

vtech®

V. SMILE®

# FOOTBALL CHALLENGE



Manuel d'utilisation

*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, 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**<sup>®</sup> a spécialement conçu **V.Smile**<sup>®</sup>, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 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 la console **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 nos enfants.*

# INTRODUCTION

Marc est un mordu de football. Son rêve est de pouvoir participer à la Coupe V.Smile, une compétition très renommée ! Pour cela, son entraîneur lui suggère de voyager de par le monde dans le but de trouver quatre joueurs et de former sa propre équipe.

Avec **Football Challenge**, recrute les meilleurs joueurs pour former une équipe de foot imbattable. Utilise tes connaissances en orthographe, calcul et logique pour améliorer ta technique, composer ton équipe et devenir un grand champion !

## INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Football Challenge**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

## 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 **Football Challenge** 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 **OK** pour valider ton choix.



## Match

Dans ce mode, sélectionne ton équipe pour jouer un **Match amical** contre un ami ou l'ordinateur (équipe V.Tech), ou participer à la **Coupe V.Smile** !

## Aventure éducative

Dans ce mode, accompagne Marc autour du monde pour recruter quatre joueurs de football. Dans chaque pays, une nouvelle aventure t'attend !

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

## Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant, grâce aux trois ateliers de jeux dont chacun te permettra de pratiquer un exercice de foot en particulier, et deviens un super joueur !

### 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 et appuie sur **OK** pour confirmer.



**Nombre de vies Standard / Illimité** : sur l'écran des options, tu peux également choisir le mode

**Nombre de vies** : **Illimité** pour jouer sans jamais perdre. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide de la manette et appuie sur **OK** pour confirmer.

### Choisir les paramètres de jeu

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

#### Paramètres du mode Match

Dans ce mode, sélectionne ton équipe pour jouer un match amical contre un ami ou l'ordinateur (équipe VTech), ou participer à la Coupe V.Smile ! Pour jouer un match amical contre l'ordinateur ou un ami, choisis le mode **Match amical**. Pour participer à la Coupe V.Smile, choisis le mode **Coupe V.Smile**. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix



#### Match amical

Pour choisir tes paramètres de jeu, oriente la manette vers le haut pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). 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, appuie sur **OK** pour confirmer.



Niveau facile

Niveau difficile

1 joueur

2 joueurs

Valider les options choisies

Tu dois ensuite choisir ton équipe, à l'aide de la manette, puis appuyer sur le bouton **OK** pour confirmer. Choisis ensuite l'équipe de l'ordinateur (équipe V.Tech) ou bien, en mode 2 joueurs, au tour du joueur B de choisir son équipe. Une fois les équipes choisies, tu peux ajuster les paramètres du match (choix d'un stade, d'un ballon et durée du match). Pour cela, sélectionne **Options de jeu**  et appuie sur le bouton **OK**.



- Equipes
- Options de jeu
- Démarrer le match
- Nouvelle sélection

Dans les **Options de jeu**, choisis le stade dans lequel tu veux jouer ainsi que le ballon avec lequel tu veux jouer, puis appuie sur le bouton **OK**. Tu peux gagner de nouveaux stades ou de nouveaux ballons afin d'agrandir ton choix en terminant l'**Aventure éducative** (mode **Jouer l'aventure**) avec un score supérieur à 500, ou en réussissant les activités des **Ateliers découvertes** avec un score supérieur à 100. Tu peux aussi sélectionner la durée du match : 5 minutes, 10 minutes ou 15 minutes. Quand tu as choisi tous tes paramètres, sélectionne  pour confirmer ton choix.



- Choix d'un stade
- Choix d'un ballon
- Choix de la durée du match
- Valider les options choisies

Si tu veux annuler tous les paramètres et recommencer une nouvelle sélection, choisis  et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

Quand tu es prêt à jouer, sélectionne  et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. C'est parti !

## Coupe V.Smile

Participe à la compétition et gagne tous tes matches afin de remporter la Coupe V.Smile !

Pour choisir tes paramètres de jeu, oriente la manette vers le haut pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). 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, appuie sur **OK** pour confirmer.

Comme pour le mode **Match amical**, sélectionne ton équipe et définis tes paramètres de jeu (voir la description du mode **Match amical** ci-dessus).

Quand tu es prêt à jouer, sélectionne  et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. C'est parti !

## Paramètres de l'Aventure éducative

Dans le mode **Aventure éducative**, aide Marc à recruter quatre joueurs de football. 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. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.



## Jouer l'aventure

Aide Marc à recruter quatre joueurs de football en jouant les aventures dans l'ordre de l'histoire !

