions ouverte ou fermée.

★★ **Niveau difficile :** manipulations plus complexes, les bouches des statues peuvent avoir trois positions ouverte, fermée ou demi-ouverte.

## Activité 4 : Le temple secret

Dans leur visite de la Terre de Sable, Théo, Victoria et Pablo découvrent un temple secret ! Ils partent alors explorer ce temple pour en trouver le trésor caché, mais il y a de nombreux obstacles... Utilise la manette pour diriger Victoria. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter. Le bouton **ROUGE** te permet d'effectuer le mouvement « pas éclair », afin de courir très vite sur une courte distance. Le bouton **JAUNE** te permet d'effectuer le mouvement « pousse-pousse », afin de pousser un obstacle. Le bouton **VERT** te permet d'effectuer « le mouvement du Limbo », afin de te pencher en arrière tout en avançant ; tu passeras ainsi sous les obstacles bas. En mode facile, le bouton **OK** te permet d'effectuer l'action adaptée à chaque obstacle. Sur ton chemin, tu trouveras des pièces d'or : ramasses-en le plus possible !



Victoria se heurte parfois à une porte fermée... Dans un cas, il te faut l'aider à trouver la clé qui correspond à la forme de la serrure. Utilise la manette pour choisir une clé et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Dans un autre cas, tu dois relier des bouts de tuyaux entre eux, afin de former un chemin continu. Ainsi, une boule tombera le long du chemin, jusqu'en bas, actionnant un bouton permettant d'ouvrir la porte ! Utilise la manette pour choisir un bout de tuyau et appuie sur le bouton **OK** pour le faire tourner.



Ca y est, tu as réussi ! Grâce à toi, les Mélodilous ont accompli leur quête, et ils ont même découvert un trésor. Pour célébrer leur victoire,

ils chantent une petite chanson :

« Voyez-vous ce que je vois-là ?

Des trésors dignes d'un roi !

A boire, à manger, à volonté,

Nous l'avons bien mérité ! »

**Objectif pédagogique :** exercer sa coordination visuo-motrice, ses réflexes et sa logique, résoudre des problèmes, trouver l'action adaptée à chaque situation, reconnaître les formes.

★ **Niveau facile :** manipulations plus faciles, formes géométriques simples et deux bouts de tuyau à faire tourner.

★★ **Niveau difficile :** manipulations plus complexes, formes plus complexes et quatre bouts de tuyau à faire tourner.

## Activités : Ateliers découvertes

Les **Ateliers découvertes** comportent 3 jeux éducatifs et amusants. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

### Course des sables

Les Mélodilous font la course en se laissant glisser sur une dune ! Utilise la manette pour choisir le personnage avec lequel tu souhaites jouer, et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. En mode 2 joueurs (nécessite une manette supplémentaire), le joueur A choisit son personnage en premier, puis c'est au tour du joueur B, mais les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même Mélodilou pour jouer. Au cours du jeu, le joueur A est sur la gauche de l'écran, le joueur B sur la droite. Pendant la course, utilise la manette pour déplacer ton personnage vers la droite ou vers la gauche. Tu dois attraper les drapeaux sur lesquels est inscrit le nombre qui répond à la question posée (regarde l'indication sous ton Mélodilou, elle te permet de trouver le bon nombre). Pour chaque bon drapeau attrapé, ta barre d'énergie augmente d'un cran. Quand elle est au maximum, tu descends à toute vitesse pendant quelques instants ! Évite les obstacles sur la piste qui te feraient perdre de la vitesse, en utilisant la manette ou en appuyant sur le bouton **OK** pour sauter par-dessus un obstacle. Le premier arrivé tout en bas a gagné !



**Objectif pédagogique :** exercer sa coordination visuo-motrice et ses réflexes, reconnaître les nombres et effectuer des calculs simples.

★ **Niveau facile :** reconnaître les nombres de 1 à 20, moins d'obstacles à éviter sur la piste.

★★ **Niveau difficile :** compter de 1 en 1, de 2 en 2 ou de 3 en 3, plus d'obstacles à éviter sur la piste.

## Danse de la pluie

La Terre de Sable est un monde très sec, et il aurait bien besoin d'un peu de pluie ! Les Mélodilous vont devoir effectuer une danse de la pluie pour qu'il pleuve. Choisis le personnage avec lequel tu souhaites jouer. En mode 2 joueurs (nécessite une manette supplémentaire), le joueur A choisit son personnage en premier, puis c'est au tour du joueur B, mais les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même Mélodilou pour jouer. Au cours du jeu, le joueur A est sur la gauche de l'écran, le joueur B sur la droite. Le Mélodilou situé au milieu de l'écran te montre les différents pas de danse qu'il faut faire. Chaque pas est associé à un **bouton coloré**. Mémorise les pas de danse, puis appuie sur les **boutons colorés** correspondants, dans le bon ordre, afin de les reproduire. Le premier qui reproduit correctement la danse a gagné !



**Objectif pédagogique :** exercer sa mémoire.

★ **Niveau facile :** quatre pas de danse sont à mémoriser puis à reproduire.

★★ **Niveau difficile :** cinq pas de danse sont à mémoriser puis à reproduire.

## Cache-cache viking

Les Mélodilous jouent à cache-cache ! Choisis le personnage avec lequel tu souhaites jouer. En mode 2 joueurs (nécessite une manette supplémentaire), les 2 joueurs doivent se mettre d'accord pour choisir un seul Mélodilou, puis le jeu commence. Sur une image, le Mélodilou apparaît soudainement à un endroit : utilise la manette pour diriger le curseur vers le Mélodilou et appuie sur le bouton **OK** pour l'attraper quand



le curseur est bien dessus. En mode 2 joueurs, le premier qui attrape le Mélodilou choisi a gagné. Attention ! Il y a parfois des pièges... Regarde bien ce qui apparaît sur l'écran avant de commencer à répondre, mais ne prends pas trop de temps non plus, car le Mélodilou retourne se cacher après quelques secondes !

**Objectif pédagogique :** exercer son sens de l'observation, sa coordination visuo-motrice et ses réflexes.

★ **Niveau facile :** seul le personnage choisi au début du jeu apparaît.

★★ **Niveau difficile :** des personnages autres que celui choisi, et qu'il ne faut pas attraper, peuvent apparaître.

## ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile**<sup>®</sup>, 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 **V.Smile**<sup>®</sup> n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile**<sup>®</sup> et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 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.

# SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

## **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

**Email :** [vtech\\_conseil@vtech.com](mailto:vtech_conseil@vtech.com)

**Tél. :** 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

**De Suisse et de Belgique :** 00 33 1 30 09 88 00

**Pour le Canada :** Tél. : 1 877 352 8697

## **ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

### **AVERTISSEMENT AUX ENFANTS**

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran, et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## AVERTISSEMENT AUX PARENTS

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.

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 elles-mêmes été sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente 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.



