

vtech®

V. SMILE®
APPRENDRE EN S'AMUSANT

Oui-Oui™

DéTECTIVE D'UN JOUR



Manuel d'utilisation

Copyright © 2009 Chorion Rights Limited. Tous droits réservés. Oui-Oui™ Hachette Livre.

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 **V.Smile**[®], une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**[®], **V.Smile Motion**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™].

Le concept **V.Smile**[®] représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Enfin, dans le **Karaoké**, il développe ses connaissances musicales en chantant avec ses personnages préférés ! Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

VTech[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**[®] 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 **V.Smile**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**[®] et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet www.vsmile.fr



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 !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Oui-Oui – Détective d'un jour** de VTech®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : 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.

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



1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console à la télévision.
- 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.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Karoké
Options
V.Link™



Aventure éducative
Ateliers découvertes

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 3 ateliers dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Karoké : développe ton sens musical et rythmique en chantant avec Oui-Oui !

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond.

V.Link : transfère tes scores sur ta V.Link (vendue séparément).

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, parcours Miniville avec Oui-Oui pour retrouver les objets disparus.

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



Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir le niveau de difficulté (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.



Remarques :

- 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

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sur l'écran des paramètres, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



- ★ **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). Le mode 2 joueurs est accessible dans le **Parcours libre** de l'**Aventure éducative**. Sur l'écran du menu du **Parcours libre**, déplace le joystick vers le bas pour choisir le nombre de joueurs et appuie sur **OK** pour valider. Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile Pocket®** ou **Cyber Pocket™**.



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. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer. Si tu veux changer les paramètres de jeu, déplace le joystick 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. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur.



1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Apprends en t'amusant grâce aux 3 jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière ! Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer. Si tu veux changer les paramètres de jeu, déplace le joystick 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. Par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur.



Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Sur l'écran du menu des **Ateliers découvertes**, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- ★ **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). Sur l'écran du menu des **Ateliers découvertes**, déplace le joystick vers le bas pour choisir le nombre de joueurs et appuie sur **OK** pour valider. Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile Pocket®** ou **Cyber Pocket™**.

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  à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



1.4. KARAOKÉ

Dans ce mode, tu peux chanter les joyeuses chansons de Oui-Oui à l'aide du micro (vendu séparément) et développer ton sens musical et rythmique ! Tu peux également chanter avec Oui-Oui si tu ne possèdes pas de micro !



2. 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



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 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 lorsque tu veux reprendre la partie).



Bouton ABC



Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement au mode **Ateliers découvertes**. 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 des **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .



MODE MOUV'/MODE JOYSTICK

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu joues en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu joues en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

Note : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion**®



V.LINK™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or quand tu joues l'aventure :

Record	Pièce d'or
1 jeu complété	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
2 jeux complétés	Tu gagnes une 2e pièce d'or
3 jeux complétés	Tu gagnes une 3e pièce d'or
4 jeux complétés	Tu gagnes une 4e pièce d'or

Note : la connexion **V.Link™** n'est disponible que sur les consoles **V.Smile Motion®** et **Cyber Pocket™**.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

La potion de Potiron	Observation, identification de la première lettre d'un mot, vocabulaire
Les animaux échappés	Notion de taille, couleurs, dénombrement
Le nettoyage de la grande place	Résolution de problèmes
Le Bois Noir	Observation, classification, formes, coordination main-œil
Miam miam !	Observation, dénombrement, coordination main-œil
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

Le rangement des provisions

Nombres, lettres

Le compte est bon

Observation, dénombrement

Le tri des colis

Formes, chiffres, logique

Karaoké

Rythme et chant

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

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 :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la sélection vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche 	Orienter le joystick vers la gauche ←
Déplacer la sélection vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite 	Orienter le joystick vers la droite →
Sélectionner une destination	OK	OK

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. Aide Oui-Oui à le retrouver. 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 :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Oui-Oui/la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Déplacer Oui-Oui vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Orienter le joystick vers le haut ou vers le bas 
Ramasser un objet, aider Oui-Oui, sélectionner une réponse	OK	OK
Sélectionner une réponse	Boutons colorés 	Boutons colorés 

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.

