

Oui-Oui

Détective d'un jour™

Manuel d'utilisation



vtech®

V.SMILE®

© Enid Blyton Limited (une société du groupe Chorion). Tous droits réservés.
Oui-Oui™ Hachette Livre.

Chers parents,

Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits 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 ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

C'est pourquoi **VTech®** a 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 une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.

VTech® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile®**, 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 nos enfants.

INTRODUCTION

C'est une merveilleuse journée qui commence à Miniville, mais certains objets ont mystérieusement disparu... Monte à bord du taxi et pars avec Oui-Oui à la recherche du sifflet de M. Le Gendarme et du marteau de M. La Pompe. En parcourant la ville, Oui-Oui en profite pour venir en aide à ses amis à travers différents jeux passionnants. À toi de choisir où tu veux aller ! L'histoire évolue différemment selon tes choix. C'est amusant d'être le détective d'un jour !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Oui-Oui – Détective d'un jour**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

POUR COMMENCER À JOUER...

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

1 – Choisir un mode de jeu

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



Aventure éducative : Accompagne Oui-Oui dans ses recherches et parcours Miniville pour venir en aide à ses amis.

Ateliers découvertes : Apprends en t'amusant grâce aux quatre 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. Par défaut, la musique de fond est activée 🎵. Pour la désactiver, choisis l'option

Désactivée 🚫 à l'aide de la manette, puis appuie sur **OK** pour confirmer.



2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu. À toi de décider du nombre de joueurs et du niveau de difficulté avec lequel tu vas jouer.

Paramètres de l'Aventure éducative

Dans le mode **Aventure éducative**, parcours Miniville pour retrouver les objets disparus. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

● **Jouer l'aventure** : Monte à bord du taxi de Oui-Oui et pars à la recherche des objets disparus. Dans ce mode, tu devras terminer chaque niveau pour accéder au suivant.

● **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. Oriente la manette vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée, ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.



Remarque :

- 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 à 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 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®**. Le mode 2 joueurs est accessible dans le **Parcours libre** de l'**Aventure éducative** et dans les **Ateliers découvertes**. Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative.

Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur.

Paramètres des Ateliers découvertes

Dans le mode **Ateliers découvertes**, si tu veux changer les paramètres de jeu, tu peux sélectionner les icônes du niveau de difficulté (le niveau facile est symbolisé par une étoile, le niveau difficile par deux étoiles) et celles du nombre de joueurs (1 ou 2 joueurs), situées en bas de l'écran. 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 **OK** pour confirmer.

3 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique Activités : Aventure éducative (p. 6).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique Activités : Ateliers découvertes (p. 13).

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 II

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 "**X**" pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **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 "**X**" lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ATELIERS DÉCOUVERTES

ATELIERS DÉCOUVERTES

ABC

Le bouton **Ateliers découvertes**, situé 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 **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis "✓". Pour continuer la partie, choisis "X".

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

La potion de Potiron	Observation, identification de la première lettre d'un mot
Les animaux échappés	Notion de taille, couleurs, chiffres
Le nettoyage de la grande place	Résolution de problèmes
Le Bois Noir	Observation, classification, formes, coordination main-œil
La bonne glace !	Mémorisation, couleurs
Paquets ordonnés	Observation, couleurs, formes

Mini-jeu

Le cadeau de Potiron	Identification de la première lettre d'un mot, observation, formes, initiation à l'anglais
----------------------	--

Ateliers découvertes

Cache-cache Quilles	Chiffres
Bingo photos	Observation, vocabulaire, initiation à l'anglais
Réparation gonflée !	Mémorisation, formes, couleurs
Mélange de biscuits	Observation, mémorisation, vocabulaire

Activités : Aventure éducative

Jouer l'aventure

Guide Oui-Oui et choisis l'endroit où il doit se rendre. Au début de l'aventure, tu as le choix entre 2 destinations. Chacune correspond à une aventure : retrouver le sifflet de M. Le Gendarme et retrouver le marteau de M. La Pompe. Certains endroits comportent des jeux ou des mini-jeux qu'il te faudra terminer pour pouvoir poursuivre ton chemin.

