

vtech®

Manuel d'utilisation



CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®



AU-DESSUS
DU MONDE DE



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 le jeu éducatif *Disney Planes* de VTech®. Félicitations !

Dusty Crophopper, un petit avion épandeur, a toujours rêvé de participer au Grand rallye du tour du ciel. Ce rêve est maintenant devenu réalité ! Mais le chemin vers la victoire est semé d'embûches... Rejoins Dusty et aide-le à relever tous les défis pour remporter le rallye !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif *Disney Planes* de VTech® compatible avec toutes les consoles **MobiGo®**
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, emballages plastiques, 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.

WARNING! All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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 Planes* 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. Téléchargements

Joue au jeu *Disney Planes* et transfère tes scores sur l'application **Explor@ Park**. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses (trophée de bronze, argent ou or).

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis l'**Explor@ Park**, 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 Planes

Accompagne Dusty Crophopper dans ses aventures ! Touche **Grand Rallye du tour du ciel** pour aider Dusty à remporter le rallye. Touche **Jeu libre** pour accéder directement aux jeux. Tu dois d'abord débloquer les jeux dans **Grand rallye du tour du ciel** pour pouvoir y accéder.



1.2.3. Niveau

Choisis un niveau de difficulté avant d'entrer dans **Grand rallye du tour du ciel**.

Note : La **MobiGo®** ne peut sauvegarder ta progression que pour un niveau à la fois. Si tu choisis de jouer avec l'autre niveau de difficulté, ta progression sera perdue.

En mode **Jeu libre**, choisis ton niveau de difficulté directement dans le menu des jeux.

Tu peux choisir le niveau Facile (représenté par une étoile) ou Difficile (représenté par deux étoiles).

★ **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.



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. Choisis  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.

Clavier



Réinitialisation

Pour remettre les scores à zéro et effacer le suivi des progrès de l'enfant rattaché à cette cartouche, aller sur l'écran du menu principal de la cartouche et taper le code « RESET ». Appuyer sur la touche **ENTRÉE**. Une fois la réinitialisation effectuée, le message « Remise à zéro des scores » apparaît à l'écran.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Le plein de carburant	Mesures, additions
Décollage rapide	Ordre alphabétique
Lecture de la carte	Points cardinaux, coordonnées
Au cœur de l'orage	Coordination main/œil
Résister au vent	Directions, mémoire
Messages à décoder	Rimes
Le dépassement	Lettres majuscules, ordre alphabétique
Dernière ligne droite	Coordination main/œil

3.2. DESCRIPTION DES JEUX



Grand rallye du tour du ciel

Nous sommes au Grand rallye du tour du ciel ! Aide Dusty à terminer premier pendant les différentes étapes de la course ! Incline la **MobiGo®** vers la gauche ou la droite ou appuie sur le bouton directionnel pour guider Dusty. Évite les obstacles jusqu'à la ligne d'arrivée.

Action	MobiGo® v2 (capteur de mouvement)	MobiGo® (commande tactile)
Diriger Dusty	Incline ta console vers la gauche ou vers la droite	Appuie sur le bouton directionnel

Il y a 3 courses au total. Quand tu commences à jouer, tu démarres automatiquement avec la course 1. Les courses 2 et 3 se débloquent si tu termines la course précédente dans les premiers.

Finis la course 1 dans le top cinq pour débloquent la course 2.

Finis la course 2 dans le top trois pour débloquent la course 3.

Course 1 – Vole au dessus des eaux froides de l'océan Atlantique nord, de l'Islande à l'Allemagne. Mais fais attention ! Tu vas avoir besoin de tes compétences de pilote pour éviter les icebergs pendant tout le vol.




Course 2 – Cette course commence en Inde et se termine au Népal. Entre les deux se trouvent dans l'Himalaya les plus hautes montagnes.


Course 3 – La dernière ligne droite de la course démarre du Mexique et se termine à New York. Celui qui gagne cette épreuve sera sacré champion !

Achat d'articles bonus


Tu peux utiliser les insignes des Clés anglaises que tu as collectées pendant les courses pour acheter des bonus qui aideront Dusty à être le meilleur.

Il existe 3 bonus différents : l'accélérateur, le réservoir et la résistance.

 **L'accélérateur** – Il donne à Dusty un élan d'accélération. Appuie sur le bouton **OK** pour utiliser l'accélérateur. Tu peux l'utiliser uniquement lorsque l'icône correspondante apparaît à l'écran.

 **Le réservoir** – Il donne à Dusty un plus grand réservoir. Ici, la jauge de kérosène correspond à son énergie. Une fois que le kérosène de Dusty est épuisé, le jeu se termine. La jauge diminue au fur et à mesure que la course avance et lorsque tu percutes les obstacles.



