

vtech®

V. SMILE®

ABC LAND ADVENTURE



Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech**[®], 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, les enfants s'intéressent de plus en plus jeunes aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes quant au contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech**[®] a spécialement conçu **V.Smile**[®], la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 7 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 et des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux amusants et faciles à utiliser, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile**[®], dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu est adapté 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 **ABC Land Aventure** de **VTech®**. Félicitations !

C'est la panique au parc d'ABC Land Aventure ! Voulant faire fonctionner la machine, Grand-père a appuyé sur un mauvais bouton et tous les anneaux magiques se sont éparpillés à travers le parc... Sans eux, ABC Land Aventure devra fermer ! Parcours les 6 mondes fantastiques d'ABC Land Aventure et rapporte le plus d'anneaux possible pour réparer la machine.

Au fil de l'aventure, tu apprends l'alphabet, les chiffres, les formes, les couleurs et tu enrichis ton vocabulaire. Mais fais bien attention à toutes les petites créatures que tu croises en chemin !

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Brancher la console **V.Smile®** à la télévision.
- S'assurer que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **ABC Land Aventure** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

2. MENUS

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur OK pour confirmer ton choix.



1. Aventure éducative

2. Ateliers découvertes

3. Options

Aventure éducative

Dans ce mode de jeu, tu peux parcourir 6 lieux fantastiques.

Si tu as déjà joué, tu peux choisir entre « Continuer la partie » ou « Nouvelle partie ».



Choisis cette option pour continuer la partie où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué.

Choisis cette option pour commencer une nouvelle aventure.

Quand tu éteins la console **V.Smile®**, la partie en cours est sauvegardée. Cette fonction n'est disponible que si le jeu n'est pas retiré de la console et si l'alimentation n'est pas interrompue. Si tu rallumes la console, tu peux reprendre ta partie à l'endroit où tu l'as quittée en sélectionnant « Continuer la partie » dans le mode **Aventure éducative**.

Ateliers découvertes

Dans ce mode, tu peux jouer à l'un des 4 ateliers de jeux pour apprendre en t'amusant !

Options

Dans l'écran Options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme (choisir « désactivée ») ou choisir le mode « Nombre de vie illimité » pour jouer sans jamais perdre. Déplace la manette à droite ou à gauche pour faire ton choix, puis appuie sur OK pour confirmer.

Choisis 🟢 pour enregistrer les options choisies et commencer à jouer ou 🔄 pour changer à nouveau les options.

3. FONCTIONNALITÉS

Boutons de la manette de jeu

Aide

Appuie sur le bouton **Aide** pour entendre à nouveau l'instruction ou des indices utiles. La barre d'état apparaît pour afficher l'état de la partie.

Quitter

Appuie sur le bouton **Quitter** pour quitter la partie. Si tu veux vraiment sortir du jeu, choisis 🟢. Pour continuer ta partie, choisis 🚫.

Bouton Ateliers découvertes

Le bouton **Ateliers découvertes** te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une 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 ta partie, choisis 🚫.

Paramètres de jeu

Tu peux changer les paramètres de jeu en choisissant « Nouvelle partie ». Utilise la manette pour faire ton choix, puis appuie sur OK pour valider.

Barre d'état



Au cours de la partie, la barre d'état s'affiche à l'écran pour t'indiquer tes performances.

Le nombre d'anneaux magiques que tu as trouvés est affiché en haut et à droite de l'écran. Les anneaux magiques se trouvent sur ton chemin tout au long du jeu : n'oublie pas d'en ramasser autant que possible !

4. ACTIVITÉS

Objectifs pédagogiques :

Aventure éducative

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Magasin de jouets | Les lettres de l'alphabet et leur ordre |
| 2. Secrets de monstres | Les lettres majuscules et minuscules |
| 3. La Course des canards | Enrichissement du vocabulaire |
| 4. Invasion d'insectes | Les couleurs et les formes |
| 5. Jardin secret | Initiation à la lecture |
| 6. Manège en folie ! | Orthographe |

Ateliers découvertes

- | | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| 1. Hippo'lettres | L'ordre alphabétique |
| 2. Attrape'lettres | Les lettres majuscules et minuscules |
| 3. Insectes chasseurs | Apprendre à épeler les mots |
| 4. Labyrinthe de formes | Les couleurs et les formes |

Aventure éducative :

• Menu

Le mode de jeu **Aventure éducative** se compose de 6 jeux. Utilise la manette pour les sélectionner et appuie sur OK pour confirmer ton choix.

Secrets de
monstres

Magasin de
jouets

La course des
canards



Invasion
d'insectes

Manège
en folie !

Jardin secret

• Jeu 1 – Magasin de jouets

Commençons l'aventure dans un fantastique magasin de jouets ! Utilise la manette pour te déplacer et appuie sur OK pour sauter sur les tremplins à lettres afin de découvrir l'alphabet. Pousse ou tire la manette pour monter ou descendre les échelles. N'oublie pas d'attraper les anneaux magiques pour aider Grand-père à réparer la machine.