Commandes :

(←)	Déplacer la sélection vers la gauche
(→)	Déplacer la sélection vers la droite
OK	Sélectionner une destination

La potion de Potiron

Potiron veut concocter une potion magique afin d'aider Oui-Oui dans ses recherches. Pour cela, il a besoin de certains objets cachés chez lui.

L'objet que tu dois trouver apparaît en bas à droite de l'écran. Utilise la manette pour déplacer Oui-Oui dans la maison. Lorsqu'il se trouve à côté de l'objet, appuie sur **OK** pour le ramasser.



L'élément nécessaire à la potion se trouve à l'intérieur de l'objet trouvé. Pour l'extraire, tu dois trouver la première lettre de l'objet trouvé ou l'objet qui commence par la même lettre.



Bonus : tu devras parfois aider Oui-Oui à allumer la lumière, fermer un tiroir etc., en appuyant sur **OK**.

Commandes :

(←)	Déplacer Oui-Oui vers la gauche
(→)	Déplacer Oui-Oui vers la droite
(↓)	Déplacer Oui-Oui vers le bas
(↑)	Déplacer Oui-Oui vers le haut
OK	Ramasser un objet, aider Oui-Oui

Objectif pédagogique : observation, identification de la première lettre d'un mot, vocabulaire

★ **Niveau facile** : une flèche indique la direction à suivre. Il faut trouver la première lettre de l'objet trouvé.

★★ **Niveau difficile** : il faut trouver l'objet qui commence par la même lettre que l'objet trouvé.

Les animaux échappés

Les animaux de Mirou se sont échappés ! Aide Oui-Oui à les remettre au bon endroit selon leur taille, leur couleur ou leur nombre. Utilise la manette pour déplacer Oui-Oui et appuie sur **OK** pour attraper ou déposer un animal.

- Première étape : Oui-Oui doit remettre les grandes vaches dans la grande étable et les petites vaches dans la petite étable.



- Deuxième étape : Oui-Oui doit remettre les poules dans le bon poulailler en fonction de leur couleur.



- Troisième étape : Oui-Oui doit remettre les canards dans leur mare. Le nombre de canards dans chaque mare doit correspondre au nombre inscrit sur la pancarte qui se trouve devant. Fais bien attention aux flaques d'eau !



Commandes :

(←)	Déplacer Oui-Oui vers la gauche
(→)	Déplacer Oui-Oui vers la droite
(↓)	Déplacer Oui-Oui vers le bas

(↑)	Déplacer Oui-Oui vers le haut
OK	Attraper ou déposer un animal

Objectif pédagogique : notion de taille, couleurs, chiffres

★ **Niveau facile :** une pancarte située à côté de l'étable indique la taille des vaches à y mettre ; les poules sont de 4 couleurs simples : rouge, jaune, bleu, vert ; il y a 1 à 5 canards par mare.

★★ **Niveau difficile :** il n'y a pas d'indice sur les pancartes ; les poules sont de 4 couleurs différentes dont le rouge, le jaune, le bleu, le vert, le rose et le violet ; il y a 5 à 9 canards par mare.

Le nettoyage de la grande place

Oui-Oui constate que la grande place de Miniville est en grand désordre ! Aide-le à la nettoyer dans la bonne humeur ! Regarde Oui-Oui parcourir la place en dansant sur la chanson du générique.

Bonus : Appuie sur **OK** pour sauter et attraper les pommes.

Lorsque Oui-Oui arrive devant un obstacle, sélectionne l'outil dont il a besoin parmi l'arrosoir, le balai, la clé à molette et le pinceau à l'aide des boutons colorés.

Si la grande place n'est pas remise en ordre, tu devras recommencer depuis le début !

Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner un outil
OK	Sauter

Objectif pédagogique : résolution de problèmes

★ **Niveau facile :** chaque bouton coloré correspond au même outil à chaque question.

★★ **Niveau difficile :** chaque bouton coloré correspond à un outil différent à chaque question.



