



Disney

Winnie l'Ourson

La Chasse au miel de Winnie

Manuel d'utilisation



vtech®

V. SMILE®

©2004 Disney.
D'après l'œuvre originale
"Winnie the Pooh", ©A.A.
Milne et E.H. Shepard.

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

Merci d'avoir acheté **Disney Winnie L'Ourson - La Chasse au miel de Winnie** de **VTech®** !

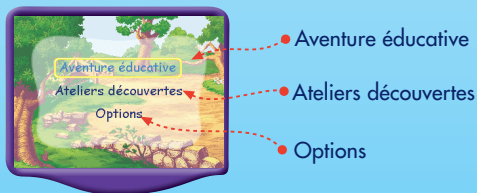
Rejoins Winnie l'Ourson et ses amis pour vivre une formidable aventure qui te permettra de découvrir l'alphabet, les chiffres, les formes, le vocabulaire et bien d'autres choses encore ! Aide Winnie à trouver le plus de pots de miel possible pour sa fête. N'oublie pas d'aller explorer les endroits secrets qui te réservent de nombreuses surprises !

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 Winnie L'Ourson - La Chasse au miel de Winnie** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

2. MENUS

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



Aventure éducative

Aide Winnie à trouver des pots de miel pour sa grande fête en parcourant cinq lieux fantastiques et trois mini-jeux.

Si tu veux découvrir l'histoire de Winnie 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.

Jouer l'aventure

Tu veux faire une pause durant l'aventure ? Pas de problème ! Appuie sur le bouton **ARRÊT** de la console **V.Smile®**. Tu pourras reprendre la partie en cours à l'endroit où tu l'as quittée en choisissant « Continuer la partie ». L'option « Continuer la partie » est disponible uniquement si le jeu n'a pas été retiré de la console et si l'alimentation n'a pas été coupée.



Relève le défi et joue en suivant l'ordre de l'histoire. Attention : il faut terminer chaque niveau pour accéder au niveau suivant !

Accède librement aux jeux de l'aventure que tu préfères.



Reprends la partie où tu l'as quittée la dernière fois que tu as joué.

Commence une nouvelle aventure.

Parcours libre

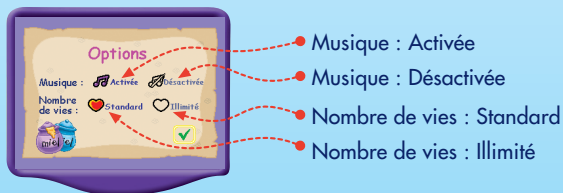
Sélectionne « Parcours libre », pour accéder directement à ton jeu préféré. Utilise la manette pour sélectionner un jeu, puis appuie sur OK pour confirmer.

Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière !

Options

- Dans le menu « 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.



3. FONCTIONNALITÉS

Réglages des paramètres de jeu

Avant de commencer une nouvelle partie, tu peux modifier les paramètres du jeu. Utilise la manette pour faire ton choix et appuie sur OK pour confirmer.

Boutons de la manette de jeu

Aide

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

Quitter

Appuie sur le bouton **Quitter** pour quitter la partie. Appuie sur OK pour confirmer.

Bouton 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 🟢. Pour continuer ta partie, choisis 🚫.



Sélectionne 🟢 si tu veux vraiment quitter la partie. Choisis 🚫 si tu préfères continuer à jouer.

Commandes simples

(←)	Se déplacer vers la gauche	(←) + OK	Sauter vers la gauche
(→)	Se déplacer vers la droite	(→) + OK	Sauter vers la droite
(↓)	Ramper	(↙)	Ramper vers la gauche
OK	Sauter	(↘)	Ramper vers la droite

4. ACTIVITÉS

Objectifs pédagogiques

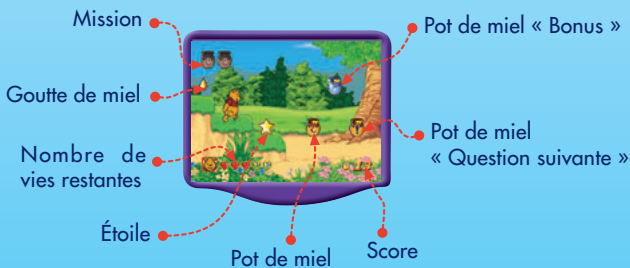
Aventure éducative

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. La Forêt des Rêves Bleus | Identification des lettres, de leur son et de l'ordre alphabétique |
| 2. L'arbre à miel | Identification des chiffres et des nombres.
Ordre des nombres |
| 3. La corde à sauter | Compter |
| 4. Promenade en ballon | Découverte des couleurs |
| 5. Une journée tempétueuse | Identification des feuilles |
| 6. Du miel pour l'hiver | Initiation à la lecture |
| 7. Le casse-tête de Winnie | Les formes simples |
| 8. La traversée de Winnie | Les formes et la notion de taille |

Ateliers découvertes

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Mémoire | Lettres et mémoire |
| 2. La chasse aux insectes | Compter et identifier des insectes |
| 3. Le puzzle fenêtre | Observation et reconnaissance des formes |
| 4. Jeu de mot avec la Taupe | Initiation à la lecture |

Aventure éducative



Goutte de miel	Récupères-en 5 pour gagner un pot de miel supplémentaire
Pot de miel	Récupère-les pour terminer la mission
Étoile	Après avoir terminé une mission, récupère l'étoile pour augmenter ton score
Pot de miel « Bonus »	Récupère-les pour augmenter ton score
Pot de miel « Question suivante »	Si tu récupères ce pot de miel alors que tu n'as pas terminé ta mission, tu passes à la mission suivante sans obtenir de points supplémentaires

Jeu 1 - La Forêt des Rêves Bleus

La Chasse au miel de Winnie commence dans la Forêt des Rêves Bleus, où tu dois trouver les pots de miel portant des lettres. Récupères-en le plus possible pour la grande fête de Winnie. Utilise la manette pour faire avancer Winnie et appuie sur OK pour sauter. Monte sur les champignons pour sauter encore plus haut ! Oriente la manette vers le bas pour le faire ramper. N'oublie pas d'aller explorer les endroits secrets !



Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : identification des lettres et de leur son.
- ★★ Niveau difficile : découverte de l'ordre alphabétique.

Jeu 2 - L'arbre à miel

Il y a de nombreux pots de miel cachés dans l'arbre à miel. Aide Winnie à récupérer les pots de miel portant des chiffres dans l'ordre indiqué. Utilise la manette pour déplacer Winnie et appuie sur OK pour sauter. En face d'une échelle, oriente la manette vers le haut pour monter à l'échelle ou vers le bas pour descendre.



Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : identification des chiffres et des nombres.
- ★★ Niveau difficile : ordre des nombres.

Jeu 3 - La corde à sauter (mini-jeu)

Tu sais sauter à la corde ? Winnie, Coco Lapin, Porcinet et Tigrou n'attendent plus que toi pour jouer ! Quand tu es prêt, appuie sur OK pour sauter.



Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : compter de 1 à 10.
- ★★ Niveau difficile : compter de 1 à 20.

Jeu 4 - Promenade en ballon

Comme c'est amusant de voler dans le ciel accroché à un ballon ! Appuie sur OK pour sauter et attraper un ballon et emmène Winnie dans les airs ! Quand tu récupères un pot de miel coloré, le ballon change de couleur. Devine à quoi il va ressembler !



Objectifs pédagogiques :

- ★/★ ★ Niveau facile / difficile : découverte des couleurs.

Jeu 5 - Une journée tempétueuse (mini-jeu)

Quel vent ! Winnie veut ramasser des feuilles pour sa collection. Regarde la feuille qu'il veut ramasser sur le panneau de bois en haut de l'écran. Aide Winnie à récupérer autant de feuilles que possible ! Utilise la manette pour déplacer la brouette à droite ou à gauche.



Objectifs pédagogiques :

- ★/★ ★ Niveau facile / difficile : observation et différenciation des feuilles de formes et de couleurs différentes.

Jeu 6 - Du miel pour l'hiver

Oh ! Il neige ! Aide Winnie à ramasser les pots de miel portant des lettres pour former un mot. Attention à ne pas tomber dans les trous sur les lacs gelés ! Appuie sur OK pour sauter par-dessus.

Objectifs pédagogiques :

★/★ ★ Niveau facile / difficile : Initiation à la lecture.



Jeu 7 - Le casse-tête de Winnie (mini-jeu)

Comment sortir de ce labyrinthe ? Aide Winnie à trouver la sortie en sautant sur les formes identiques à celle indiquée sur le panneau.

Objectifs pédagogiques :

★/★ ★ Niveau facile / difficile :
Reconnaissance des formes.



Jeu 8 - La traversée de Winnie

Tout le long de la rivière, il y a des pots de miel portant des formes. Saute dans le parapluie qui sert de bateau à Winnie. Utilise la manette pour naviguer et récupérer les pots de miel.

Objectifs pédagogiques :

★ Niveau facile : identifier les formes.
★ ★ Niveau difficile : identifier les formes et découvrir la notion de taille.



Ateliers découvertes

Jeu 1 - Mémoire

Peux-tu trouver les paires ? Mémorise et associe les objets et les lettres. Utilise la manette pour sélectionner une image et appuie sur OK pour la retourner.

Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : retrouver les lettres identiques.
- ★★ Niveau difficile : associer les lettres majuscules et les lettres minuscules.



Jeu 2 - La chasse aux insectes

Sauras-tu reconnaître et compter les insectes ? Regarde sur le panneau de bois en haut de l'écran pour voir combien et quelle sorte d'insectes tu dois attraper. Utilise la manette pour déplacer le filet sur un insecte et appuie sur OK pour le capturer. Si tu as attrapé trop d'insectes, tu peux en libérer en plaçant le filet sur le pot et en appuyant sur OK. Quand tu as fini, place le filet sur Winnie et appuie sur OK pour valider ta réponse.

Objectifs pédagogiques :

- ★/★★ Niveau facile / difficile : Apprendre à compter.

Jeu 3 - Le puzzle fenêtre

La fenêtre de Winnie est cassée ! Aide-le à la réparer en trouvant la forme qui correspond à celle de la fenêtre. Utilise les boutons colorés pour jouer !

Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : reconnaître des formes simples.
- ★★ Niveau difficile : reconnaître des formes complexes.



Jeu 4 - Jeu de mot avec la taupe

Trouve l'image qui correspond au mot ! Appuie sur les boutons colorés pour jouer !

Objectifs pédagogiques :

- ★ Niveau facile : vocabulaire, initiation à la lecture (lettres majuscules).
- ★★ Niveau difficile : vocabulaire, initiation à la lecture (lettres minuscules).



5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou d'abrasifs.
- Éviter toute exposition prolongée de la **V.Smile®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la **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. Ne jamais essayer de démonter la console.

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 cela se produit et que les touches **Marche/Arrêt/Redémarrer** ne répondent pas, débranchez la prise adaptateur de la console ou enlevez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou réinsérez les piles. Si la console ne répond toujours pas, appuyez sur le bouton **RESET** sous la console, à l'aide d'un stylo ou d'un objet fin.

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 réparer ou 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 IMPORTANT- 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.
- Joue toujours dans une pièce bien éclairée.

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 regardent certaines images télévisées ou 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

91-02088-045-000 (法)