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 commencer 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 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 facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

**Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

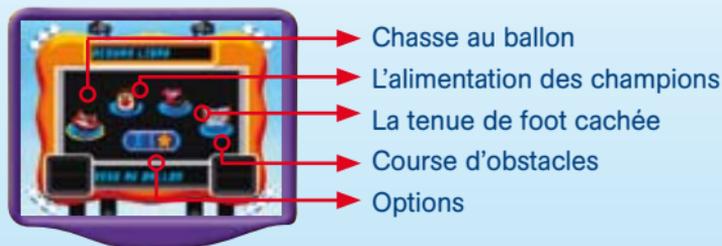
Dans le mode **Aventure éducative**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté.

## 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. Oriente la manette vers la droite ou la gauche pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour

confirmer ton choix et commencer à jouer.

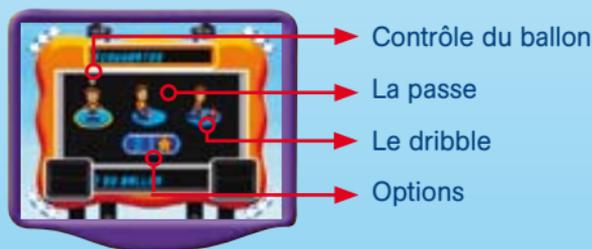
Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté). Tu peux alors ajuster les paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Une fois ces paramètres définis, appuie sur **OK** pour confirmer.



## Paramètres des Ateliers découvertes

Dans le mode **Ateliers découvertes**, entraîne-toi au contrôle du ballon, à la passe ou au dribble et deviens un super joueur de foot ! Oriente la manette vers la droite ou la gauche pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente la manette vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs). 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, appuie sur **OK** pour confirmer.



## 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**<sup>®</sup>. Dans ce jeu, le mode 2 joueurs est accessible dans les activités **Ateliers découvertes** et **Match**. Dans **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément de manière compétitive, ou l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun) selon le jeu. Dans l'activité **Match**, les 2 joueurs jouent en compétition, soit simultanément, soit l'un après l'autre selon qu'il s'agit du mode **Match amical** ou du mode **Coupe V.Smile**. En mode **Coupe V.Smile**, les 2 joueurs peuvent aussi être amenés à jouer l'un contre l'autre selon les résultats des matches du premier tour.

# 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 🟢 pour quitter la partie, ou 🟡 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 🟡 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 **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis 🟢. Pour continuer la partie, choisis 🟡.

# ACTIVITÉS

## Contenu éducatif

### Match

Match amical

Réflexes, observation, tactique

Coupe V.Smile

Accomplissement d'un objectif

### Aventure éducative

Carte du monde

Géographie

Chasse au ballon

Calcul

L'alimentation des champions !

Les groupes alimentaires

La tenu de foot cachée

Logique, repérage dans l'espace

Course d'obstacles

Identification, classification

### Ateliers découvertes

Contrôle du ballon

Réflexes

La passe

Observation, logique

Le dribble

Vocabulaire, orthographe

## Activités : Match

Dans ce mode, sélectionne ton équipe pour jouer un match amical contre un ami ou l'ordinateur (équipe VTech), ou pour participer à la Coupe V.Smile ! Pour jouer un match amical contre l'ordinateur ou un ami, choisis le mode **Match amical**. Pour participer à la Coupe V.Smile, choisis le mode **Coupe V.Smile**. Appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

### Match amical

Joue un match contre l'ordinateur (équipe VTech) ou contre un ami en mode 2 joueurs. Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Dans ce mode, les 2 joueurs jouent en compétition.

### Coupe V.Smile

Participe à la compétition et gagne tous tes matches pour remporter la Coupe V.Smile ! En mode 2 joueurs, chaque joueur doit faire progresser sa propre équipe dans la compétition.

## Fonctions de la manette et des boutons

←	Courir vers la gauche
→	Courir vers la droite
↑	Courir vers le haut
↓	Courir vers le bas
Bouton <b>OK</b> (en dehors de la surface de réparation)	Passé courte
Bouton <b>OK</b> en appuyant plus longtemps (en dehors de la surface de réparation)	Passé longue
Bouton <b>OK</b> (dans la surface de réparation)	Tir
Bouton <b>OK</b> en appuyant plus longtemps (dans la surface de réparation)	Tir puissant
Bouton <b>OK</b> (quand tu n'as pas le ballon)	Permet de changer le joueur que tu contrôles
Bouton <b>ROUGE</b>	Passé courte
Bouton <b>JAUNE</b>	Passé longue
Bouton <b>BLEU</b>	Tir

En mode **Match amical** ou en mode **Coupe V.Smile**, en cas de match nul, des tirs au but permettent de départager les 2 équipes. Chaque équipe (Joueur A et Equipe V.Tech ou Joueur B) essaie de marquer un tir au but à tour de rôle. Lorsque tu contrôles le joueur qui tire, utilise la manette pour viser et appuie sur le bouton **OK** pour tirer. Lorsque tu contrôles le gardien de but, utilise la manette pour plonger à droite ou à gauche.

