



Disney

Disney

MICKEY

Mickey à la recherche de Pluto

Manuel d'utilisation



vtech®

V. SMILE®

©2004 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 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 **Disney Mickey - Mickey à la recherche de Pluto** de **VTech®**. Félicitations !

Accompagne Mickey dans cette aventure magique qui te permettra de découvrir l'alphabet, les chiffres, les formes, la logique, le vocabulaire et bien d'autres choses encore ! Aide-le à retrouver Pluto, perdu dans le château hanté, en évitant les pièges et les obstacles. N'oublie pas d'explorer les endroits secrets qui te réservent de nombreuses surprises !

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney Mickey - Mickey à la recherche de Pluto**
2. Le manuel d'utilisation

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 **Disney Mickey - Mickey à la recherche de Pluto** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** pour commencer à jouer.

2. MENUS

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



- Aventure éducative
- Ateliers découvertes
- Options

Aventure éducative

Aide Mickey à retrouver Pluto dans le château hanté en explorant 5 lieux magiques et 2 mini-jeux.

Si tu veux découvrir l'histoire de Mickey et l'accompagner dans une extraordinaire aventure, choisis « Jouer l'aventure ». Pour rejouer aux jeux de l'aventure, choisis « Parcours libre » et sélectionne le jeu de ton choix.



- Aventure éducative
- Jouer l'aventure — Dans ce mode, tu joueras en suivant l'histoire. Attention : il faut compléter chaque niveau pour accéder au niveau suivant !
- Parcours libre — Accède librement aux jeux de l'aventure que tu préfères.

Après avoir sélectionné **Jouer l'aventure**, tu peux choisir **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée auparavant ou **Nouvelle partie** pour commencer l'aventure au début.



- Continuer la partie
- Nouvelle partie

Remarque : - L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.

- 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 de nouveau la console, tu pourras continuer la partie précédemment commencée.

• Barre d'état

Dans chaque jeu, la barre d'état apparaît à l'écran pour t'indiquer ta progression.



- **Question** : indique la question posée (ce que tu dois trouver).
- **Nombre de vies** : indique le nombre de vies qu'il te reste pour finir la partie.
- **Score** : indique le nombre de points que tu as gagnés pendant la partie

Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux cinq jeux qui te permettront chacun d'acquérir 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. Utilise la manette pour faire ton choix, puis appuie sur OK pour confirmer.



3. FONCTIONNALITÉS

Boutons de la manette de jeu

Aide

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Quitter

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour quitter la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis « Oui » pour quitter la partie ou « Non » pour continuer la partie. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent.



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 « Oui ». Pour continuer ta partie, choisis « Non ».

Commandes simples

(←)	Se déplacer vers la gauche
(→)	Se déplacer vers la droite
(↑)	Regarder en haut
(↓)	Se baisser
(←) + bouton OK	Sauter vers la gauche
(→) + bouton OK	Sauter vers la droite
(←) + boutons colorés	Magi'action vers la gauche
(→) + boutons colorés	Magi'action vers la droite
(↑) + boutons colorés	Magi'action vers le haut

La commande Magi'action est utilisée pour éliminer les ennemis ou les neutraliser un court instant (dans toutes les activités), allumer les torches (« Le donjon mystérieux »), sélectionner une réponse (« Le haricot géant »), récupérer des objets (« Piégé au château »).

Barre d'état



Mickey	Le personnage que tu diriges dans le château.
Nombre de vies	Nombre de vies qu'il te reste pour finir le jeu.
Chances	Nombre de chances qu'il te reste avant de perdre une vie.
Indices	Indices donnés pour résoudre l'énigme.
Ennemi	Obstacles à éviter pour ne pas perdre de chances.
Bonus	Objets à récupérer pour gagner des points supplémentaires.
Score	Points que tu accumules en répondant aux questions.

4. ACTIVITÉS

Aventure éducative

Menu

L'Aventure éducative contient 7 jeux. Utilise la manette de jeu pour sélectionner un jeu (« Parcours libre »), puis appuie sur le bouton OK pour confirmer ton choix.

Activités de l'Aventure éducative

• Le donjon mystérieux

Objectif pédagogique : apprendre à épeler des mots.

