



Le Parc d'attractions

Manuel d'utilisation



vtech®

V. SMILE®

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®**, 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 de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés, permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Cette cartouche de jeu propose sept jeux, dans lesquels votre enfant joue à son rythme et exerce des compétences précises. Avec les modes **Jeu libre** et **Au hasard**, votre enfant peut choisir les jeux ou bien laisser place à la surprise. Enfin, dans le **Karaoqué**, il développe ses connaissances musicales en chantant avec ses personnages préférés ! Et avec le mode multi-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®** et **V.Smile Pocket®**, dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. 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

Bienvenue au Parc d'attractions Cranium ! Rejoins Neuro naute™, Vocabu ver™, Chat d'œuvre™ et Étoile montante™ dans sept jeux amusants pour créer, jouer, découvrir et partager ! Avec Cranium, **on a tous du talent** !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Cranium – Le Parc d'attractions** 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.

1. 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 éducatif **Cranium – Le Parc d'attractions** 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 la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Joue tout seul : Accompagne les personnages Cranium dans leurs aventures en jouant de manière autonome.

Joue avec des amis : Défie tes amis dans les différents jeux !

Karaoke : Développe ton sens musical et rythmique à travers cinq chansons délirantes !

Options : Tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond et le chronomètre.

1.1. JOUE TOUT SEUL

Dans ce mode, tu joues aux différents jeux de façon autonome.

Choisis **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.



Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode **Jeu libre**). 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 et le mode de jeu (**Jeu libre** ou **Au hasard**).

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le haut et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.



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 5-6 ans.

Mode de jeu

Sélectionne le mode **Jeu libre** pour choisir tes jeux préférés parmi les 7 proposés, ou le mode **Au hasard** pour jouer de façon aléatoire ; la console choisira parmi 4 jeux seulement.

1.2. JOUE AVEC DES AMIS

Ici, tu peux défier jusqu'à trois de tes amis !

Pour jouer en mode multi-joueurs avec tes amis sur la console **V.Smile®**, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Le mode multi-joueurs est également accessible sur la console **V.Smile Pocket®** : les joueurs jouent alors à tour de rôle.

Dans le mode **Joue avec des amis**, jusqu'à 4 joueurs peuvent jouer ensemble. Les joueurs jouent de façon compétitive (le joueur qui a le meilleur score gagne), soit à deux, soit à tour de rôle en fonction de l'activité.

Les joueurs utilisent les manettes de façon aléatoire, selon les instructions des personnages Cranium.

Choisis **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut le jeu se met en niveau facile et en mode 2 joueurs et **Jeu libre**). 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, le mode de jeu et le nombre de joueurs.

Pour choisir les paramètres de jeu, oriente la manette vers le haut pour sélectionner le niveau de difficulté, le nombre de joueurs et le mode de jeu, et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente la manette vers le haut et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut le jeu se met en niveau facile.

★ **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 5-6 ans.

Mode de jeu

Sélectionne le mode **Jeu libre** pour choisir tes jeux préférés parmi les 7 proposés, ou le mode **Au hasard** pour jouer de façon aléatoire ; la console choisira parmi 4 jeux seulement.

1.3. KARAOKÉ

Dans ce mode, tu peux chanter les chansons délirantes de Cranium à l'aide du micro et développer ton sens rythmique et musical !



1.4. 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** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



Chronomètre Activé / Désactivé : sur l'écran des options, tu peux également choisir d'activer ou de désactiver le chronomètre. Par défaut le chronomètre est activé. Pour jouer sans limite de temps, choisis l'option **Désactivé** à l'aide de la manette, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

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**. 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 confirme pas ton choix de quitter et sélectionne  lorsque tu veux reprendre la partie).



BOUTON ABC

ABC

Ce bouton n'est pas valide dans le jeu Cranium.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Les défis logiques de Neuro naute™

Course de l'espace

Suites logiques, reconnaissance d'objets

Zoo des sons

Classification, identification des animaux et de leur cri

La scène d'Étoile montante™

Méga chef d'orchestre

Musique, identification des instruments, rythme

Danse, danse, danse !

Mémorisation, suites de mouvements, repérage dans l'espace

L'atelier de Chat d'œuvre™

La roulette des animaux

Créativité, classification, observation et identification des animaux

Le monde des lettres de Vocabu ver™

La maison des lettres

Vocabulaire, reconnaissance d'objets familiers

Le lac des mots à trous

Orthographe, vocabulaire

Karaoké

Rythme et chant

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Course de l'espace

Traverse l'espace en trombe avec Neuro naute™ pour attraper les objets qui manquent et compléter les suites logiques !

