

vtech®

V. SMILE  
TAPIS MULTISPORT



MANUEL D'UTILISATION

*Chers parents,*

*Chez VTech<sup>®</sup>, 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<sup>®</sup> a spécialement conçu V.Smile<sup>®</sup>, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept V.Smile<sup>®</sup> 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<sup>®</sup> propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console V.Smile<sup>®</sup>, 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.*






# FONCTIONNALITÉS

## Touche Aide ?

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

## Touche Quitter

La touche **Quitter** permet d'interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Appuie sur l'empreinte verte  pour choisir « Oui » et quitter la partie, ou sur l'empreinte rouge  pour choisir « Non » et continuer à jouer. 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 appuie sur l'empreinte rouge  lorsque tu veux reprendre la partie).

## Touche OK

Appuie sur la touche **OK** pour valider le choix de ton personnage. La touche **OK** te permet également de passer les introductions et les instructions.

## Touches Flèche/Chiffre

Il y a 4 touches **Flèche/Chiffre** sur le tapis :



Flèche du haut/Chiffre 2

Flèche du bas/Chiffre 8



Flèche gauche/Chiffre 4



Flèche droite/Chiffre 6

Ces touches ont des fonctions différentes selon les activités. Consulte la rubrique **Activités** pour plus de détails.

## Touches Empreinte colorée/Chiffre

Il y a 4 touches **Empreinte colorée/Chiffre** sur le tapis :

Empreinte rouge/Chiffre 1 	Empreinte jaune/Chiffre 3 
Empreinte bleue/Chiffre 7 	Empreinte verte/Chiffre 9 

Utilise ces touches pour choisir les diverses options de jeu. Les couleurs que tu vois à l'écran correspondent aux couleurs des empreintes du tapis. Ces touches ont des fonctions différentes selon les activités. Consulte la rubrique **Activités** pour plus de détails.

## PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- Jouer dans un endroit dégagé pour éviter tout choc éventuel avec un meuble.
- Placer des coussins autour du tapis pour amortir une chute éventuelle.
- Les chaussures peuvent endommager les capteurs du tapis. Il est donc recommandé de jouer pieds nus.
- Ne pas utiliser le tapis s'il est humide ou mouillé.
- Si le tapis devient humide à cause de la transpiration ou de tout autre liquide, arrêter de jouer et essuyer le tapis.
- Pour des raisons de sécurité, les jeunes enfants doivent jouer sous la surveillance d'un adulte.
- Tenir le tapis à l'écart de toute flamme ou autre source de chaleur.

## POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Brancher le **Tapis multisport** sur le port de la manette du joueur A de la console.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer la cartouche de jeu **Défi Gym** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

**Note** : Si le **Tapis multisport** est branché sur le port de la manette du joueur B, certaines touches du tapis ne seront pas valides.

### 1 – Choisir un personnage

Lorsque tu mets la console en marche, après la petite animation, tu dois choisir le personnage avec lequel tu vas jouer parmi 4 possibilités.

Tu peux à tout moment modifier ton choix en sélectionnant **Options** sur l'écran du menu principal.



## 2 – Choisir un mode de jeu

Utilise les empreintes colorées du tapis pour choisir un mode de jeu. Appuie sur l'empreinte rouge **1** pour sélectionner l'**Aventure sportive**, l'empreinte jaune **3** pour sélectionner l'**Entraînement découverte**, l'empreinte bleue **7** pour sélectionner le **Juke-box** et l'empreinte verte **9** pour sélectionner les **Options**.



### 2.1. Aventure sportive :

Ce mode de jeu est composé de 4 activités sportives qui vont te permettre de t'entraîner pour préparer le Grand défi.

**Remarque :** Pour plus d'informations sur les jeux du mode **Aventure sportive**, consulte la rubrique **Activités : Aventure sportive**.

### 2.2. Entraînement découverte :

Apprends en t'amusant grâce aux 4 ateliers de jeu dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

**Remarque :** Pour plus d'informations sur les jeux du mode **Entraînement découverte**, consulte la rubrique **Activités : Entraînement découverte**.