- 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.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer Oui-Oui vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite ← →
Déplacer Oui-Oui vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Orienter le joystick vers le haut ou vers le bas ↑ ↓
Attraper ou déposer un animal	OK	OK

Objectif pédagogique : notion de taille, couleurs, dénombrement

★ **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 : saute pour 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 marteau.

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



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas 	OK
Déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Sélectionner un outil	- OK -  Boutons colorés	- OK -  Boutons colorés

Objectif pédagogique : résolution de problèmes

★ **Niveau facile :** chaque couleur correspond au même outil à chaque fois.

★★ **Niveau difficile :** chaque couleur 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.

Les champignons bloquent la route ! Pour permettre à Oui-Oui d'avancer, déplace 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, choisis l'objet qui n'est pas de la même forme ou qui n'appartient pas à la même catégorie que les autres.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas 	OK
Déplacer Oui-Oui/la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite ← →
Choisir un champignon	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite, vers l'avant ou vers l'arrière  -  Boutons colorés	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite, vers le haut ou vers le bas ← → ↑ ↓ -  Boutons colorés
Tourner la planche de bois	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite ← →
Valider un choix	OK	OK

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).

Miam miam !

Lorsque Oui-Oui arrive chez la marchande de glaces, il constate que Mlle Chatounette est très occupée. Aide Oui-Oui à servir les clients.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Orienter le joystick vers le haut ou vers le bas 
Valider un choix	OK	OK

Objectif pédagogique : observation, dénombrement

★ **Niveau facile :** les aliments sont espacés les uns des autres.

★★ **Niveau difficile :** les aliments sont plus nombreux et moins espacés.

Paquets ordonnés

Oui-Oui doit charger les paquets dans le bon wagon en fonction de leur forme et couleur.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer les wagons vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Valider un choix	OK	OK

Objectif pédagogique : observation, couleurs, formes

★ **Niveau facile :** il faut choisir le bon wagon en fonction de la forme du paquet.

★★ **Niveau difficile :** il faut choisir le bon wagon en fonction de la forme et de la couleur du paquet.

Mini-jeu : Le cadeau de Potiron

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

Aide Oui-Oui à trouver la première lettre du mot qui apparaît à l'écran.

Aide Oui-Oui à trouver ce qu'est le cadeau en fonction de l'ombre qui apparaît à l'écran.

Aide Oui-Oui à trouver de quelle forme est le cadeau.

Après que tu as 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 :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Valider un choix	- OK  Boutons colorés	- OK  Boutons colorés

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

★ **Niveau facile :** l'ombre de la lettre 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.

Ateliers découvertes

Le rangement des provisions

Oui-Oui aide Mélissa à ranger les provisions : pour cela, il doit ranger les boîtes comportant des lettres dans l'ordre alphabétique ou les boîtes comportant des nombres dans l'ordre décroissant. Choisis deux boîtes à intervertir. Sélectionne d'abord la première boîte puis valide en appuyant sur **OK**. Fais la même chose pour la deuxième boîte et tu verras les boîtes changer de place ! Quand une boîte est à la bonne place, la lettre ou le nombre devient bleu.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Valider un choix	OK	OK

Objectif pédagogique : nombres, lettres

★ **Niveau facile :** ranger les boîtes dans l'ordre alphabétique.

★★ **Niveau difficile :** ranger les boîtes dans l'ordre décroissant des nombres.

Le compte est bon

Oui-Oui donne un coup de main à Mlle Chatounette pour faire l'inventaire de sa marchandise.

Regarde les aliments qui sont sur la table. Combien y en a-t-il sur le présentoir ?