Utilise la manette pour diriger la fusée. Appuie sur le bouton **OK** pour pulvériser les astéroïdes et pour attraper les objets manquants !

Tout au long de ta course, récolte des bonus pour t'aider : un chronomètre pour obtenir du temps supplémentaire, un bouclier pour te protéger ou une baguette magique pour faire disparaître les astéroïdes. Et surtout évite les obstacles !

N'oublie pas de ramasser les pierres précieuses pour gagner plus de points !

Objectif pédagogique : suites logiques, reconnaissance d'objets



Niveau facile : les objets manquants sont indiqués en transparence à l'écran.



Niveau difficile : les objets manquants ne sont pas indiqués. Pour attraper les objets, il faut pulvériser les astéroïdes en appuyant sur le bouton **OK**.



Commandes :

↑	Déplacer la fusée vers le haut
↓	Déplacer la fusée vers le bas
→	Accélérer
←	Reculer
Bouton OK	Attraper un objet/pulvériser un astéroïde

Zoo des sons

Aide Neuro naute™ à associer les animaux et leur cri ou leur environnement !

Selon le niveau de difficulté, tu dois désigner l'animal correspondant au son que tu entends ou l'animal qui ne vit pas à l'endroit indiqué.

Ramasse des pierres précieuses pour augmenter ton score.

À la fin de la partie, utilise le micro pour imiter le cri des animaux !



Objectif pédagogique : classification, identification des animaux et de leur cri



Niveau facile : identification des animaux et de leur cri.



Niveau difficile : identification des animaux et de leur environnement.

Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner un animal (niveau facile)
↑ ↓ → ←	Sélectionner un animal (niveau difficile)
Bouton OK	Valider le choix (niveau difficile)

Méga chef d'orchestre

Joue de la musique avec Étoile montante™ !

Tu dois aider les personnages Cranium à jouer de leur instrument en rythme ! Lorsqu'un instrument passe dans le cercle en haut de l'écran, sélectionne l'instrument correspondant pour l'entendre jouer !

Fais attention, le rythme s'accélère à chaque fois que tu passes une étape !



À la fin de la partie, crée ta propre mélodie en appuyant sur les boutons colorés ou en utilisant la manette pour jouer des instruments et gagner des pierres précieuses supplémentaires.

- Objectif pédagogique :** musique, identification des instruments, rythme
- ★ **Niveau facile :** utiliser les boutons colorés pour sélectionner un instrument.
- ★★ **Niveau difficile :** utiliser la manette pour sélectionner un instrument. Rythme plus rapide.

Commandes :

Boutons colorés	Sélectionner un instrument (niveau facile)
↑ ↓ → ←	Sélectionner un instrument (niveau difficile)
Bouton OK	Valider le choix (niveau difficile)

Danse, danse, danse !

Danse avec Étoile montante™ et observe bien ses pas de danse. Selon le niveau de difficulté, appuie sur les boutons colorés ou utilise la manette pour reproduire les mouvements.

À la fin de la partie, crée ta chorégraphie et danse sur les pierres précieuses pour en récolter un maximum et gagner plus de points !



- Objectif pédagogique :** mémorisation, suites de mouvements, repérage dans l'espace
- ★ **Niveau facile :** répéter 3 à 4 pas de danse en utilisant les boutons colorés.
- ★★ **Niveau difficile :** répéter 4 à 5 pas de danse en utilisant à la fois la manette et les boutons colorés.

Commandes :

Bouton rouge	Faire un petit saut
Bouton jaune	Faire un tour complet
Bouton bleu	Faire une roue
Bouton vert	Faire un flip arrière
↑	Faire un pas vers le haut
↓	Faire un pas vers le bas
→	Faire un pas vers la droite
←	Faire un pas vers la gauche

La roulette des animaux

Reconstitue des animaux avec la roulette des animaux de Chat d'œuvre™.

Appuie sur les boutons colorés pour faire tourner et pour arrêter les roulettes afin de reconstituer un animal.

Appuie sur le bouton **OK** à tout moment pour créer un animal rigolo.

Arrête-toi sur les pierres précieuses pour gagner plus de points !



Objectif pédagogique : créativité, classification, observation et identification des animaux



Niveau facile : le nom de l'animal à reconstituer est donné.



Niveau difficile : seul un indice sur le milieu naturel de l'animal à reconstituer est donné.