### 2.3. Juke-box :

Choisis une mélodie et danse en rythme !

**Remarque :** Pour plus d'informations sur le mode **Juke-box**, consulte la rubrique **Activités : Juke-box**.

### 2.4. Options :

Après avoir sélectionné **Options**, tu peux choisir à nouveau ton personnage, puis le nombre de joueurs (si 2 tapis sont connectés à la console **V.Smile®**) et le niveau de difficulté (facile ou difficile).

## 3 – Choisir les paramètres de jeu

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

Les modes de jeu **Aventure sportive**, **Entraînement découverte** et **Juke-box** partagent les mêmes paramètres de jeu. Si tu



veux changer les paramètres d'un mode à l'autre, il te faudra revenir dans **Options** pour les modifier avant de jouer.

## Niveau de difficulté : Facile ou Difficile

Appuie sur l'empreinte bleue  pour choisir le niveau **Facile** ou sur l'empreinte verte  pour choisir le niveau **Difficile**. Par défaut, le jeu se met en niveau **Facile**.

**Niveau facile** : Le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-6 ans.

**Niveau difficile** : Le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-8 ans.

## Nombre de joueurs : 1 ou 2 joueurs

Appuie sur l'empreinte rouge  pour choisir le mode **1 joueur** ou sur l'empreinte jaune  pour choisir le mode **2 joueurs**.

En mode **2 joueurs**, 2 barres de progression apparaissent à l'écran. La barre située à gauche correspond à celle du joueur A et celle à droite correspond à celle du joueur B. Dans la plupart des jeux, le personnage sélectionné par le joueur A se trouve à gauche de l'écran et celui sélectionné par le joueur B se trouve à droite.




### Remarque :

- 2 tapis doivent absolument être branchés à la console **V.Smile®** pour avoir accès à la sélection du nombre de joueurs. Sinon, le jeu se met automatiquement en mode **1 joueur**.
- Par défaut, lorsque 2 tapis sont connectés à la console, le jeu se met en mode **2 joueurs**.

## Paramètres de l'Aventure sportive


Dans le mode **Aventure sportive**, tu as le choix entre 2 options :

- **Jouer l'aventure** : appuie sur l'empreinte rouge du tapis  pour sélectionner ce mode et suivre l'ordre de l'histoire. Tu devras terminer chaque niveau pour passer au



suisant. Une fois que tu auras complété les 4 jeux, tu accéderas au Grand défi. Entre chaque jeu, la carte apparaît pour te permettre de voir ta progression dans le jeu.

• **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. Appuie sur l'empreinte jaune

 pour sélectionner ce mode. Puis, sur l'écran suivant, appuie sur l'empreinte colorée correspondant à la couleur du jeu de ton choix.

Appuie sur l'empreinte rouge  pour choisir **Trampo-cardio**, sur l'empreinte jaune  pour choisir **Corde à compter**, sur l'empreinte bleue  pour choisir **Course folle** ou sur l'empreinte verte  pour choisir **Mémoire dansante**.

En niveau **Difficile**, tous les jeux de l'aventure sont chronométrés. Si le temps imparti est écoulé avant que tu puisses finir le jeu, tu devras recommencer.

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 démarrer une autre.



### Remarque :

- 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 à nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.



## Paramètres de l'Entraînement découverte

Pour choisir tes paramètres de jeu, tu dois aller dans **Options** sur l'écran du menu principal.

Sur l'écran du menu de l'**Entraînement**

**découverte**, appuie sur l'empreinte rouge **1**

pour choisir **Rythme n'bouge**, sur l'empreinte

jaune **3** pour choisir **Bicycl'lettres**, sur

l'empreinte bleue **7** pour choisir **Buts en**

**couleurs** ou sur l'empreinte verte **9** pour choisir **Mouv'maths**.

En niveau **Difficile**, les jeux de l'**Entraînement découverte** sont chronométrés. Si le temps imparti est écoulé avant que tu puisses finir le jeu, tu devras recommencer.



