

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **HIT Bob le Bricoleur - Les p'tits chantiers de Bob** de VTech™. Félicitations !

Bob le Bricoleur est toujours prêt à aider les gens autour de lui. Aujourd'hui, Bob a une journée bien remplie et il a besoin de ton aide pour effectuer les chantiers qui lui sont confiés.

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **HIT - Bob le Bricoleur - Les p'tits chantiers de Bob**.
2. Le manuel d'utilisation.
3. La carte de garantie 1 an.

POUR COMMENCER À 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 **HIT Bob le Bricoleur - Les p'tits chantiers de Bob** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- * Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

Choisis ton mode de jeu

Dirige la manette en haut et en bas pour choisir un mode de jeu. Appuie sur OK pour valider ton choix.



Aventure éducative

Ateliers découvertes

Options

Aventure éducative

Accompagne Bob sur les différents chantiers qui lui sont confiés et assiste-le dans toutes ses tâches. Tu découvriras ainsi tous les secrets du bricolage.

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.



Remarque :

- 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 réallumeras la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.

Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux d'**Ateliers découvertes** qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence spécifique ! Pour changer le niveau de difficulté, dirige la manette à droite ou à gauche et sélectionne «Facile» ou «Difficile». Appuie sur OK pour confirmer ton choix.

Options

Dans **Options**, tu peux activer ou désactiver la musique de fond en déplaçant la manette vers la droite ou vers la gauche. Appuie sur OK pour confirmer.

Les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, suis les instructions pas à pas pour choisir les paramètres de jeu. A toi de décider du niveau de difficulté, du nombre de joueurs ou du personnage avec lequel tu vas jouer.

1. Niveaux de difficulté



Niveau facile

Niveau difficile

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.

2. Nombre de joueurs

Si le jeu est utilisé avec la console **V.Smile™**, il est possible de jouer à 2 joueurs. Pour accéder au mode 2 joueurs, il est nécessaire de brancher une seconde manette de jeu (vendue séparément). L'écran de sélection du mode 2 joueurs n'apparaît que lorsque la deuxième manette est branchée. Dans **Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative et marquent les points sur un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément de manière compétitive et le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

3. Ateliers découvertes

Dans ce mode de jeu, tu peux choisir le niveau de difficulté, le nombre de joueurs et le véhicule avec lequel tu veux jouer. Dirige la manette à droite ou à gauche selon tes préférences, puis appuie sur **OK** pour confirmer. Si tu veux garder les paramètres existants, appuie sur **OK** pour sélectionner **OUI**. Si tu veux changer les paramètres, dirige la manette vers la droite pour sélectionner **NON**, et appuie sur **OK** pour confirmer. Ensuite sélectionne le niveau de difficulté, le nombre de joueurs, etc.

En mode 2 joueurs*, chacun peut choisir le personnage avec lequel il veut jouer. En mode 1 joueur, tu choisis ton personnage et tu joues contre un autre personnage contrôlé par la machine.

*Accessible seulement si le jeu est utilisé avec la console **V.Smile™** et si une deuxième manette est branchée à la console.

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE

Appuie sur la touche **AIDE** située sur la partie mauve de la manette pour réentendre 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 abandonner la partie ou **NON** pour la poursuivre. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne pas confirmer).



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 (raccourci). 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 **Ateliers découvertes**, choisis **OUI**. Pour continuer ta partie, choisis **NON**.



ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Le mode Aventure éducative se compose de 4 jeux + 2 jeux Bonus. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur le bouton OK pour confirmer ton choix.

Aventure éducative

Jeu 1 - Murs troués

Jeu Bonus - Attrap'oeufs

Jeu 2 - Colis perdus

Jeu 3 - Cache-cache outils

Jeu 4 - Tuyaux colorés

Jeu Bonus - Suis-moi

Ateliers découvertes

Jeu 1 - Boîte à formes

Jeu 2 - Course aux nombres

Jeu 3 - Labyrinthe coloré

Jeu 4 - Buuuut !

Contenu éducatif

Les formes

Coordination main-oeil

Les lettres - l'alphabet

Identification d'objet - vocabulaire

Les couleurs

La mémoire

Contenu éducatif

Les formes

Le dénombrement

Les couleurs

Reconnaissance des lettres

Commandes de base

←	Se déplacer vers la gauche
→	Se déplacer vers la droite
↓	Se déplacer vers le bas
↑	Se déplacer vers le haut
Bouton OK	Sélectionner

Aventure éducative

Cache-cache outils

Colis perdus



Tuyaux colorés

Murs troués

Description des activités dans Aventure éducative

La barre d'état dans Aventure éducative

Dans les quatre jeux, la barre d'état s'affiche en haut de l'écran pour t'indiquer ta progression (nombre de vies restantes, score, etc.).



* Jeu 1 - Murs troués

Les murs et les toits de la ferme de Monsieur Potager ont été démolis par ce farceur de Potimarron. Bob doit réparer les murs en ramassant les briques dont la forme correspond aux trous. Dirige la manette vers la droite ou la gauche, en haut ou en bas selon la direction où tu veux aller. Fais attention aux animaux et aux roues qui traînent. Sur ton chemin, ramasse le maximum d'écrous possible pour augmenter ton score.



Objectif pédagogique : Identifier les formes.



Niveau facile : il y a 5 formes à trouver.



Niveau difficile : il y a 5 formes à trouver parmi un choix de bonnes et de mauvaises réponses.

