

vtech®

V. SMILE®

Les aventures du
Petit Chaperon Rouge



vtech®

V. SMILE®

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**[®], 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 **Les aventures du Petit Chaperon Rouge** de **VTech®**. Félicitations !

Partage les aventures du Petit Chaperon Rouge et aide-la à résoudre les épreuves que vous rencontrerez sur le chemin qui vous mènera chez Mère-Grand ! Pour cela, il te faudra reconnaître les lettres, les mots et les couleurs en te méfiant des ennemis sur ton chemin, mais aussi retrouver le loup, tester ta mémoire et ta logique. Tu pourras également écouter et lire l'histoire du Petit Chaperon Rouge.

INCLUS DANS LA BOÎTE

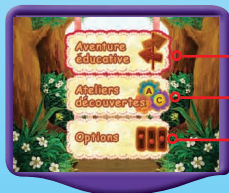
1. Le jeu éducatif **Les aventures du Petit Chaperon Rouge**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Les aventures du Petit Chaperon Rouge** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1. MENU PRINCIPAL

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



Aventure éducative

Ateliers découvertes

Options

Aventure éducative : Connais-tu le Petit Chaperon Rouge ? Vis chacune des étapes de l'histoire en partageant une aventure palpitante avec elle. Tu peux également lire ou écouter ses aventures.

Ateliers découvertes : Quatre ateliers de jeux qui te permettront de t'amuser et d'acquérir ou de développer de nouvelles compétences.

Options : Sur l'écran des options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme ou choisir le mode « Nombre de vies : illimité » pour jouer sans jamais perdre.

Déplace la manette vers le haut ou vers le bas pour sélectionner **Musique** ou **Nombre de vies**.



Déplace la manette vers la gauche pour activer la musique ou vers la droite pour la désactiver. Appuie sur **OK** pour confirmer.

Déplace la manette vers la gauche pour choisir un nombre de vies « standard » ou vers la droite pour choisir un nombre de vies « illimité » qui te permet de ne jamais perdre. Appuie sur **OK** pour confirmer.

Bouton OK : déplace la manette sur ce bouton et appuie sur **OK** pour valider tes choix et revenir au menu.

2. CHOISIR LES PARAMÈTRES DE JEU

2.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Lorsque tu entres dans le mode **Aventure éducative**, tu as le choix entre 3 modes différents.



Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, tu peux ensuite sélectionner **Continuer la partie** pour reprendre la partie où tu l'as quittée, ou en commencer une nouvelle en choisissant **Nouvelle partie**.



Continuer la partie: reprends la partie où tu l'as quittée.

Nouvelle Partie: commence une nouvelle aventure.

Record

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lorsque tu joues pour la première fois.

- Pour que la console **V.Smile®** garde en mémoire les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne avec un adaptateur) et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras à nouveau la console, tu pourras continuer la partie précédemment commencée.

Si tu choisis **Nouvelle partie**, tu verras apparaître l'écran de choix du niveau de difficulté et du nombre de joueurs. Si les réglages te conviennent, appuie sur **OK** pour commencer la partie ; sinon, utilise la manette pour faire tes choix.

Déplace la manette vers le haut ou vers le bas pour sélectionner **Niveau de difficulté** ou **Joueurs**.

Déplace la manette sur l'icône « 1 étoile » pour choisir le niveau facile ou sur l'icône « 2 étoiles » pour choisir le niveau difficile. Appuie sur **OK** pour confirmer.

Déplace la manette sur l'icône « 1 joueur » pour jouer seul ou sur l'icône « 2 joueurs » pour jouer à deux. Appuie sur **OK** pour confirmer.

Quand tu es satisfait de tes choix, déplace la manette sur le **bouton**  et appuie sur **OK** pour valider.

Remarque :

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre ou tous les deux en même temps de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent de manière compétitive. Le joueur qui trouve la bonne réponse marque le point.

Parcours libre

Dans le menu « Parcours libre », tu pourras jouer ou t'entraîner librement aux jeux de l'aventure éducative. Utilise la manette pour sélectionner le jeu de ton choix, puis appuie sur **OK** pour valider.



Dans ce menu, tu pourras également régler le niveau de difficulté et choisir le mode « 1 joueur » ou « 2 joueurs ».

Ecouter l'histoire

En choisissant **Ecouter l'histoire**, tu entreras dans l'histoire du Petit Chaperon Rouge. Tu pourras alors écouter l'histoire et la lire chapitre par chapitre.

Nom et numéro du chapitre

Déplacer la manette vers la gauche pour sélectionner cette flèche. Cliquer sur **OK** pour revenir en arrière dans l'histoire.

Déplacer la manette de gauche à droite pour sélectionner le bouton  et cliquer sur **OK** pour marquer une pause dans le défilement de l'histoire. Le bouton se transforme en une flèche. Sélectionner le bouton  et cliquer sur **OK** pour continuer à écouter l'histoire.