## ACTIVITÉS

### CONTENU ÉDUCATIF

#### Aventure sportive

Trampo-cardio

Classification, règles simples de nutrition

Corde à compter

Nombres, dénombrement

Course folle

Coordination visuomotrice, couleurs

Mémoire dansante

Observation, mémoire, directions

Le Grand défi

Nombres, coordination visuomotrice, dénombrement

#### Entraînement découverte

Rythme n'bouge

Couleurs, chiffres, directions, sensibilisation à la musique, rythme

Bicycl'lettres

Lettres, orthographe

Buts en couleurs

Directions, couleurs, suites logiques

Mouv'maths

Dénombrement, additions, soustractions

#### Juke-box

Sensibilisation à la musique, rythme, créativité

## ACTIVITÉS : AVENTURE SPORTIVE

### Trampo-cardio

Plusieurs trampolines sont installés dans le gymnase. Divers aliments et objets vont apparaître. Utilise les différentes touches du tapis pour sauter d'un trampoline à un autre et attraper les aliments ou les aliments sains. Dépêche-toi et attrape les aliments avant l'autre personnage !



	Trampoline n°1 (le rouge à l'écran)
	Trampoline n°2
	Trampoline n°3 (le jaune à l'écran)
	Trampoline n°4
	Trampoline n°5 (celui du milieu à l'écran)
	Trampoline n°6
	Trampoline n°7 (le bleu à l'écran)
	Trampoline n°8
	Trampoline n°9 (le vert à l'écran)

**Objectif pédagogique** : classification, règles simples de nutrition



**Niveau facile** : il y a 4 trampolines qui correspondent aux empreintes colorées du tapis. Il faut attraper uniquement les aliments.



**Niveau difficile** : il y a 9 trampolines qui correspondent aux 9 touches du tapis. Il faut attraper uniquement les aliments sains.

### Corde à compter

Viens faire de la corde à sauter ! Le coach annonce le nombre de sauts

que tu dois effectuer. Saute lorsque la corde arrive au niveau des pieds en utilisant n'importe quel chiffre du tapis.

**Note** : En mode **2 joueurs**, les 2 joueurs doivent sauter en même temps pour que le saut soit valide.

**Objectif pédagogique** : nombres, dénombrement



**Niveau facile** : il faut compter de 1 à 10.



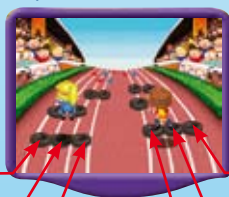
**Niveau difficile** : il faut compter de 11 à 20.

## Course folle

On fait la course ? Va jusqu'au bout du parcours en suivant d'abord les pneus puis les empreintes. Pour sauter dans les pneus, utilise les chiffres 4 et 5 ou 5 et 6. Tu devras ensuite sauter sur les empreintes colorées en utilisant les empreintes du tapis correspondantes.

**Bonus** : Lorsque tu sautes sur cette étoile ★, les pneus ou les empreintes de ton adversaire disparaissent ou se mettent à bouger pendant un court moment pour te permettre de prendre un peu d'avance !

**Note** : En mode **2 joueurs** niveau **Facile**, les joueurs jouent ensemble, à tour de rôle. En niveau **Difficile**, les joueurs jouent l'un contre l'autre. Le premier qui termine la course a gagné.