Le Bois Noir

Accompagne Oui-Oui dans le Bois Noir pour trouver les vilains lutins et récupérer l'objet disparu. Utilise la manette pour déplacer Oui-Oui et appuie sur **OK** pour sauter par-dessus les obstacles ou pour sauter sur les champignons. En chemin, attrape les lucioles : elles te seront peut-être utiles...

Les champignons bloquent la route ! Pour permettre à Oui-Oui d'avancer, utilise la manette pour déplacer le curseur sur le champignon qui est différent et appuie sur **OK** pour le sélectionner.



Les vilains lutins ont jeté un sort sur l'arbre magique. Pour inverser le sort et aider Oui-Oui à traverser l'arbre, utilise les boutons colorés pour choisir l'objet qui n'est pas de la même forme ou qui n'appartient pas à la même catégorie que les autres.



Plus on avance dans le Bois Noir, plus il fait sombre. D'ailleurs, les lutins n'arrivent plus à retrouver leur maison. Si Oui-Oui les aide à retrouver leur chemin, les lutins lui rendront l'objet disparu. Utilise la manette pour déplacer Oui-Oui dans la bonne direction en suivant les flèches.



Commandes :

(←)	Déplacer Oui-Oui / le curseur vers la gauche
(→)	Déplacer Oui-Oui / le curseur vers la droite
(↓)	Déplacer Oui-Oui / le curseur vers le bas
(↑)	Déplacer Oui-Oui / le curseur vers le haut
OK	Sauter, sélectionner une réponse
Boutons colorés	Sélectionner une réponse

Objectif pédagogique : observation, classification, formes, coordination main-œil

★ **Niveau facile :** il faut trouver l'objet qui n'est pas de la même forme géométrique.

★★ **Niveau difficile :** il faut trouver l'objet qui n'appartient pas à la même catégorie (ustensile, aliment, outil).

La bonne glace !

Lorsque Oui-Oui arrive chez la marchande de glaces, il constate que Mlle Chatounette est très occupée. Aide-la à servir ses clients. Utilise les boutons colorés pour choisir les bons parfums et le bon nappage.



Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner un parfum de glace / un nappage
------------------------	--

Objectif pédagogique : mémorisation, couleurs

★ **Niveau facile :** une image de la glace à servir reste en haut à droite de l'écran.

★★ **Niveau difficile :** aucun indice n'est donné.

Paquets ordonnés

Regarde bien les paquets que Oui-Oui doit charger et ramasse-les en prenant garde à l'ordre et à la couleur. Fais attention au ballon et à Tiquillon !



Commandes :

(←)	Déplacer Oui-Oui vers la gauche
(→)	Déplacer Oui-Oui vers la droite
(↓)	Déplacer Oui-Oui vers le bas
(↑)	Déplacer Oui-Oui vers le haut
OK	Ramasser un paquet

Objectif pédagogique : observation, couleurs, formes

★ **Niveau facile :** il faut charger 2 ou 3 paquets.

★★ **Niveau difficile :** il faut charger 4 ou 5 paquets de bas en haut.

Mini-jeu : Le cadeau de Potiron

En parcourant Miniville, Oui-Oui rencontre parfois son ami Potiron qui, d'ailleurs, a un cadeau pour lui.

Utilise les boutons colorés pour aider Oui-Oui à trouver la première lettre du mot qui apparaît à l'écran.



Utilise les boutons colorés pour aider Oui-Oui à trouver ce qu'est le cadeau en fonction de l'ombre qui apparaît à l'écran.



Utilise les boutons colorés pour aider Oui-Oui à trouver de quelle forme est le cadeau.



Après avoir trouvé la bonne réponse, le robot Whizz apparaît pour apprendre à Oui-Oui à dire un mot en anglais. Apprends, toi aussi, l'anglais en répétant le mot !



Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner une réponse
-----------------	--------------------------

Objectif pédagogique : identification de la première lettre d'un mot, observation, formes, initiation à l'anglais

★ **Niveau facile :** l'ombre de la lettre à trouver apparaît à l'écran ; il faut trouver à quel objet appartient l'ombre à l'écran.