Numéro de la page

Texte de l'histoire

Déplacer la manette vers la droite pour sélectionner cette flèche. Cliquer sur **OK** pour avancer dans l'histoire.

2.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Apprends en t'amusant grâce à 4 jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière en vocabulaire, logique, mémoire et orthographe !

Dans le menu « Ateliers découvertes », déplace la manette de gauche à droite pour sélectionner le jeu de ton choix, puis appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Dans ce menu, tu pourras également régler le niveau de difficulté et choisir le mode « 1 joueur » ou « 2 joueurs ».

FONCTIONNALITÉS

Boutons de la manette de jeu

Aide ?

Appuie sur le bouton **Aide** pour entendre à nouveau les instructions.

Quitter

Le bouton **Quitter** te permet de quitter le jeu en cours pour revenir au menu précédent ou de faire une pause. Une fenêtre « Quitter ? » s'ouvre alors pour te permettre de confirmer si tu veux vraiment sortir du jeu.



Déplace la manette sur  pour quitter la partie ou sur  pour continuer la partie. Si tu souhaites seulement faire une pause, sélectionne  pour reprendre ta partie. Appuie sur **OK** pour valider.

Quand tu appuies sur le bouton **Quitter** dans le mode **Ecouter l'histoire**, tu sors de l'histoire et tu reviens au menu de **l'Aventure éducative**.

Le bouton **Quitter** te permet d'accéder au menu précédent.

Ateliers découvertes

ATELIERS DÉCOUVERTES
ABC

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 sélectionnant  et en appuyant sur **OK** pour sortir de la partie. Pour continuer la partie, choisis  et appuie sur **OK**.

Commandes simples

- | | | | |
|-------|----------------------------|------------------|-----------------------|
| (←) | Se déplacer vers la gauche | (← +OK) | Sauter vers la gauche |
| (→) | Se déplacer vers la droite | (→ +OK) | Sauter vers la droite |
| (↑) | Se déplacer vers le haut | Bouton OK | Sauter |
| (↓) | Se déplacer vers le bas | | |

Barres d'état



Question : question ou énigme à résoudre.

Nombre de vies : Nombre de vies qu'il te reste pour terminer le jeu.

Score : Points que tu accumules en répondant aux questions ou en attrapant les bonus.

Réponses : attrape la lettre ou le papillon correct pour répondre à la question.

Bonus : attrape un diamant ou un papillon pour gagner des points, ou un cœur pour gagner une vie.

Obstacle : tu perds une demi-vie lorsque tu ne parviens pas à éviter un ennemi ou un obstacle. Le Petit Chaperon Rouge se met alors à clignoter pendant quelques secondes : elle est invincible !

ACTIVITÉS

Objectifs pédagogiques

Aventure éducative

Le chemin des mots	➔	Orthographe & vocabulaire
Papillons' couleurs	➔	Couleurs
Cache-cache loup	➔	Mémoire, vocabulaire & observation
Vol' lettres	➔	Orthographe & vocabulaire
Ecouter l'histoire	➔	Lecture

Ateliers découvertes

Les lapins malins	➔	Vocabulaire & lecture
La ronde des fleurs	➔	Mémoire
Les oiseaux gazouilleurs	➔	Logique
La danse des mots	➔	Orthographe & vocabulaire

Aventure éducative

Introduction

Le mode de jeu **Aventure éducative** se compose de 4 jeux. Tu peux parcourir toute l'aventure dans le mode **Jouer l'aventure**, ou choisir le jeu de ton choix à l'aide de la manette dans le mode **Parcours libre**.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, une introduction narrative apparaît avant chaque jeu. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur OK pour commencer directement à jouer.

Jeu 1 : Le chemin des mots

Sur le chemin qui la mène chez Mère-Grand, le Petit Chaperon Rouge découvre des feuilles qui volètent et où sont accrochées des lettres. Aide-la à attraper les lettres pour écrire le mot correspondant à l'image qui s'affiche en haut de l'écran. Fais bien attention d'éviter les ennemis rencontrés en chemin, et n'oublie pas d'attraper les bonus pour gagner des points et des vies. Lorsque tu parviens à écrire un mot correctement, une étoile apparaît : attrape-la, elle te permettra de gagner d'autres points. Pense aussi à explorer les passages secrets pour en gagner encore plus !



Objectif pédagogique : écrire un mot dans l'ordre correct.

★ **Niveau facile** : écrire des mots simples de 3 à 5 lettres.

★★ **Niveau difficile** : écrire des mots plus compliqués de 5 lettres

Jeu 2 : Papillons' couleurs

Des dizaines de papillons se sont mis à voler sur le lac autour de Petit Chaperon Rouge. Aide-la à attraper les papillons correspondant à la couleur demandée en sautant de nénuphar en nénuphar. Fais bien attention de t'arrêter à temps pour éviter les ennemis rencontrés en chemin et n'oublie pas d'attraper les bonus. Tu pourras passer au-dessus ou au-dessous de l'eau au milieu de diamants de toutes les couleurs et de cœurs : essaye d'en attraper le plus possible pour gagner encore plus de points et des vies !



