

vtech®

V. SMILE

ZÉZOU

NOTRE AMI VENU D'AILLEURS



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 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**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 10 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**<sup>®</sup> propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile** et **V.Smile Pocket**, 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

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Zézou, notre ami venu d'ailleurs** de **VTech®**. Félicitations !

Viens faire la connaissance de Zézou, l'extraterrestre venu de la planète Z ! Zézou et ses amis sont venus faire un voyage d'étude sur la Terre. Tout à coup, Zézou voit son vaisseau spatial s'envoler au loin. Les amis de Zézou sont partis en l'oubliant sur la Terre ! Heureusement, Zézou rencontre deux enfants très gentils qui l'invitent à venir à leur école. Zézou va apprendre beaucoup de choses à l'école. Viens jouer et apprendre avec Zézou !

## INCLUS DANS LA BOITE

- Le jeu éducatif **Zézou, notre ami venu d'ailleurs**
- Le manuel d'utilisation
- La carte de garantie de 1 an

## POUR COMMENCER A 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 **Zézou, notre ami venu d'ailleurs** 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

• Ateliers découvertes

## Aventure éducative

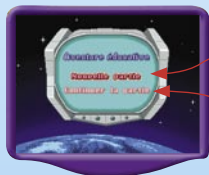


Aide Zézou à retourner sur sa planète en parcourant 4 jeux passionnants. Si tu veux accompagner Zézou dans une aventure extraordinaire, choisis « Jouer l'aventure ». Pour rejouer aux jeux de l'aventure, choisis « Parcours libre » et sélectionne le jeu de ton choix.

### Jouer l'aventure

Relève le défi et joue en suivant l'ordre de l'histoire. Attention : il faut terminer chaque niveau pour accéder au niveau suivant !

Après avoir sélectionné « Jouer l'aventure », tu peux choisir « Continuer la partie » pour reprendre la partie que tu avais commencée, ou « Nouvelle partie » pour en démarrer une autre.



Nouvelle partie

Continuer la partie

### Remarques :

– Cette option n'est pas disponible la première fois que tu joues.

– Afin que la console **V.Smile** mémorise les paramètres du jeu, les piles ne doivent pas être retirées ; si la console fonctionne sur adaptateur, celui-ci doit rester branché et la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu rallumeras la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée

### 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 la manette pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.



Pour plus d'informations sur l'**Aventure éducative**, consulte la rubrique « Activités – Aventure éducative » (page 6).

## Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux 3 jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière ! Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur **OK** pour confirmer.



Pour plus d'informations sur les **Ateliers découvertes**, consulte la rubrique « Activités – Ateliers découvertes » (page 9).

## Options

Les options te permettent d'activer ou de désactiver le fond musical.



## 2. CHOISIR TES 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.

### Niveaux de difficulté

Dans **l'Aventure éducative** et les **Ateliers découvertes**, tu as le choix entre 3 niveaux de difficulté. Utilise la manette pour sélectionner le niveau « Facile », « Normal » ou « Difficile ». Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

### Nombre de joueurs

Dans **l'Aventure éducative** (« Parcours libre ») et les **Ateliers découvertes**, tu as la possibilité de choisir entre le mode « 1 joueur » et le mode « 2 joueurs ».

Pour jouer en mode « 2 joueurs », il est nécessaire de brancher une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec la **V.Smile Pocket**. Dans **l'Aventure éducative** (« Parcours libre »), les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément, de

manière compétitive. Le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

Utilise la manette pour choisir le nombre de joueurs et appuie sur **OK** pour confirmer.

### 3. FONCTIONNALITES

#### Touche Aide

Appuie sur la touche **Aide** située sur la partie mauve de la manette pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

#### Touche Quitter

Appuie sur la touche **Quitter** située sur la partie mauve de la manette pour quitter la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour quitter la partie ou **Non** pour continuer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **Quitter** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause au cours de la partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne **Non** lorsque tu veux reprendre la partie).



#### Touche Ateliers découvertes

La touche **Ateliers découvertes** située sur la partie mauve de la manette te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis **Oui**. Pour continuer ta partie, choisis **Non**.

