



Disney
PRINCESSES

Disney
Cendrillon

Le rêve enchanté de Cendrillon



vtech®

V. SMILE®

Disney Cendrillon © Disney.

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 les consoles **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 **Disney Cendrillon – Le rêve enchanté de Cendrillon** de **VTech®**. Félicitations !

Bienvenue dans le monde merveilleux de Cendrillon ! Au cours de cette fabuleuse aventure, tu devras utiliser toutes tes connaissances en calcul, en orthographe, en logique, en musique et bien d'autres pour aider Cendrillon à réaliser ses rêves et devenir, toi aussi, une princesse.

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney Cendrillon - Le rêve enchanté de Cendrillon**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 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 éducatif **Disney Cendrillon - Le rêve enchanté de Cendrillon** 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

Options

Aventure éducative : rejoins Cendrillon et ses amis dans une palpitante aventure en parcourant huit environnements inspirés des grandes scènes du film Disney.

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux quatre ateliers de jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

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.

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



- Musique activée
- Musique désactivée
- Nombre de vies illimité
- Nombre de vies standard
- Bouton OK

Musique Activée / Désactivée

Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard / Illimité

Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide de la manette et appuie sur **OK** pour confirmer.

Bouton OK : appuie sur ce bouton pour valider tes choix.

2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu. À toi de décider du nombre de joueurs et du niveau de difficulté avec lequel tu vas jouer.

Paramètres de l'Aventure éducative

Dans le mode **Aventure éducative**, essaie de réunir toutes les qualités qui font de Cendrillon une vraie princesse. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.



- Jouer l'aventure
- Parcours libre
- Record

- **Jouer l'aventure** : aide Cendrillon à réaliser ses rêves en jouant dans l'ordre de l'histoire. Dans ce mode, tu devras terminer chaque niveau pour accéder au suivant.
- **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. Oriente la

manette vers la gauche ou la droite pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

- **Record** : tu peux voir ici ton meilleur score.

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée ou **Nouvelle partie** pour en commencer une autre.



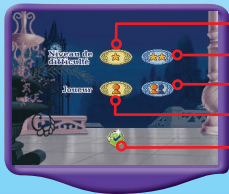
Continuer la partie

Nouvelle partie

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console **V.Smile®** 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 nombre de joueurs.



Niveau facile

Niveau difficile

Mode 2 joueurs

Mode 1 joueur

Valider les options choisies

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

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 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.

3 – Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique Activités : Aventure éducative.




Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique Activités : Ateliers découvertes.

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE



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

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **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 **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  lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES



La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, 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 .

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Jeu 1 : Être serviable	Calcul
Jeu 2 : Aimer les animaux	Suites logiques
Jeu 3 : Aimer la musique	Initiation à la musique
Jeu 4 : Être une bonne amie	Repérage dans l'espace / directions
Jeu 5 : Savoir partager	Vocabulaire et recettes de cuisine
Jeu 6 : Être élégante	Créativité
Jeu 7 : Être éloquente	Vocabulaire / orthographe
Jeu 8 : Savoir danser	Coordination main-œil

Ateliers découvertes

Jeu 1 : Le casseur de briques	Orthographe
Jeu 2 : Souris savantes	Calcul
Jeu 3 : Le garde-manger	Classification
Jeu 4 : Notes de musique	Initiation à la musique

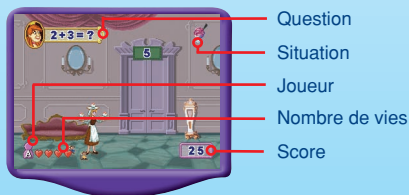
Aventure éducative

Menu Parcours libre

L'**Aventure éducative** se compose de 8 jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (Parcours libre), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

L'écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.



Question : question ou énigme à résoudre.

Situation : le temps qu'il te reste pour finir le jeu.

Joueur : indique quel joueur est en train de jouer.

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

Score : points que tu accumules en répondant aux questions.

Activités : Aventure éducative

Introduction

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

Liste des qualités

Dans le mode **Aventure éducative**, une liste des qualités s'affiche à l'écran après chaque jeu. Aide Cendrillon à remplir toutes les qualités de cette liste pour devenir une vraie princesse !



