

vtech®

Manuel d'utilisation



CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®



Disney elements © 2011 Disney

Chers parents,

Chez **VTech**[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a donc spécialement conçu **MobiGo**[®], une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.

Le concept **MobiGo**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.

VTech[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo**[®] dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Disney Princess** de **VTech**®. Félicitations !

Bienvenue dans le monde merveilleux de Disney Princess, là où les rêves commencent... Viens rejoindre Cendrillon et Belle dans leur univers enchanté.

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney Princess** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention : Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

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

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo**® en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo**®, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône Invité. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.



1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargement

Joue au jeu **Disney Princess** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo**® dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo**® depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo**® pour plus de détails.



1.2.2. Cartouche de jeu Disney Princess

Accompagne Cendrillon, Belle et leurs amis dans leurs découvertes ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 6 proposés.



1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par un diamant) ou difficile (représenté par deux diamants). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.



◆ **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.

1.3. 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 **Désactivée** , puis touche l'icône **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE ?

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Touche  pour quitter la partie, ou  pour continuer à jouer. 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).



Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

De nouveaux habits pour les amis	Nombres, ordre des nombres
Des colliers pour le bal	Couleurs, formes, suites logiques
Danser au Bal Royal	Mémoire, sens du rythme
Les livres ensorcelés	Lettres, ordre des lettres
Nourrir les animaux	Mémoire, notions de taille
Formes étoilées	Dénombrement, formes, vocabulaire

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

De nouveaux habits pour les amis

Aide Cendrillon à confectionner des habits pour ses amis. Déroule le mètre à ruban le long de la flèche avec ton doigt pour mesurer les animaux. Observe bien les mesures puis touche le morceau de tissu avec le bon chiffre.



Il faut ensuite dessiner le patron. Pour cela, relie les nombres du plus petit au plus grand avec ton doigt.



Objectif pédagogique : nombres, ordre des nombres

🟩 **Niveau facile :** les premiers nombres.

🟩🟩 **Niveau difficile :** les nombres plus compliqués, les nombres pairs et impairs.

Des colliers pour le bal

Tous les colliers de Javotte et Anastasie sont cassés ! Il faut vite les réparer pour le bal. Rejoins Jac et Gus pour aider Cendrillon à réparer les colliers pour ses belles-sœurs.

Touche les perles et déplace-les vers le panier de la même couleur.



Maintenant observe bien le collier et touche les perles ou les pierres précieuses pour compléter la suite logique.



Enfin, aide Cendrillon à choisir un pendentif pour le collier. Touche un pendentif pour le sélectionner.



Objectif pédagogique : couleurs, formes, suites logiques

◆ **Niveau facile :** il y a des perles de 4 couleurs différentes à trier, les suites logiques sont plus simples.

◆◆ **Niveau difficile :** il y a des perles de 8 couleurs différentes à trier, les suites logiques sont plus compliquées.

Danser au Bal Royal

Suis le rythme de la musique pendant que Cendrillon danse avec le Prince. Touche les notes de musique lorsqu'elles s'illuminent. Fais bien en sorte de toucher les notes en rythme.

Bonus : Touche les notes de musique dès qu'elles apparaissent ou relie les notes lorsqu'elles forment un rond pour gagner des points supplémentaires.

Retiens la séquence de flèches puis reproduis-la en touchant le sol aux bons endroits pour compléter la danse.

Objectif pédagogique : sens du rythme, mémoire

◆ **Niveau facile :** les séquences à reproduire sont plus simples.

◆◆ **Niveau difficile :** les séquences à reproduire sont plus compliquées.

Les livres ensorcelés

Le sort jeté sur le château a dû avoir un effet sur les livres car il manque certaines lettres. Aide Belle et les domestiques à les retrouver. Utilise le clavier pour taper les lettres manquantes.

Puis dispose les livres sur l'étagère dans l'ordre des lettres. Touche deux livres avec une lettre jaune pour les intervertir.

Si un livre tombe de l'étagère, touche-le et déplace-le vers le haut pour le remettre en place.



Objectif pédagogique : lettres, ordre des lettres

◆ **Niveau facile :** les lettres à retrouver sont grisées ; il y a moins de livres à remettre en ordre.

◆◆ **Niveau difficile :** les lettres à retrouver n'apparaissent pas ; il y a plus de livres à remettre en ordre.

Nourrir les animaux

Aide Belle et la Bête à nourrir les animaux sur la terrasse. Observe et retiens bien où se trouve chaque animal puis touche les bons emplacements pour que la Bête leur lance à manger.



Écoute ensuite l'instruction et touche le bon animal pour répondre.



Enfin, aide Belle et la Bête à nettoyer le petit animal qui s'est un peu sali. Frotte-le en suivant la flèche.



Objectif pédagogique : mémoire, notions de taille

◆ **Niveau facile :** il faut trouver l'animal qui est le plus petit ou le plus grand parmi 2 choix possibles.

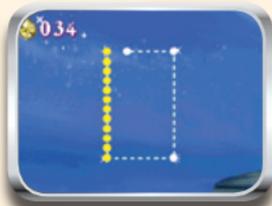
◆◆ **Niveau difficile :** il y a plus d'animaux à nourrir ; il faut trouver l'animal qui est le plus petit ou le plus grand parmi plusieurs choix possibles.

Formes étoilées

Belle et la Bête sont sur la terrasse pour observer les étoiles. Aide Belle à compter les étoiles filantes en touchant chacune d'elles.



Puis relie les étoiles d'un trait pour dessiner la forme.



Retrouve ensuite l'objet que Belle aperçoit dans les étoiles en touchant le bon objet.



Objectif pédagogique : dénombrement, formes, vocabulaire



Niveau facile : il y a moins d'étoiles à compter ; les formes et objets à trouver sont plus simples.



Niveau difficile : il y a plus d'étoiles à compter ; les formes et objets à trouver sont plus compliqués.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger 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**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

E-mail : 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

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits 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.