### 4. ACTIVITES

#### Contenu éducatif

##### Aventure éducative

Jeu 1 – La cour de récré

Jeu 2 – Le labo aux trésors

Jeu 3 – Puzzle magique

##### Contenu éducatif

Reconnaissance des lettres, association mot/image, identification des différentes fonctions dans une phrase (sujet, verbe, complément)

Calcul, additions, soustractions, multiplications, ordres de grandeur

Reconstitution d'un puzzle

Jeu 4 – L’atelier des bricoleurs Assemblage de formes en 2 et 3 dimensions

### Ateliers découvertes

Jeu 1 – Casse-briques

Jeu 2 – Messages codés

Jeu 3 – Orchestre en folie

### Contenu éducatif





Orthographe, identification d’objets, coordination main-œil

Identification d’un mot, structure des phrases, compréhension écrite

Tempo et rythme

## Barre d’état

Dans chaque jeu, la barre d’état s’affiche pour t’indiquer ta progression.

Nombre de vie 	Nombre de «vies » qu’il te reste pour finir le jeu
Nombre de questions 	Nombre de questions ou énigmes que tu as résolues sur le nombre total requis pour terminer le jeu
Chronomètre  04:00	Temps qu’il te reste pour finir le jeu
Score 	Points que tu accumules en répondant aux questions

## Description des activités : Aventure éducative

### Jeu 1 – La cour de récré



Pour son premier jour d’école, Zézou tente d’apprendre le français. Chacun de ses camarades tient entre ses mains une pancarte avec un mot inscrit dessus. Zézou doit retrouver le mot commençant par la lettre qui apparaît au-dessus de sa tête (niveau facile), identifier le mot correspondant à l’image au-dessus de sa tête (niveau normal), ou trouver la fonction (sujet, verbe ou complément) d’un mot ou d’un groupe

de mots dans une phrase (niveau difficile). Aide Zézou à identifier lequel de ses amis tient la bonne pancarte.

**Objectif pédagogique :** reconnaissance des lettres, association mot/objet, identification des fonctions dans une phrase.

**Niveau facile :** trouver le mot commençant par la lettre qui apparaît au-dessus de Zézou.

**Niveau normal :** trouver le mot correspondant à l’image au-dessus de Zézou.

**Niveau difficile :** trouver la partie d’une phrase qui correspond à la fonction qui apparaît au-dessus de Zézou (sujet, verbe ou complément).

**Commandes :**

Manette vers le haut : Zézou se déplace vers le haut.

Manette vers le bas : Zézou se déplace vers le bas.

Manette vers la gauche : Zézou se déplace vers la gauche.

Manette vers la droite : Zézou se déplace vers la droite.

Bouton **OK** : 1. Sélectionne l'enfant qui se trouve près de Zézou.

2. Zézou saute sur les rochers au milieu de la rivière.

3. Zézou joue avec les différents jeux qui se trouvent dans la cour.

**Jeu 2 – Le labo aux trésors**

Zézou a besoin de réparer son téléphone intersidéral pour pouvoir communiquer avec sa famille. Pour cela, il doit chercher les pièces manquantes cachées dans les 4 coffres aux trésors du laboratoire. Chaque coffre s'ouvre différemment. Dans le niveau "facile", Zézou doit collecter le nombre exact d'étoiles inscrit sur chaque coffre pour pouvoir les ouvrir. Pour

les autres niveaux, Zézou doit récupérer les clés permettant d'ouvrir les coffres en trouvant le résultat des opérations. Chaque fois que Zézou obtient une clé, il lui faut trouver quel coffre elle ouvre. Zézou doit ouvrir tous les coffres pour collecter toutes les pièces manquantes à son téléphone intersidéral.

**Objectif pédagogique :** calcul, additions, soustractions, multiplications, ordres de grandeur.

**Niveau facile :** calcul.

**Niveau normal :** additions, soustractions.

**Niveau difficile :** additions complexes, soustractions, multiplications.

**Commandes :**

Manette vers le haut : Zézou se déplace vers le haut.

Manette vers le bas : Zézou se déplace vers le bas.

Manette vers la gauche : Zézou se déplace vers la gauche.

Manette vers la droite : Zézou se déplace vers la droite.

Bouton **OK** : 1. Ramasse les chiffres et les signes mathématiques qui sont au sol.

2. Ouvre un coffre à l'aide de la clé.



### Jeu 3 – Puzzle magique



Zézou s’amuse beaucoup au gymnase ! Il montre à ses camarades le sport qu’il adore pratiquer sur sa planète. Mais soudain, il fait malencontreusement tomber le tableau d’affichage qui s’écroule en morceaux. Aide Zézou à ramasser les pièces tombées sur le terrain en évitant les ballons de basket.