★★ **Niveau difficile :** aucun indice n'est donné pour la lettre à trouver ; il faut trouver de quelle forme est le cadeau.

Activités : Ateliers Découvertes

Cache-cache Quilles

Mme La Quille doit prendre le train avec ses enfants mais ces derniers jouent à cache-cache. Aide Oui-Oui à retrouver les Quilles cachées dans les différentes caisses. Appuie sur **OK** pour les attraper lorsqu'elles montrent leur tête.



Compte ensuite avec Oui-Oui le nombre de Quilles trouvées pour savoir combien il lui en reste à attraper.



Commandes :

(←)	Déplacer Oui-Oui vers la gauche
(→)	Déplacer Oui-Oui vers la droite
(↓)	Déplacer Oui-Oui vers le bas
(↑)	Déplacer Oui-Oui vers le haut
OK	Attraper une Quille

Objectif pédagogique : chiffres

★ **Niveau facile** : il faut compter de 1 à 5.

★★ **Niveau difficile** : il faut compter de 6 à 9.

Bingo photos

Viens jouer avec Whizz et Oui-Oui pour apprendre des mots en anglais ! Oui-Oui pioche dans la boîte pour sortir une photo. Whizz va d'abord t'apprendre à dire ce mot en anglais. Puis, si tu trouves cette photo sur le tableau à gauche, déplace le curseur sur la photo et appuie sur **OK** pour la retourner et faire apparaître la photo de Whizz. Si tu ne trouves pas la photo sur le tableau, déplace le curseur sur la boîte et appuie sur **OK** pour y remettre la photo. Trois photos de Whizz alignées sur le tableau, et c'est gagné !



Commandes :

(←)	Déplacer le curseur vers la gauche
(→)	Déplacer le curseur vers la droite
(↓)	Déplacer le curseur vers le bas
(↑)	Déplacer le curseur vers le haut
OK	Retourner une photo sur le tableau, remettre une photo dans la boîte

Objectif pédagogique : observation, vocabulaire, initiation à l'anglais

★ **Niveau facile :** les photos piochées par Oui-Oui se trouvent toutes sur le tableau.

★★ **Niveau difficile :** les photos piochées par Oui-Oui peuvent ne pas se trouver sur le tableau.

Réparation gonflée !

Il y a des fuites dans la montgolfière de Mélissa ! Aide Oui-Oui à retrouver l'élément de la bonne couleur et de la bonne forme pour réparer la montgolfière.



Utilise la manette pour déplacer le curseur sur le bon élément et appuie sur **OK** pour valider ton choix. Tu devras ensuite gonfler le ballon rose en appuyant plusieurs fois sur **OK** pour qu'il puisse s'envoler jusqu'à la montgolfière et la réparer avec l'élément manquant.

**Commandes :**

(←)	Déplacer le curseur vers la gauche
(→)	Déplacer le curseur vers la droite
OK	Sélectionner un élément, gonfler le ballon rose

Objectif pédagogique : mémorisation, formes, couleurs

- ★ **Niveau facile :** il faut retrouver l'élément ayant la bonne forme/couleur (il y a une couleur par forme).
- ★★ **Niveau difficile :** il faut retrouver l'élément ayant la bonne forme et la bonne couleur (il y a plusieurs couleurs pour la même forme).

Mélange de biscuits

Potiron veut tester ton sens de l'observation et ta mémoire ! Regarde bien les trois biscuits en forme d'animaux qui sont sur la table avant que Potiron ne les recouvre d'une cloche. Tu devras trouver le biscuit que cherche Oui-Oui. Ne quitte pas des yeux le biscuit à trouver car Potiron va les mélanger grâce à un tour de passe-passe ! Utilise la manette pour déplacer le curseur sur la bonne cloche et appuie sur **OK** pour la soulever.



Objectif pédagogique : observation, mémoire, vocabulaire

- ★ **Niveau facile :** deux cloches bougent en même temps.
- ★★ **Niveau difficile :** les trois cloches peuvent bouger en même temps.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, 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®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** 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 bien 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 remettez 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

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

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- 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 l'écran, 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 été elles-mêmes 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.