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas	Incliner la V.Mouv' vers l'avant ou vers l'arrière 	Orienter le joystick vers le haut ou vers le bas 
Valider un choix	OK	OK

Objectif pédagogique : observation, dénombrement

★ **Niveau facile :** il y a jusqu'à 8 aliments à compter.

★★ **Niveau difficile :** il y a jusqu'à 12 aliments à compter.

Le tri des colis

Les étiquettes de certains colis ont disparu ! Aide Oui-Oui à trouver l'étiquette manquante pour compléter la suite numérique ou la suite logique de formes.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la sélection vers la gauche ou vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite 	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite 
Valider un choix	- OK -  Boutons colorés	- OK -  Boutons colorés

Objectif pédagogique : forme, chiffres, logique

★ **Niveau facile :** trouver le chiffre manquant dans une suite logique.

★★ **Niveau difficile :** trouver la forme manquante dans une suite logique.

Karaoke

Dans ce mode, tu peux choisir le volume sonore de la mélodie : utilise le joystick pour sélectionner **Volume faible**  ou **Volume fort**  puis appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Tu peux également choisir de chanter avec la voix de Oui-Oui ou seul. Pour cela, sélectionne **Voix activée**  ou **Voix désactivée**  à l'aide du joystick et appuie sur le bouton **OK** pour valider. Par défaut, le volume est fort et la voix activée.

Enfin, utilise le joystick pour choisir une chanson parmi les 4 proposées et appuie sur **OK** pour valider. Prends le micro et suis les mots colorés à l'écran pour chanter ! Tu peux également appuyer sur les boutons colorés pour modifier les pas de danse de Oui-Oui. C'est à toi !



Paroles des chansons

« Vas-y Oui-Oui »

(J. BERNSTEIN - S.R. BERNSTEIN / Adaptation : Y. LECORDIER)

© Chorion Rights Limited

Avec l'autorisation des Éditions EMI MUSIC PUBLISHING France SA

Tous droits réservés pour l'univers entier

« Oui vas-y Oui-Oui ! (Oui-oui !)

Avec ton beau taxi,

En avant Oui-Oui ! (Oui-oui !)

C'est toi qui conduis,

Oui vas-y Oui-Oui ! (Oui-oui !)

Tu as mille amis,

Une merveilleuse journée oui,

Commence aujourd'hui

Oui vas-y Oui-Oui ! »

« La danse de Oui-Oui »

(A. MULLEN / Adaptation : Y. LECORDIER)

© Chorion Rights Limited

Avec l'autorisation des Éditions EMI MUSIC PUBLISHING France SA

Tous droits réservés pour l'univers entier

« Entrez tous dans la danse,

La danse de Oui-Oui, on commence !

C'est un jeu à faire ensemble,

Alors regardez-moi (Oui !)

Hoche la tête comme Oui-Oui (Oui-Oui !)

Tape tape tape des mains (Allez tous ensemble !)

Hoche la tête comme Oui-Oui (Oui-Oui !)

Attention, écoute bien et

Frappe frappe frappe frappe des pieds (Oui !) »

« Quelque chose de beau »

(T. SAMPSON / L. FEATHER / Adaptation : Y. LECORDIER)

© Chorion Rights Limited

Avec l'autorisation des Éditions EMI MUSIC PUBLISHING France SA

Tous droits réservés pour l'univers entier

« C'est bon de faire quelque chose de beau,
D'être généreux,
Ça met votre cœur au chaud,
C'est un secret pour être heureux. »

« Mon taxi »

(T. SAMPSON / L. FEATHER / Adaptation : Y. LECORDIER)

© Chorion Rights Limited

Avec l'autorisation des Éditions EMI MUSIC PUBLISHING France SA

Tous droits réservés pour l'univers entier

« Je roule si bien, je vais si loin,
Bravo à toi et grand merci, mon taxi,
Amis, venez, on va tourner,
Dans les rues ou dans la nature, en voiture ! »



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. 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. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. 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 souhaiateriez 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 que vous rencontrez.
- 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
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : 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

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les 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.