Une fois toutes les pièces réunies, il faut maintenant les assembler correctement pour reconstituer le tableau. Dépêche-toi, le temps est limité !

**Objectif pédagogique :** reconstitution d’un puzzle.

**Niveau facile :** reconstitution d’un puzzle simple (9 pièces).

**Niveau normal :** reconstitution d’un puzzle plus complexe (9 pièces).

**Niveau difficile :** reconstitution d’un puzzle (16 pièces).

**Commandes (pour ramasser les pièces au sol) :**

Manette vers le haut : Zézou se déplace vers le haut.

Manette vers le bas : Zézou se déplace vers le bas.

Manette vers la gauche : Zézou se déplace vers la gauche.

Manette vers la droite : Zézou se déplace vers la droite.

Bouton **OK** : non utilisé.

**Commandes (pour reconstituer le puzzle) :**

Manette vers le haut : déplace les pièces du puzzle vers le haut.

Manette vers le bas : déplace les pièces du puzzle vers le bas.

Manette vers la gauche : déplace les pièces du puzzle vers la gauche.

Manette vers la droite : déplace les pièces du puzzle vers la droite.

Bouton **OK** : sélectionne/désélectionne les pièces du puzzle. Lorsqu’une pièce est sélectionnée, des flèches apparaissent pour t’indiquer les directions dans lesquelles tu peux les déplacer.

## Jeu 4 – L'atelier des bricoleurs



La maîtresse d'école a demandé à toute la classe de sortir chercher des formes afin de construire une maquette.



Aide Zézou à ramasser les formes nécessaires pour construire la maquette. Ecarte les caisses qui sont en travers de ton passage. Une fois les formes collectées, retourne dans la classe avec Zézou et aide-le à les placer au bon endroit pour assembler l'objet.

**Objectif pédagogique :** assemblage de formes en 2 et 3 dimensions.

**Niveau facile :** formes en 2 dimensions.

**Niveau normal :** formes en 3 dimensions (de 2 à 4 par maquette).

**Niveau difficile :** formes en 3 dimensions (de 4 à 8 par maquette).

**Commandes (pour ramasser les formes) :**

Manette vers le haut : 1. Zézou se déplace vers le haut ;  
2. déplace les obstacles vers le haut.

Manette vers le bas : 1. Zézou se déplace vers le bas ;  
2. déplace les obstacles vers le bas.

Manette vers la gauche : 1. Zézou se déplace vers la gauche ;  
2. déplace les obstacles vers la gauche.

Manette vers la droite : 1. Zézou se déplace vers la droite ;  
2. déplace les obstacles vers la droite.

Bouton **OK** : ramasse les formes qui sont par terre.

Bouton rouge : remet les formes et les obstacles à leur place initiale.  
Toutes les formes amassées seront perdues.

**Commandes (pour construire l'objet) :**

Manette vers le haut : déplace la forme vers le haut.

Manette vers le bas : déplace la forme vers le bas.

Manette vers la gauche : déplace la forme vers la gauche.

Manette vers la droite : déplace la forme vers la droite.

Bouton **OK** : prends ou pose une forme.

## Description des activités : Ateliers découvertes

### Jeu 1 – Casse-briques



Déplace Zézou vers la gauche ou vers la droite et fais tomber les lettres en envoyant les balles sur les livres. La balle rebondit sur la tête de Zézou. Attrape les lettres et remets-les dans le bon ordre pour former le mot en bas de l'écran correspondant à l'image dessinée au tableau.

Attention : dans les niveaux "normal" et "difficile", certaines lettres n'appartiennent pas

au mot à trouver. Si Zézou en attrape une, dirige-le vers la poubelle et appuie sur **OK** pour y jeter la lettre inutile.

**Objectif pédagogique** : orthographe, coordination main-œil.

**Niveau facile** : former des mots courts.

**Niveau normal** : former des mots un peu plus longs et identifier les lettres non utilisées.

**Niveau difficile** : former des mots longs et identifier les lettres non utilisées.

#### Commandes :

Manette vers le haut : non utilisée.

Manette vers le bas : non utilisée.

Manette vers la gauche : déplace Zézou vers la gauche.

Manette vers la droite : déplace Zézou vers la droite.