## Activités : Aventure éducative

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

Dans ce mode, si tu termines toute l'aventure avec un score supérieur à 500, tu gagnes un stade que tu pourras ensuite choisir lors de ton prochain match (dans les **Options de jeu**).

### Carte du monde

Parcours le monde avec Marc dans sa montgolfière en forme de ballon de football pour découvrir 19 pays. Déplace-toi sur la carte et apprend la géographie : l'emplacement, le drapeau et le monument représentatif de chaque pays où tu fais escale.

L'aventure démarre avec la **Carte du monde**. Au début de chaque jeu, tu dois sélectionner un pays sur les deux proposés : c'est dans ce pays que tu devras recruter un nouveau joueur de foot pour ton équipe. Utilise la manette pour sélectionner le pays de ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer. Pour te rendre dans le pays que tu as choisi, utilise la manette pour suivre le bon chemin jusqu'à ta destination. Quand tu es arrivé à destination, appuie sur le bouton **OK** pour entrer dans le pays et rencontrer le joueur. Dans chaque pays, tu rencontreras un joueur qui joue à un poste particulier : un attaquant, un milieu de terrain, un défenseur ou un gardien de but.

**Objectif pédagogique** : apprendre les bases de la géographie et découvrir le monde.

### La chasse au ballon

Sur une plage, Marc rencontre un joueur qui joue au poste d'attaquant et qui accepte de faire partie de l'équipe ! Soudain, une mouette vole le ballon du joueur et Marc promet de le récupérer.



Marc pilote un jet-ski sur l'océan pour aller chercher le ballon. Utilise la manette pour diriger le jet-ski et appuie sur le bouton **OK** pour aider Marc à sauter par-dessus les obstacles. Tu dois faire des petites additions (compter de 1 en 1, de 2 en 2, etc.) et attraper sur l'océan le nombre qui correspond à la bonne réponse. Evite les nombres qui ne correspondent pas à la bonne réponse et fais attention aux mouettes, aux cônes et aux vagues !

**Objectif pédagogique** : apprendre à faire des additions simples et développer le sens de l'observation et les réflexes.

★ **Niveau facile** : compter de 1 en 1 et de 2 en 2.

★★ **Niveau difficile** : compter de 2 en 2, de 3 en 3, de 4 en 4, de 5 en 5 et de 10 en 10.

## L'alimentation des champions !

Dans une ville, Marc rencontre un gardien de but qui accepte de faire partie de l'équipe si Marc rassemble suffisamment d'aliments équilibrés pour toute une journée. Pour remplir ta mission, explore la ville et rassemble la quantité nécessaire d'aliments de chaque groupe alimentaire (féculents, fruits, légumes, produits laitiers, protéines, matières grasses et sucres).



Tu trouveras des aliments dans certaines boutiques et parfois dans les cageots qui sont sur ton chemin. Utilise la manette pour te déplacer et entrer dans les boutiques (quand tu es devant une boutique marquée d'une flèche, oriente la manette vers le haut pour entrer). Appuie sur le bouton **OK** pour sauter et éviter les obstacles (attention au chien !). Appuie sur le bouton **ROUGE** pour tirer avec le ballon dans un cageot et récupérer l'aliment qu'il contient. Appuie sur le bouton **JAUNE** pour voir les aliments que tu as déjà et ceux qu'il te manque.

Sois attentif : certaines ruelles mènent à des cours pleines de bonus ! Utilise le ballon de foot pour attraper les bonus. Attention, le ballon ne doit pas toucher le sol, tu dois donc le faire rebondir avec la tête !

**Objectif pédagogique** : apprendre les groupes alimentaires et la proportion d'aliments de chaque groupe dont nous avons besoin tous les jours pour une alimentation équilibrée.

★ **Niveau facile** : il y a 9 aliments à récupérer dans le jeu.

★★ **Niveau difficile** : il y a 15 aliments dans le jeu, dont 6 en trop qu'il n'est pas nécessaire de prendre.

## La tenue de foot cachée

Marc rencontre un joueur qui joue au poste de milieu de terrain dans un stade. Le joueur est d'accord pour rejoindre l'équipe, mais il a perdu sa tenue de foot dans différents casiers et demande à Marc d'en retrouver toutes les parties (maillot, short, chaussettes et chaussures). Aide Marc à ouvrir les casiers en faisant correspondre la forme des clés avec celle des serrures.