Jeu 1 : Être serviable

Cendrillon essaie toujours de se rendre utile. Madame de Trémaine, sa belle-mère, et Anastasie et Javotte, ses belles-sœurs, lui demandent de leur apporter des glaces. Pour guider Cendrillon jusqu'à la bonne porte, résous l'opération affichée en haut à gauche de l'écran. Le résultat correspond au numéro de la porte où Cendrillon doit se rendre. Lorsque tu as trouvé la bonne porte, appuie sur **OK** pour valider ta réponse. Il faut faire vite ou la glace va fondre ! Attention à ne pas te faire bousculer par Lucifer !

Objectif pédagogique : le calcul



Niveau facile : additions avec des nombres à 1 chiffre.



Niveau difficile : additions avec des nombres à 1 ou 2 chiffres.

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer Cendrillon vers le haut

Manette vers le bas : déplacer Cendrillon vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer Cendrillon vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer Cendrillon vers la droite

Bouton OK : ouvrir la porte

Jeu 2 : Aimer les animaux

Cendrillon adore s'occuper des animaux. Elle veut aider les poules à traverser la rivière, mais le pont est cassé ! Trouve le rondin qui permettra de le réparer pour que les poules puissent rentrer chez elles. Quand tu as trouvé, déplace le curseur rose sur la bonne réponse à l'aide de la manette.

Objectif pédagogique : développement du sens logique



Niveau facile : suites simples. Choix de 3 réponses.



Niveau difficile : suites plus complexes. Choix de 4 réponses.

Commandes :

Manette vers le haut : non valide

Manette vers le bas : non valide

Manette vers la gauche : déplacer le curseur vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer le curseur vers la droite

Bouton OK : valider la réponse sélectionnée



Jeu 3 : Aimer la musique

Cendrillon adore chanter. Utilise la manette pour déplacer la baguette de haut en bas et jouer la note qui apparaît dans le cadre. Essaie d'attraper toutes les notes pour que Cendrillon puisse chanter une chanson !

Objectif pédagogique : initiation à la musique

★ **Niveau facile** : chansons simples.

★★ **Niveau difficile** : chansons plus complexes ou plus rapides.

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer la baguette vers le haut

Manette vers le bas : déplacer la baguette vers le bas

Manette vers la gauche : non valide

Manette vers la droite : non valide

Bouton OK : non valide

Jeu 4 : Être une bonne amie

Oh non ! Gus s'est perdu dans le jardin ! Aide-le à retrouver son chemin en suivant les grains de maïs. Cendrillon t'indiquera la direction à prendre.

Objectif pédagogique : repérage dans l'espace / les 4 points cardinaux

★ **Niveau facile** : les directions (4 points cardinaux) sont indiquées sur une boussole.

★★ **Niveau difficile** : les directions (4 points cardinaux) n'apparaissent pas à l'écran (indiquées vocalement).

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer Gus vers le haut

Manette vers le bas : déplacer Gus vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer Gus vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer Gus vers la droite

Bouton OK : sauter sur place



Jeu 5 : Savoir partager

Cendrillon aime préparer des gâteaux pour ses amies les souris. Choisis le gâteau que tu aimerais faire, trouve tous les ingrédients de la recette puis mesure les bonnes quantités. Enfin, ajoute les décorations !

Objectif pédagogique : suivre une recette de cuisine / vocabulaire / notions de quantités



Niveau facile : les ingrédients de la recette sont lus.



Niveau difficile : les ingrédients de la recette sont plus nombreux et ne sont pas lus.

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer le curseur vers le haut

Manette vers le bas : déplacer le curseur vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer le curseur vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer le curseur vers la droite

Bouton OK : valider



Jeu 6 : Être élégante

Aide Cendrillon à confectionner une robe pour le bal. Choisis ton style préféré puis laisse libre cours à ton imagination pour décorer la robe.

Objectif pédagogique : développer la créativité



Niveau facile : non valide



Niveau difficile : non valide

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer le curseur vers le haut

Manette vers le bas : déplacer le curseur vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer le curseur vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer le curseur vers la droite

Bouton OK : valider



Jeu 7 : Être éloquent

Cendrillon et le Prince font une promenade en bateau sur le lac. Dirige le bateau à l'aide de la manette pour retrouver les lettres manquantes et les aider à rentrer au palais.