Bouton **OK** :

1. Place la lettre attrapée dans un carré vide.
2. Jette une lettre inutile à la poubelle.
3. Envoie une nouvelle balle en l'air.

Bouton **Aide** : appuie une première fois pour avoir un indice, une lettre du mot à trouver t'est alors donnée. Appuie de nouveau sur le bouton pour entendre à nouveau les instructions.

### Jeu 2 – Messages codés



Plusieurs phrases défilent une à une en bas de l'écran. Aide Zézou à y trouver le mot inscrit en haut de l'écran (niveau "facile") ou à remettre les mots dans le bon ordre pour construire des phrases correctes (niveaux "normal" et "difficile"). Appuie une première fois sur **OK** pour sélectionner un bloc contenant un ou plusieurs mots. Appuie de nouveau sur **OK** pour en sélectionner un deuxième. Les 2 blocs vont



intervertir leur place. Change ainsi l'ordre des mots jusqu'à ce que Zézou constitue une phrase correcte.

Un paragraphe contient 4 phrases. Il donne la description d'un objet. Une fois que Zézou a remis ces phrases dans le bon ordre, l'objet décrit apparaît à l'écran. Il faut faire vite ! Les phrases s'accumulent au bas de l'écran !

**Objectif pédagogique :** identification d'un mot, structure des phrases, compréhension écrite.

**Niveau facile :** identifier dans une phrase le mot inscrit en haut de l'écran. 20 phrases au total.

**Niveau normal :** un seul bloc de mots à échanger. 20 phrases au total. Les différentes fonctions de la phrase sont indiquées par des couleurs différentes. Le sujet est en bleu, le verbe est en vert, le complément est en rose et les éventuels adverbes sont en violet.

**Niveau difficile :** plusieurs blocs de mots à échanger. 28 phrases au total.

#### Commandes :

Manette vers le haut : non utilisée.

Manette vers le bas : non utilisée.

Manette vers la gauche : déplace Zézou vers la gauche.

Manette vers la droite : déplace Zézou vers la droite.

Bouton **OK** : 1. Sélectionne/désélectionne un mot.

2. Ramasse l'objet décrit par le paragraphe reconstitué.

### Jeu 3 – Orchestre en folie



Zézou devient chef d'orchestre ! Choisis une mélodie de la liste et écoute l'orchestre de l'école la jouer.



Pendant la mélodie, des notes de musique colorées défilent sur la scène. Appuie sur le bouton de la même couleur que la note lorsqu'elle se trouve devant le bon instrument. Si tu arrives à appuyer sur le bon bouton au bon moment, tu entendas le son de l'instrument devant lequel tu as positionné la note de musique.

**Objectif pédagogique** : tempo et rythme.

**Niveau facile** : les notes de musique défilent lentement.

**Niveau normal** : les notes de musique défilent un peu plus vite.

**Niveau difficile** : les notes de musique défilent vite.

**Commandes :**

Manette vers le haut : déplace le curseur vers le haut pour choisir une mélodie.

Manette vers le bas : déplace le curseur vers le bas pour choisir une mélodie.

Manette vers la gauche : non utilisée.

Manette vers la droite : non utilisée.

Bouton **OK** : non utilisée.

Boutons colorés : appuie sur le bouton correspondant à la couleur de la note de musique au bon moment.

## 5. 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, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 6. EN CAS DE PROBLEME

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 l'adaptateur de la console ou enlevez les piles. Si le problème persiste, appuyez sur la touche **Reset** située sous la console à l'aide d'un objet pointu (un stylo, par exemple).

## 7. SERVICES 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

**E-mail :** [vtech\\_conseil@vtech.com](mailto: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 :** VTECH Electronics Canada Ltd

5407 Eglinton Avenue West  
Suite 103  
Ontario M9C 5K6  
CANADA

**Tél. :** 1 877 352 8697

## **8. AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE**

### **AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS**

- 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 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.
- Joue dans une pièce bien éclairée.

### **AVERTISSEMENTS 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 regardent certaines images télévisées ou 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.

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.

# vtech®

# V. SMILE

## Découvre vite tous les autres jeux V.smile !



Et bien d'autres encore...

## Collectionne-les tous !

Chaque jeu est vendu séparément.  
Disponibilité et date de sortie à vérifier  
sur [www.vsmile.fr](http://www.vsmile.fr)

© 2005 VTech  
Imprimé en Chine  
91-02088-069 ☎