Commandes :

Boutons colorés	Faire tourner et arrêter les roulettes
-----------------	--

La maison des lettres

Aide Vocabu ver™ à trouver les objets commençant par la lettre indiquée.

Utilise la manette pour déplacer la loupe sur un objet qui commence par la lettre indiquée, puis appuie sur le bouton **OK** pour valider.

N'oublie pas de récolter des pierres précieuses pour augmenter ton score !



Objectif pédagogique : vocabulaire, reconnaissance d'objets familiers



Niveau facile : trouver les objets dans un même décor.



Niveau difficile : trouver les objets dans plusieurs décors à la fois. Les objets sont plus nombreux.

Commandes :

↑ ↓ → ←	Déplacer la loupe
Bouton OK	Valider le choix

Le lac des mots à trous

Va pêcher des lettres avec Vocabu ver™ pour compléter les mots.

Utilise la manette pour déplacer la canne à pêche, puis appuie sur le bouton **OK** pour attraper un poisson.

Pêche des pierres précieuses pour gagner plus de points et fais attention à ne pas attraper le mouton qui circule aussi dans le lac !

À la fin de la partie, utilise le micro pour répéter l'un des mots que tu as complétés.

Objectif pédagogique : orthographe, vocabulaire

★ **Niveau facile :** les lettres manquantes apparaissent en transparence dans le mot.

★★ **Niveau difficile :** aucun indice n'est donné.

Commandes :

↑ ↓ → ←	Déplacer la canne à pêche
Bouton OK	Valider le choix

KARAOKÉ

Chante des chansons avec Étoile montante™ !

Orient la manette vers la gauche ou vers la droite pour choisir une chanson parmi les cinq proposées et appuie sur le bouton **OK** pour valider.

Choisis le volume sonore de la mélodie : utilise la manette pour sélectionner **Volume faible** 📢 ou **Volume fort** 🔊.

Tu peux également personnaliser les chansons et les rendre plus amusantes. Choisis **Ajoute des mots** pour mettre tes mots préférés dans la chanson et sélectionne **Oui**. Si tu préfères chanter sur les paroles originales de la chanson, sélectionne **Non**.

Puis, sélectionne **OK** et appuie sur le bouton **OK** pour valider.

Si tu as choisi d'ajouter des mots à la chanson, tu accèderas au menu **Ajoute des mots**.

Orient alors la manette vers la gauche ou vers la droite pour choisir des mots rigolos à ajouter à la chanson et appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

Enfin, prends le micro et suis les mots colorés à l'écran pour chanter ! C'est à toi !



Paroles des chansons

Brousse, brousse

« Brousse, brousse,
J'aime la brousse,
J'aime la brousse et la jolie savane.
Y'a des tigres, y'a des lions,
Y'a des léopards,
J'aime la brousse et la jolie savane. »

Le chat du fermier

« Monsieur Cochon as-tu vu
Le chat du fermier ?
Depuis hier il a disparu,
Où est-il caché ?
Pas un seul miaou,
Que des meuh-meuh,
Et des cot-cot et même des glou-glou.
Mais toujours pas de miaou,
On le cherche partout ! »

Les poissons

« Tous les poissons dans l'océan,
Du plus petit au plus grand,
Jouent ensemble et font en plongeant
Plouf ! C'est amusant !
Et quand ils sont fatigués,
Et veulent se reposer,
Ils repartent de leur côté,
Plouf ! C'est terminé. »

Sur la plage

« Sur la plage, y'a du sable,
 Tu peux faire de beaux châteaux.
 Pour aller t'amuser et nager dans l'eau,
 Regarde et prends garde aux crabes !
 Sur la plage, y'a du sable,
 Tu peux faire de beaux châteaux.
 Pour aller t'amuser et nager dans l'eau,
 Regarde et prends garde aux crabes ! »

Drôle d'alphabet

« A B C D E F G,
 Qu'il est drôle mon alphabet !
 H I J K L M N
 Prends le micro et entre en scène.
 O P Q R S T U
 V W X Y Z »

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, 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 **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.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est bien 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 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 **V.Smile®**.

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 souhaiteriez nous soumettre, nous vous suggérons de contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière 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

Email : 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.



© 2007 VTech
Imprimé en Chine.
91-02088-604 ㊞

© 2007 Cranium, Inc. Tous droits réservés. Les éléments suivants sont des marques de commerce ou des marques déposées par Cranium, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays : Chat d'œuvre, Cranium, Étoile montante, Neuro naute, Vocabu ver, le logo Cranium et le logo cerveau.