* Jeu Bonus - Attrap' oeuf

Ramasse autant d'œufs que possible avant qu'ils ne se cassent. Plus tu en attrapes, plus tu marques des points.

Objectif pédagogique : Développer le sens de l'observation et la coordination main-œil.



* Jeu 2 - Colis perdus

Tristan a perdu des colis un peu partout dans la ville et Bob veut l'aider à les retrouver. Dirige la manette selon la direction où tu veux aller et ramasse les colis qui portent la même lettre que celle indiquée en haut à gauche de l'écran.



Objectif pédagogique : Identifier les lettres selon un modèle.



Niveau facile : identifier les lettres majuscules.



Niveau difficile : identifier les lettres minuscules.

* Jeu 3 - Cache-cache outils

Madame Percival voudrait faire réparer le vieux bâtiment de l'école et demande l'aide de Bob, mais Potimarron a caché tous les outils. Regarde si tu peux l'aider à les retrouver en cherchant celui qui s'affiche en haut et à gauche de l'écran. Utilise la manette pour te déplacer. Attention aux livres volants et aux autres obstacles placés sur ton chemin ! Ramasse le plus d'écrous possible pour gagner plus de points.



Objectif pédagogique : développer le sens de l'observation et apprendre à identifier les outils. Développer le vocabulaire du bricolage.



Niveau facile : Regarde l'image en haut de l'écran pour trouver 10 outils cachés dans l'école.



Niveau difficile : Regarde le contour en haut de l'écran pour trouver 10 outils cachés dans l'école.

* Jeu 4 - Tuyaux colorés

Il y a des fuites d'eau dans la ville. Bob aide à repeindre les vieux tuyaux pour réparer les fuites et éviter qu'ils ne rouillent. Utilise la manette pour ramasser les gouttes de peinture de la couleur des tuyaux qui fuient. N'oublie pas de ramasser aussi les «vies» en chemin.



Objectif pédagogique : apprendre à identifier et nommer les couleurs.



Niveau facile : 7 tuyaux ont besoin d'être repeints avec 4 couleurs primaires.



Niveau difficile : 7 tuyaux ont besoin d'être repeints avec 4 autres couleurs

* Jeu Bonus - Suis-moi !

Une fois que Bob a fini de repeindre les tuyaux, il doit descendre sous terre pour vérifier les canalisations. Potimarron se cache dans les tuyaux de différentes couleurs. Mémore bien l'ordre dans lequel il apparaît,

puis suis-le en appuyant sur les quatre boutons colorés qui correspondent aux couleurs des tuyaux dans lesquels Potimarron est apparu. Pour finir, ramasse autant d'écrous que possible !

Objectif pédagogique : Développer la mémoire.



Description des activités dans Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux d'**Ateliers découvertes** qui te permettront chacun de développer une aptitude particulière.



Boîte à formes

Labyrinthe coloré

Buuut !

Course aux nombres

La barre d'état dans «Ateliers découvertes»

Dans les quatre jeux, la barre d'état s'affiche en haut de l'écran pour t'indiquer ta progression (nombre de vies restantes, score, etc.).



* Jeu 1 - Boîte à formes

Joue avec Roulo, Ben ou Scoup pour trouver la forme correspondant à l'objet affiché en haut de l'écran. Utilise la manette pour déplacer le curseur sur la bonne réponse et appuie sur OK pour confirmer ton choix.

Objectif pédagogique : Identifier les formes.



Niveau facile : Identifier des formes simples.



Niveau difficile : Identifier des formes complexes.

* Jeu 2 - Course aux nombres

Regarde bien le nombre et les objets affichés en haut de l'écran et ramasse



la bonne quantité de caisses de chacun des objets. Oriente la manette de gauche à droite pour diriger le véhicule et pousse-la vers le haut pour le faire accélérer. Evite les obstacles sur la route, ou ils te feront ralentir.

Objectif pédagogique : Initiation au calcul.



Niveau facile : ramasse 8-9 objets.



Niveau difficile : ramasse 12-15 objets et évite les mauvaises réponses.



* Jeu 3 - Labyrinthe coloré

Suis la couleur indiquée en haut de l'écran pour sortir du labyrinthe. Pour jouer, dirige la manette dans la direction où tu veux aller.



Objectif pédagogique : Identification des couleurs.



Niveau facile : il y a un seul chemin correct qui mène à la sortie.



Niveau difficile : il y a plusieurs chemins, mais un seul mène à la sortie.

* Jeu 4 - Buuuut !

Joue avec Scoup, Ben ou Roulo pour envoyer le ballon dans le but qui contient la bonne lettre. Dirige la manette à droite ou à gauche pour viser un but et appuie sur **OK** pour envoyer le ballon.



Objectif pédagogique : Identifier les lettres.



Niveau facile : identifier la lettre qui est identique aux autres.



Niveau difficile : identifier la lettre qui manque selon l'ordre alphabétique.

ENTRETIEN

- * Pour nettoyer la console **V.Smile™**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- * Eviter 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, éviter les chocs contre des surfaces dures.

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** ou **REDÉMARRER**, débrancher l'adaptateur de la console ou enlever 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).

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 :

Services consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château-d'eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

Email : 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- 5407 Eglinton Avenue
West Etobicoke
Ontario M9C 5K6
CANADA
Tél : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À 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 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.

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 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.

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 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 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 8 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™** 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.*