Où est Pluto ? Retrouve-le en explorant toutes les salles du donjon. Pour trouver ton chemin, allume les torches qui se trouvent dans chaque salle. Un mot apparaît en haut de l'écran. Une lettre est associée à chaque torche. Retrouve les lettres qui composent le mot et allume les torches dans le bon ordre. Pour allumer les torches, utilise la manette et le bouton magique rouge.



Niveau facile : le mot est écrit en haut de l'écran. Certaines lettres sont entourées d'un rond jaune. Ces lettres sont des indices. Tu ne dois pas les retrouver.



Niveau difficile : seules certaines lettres du mot à épeler apparaissent. Tu dois retrouver les lettres manquantes.

• Danger au donjon (mini-jeu)

Objectif pédagogique : enrichir le vocabulaire.

Un mot est inscrit au centre de l'écran. Quatre dessins apparaissent au-dessus de 4 tonneaux colorés. Trouve le dessin illustrant le mot donné. Utilise la manette ou appuie sur les boutons colorés pour faire sauter Mickey sur le tonneau correspondant. Appuie sur OK pour valider ta réponse. Dépêche-toi : si tu ne vas pas assez vite, des rochers tomberont sur Mickey !



Niveau facile : la première lettre du mot apparaît en bas à droite de chaque dessin.



Niveau difficile : aucun indice n'est donné.

• Piégé au château

Objectif pédagogique : apprendre et reconnaître des formes en 3D.

Oh non ! Tu es pris au piège ! Tu vois tous ces objets dans le château ? Ecoute attentivement les instructions et, grâce aux indices, trouve les objets qui te guideront vers la sortie. Pour les attraper, utilise la manette et le bouton magique rouge.



Niveau facile : apprentissage et comparaison des formes en 3D.



Niveau difficile : différenciation des formes en 3D en les comparant à des objets de forme similaire.

• La tour magique

Objectif pédagogique : développer le sens logique.

Bravo ! Jusque-là, tu as surmonté tous les obstacles. Mais peut-être Pluto se trouve-t-il tout en haut de la tour ? Pour accéder à la tour, aligne les échelles en montant sur les flèches de la bonne direction. Saute de la flèche lorsque l'échelle est arrivée à destination. Fais attention aux chauves-souris ! Prends garde : de nombreuses autres surprises t'attendent !



Niveau facile : aligner 2 échelles.



Niveau difficile : aligner 3 échelles.



• Les étoiles musicales (mini-jeu)

Objectif pédagogique : développer la mémoire.

Regarde comme les étoiles scintillent ! Appuie, dans le bon ordre, sur les boutons colorés correspondant aux étoiles qui clignotent. Pour voir quelque chose de magique, appuie sur OK !



Niveau facile : tu commences par mémoriser une suite de 2 étoiles.



Niveau difficile : tu commences par mémoriser une suite de 3 étoiles.



• Le haricot géant

Objectifs pédagogiques : apprendre l'ordre des nombres, compter de 2 en 2, ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant.

Tu approches du but maintenant, mais où est donc Pluto ? Peut-être se cache-t-il sur le haricot géant ? Regarde les nombres qui apparaissent à l'écran et trouve celui qui manque pour compléter la suite. Utilise le bouton magique rouge pour sélectionner le bon nombre. Si la réponse est exacte, il se met à pleuvoir et le haricot géant grandit encore un peu plus !



Niveau facile : apprentissage des nombres jusqu'à 25. La règle permettant de trouver le nombre manquant est donnée.



Niveau difficile : apprentissage des nombres jusqu'à 60. La règle n'est pas donnée. Tu dois trouver la règle à partir de la suite de nombres et en déduire celui qui manque.

• Sauver Pluto

Objectif pédagogique : maîtriser l'addition, la soustraction et les premières équations.

Tu as enfin trouvé Pluto, mais il a besoin de ton aide pour sortir de l'eau. La cascade te barre le chemin et t'empêche de le sauver. Pour arrêter les chutes d'eau, effectue correctement les 10 opérations. Utilise le bouton magique rouge pour sélectionner la bonne réponse.



Niveau facile : résoudre des additions et soustractions simples (résultat inférieur ou égal à 10).