Fais bien attention aux hippopotames gloutons, aux robots et aux balles bondissantes que tu croieras sur ton chemin ! Saute dessus pour les arrêter ! Saute sur le petit train pour parcourir rapidement le magasin de jouets, mais n'oublie pas de tirer la manette vers le bas pour te baisser quand tu passes dans un tunnel !

Objectifs pédagogiques :

Découverte des lettres, de leur prononciation et de l'ordre alphabétique.



Niveau facile : découvre les lettres, leur forme, leur prononciation et leur position dans l'ordre alphabétique.



Niveau difficile : apprend les lettres de manière plus approfondie.

• Jeu 2 – Secrets de monstres

Seras-tu assez courageux pour aller affronter le monstre dans sa tanière ?

Un écran géant affiche les questions des monstres. Utilise la manette pour te déplacer sur les cases en bas de l'écran et appuie sur OK pour sauter sur celle qui contient la bonne réponse. Tu peux également appuyer sur les boutons colorés de la manette pour répondre. Si tu réponds correctement à toutes les questions du monstre, il te fera entrer dans un endroit secret où des monstres ont été enfermés dans des boîtes. Saute sur les boîtes pour attraper plein d'anneaux magiques, mais ne laisse pas les monstres te faire tomber ! Attrape le parapluie magique et utilise-le pour te déplacer dans les airs.



Objectifs pédagogiques :

Les lettres minuscules et majuscules.



Niveau facile : apprend les lettres et l'ordre alphabétique.



Niveau difficile : identifie les lettres minuscules et majuscules et associe-les.

• Jeu 3 – La Course des canards

Et si on faisait une petite promenade sur la rivière ?

Dans ce jeu, navigue sur le dos d'un canard en évitant les tortues, les canetons et les crocodiles !

Lorsque tu arrives devant les trois bouées, tu dois trouver à quelle image appartient la lettre qui s'affiche sur ton canard. Nage dans la ligne d'eau qui contient la bonne réponse.



Objectifs pédagogiques :

Initiation à la lecture.



Niveau facile : identifie la première lettre de mots simples. Découvre la prononciation de ces mots.



Niveau difficile : identifie la première lettre de mots plus difficiles. Découvre leur prononciation et la manière dont on les épelle.

• Jeu 4 – Invasion d'insectes

Voici un monde dans lequel tu trouveras beaucoup d'anneaux magiques, mais qui est aussi rempli d'insectes volants et rampants !

Pousse la manette vers le haut pour monter aux échelles et appuie sur OK pour sauter de l'une à l'autre. Mais fais attention, les échelles sont infestées d'insectes qui cherchent à te barrer le passage !



Lorsque tu arrives au château aux multiples portes, cherche la porte qui te permettra de sortir en suivant les indices (couleurs et formes). Trouve la porte sur laquelle est affichée la couleur ou la forme demandées. Déplace la manette à gauche ou à droite pour te placer en face de la bonne porte et pousse la manette vers le haut pour entrer.

Objectifs pédagogiques :

Associer les formes et les couleurs.



Niveau facile : découvre les couleurs et les formes en reproduisant le modèle.



Niveau difficile : identifie les couleurs et les formes.

• Jeu 5 – Jardin secret

As-tu déjà rêvé de voler dans les airs, accroché à un ballon ? C'est possible dans le jardin secret !

Saute pour attraper un ballon qui passe et utilise la manette pour le diriger. Fais bien attention aux abeilles et aux oiseaux curieux qui se cachent dans les arbres !



Lorsque tu arrives aux tunnels en bois, choisis celui qui correspond à l'objet que tu entends.

Objectifs pédagogiques :

Initiation à la lecture – Vocabulaire.



Niveau facile : découvre des mots simples ainsi que leur prononciation. Apprends à les épeler.



Niveau difficile : découvre des mots plus difficiles ainsi que leur prononciation. Apprends à les épeler.

• Jeu 6 – Manège en folie !

Entre dans ce manège fou pour vivre la plus drôle des aventures !

Saute sur les plates-formes flottantes en évitant les clowns coquins sur leurs échasses ! N'oublie pas de tirer la manette vers le bas pour t'accroupir si les clowns en monocycle roulent au-dessus de toi !



Saute dans la petite montgolfière et utilise la manette pour te déplacer à travers le champ de foire. Méfie-toi des éléphants volants qui soufflent des bulles colorées !

Au cours de ton voyage en ballon, tu rencontres des bulles-lettres formant un mot auquel il manque des lettres. Dirige la montgolfière pour attraper les bulles contenant les lettres manquantes.

Objectifs pédagogiques :

Découverte de l'orthographe de mots simples.



Niveau facile : découvre des mots simples d'une ou deux syllabes.