Utilise la manette pour te déplacer et appuie sur le bouton **OK** pour sauter et éviter les obstacles. Quand Marc arrive devant un escalier ou une porte, oriente la manette vers le haut pour l'emprunter ou la franchir. Quand Marc arrive dans un ascenseur, oriente la manette vers le haut ou vers le bas pour monter ou descendre d'un étage. Quand tu trouves un casier dont la forme de la serrure s'emboîte avec celle de la clé que tu as (représentée en haut à droite de l'écran), mets-toi devant et appuie sur le bouton **OK** pour ouvrir le casier. Appuie sur le bouton **ROUGE** pour voir les parties de la tenue de foot qu'il te manque. Appuie sur le bouton **JAUNE** pour voir la carte des locaux et l'emplacement des casiers.

**Objectif pédagogique** : apprendre à se repérer dans l'espace et à reconnaître les formes qui peuvent s'emboîter.

★ **Niveau facile** : la forme des clés est simple.

★★ **Niveau difficile** : la forme des clés est plus complexe.

## Course d'obstacles

Dans un parc, Marc rencontre un joueur qui joue au poste de défenseur. Ce joueur accepte de rejoindre l'équipe si Marc l'aide à ramasser tous les équipements sportifs qui sont éparpillés dans une course d'obstacles.

Utilise la manette pour te déplacer et ramasser les équipements de sport. Appuie sur le bouton **OK** pour sauter et éviter un obstacle.

Utilise aussi la manette pour franchir un filet et pour marcher sur des rondins flottants. Quand tu marches sur un rondin, si tu perds l'équilibre, oriente la manette dans le sens opposé pour retrouver ton équilibre. Evite de ramasser des objets qui n'ont pas de rapport avec le sport !

**Objectif pédagogique** : apprendre à reconnaître et à catégoriser les objets.



★ **Niveau facile** : tous les objets sont des équipements de sport qu'il faut ramasser.

★★ **Niveau difficile** : plusieurs objets ne sont pas des équipements de sport et il ne faut ramasser que les équipements de sport.

## Activités : Ateliers découvertes

Les **Ateliers découvertes** comportent 3 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Lorsque tu obtiens un score supérieur à 100 à l'un des 3 jeux, tu gagnes un ballon que tu pourras ensuite choisir lors de ton prochain match (dans les **Options de jeu**).

### Contrôle du ballon

Montre à quel point tu maîtrises le contrôle du ballon ! Regarde bien les icônes colorées qui descendent jusqu'à la cible. Au moment où elles atteignent la cible, tu dois appuyer sur le bouton coloré qui est de la même couleur que l'icône. Si tu appuies sur le bon bouton coloré au bon moment, tu exécutes un contrôle du ballon. Enchaîne le plus de contrôles possible !



**Objectif pédagogique** : développer les réflexes.

★ **Niveau facile** : combinaisons de 2 couleurs au maximum.

★★ **Niveau difficile** : combinaisons de 4 couleurs au maximum.

### La passe

Entraîne-toi à faire des passes ! Fais passer le ballon entre plusieurs joueurs de ton équipe pour avancer sur le terrain. Utilise la manette pour viser un équipier et appuie sur le bouton **OK** pour effectuer la passe. Tu ne peux passer le ballon qu'en ligne droite, pas en diagonale, choisis donc les bons joueurs à qui passer la balle pour traverser le terrain ! Et fais attention à ne pas te faire intercepter le ballon par un joueur de l'équipe adverse !



**Objectif pédagogique** : développer le sens de l'observation et résoudre un problème en utilisant une stratégie logique.

★ **Niveau facile** : 5 équipiers et 1 joueur de l'équipe adverse.

★★ **Niveau difficile** : 7 équipiers et jusqu'à 2 joueurs de l'équipe adverse.

## Le dribble

Entraîne-toi à dribbler ! Tu dois attraper les lettres manquantes du mot affiché sur l'écran tout en dribblant avec le ballon. Utilise la manette pour te diriger. Appuie sur le bouton **OK** si tu veux feinter un joueur de l'équipe adverse. Evite les cônes et les joueurs de l'équipe adverse qui vont tenter de récupérer le ballon !



**Objectif pédagogique** : développer son vocabulaire, apprendre l'orthographe et maîtriser les déplacements dans l'espace.

★ **Niveau facile** : mots simples et seulement 2 joueurs de l'équipe adverse.

★★ **Niveau difficile** : mots plus complexes et 4 joueurs de l'équipe adverse.

## 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

**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**

- Evite 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 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.



2006 © VTech  
Printed in China

91-02088-428-000 (3)