Objectif pédagogique : vocabulaire / orthographe



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



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

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer le bateau vers le haut

Manette vers le bas : déplacer le bateau vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer le bateau vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer le bateau vers la droite

Bouton OK : non valide

Jeu 8 : Savoir danser

Cendrillon et le Prince dansent la valse au palais. Pour les guider, oriente la manette dans la direction de la flèche ou appuie sur l'un des boutons colorés selon ce qui apparaît dans le cadre au centre de la barre située en haut de l'écran.

Objectif pédagogique : coordination main-œil

★ Niveau facile : suivre les flèches qui défilent lentement.

★★ Niveau difficile : suivre les flèches et les ronds colorés qui défilent plus vite.

Commandes :

Manette vers le haut : correspond à la flèche vers le haut

Manette vers le bas : correspond à la flèche vers le bas

Manette vers la gauche : correspond à la flèche vers la gauche

Manette vers la droite : correspond à la flèche vers la droite

Bouton OK : non valide

4 boutons colorés : correspondent aux ronds de couleur



Activités : Ateliers Découvertes

Apprends en t'amusant grâce à ces quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Orientes la manette vers la droite ou la gauche pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux également choisir ton niveau de difficulté, et le nombre de joueurs en orientant la manette vers le bas. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

Écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.



Progression dans le jeu

Question ou énigme à résoudre

Joueur A ou B

Score

Jeu 1 : Le casseur de briques

Attention ! Lucifer est en train de tout casser en voulant attraper Gus et Jac ! Vite, aide les souris à remplacer les briques manquantes pour compléter le mot et arrêter Lucifer ! Oriente la manette vers la droite ou la gauche pour déplacer la (mode 1 joueur) ou les (mode 2 joueurs) souris sur la bonne réponse. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.



Objectif pédagogique : orthographe / vocabulaire

★ **Niveau facile :** la lettre apparaît en transparence comme indice.

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

Commandes :

Manette vers le haut : non valide

Manette vers le bas : non valide

Manette vers la gauche : déplacer le curseur vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer le curseur vers la droite

Bouton OK : confirmer ton choix

Jeu 2 : Souris savantes

Gus et Jac (mode 2 joueurs) ramassent des grains de maïs dans la cour pour remplir leur garde-manger. Aide-les à ramasser la bonne quantité de maïs et à la ramener jusqu'au trou de souris avant que les poules n'aient tout mangé. Et surtout, fais bien attention à ne plus bouger lorsque Lucifer se réveille !



Objectif pédagogique : résoudre une opération

★ **Niveau facile :** additions avec des nombres à 1 chiffre.

★★★ **Niveau difficile :** soustractions.

Commandes :

Manette vers le haut : déplacer la souris vers le haut

Manette vers le bas : déplacer la souris vers le bas

Manette vers la gauche : déplacer la souris vers la gauche

Manette vers la droite : déplacer la souris vers la droite

Bouton OK : ramasser un grain de maïs

Jeu 3 : Le garde-manger

Aide Gus et Jac à faire des réserves de nourriture dans leur garde-manger. Choisis le trou qui correspond à l'aliment transporté.

Objectif pédagogique : vocabulaire / classification

★ **Niveau facile** : trouver l'aliment identique à celui que Gus/Jac transporte.

★★ **Niveau difficile** : trouver la catégorie à laquelle appartient l'aliment que Gus/Jac transporte.



Commandes :

Manette vers le haut : déplacer le panier vers le haut

Manette vers le bas : déplacer le panier vers le bas

Manette vers la gauche : accélérer la vitesse du panier vers le trou

Manette vers la droite : non valide

Bouton OK : non valide

Jeu 4 : Notes de musique

Les notes de musique d'une mélodie défilent sur la portée. Mémorise la note indiquée sous le cadre à gauche de l'écran, puis appuie sur **OK** à chaque fois que tu la vois apparaître dans ce cadre.

Objectif pédagogique : initiation à la musique

★ **Niveau facile** : mélodies comportant peu de notes.

★★ **Niveau difficile** : mélodies comportant davantage de notes.

Commandes :

Manette vers le haut : non valide

Manette vers le bas : non valide

Manette vers la gauche : non valide

Manette vers la droite : non valide

Bouton OK : valider la note qui se trouve dans le cadre



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**, débranchez l'adaptateur de la console ou enlevez les piles.

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 : 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.



© 2005 VTech
©Disney
Imprimé en Chine
91-02088-291 (法)