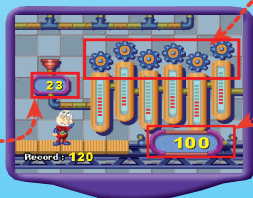


Niveau difficile : découvre des mots plus longs de deux ou trois syllabes.

Salle des résultats

Après chaque jeu, tu peux voir combien d'anneaux magiques tu as ramassés et combien de points tu as gagnés.

Nombre d'anneaux magiques que tu as collectés au cours de cette aventure.



Chaque roue représente l'un des 6 lieux de l'aventure.

Nombre d'anneaux magiques que tu as collectés dans toute la partie.

Ateliers découvertes

• Jeu 1 – Hippo'lettres

Les bébés hippopotames veulent traverser la rivière pour rejoindre leur maman, mais le pont est cassé ! Utilise la manette pour déplacer les lettres afin de reconstituer l'ordre alphabétique.

Quand tu as trouvé la réponse, appuie sur le bouton OK pour que les lettres tombent plus vite.



Objectifs pédagogiques :

Apprentissage de l'ordre alphabétique.



Niveau facile : trouve les deux lettres manquantes dans une suite de 6 lettres.



Niveau difficile : trouve les trois lettres manquantes dans une suite de 6 lettres.

• Jeu 2 – Attrape'lettres

Aide la maman cane à trouver ses petits !

Utilise la manette pour déplacer la maman cane face à l'œuf qui contient la lettre correspondante et appuie sur le bouton OK pour valider.



Objectifs pédagogiques :

Les lettres majuscules et minuscules.



Niveau facile : seules des lettres majuscules s'affichent. Associe les lettres en fonction de leur forme et de leur son.



Niveau difficile : la maman cane porte des lettres majuscules tandis que les œufs affichent des lettres minuscules. Associe les lettres majuscules aux lettres minuscules correspondantes.

• Jeu 3 – Insectes chasseurs

Aide les insectes à trouver une lettre manquante !

Un mot auquel il manque une lettre s'affiche en bas de l'écran. Utilise la manette pour déplacer les insectes sur les lianes jusqu'à la lettre manquante. Fais attention aux bulles d'eau glissantes ! Appuie sur OK pour sauter de liane en liane.



Objectifs pédagogiques :

Vocabulaire – Initiation à la lecture.



Niveau facile : des mots d'une ou deux syllabes sont affichés, auxquels il manque une lettre.



Niveau difficile : des mots de deux ou trois syllabes sont affichés, auxquels il manque une lettre.

• Jeu 4 – Labyrinthe de formes

Les clowns fous adorent jouer ! Viens les rejoindre ! Ecoute bien la voix qui t'indique une couleur ou une forme et utilise la manette pour déplacer le clown vers cette couleur ou cette forme. Dépêche-toi, car une fois que le temps est écoulé, toutes les formes et les couleurs incorrectes s'écroulent !



Objectifs pédagogiques :

Les couleurs et les formes.



Niveau facile : associe 3 couleurs primaires et 3 formes à leur nom.



Niveau difficile : associe 6 couleurs primaires et 6 formes à leur nom.

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou d'abrasifs.
- Eviter toute exposition prolongée de **V.Smile®** 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.
- Entreposer **V.Smile®** et son contenu dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures. Ne jamais essayer de démonter la console **V.Smile®**.

6. EN CAS DE PROBLEME

Insérer ou enlever une cartouche de jeu sans avoir au préalable mis la console en position **Arrêt** peut provoquer un dysfonctionnement. Si cela se produit et que les touches **Marche/Arrêt/Redémarrer** ne répondent pas, veuillez débrancher la prise adaptateur de la console ou enlever les piles. Puis rebrancher l'adaptateur ou réinstaller les piles. Si la console ne répond toujours pas, appuyer sur la touche **Reset** sous la console à l'aide d'un objet pointu.

7. GARANTIE

Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.

Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech®**. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi – sans préjudice de la garantie légale – nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech®** de 1 an – pièces et main-d'œuvre – contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech®** ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech®**, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).
3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH – VTECH Electronics Europe SA

2-6 rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

4. Nous vous demandons de joindre au colis :
 - une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
 - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).
5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

8. 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 SA

2-6 rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

VTECH Electronics Canada Ltd

Suite 103

Eglinton Avenue West

Ontario

CANADA

M9C 5K6 5407

Tél. : 1 877 352 8697

9. ATTENTION : AVERTISSEMENTS SUR L'EPILEPSIE !

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRECAUTIONS A PRENDRE

- 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 susceptible d'être connecté à un

écran, joue à une bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Lorsque tu joues, il est recommandé de faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

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.

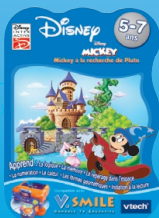
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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 la 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.

©2004 VTech

Imprimé en Chine

91-02088-004-000 (法)