Objectif pédagogique : ramasser des papillons correspondant à une couleur donnée.

★ **Niveau facile** : ramasser de nombreux papillons d'une même couleur avec seulement quelques papillons d'autres couleurs.

★★ **Niveau difficile** : ramasser des papillons d'une même couleur perdus au milieu d'une multitude de papillons d'autres couleurs.

Jeu 3 : Cache-cache loup

Le loup s'est caché dans la maison de Mère-Grand. Aide le Petit Chaperon rouge à le retrouver le plus vite possible en déplaçant ta manette à l'endroit où tu penses qu'il s'est caché. Mais méfie-toi : des pièges te feront croire que c'est le loup !

Objectif pédagogique : découvrir le loup caché parmi des objets qui peuvent faire penser à un loup et mémoriser les objets déjà découverts pour ne pas cliquer dessus à nouveau.



★ **Niveau facile** : retrouver le loup parmi 7 objets.

★★ **Niveau difficile** : retrouver le loup parmi 10 objets.

Jeu 4 : Vol' lettres

Sur le chemin qui la mène au champ de Mère-Grand, le Petit Chaperon Rouge voit des lettres voler autour d'elle. Aide-la à ramasser les lettres dans le bon ordre pour écrire le mot puis saute sur la feuille lorsque l'image correspondant au mot s'y affiche. Veille à éviter les obstacles rencontrés en chemin et n'oublie pas d'attraper les bonus. Lorsque tu réussis à retrouver un mot, une étoile apparaît : attrape-la, et elle te permettra de gagner plus de points !



Objectif pédagogique : ramasser les lettres permettant d'écrire un mot et associer l'image correspondant à ce mot.

★ **Niveau facile** : écrire et associer des mots simples de 3 à 5 lettres.

★★ **Niveau difficile** : écrire et associer des mots plus compliqués de 5 à 6 lettres.

Ateliers découvertes

Le mode de jeu **Ateliers découvertes** propose 4 jeux. Utilise la manette pour les parcourir et appuie sur **OK** pour en choisir un.

Dans le menu **Ateliers découvertes**, tu pourras également régler le niveau de difficulté et choisir le mode « 1 joueur » ou « 2 joueurs ».

Jeu 1 : Les lapins malins

Un mot s'inscrit à l'écran puis 4 petits lapins apparaissent, tenant chacun une feuille avec une image. A toi de retrouver l'image qui se rapporte au mot écrit. Donne ta réponse en appuyant sur le bouton correspondant à la couleur de la feuille.

Objectif pédagogique : associer un mot à l'image qui lui correspond.



★ **Niveau facile** : associer un mot simple de 3 à 6 lettres à une image.

★★ **Niveau difficile** : associer un mot plus compliqué de 6 à 9 lettres à une image.

Jeu 2 : La ronde des fleurs

Le loup te propose un défi : il aligne une suite de fleurs colorées selon un ordre précis. Essaie de mémoriser cet ordre avant que les fleurs ne disparaissent. C'est maintenant à ton tour d'aligner les fleurs dans le même ordre : appuie sur les boutons colorés pour sélectionner les fleurs.

Objectif pédagogique : mémoriser une séquence de couleurs.



★ **Niveau facile** : mémoriser une suite de fleurs simple.

★★ **Niveau difficile** : mémoriser une suite de fleurs plus compliquée.

Jeu 3 : Les oiseaux gazouilleurs

Des oiseaux colorés sont alignés selon une certaine logique : à toi de retrouver l'oiseau qui vient après pour compléter la suite selon la même logique. Appuie sur l'un des boutons colorés pour donner ta réponse.

Objectif pédagogique : comprendre la logique dans une suite de couleurs et continuer cette suite.



★ **Niveau facile** : continuer une suite logique simple.

★★ **Niveau difficile** : continuer une suite logique plus complexe.

Jeu 4 : La danse des mots

Des lettres s'affichent sur des petits panneaux pour écrire le mot correspondant à l'image. Malheureusement, des lettres se sont mélangées et le mot n'est pas écrit correctement. Trouve les lettres à inverser pour écrire correctement le mot, et appuie sur le bouton coloré correspondant à la bonne flèche pour répondre.



Objectif pédagogique : repérer une erreur dans l'écriture d'un mot et la corriger.



Niveau facile : corriger des mots simples de 4 et 5 lettres.



Niveau difficile : corriger des mots plus compliqués de 5 et 6 lettres.

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, 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 :

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 (0,12 € / 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 - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- 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.

AVERTISSEMENT 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 conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Découvre vite tous les jeux V. Smile® et rejoins tes héros préférés dans de nouvelles aventures !



Et bien d'autres encore...

Apprends en t'amusant !

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur
le site Internet www.vsmile.fr

© 2005 VTech
Imprimé en Chine
91-02088-100 (2)