Couloir de gauche

Couloir de droite

Couloir central

Couloir central

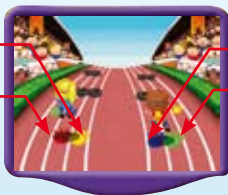
Couloir de droite

Couloir de gauche

	Sauter dans les pneus situés dans le couloir de gauche
	Sauter dans les pneus situés dans le couloir central
	Sauter dans les pneus situés dans le couloir de droite





Empreinte jaune

Empreinte rouge



Empreinte bleue

Empreinte verte

	Sauter sur les empreintes rouges
	Sauter sur les empreintes jaunes
	Sauter sur les empreintes bleues
	Sauter sur les empreintes vertes

**Objectif pédagogique** : coordination visuomotrice, couleurs



**Niveau facile** : le parcours se compose de 50 paliers de pneus et empreintes.



**Niveau difficile** : le parcours se compose de 100 paliers de pneus et empreintes.

### Mémoire dansante

Si on dansait ? Commençons d'abord par apprendre les pas. Regarde bien l'enchaînement de pas qui apparaît en haut de l'écran et écoute bien les instructions du coach. Les pas disparaissent de l'écran et tu dois reproduire l'enchaînement sans te tromper !



**Note** : En mode **2 joueurs**, les joueurs doivent reproduire correctement le même enchaînement chacun leur tour pour pouvoir passer à l'enchaînement suivant.

2	En haut
4	À gauche
6	À droite
8	En bas

**Objectif pédagogique** : observation, mémoire, directions



**Niveau facile** : les enchaînements se composent de 3 pas.

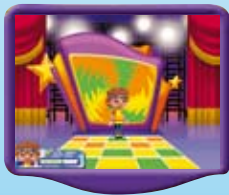


**Niveau difficile** : les enchaînements se composent de 5 pas.

## Le Grand défi

Tu as terminé ton entraînement et c'est maintenant l'heure du Grand défi ! Il y a 3 étapes à franchir. Entre chaque étape, tu devras courir en utilisant les chiffres 7 et 9 du tapis. Plus tu cours vite sur le tapis, plus ton personnage avance rapidement.

Première étape : tu dois faire autant de sauts que le demande le coach. Utilise n'importe quel chiffre du tapis.



Deuxième étape : tu dois traverser la poutre et sauter par-dessus les petites fontaines. Utilise n'importe quel chiffre du tapis pour avancer sur la poutre et saute sur le tapis pour éviter l'eau.



Troisième étape : il faut sauter à la corde autant de fois que le demande le coach. Saute sur le tapis lorsque la corde arrive au niveau des pieds.



Cours vite jusqu'à la fin du parcours pour franchir la ligne d'arrivée !

**Objectif pédagogique** : nombres, coordination visuomotrice, dénombrement



**Niveau facile** : il faut faire entre 1 et 10 sauts.



**Niveau difficile** : il faut faire entre 11 et 20 sauts ; il y a un peu plus de fontaines à franchir.

## ACTIVITÉS : ENTRAÎNEMENT DÉCOUVERTE

### Rythme n'bouge




Avant de rentrer dans le jeu, choisis la mélodie sur laquelle tu vas danser en utilisant les empreintes colorées du tapis. Utilise les flèches gauche et droite pour changer de page.



**Noms des mélodies du niveau Facile :**


















Touches du tapis	Mélodies page 1	Mélodies page 2
	Cancan	The entertainer
	Ah ! vous dirais-je maman ?	Mary had a little lamb
	Old Macdonald	Alouette
	When the Saints go marching in	Humpty dumpty









## Noms des mélodies du niveau Difficile :

Touches du tapis	Mélodies page 1	Mélodies page 2
	Disco tempo	Boogie bop
	Mélo-cosmo	Aéro-dingo
	Twist n'mouv	Air groovy
	Funky musique	Espace dance

Pendant la mélodie, des bulles apparaissent à l'écran. Appuie sur les touches du tapis qui correspondent aux bulles afin de les éclater avant qu'elles n'atteignent le haut de l'écran. Tu peux également faire exploser les notes de musique en appuyant sur les empreintes colorées correspondant à la couleur des notes.



Bulles	Touches du tapis
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Notes de musique	Touches du tapis
	
	
	
	

**Objectif pédagogique** : couleurs, chiffres, directions, sensibilisation à la musique, rythme



★ **Niveau facile** : seuls les chiffres 1 à 6 apparaissent dans les bulles à éclater.