 **La résistance** – Avec ce bonus, Dusty perd moins d'énergie lorsqu'il heurte un obstacle. La résistance s'enclenche automatiquement lorsqu'il entre dans une zone dangereuse. La couleur de la jauge devient jaune quand le bonus est activé.



Surmonter les obstacles pendant la course

Dans chaque course, Dusty est confronté à des défis qui déclenchent des mini-jeux. Termine-les pour revenir à la course. Les mini-jeux sont listés ci-dessous.

Le plein de carburant

Dusty doit absolument remplir son réservoir avant la course. Utilise la jauge pour trouver de combien de litres de kérosène il a besoin. Touche ensuite le nombre correspondant.



Objectif pédagogique : nombres, additions

★ **Niveau facile** : compter les cases vides jusqu'à la flèche située sur la jauge et trouver le nombre correspondant.

★ ★ **Niveau difficile** : trouver le nombre manquant pour compléter des additions.

Décollage rapide

Es-tu prêt ? La course va commencer ! Complète la suite logique pour aider Dusty à décoller rapidement. Appuie sur le bouton directionnel pour faire défiler les nombres vers la gauche ou vers la droite et appuie sur **OK** pour sélectionner la bonne réponse.



Objectif pédagogique : suites logiques, ordre des nombres

★ **Niveau facile** : compter de un en un pour compléter la suite logique.

★ ★ **Niveau difficile** : compter de deux en deux, de trois en trois ou de cinq en cinq pour compléter la suite logique.

Lecture de la carte

Dusty vole en pleine tempête ! Choisis la bonne direction et sélectionne la bonne case pour l'aider à sortir de l'orage.

Objectif pédagogique : points cardinaux, coordonnées

★ **Niveau facile** : se déplacer d'une ou deux cases en suivant les points cardinaux demandés.

★ ★ **Niveau difficile** : écouter les coordonnées et trouver la zone où la lettre et le chiffre se rencontrent.



Au cœur de l'orage

Dusty se trouve en plein milieu d'un orage et le ciel est rempli d'éclairs. Appuie sur le bouton directionnel pour le guider et éviter les éclairs ainsi que les différents obstacles pour échapper aux dangers.

Objectif pédagogique : coordination main/œil

★ **Niveau facile** : éviter les obstacles et les éclairs.

★ ★ **Niveau difficile** : obstacles plus difficiles et éclairs plus nombreux.



Résister au vent

Le vent souffle... Reproduis la combinaison de flèches pour aider Dusty à rester stable malgré le vent.

Objectif pédagogique : directions, mémoire

★ **Niveau facile** : combinaisons de 3 ou 4 flèches.

★ ★ **Niveau difficile** : combinaisons de 5 ou 6 flèches.



Messages à décoder

Dusty a reçu un message de la tour de contrôle, mais la réception est mauvaise ! Aide Dusty à le déchiffrer en touchant les mots qui riment.

Objectif pédagogique : rimes

★ **Niveau facile** : choix parmi 2 propositions.

★ ★ **Niveau difficile** : choix parmi 3 propositions.



Le dépassement

Dusty essaie de doubler ses concurrents. Pour y parvenir, aide-le à trouver la bonne lettre majuscule ou la lettre qui complète la suite donnée.

Objectif pédagogique : lettres majuscules, ordre alphabétique

★ **Niveau facile** : trouver la lettre majuscule correspondant à la lettre minuscule qui s'affiche à l'écran.

★ ★ **Niveau difficile** : compléter la suite de lettres.



Dernière ligne droite

Dusty et Ripslinger font une course. Qui obtiendra la première place ? Aide Dusty à remporter le Grand rallye du tour du ciel en appuyant sur les flèches du bouton directionnel. Reste bien derrière Ripslinger jusqu'à ce que le cercle soit entièrement coloré. (Ce mini-jeu se débloquent uniquement à la fin de la course 3.)

Objectif pédagogique : coordination main/œil

★ Niveau facile : suivre Ripslinger à l'aide du bouton directionnel.



Jeu libre

Tous les mini-jeux doivent être débloqués pendant les courses. Quand tu rencontres un mini-jeu dans une course, celui-ci se débloquent dans **Jeu libre**. Les jeux à une étoile sont en niveau Facile et se débloquent en jouant à **Grand rallye du tour du ciel** en niveau Facile. Les jeux à deux étoiles sont en niveau Difficile et se débloquent en jouant à **Grand rallye du tour du ciel** en niveau Difficile.



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 / Redémarrer, 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

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 300 (0,12 €/min).

- Via notre site internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance »

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 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.