Niveau difficile : résoudre une équation simple (addition ou soustraction à une inconnue avec un résultat inférieur ou égal à 10).

Atelier découvertes

Menu

Les Ateliers découvertes te proposent 5 jeux éducatifs. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur OK pour confirmer ton choix.

Activités des Ateliers découvertes

• Les lettres prisonnières

Objectif pédagogique : apprendre à reconnaître les lettres.

Un mot apparaît à l'écran. Quatre lettres sortent des pots colorés situés en dessous du mot. Parmi ces lettres, trouve celle qui n'apparaît pas dans le mot ou celle qui permet de le compléter. Appuie sur le bouton coloré correspondant à la bonne lettre.

- ★ Niveau facile : trouver la lettre qui n'appartient pas au mot donné.
- ★★ Niveau difficile : trouver la lettre manquante dans le mot donné.



• Les formes cachées

Objectifs pédagogiques : apprendre à reconnaître des formes et développer la mémoire.

Quatre formes apparaissent une à une à l'écran puis sont ensuite cachées. Ecoute attentivement les instructions pour trouver la forme demandée. Appuie sur le bouton coloré correspondant à la bonne forme. Fais bien attention : Mickey utilise la magie pour déplacer les formes !

- ★ Niveau facile : reconnaître et identifier différentes formes en 3D.
- ★★ Niveau difficile : associer les formes en 3D à des objets aux formes similaires. Après avoir été recouvertes, les formes sont mélangées. Il faut donc mémoriser la position des 4 formes.



• Le miroir magique

Objectif pédagogique : développer le sens logique.

Mickey s'entraîne à faire des tours de magie devant son miroir. A chacun de ses mouvements, une image apparaît en haut de l'écran. Devine quel sera le prochain mouvement de Mickey. Quatre images te sont proposées pour compléter la suite. Appuie sur les boutons colorés pour sélectionner celle de ton choix.



Niveau facile : trouver le dernier mouvement d'une suite logique simple (la plupart des suites comportent une combinaison de 2 mouvements).



Niveau difficile : trouver le dernier mouvement d'une suite logique plus complexe (la plupart des suites comportent une combinaison de 3 mouvements).

• Labyrinthe en folie

Objectifs pédagogiques : se repérer dans l'espace et développer le sens logique.

A chaque œuf, son nid ! Un vautour pond des œufs qui tombent le long des tiges de haricot avant d'atterrir dans un nid. A toi de trouver lequel. Appuie sur le bouton coloré correspondant au nid de ton choix.



Niveau facile : le labyrinthe est simple.



Niveau difficile : le labyrinthe est plus complexe.

• Balance maléfique

Objectif pédagogique : maîtriser l'addition.

Compte le nombre d'objets qu'il y a de chaque côté de la balance ou lis le nombre inscrit sur les poids qui se trouvent sur les plateaux de la balance. Ajoute le nombre d'objets nécessaires ou le poids nécessaire sur le plateau le plus léger afin d'équilibrer la balance. Utilise les boutons colorés pour sélectionner le bon nombre d'objets ou le poids correct.



Niveau facile : initiation aux additions en comptant des objets.



Niveau difficile : maîtrise des additions en comptant des chiffres et initiation au concept de poids.

5. 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.

6. 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, appuyer sur le bouton **RESET** située sous la console, à l'aide d'un objet pointu (un stylo par exemple).

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**[®], pièces endommagées 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 préciserez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).
5. Nous nous engageons 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
5407 Eglinton Avenue West
Ontario M9C 5K6
CANADA
Tél. : 1 877 352 8697

9. ATTENTION - AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENTS 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.

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.

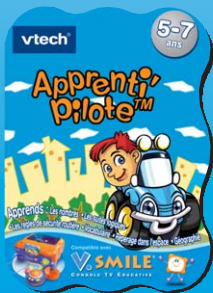
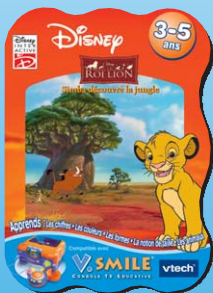
Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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 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 Disney.

© 2004 VTECH

Imprimé en Chine

91-02088-026-000(法)