★★ **Niveau difficile** : les chiffres 1 à 9 apparaissent dans les bulles à éclater.

### Bicycl'lettres

C'est parti pour une petite balade en vélo ! En chemin, attrape les ballons qui renferment les lettres dont tu as besoin pour compléter le mot qui apparaît en haut à gauche de l'écran. Après chaque mot complété, une barre d'état apparaît en haut de l'écran pour t'indiquer combien de mots il te reste à compléter.



	Se déplacer vers la gauche
	Se déplacer vers la droite

**Objectif pédagogique** : lettres, orthographe

★ **Niveau facile** : il faut trouver la première lettre du mot.

★★ **Niveau difficile** : seule la première lettre du mot apparaît. Il faut trouver toutes les autres lettres du mot dans le bon ordre.



## Buts en couleurs

Enfile tes crampons et rejoins le terrain ! Tu dois traverser le terrain en évitant les défenseurs. Pour cela, appuie sur les chiffres 4, 5 ou 6 lorsqu'ils apparaissent à l'écran.



Une fois devant le gardien de but, tu dois compléter la suite logique de couleurs qui apparaît en haut à gauche de l'écran. Utilise les empreintes colorées du tapis pour répondre. Une bonne réponse et c'est le but !



Après chaque suite logique complétée, une barre d'état apparaît en haut de l'écran pour indiquer ta progression et savoir combien de suites logiques il te reste à compléter. Le rond ○ symbolise une suite complétée correctement et la croix ✕ indique que tu n'as pas trouvé la bonne réponse.

**Note** : En mode **2 joueurs**, les joueurs partent ensemble en contre-attaque en se faisant des passes pour éviter les défenseurs. Puis, ils doivent compléter une suite logique de couleurs à tour de rôle.

**Objectif pédagogique** : directions, couleurs, suites logiques



**Niveau facile** : il faut éviter 3 défenseurs ; les suites logiques de couleurs sont simples, avec un modèle.



**Niveau difficile** : il faut éviter 5 défenseurs ; les suites logiques de couleurs sont plus complexes et il n'y a pas de modèle.

## Mouv'maths

Prêt pour un quiz de maths ? Réponds aux questions avec tes pieds... Fais attention à ne pas perdre l'équilibre !

**Note** : En mode **2 joueurs**, les joueurs doivent tous les 2 répondre correctement à la même question pour pouvoir continuer le quiz.



**Objectif pédagogique :** dénombrement, additions, soustractions



**Niveau facile :** il faut compter le nombre d'objets à l'écran et répondre avec n'importe quel pied.



**Niveau difficile :** il faut trouver le résultat de l'addition ou de la soustraction en essayant d'utiliser le bon pied selon l'instruction. Il faut garder le pied sur la réponse précédente pour pouvoir répondre à la question.

## ACTIVITÉS : JUKE-BOX

Sélectionne une mélodie en utilisant les empreintes colorées du tapis. Utilise les flèches gauche et droite pour changer de page.



### Noms des mélodies du niveau Facile :

Touches du tapis	Mélodies page 1	Mélodies page 2
	Cancan	The entertainer
	Ah ! vous dirais-je maman ?	Mary had a little lamb
	Old Macdonald	Alouette
	When the Saints go marching in	Humpty dumpty

### Noms des mélodies du niveau Difficile :

Touches du tapis	Mélodies page 1	Mélodies page 2
	Disco tempo	Boogie bop
	Mélo-cosmo	Aéro-dingo
	Twist n'mouv	Air groovy
	Funky musique	Espace dance

Regarde les personnages danser sur la musique et danse toi aussi sur le tapis afin de faire apparaître des bulles et des notes de musique colorées.

**Objectif pédagogique** : sensibilisation à la musique, rythme, créativité



## ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Tapis multisport**, 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 de la console lorsqu'elle 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 puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis réinsérez les piles.

## SERVICE 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](mailto: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

# 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 l'écran, 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 elles-mêmes sujettes 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.

