

vtech®

V. SMILE MOTION®
APPRENDRE EN MOUVEMENTS

MARVEL
SPIDER-MAN
& ses amis
MISSIONS SECRÈTES



MANUEL D'UTILISATION

Marvel, Spider-Man and Friends: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.

Chers parents,

Chez **VTech**[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux 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. Ainsi, afin de concilier l'énergie débordante de votre enfant et le plaisir lié aux jeux vidéo, l'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a spécialement conçu **V.Smile Motion**[®], la console de jeu éducative qui fait bouger les enfants de 3 à 8 ans.

V.Smile Motion[®], appartenant à la gamme **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, intuitifs et faciles à jouer grâce à la *V.Mouv'*, manette sans fil à capteur de mouvements, qui rend le jeu accessible aux plus jeunes.

Toute une série de jeux, aussi amusants que variés, permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose généralement une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

VTech[®] propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile Motion**[®] dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action, le tout en mouvements ! De plus, les jeux des consoles **V.Smile**[®], **V.Smile Pocket**[®] et **Cyber Pocket**[™] sont compatibles avec la **V.Smile Motion**[®] pour encore plus de choix. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile Motion**[®] vous donnera entière satisfaction.

L'équipe **VTech**[®]

Pour découvrir tous les jeux **V.Smile Motion**[®] et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet www.vsmile.fr



INTRODUCTION

Rejoins l'équipe de **Spider-Man & ses amis** et aide Spider-Man, Spider-Girl et Wolverine à accomplir les différentes missions auxquelles ils sont confrontés, afin de rétablir l'ordre en ville.

Ils t'entraîneront dans des aventures passionnantes où tu pourras enrichir ton vocabulaire, apprendre le nom des animaux, le calcul, la résolution de problèmes, et bien d'autres choses encore !



Élevé par sa tante May, Peter Parker possède une force et des réflexes surhumains. Sous l'identité de Spider-Man, il utilise ses pouvoirs spéciaux pour aider les autres, car il n'oublie jamais qu'un grand pouvoir implique de grandes responsabilités.



May Parker, plus connue sous le nom de Spider-Girl, est la petite cousine de Spider-Man et elle possède les mêmes pouvoirs que lui. Elle peut tisser des toiles et les utiliser pour se balancer au-dessus du vide, ce qui lui permet également de venir en aide aux autres.



Grand voyageur, Logan a vécu au Canada et au Japon. Il n'a toujours eu qu'un seul désir : aider et protéger les autres, sous le nom de Wolverine.



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Marvel Spider-Man & ses amis - Missions secrètes** de VTech®.
2. Le manuel d'utilisation.
3. Un bon de garantie de 1 an.

Avvertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile Motion®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Marvel Spider-Man & ses amis – Missions secrètes** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : accompagne Spider-Man, Spider-Girl et Wolverine dans leurs aventures !

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant dans les 3 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière.

Options : tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond, et choisir le nombre de vies.

V.Link : lorsqu'une **V.Link™** (vendue séparément) est connectée à la console, sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire.

1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, pars à l'aventure avec Spider-Man, Spider-Girl et Wolverine, et aide-les à rétablir l'ordre en ville.

Choisis **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.



Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarques :

- 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 de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir les paramètres de jeu.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick à droite et à gauche et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **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 6-8 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette de jeu **V.Smile®** (vendues séparément). Les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun.



Mode de contrôle

Tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

- **Mode Mouv'** : tu contrôles les personnages en bougeant toute la manette.
- **Mode Joystick** : tu contrôles les personnages en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.



1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Rejoins Spider-Man et ses amis dans l'un des trois ateliers de jeux où tu pourras acquérir ou revoir une compétence particulière.

Déplace le joystick vers le bas pour choisir tes paramètres de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, déplace le joystick à droite et à gauche et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.



★ **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 6-8 ans.

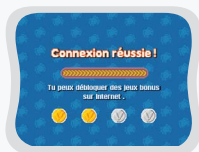
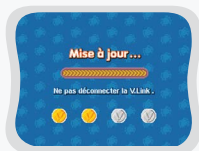
Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette de jeu **V.Smile®** (vendues séparément).

Remarque : le mode 2 joueurs n'est pas disponible avec les consoles portables **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

1.3. V.LINK

Lorsque tu branches une **V.Link™** (vendue séparément) à la console, une icône **V.Link** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des minijeux bonus en ligne grâce aux pièces d'or que tu as gagnées.



Comment gagner des pièces d'or :

Première pièce d'or	Termine l'un des jeux de l'Aventure éducative
Deuxième pièce d'or	Obtiens un score total de 120 dans les jeux de l'Aventure éducative
Troisième pièce d'or	Obtiens un score total de 270 dans les jeux de l'Aventure éducative
Quatrième pièce d'or	Obtiens un score total de 300 dans les jeux de l'Aventure éducative

1.4. OPTIONS

Musique Activée/Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



Énergie Standard/Illimitée : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Énergie : Illimitée**. Par défaut, l'énergie est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimitée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE



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

Bouton QUITTER



Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre 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 à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton



OK. 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 sélectionne **NON** lorsque tu veux reprendre la partie).

Bouton ABC



Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis **OUI**. Pour continuer la partie, choisis **NON**.



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative

Safari Ouistiti	Noms d'animaux et suites de nombres
Pollueur stoppeur	Identification d'objets, couleurs et formes, sensibilisation au tri sélectif
Robot déboulonné	Résolution de problèmes, initiation aux phénomènes physiques
Emplettes à la supérette	Catégories d'aliments, calculs simples

Ateliers découvertes

Bulles savantes	Orthographe et vocabulaire
Opérations ballons	Suites logiques de chiffres et additions
Trieur d'aliments	Classification et groupes d'aliments

3.2. COMMANDES DE JEU

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer vers la gauche	Incliner la V.Mouv' vers la gauche	Déplacer le joystick vers la gauche
Se déplacer vers la droite	Incliner la V.Mouv' vers la droite	Déplacer le joystick vers la droite
Se déplacer vers le haut / Grimper à une échelle ou à un arbre	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	Déplacer le joystick vers le haut

Se déplacer vers le bas / S'accroupir / Descendre d'une échelle ou d'un arbre

Incliner la V.Mouv' vers l'arrière

Déplacer le joystick vers le bas

Sauter

Lever la V.Mouv' ou appuyer sur **OK**

Appuyer sur **OK**

Utiliser un pouvoir spécial

Appuyer sur le bouton rouge

Appuyer sur le bouton rouge

Changer de personnage

Appuyer sur le bouton vert

Appuyer sur le bouton vert

3.3. BARRE D'ÉTAT



Mission

Cette icône permet de voir l'état d'avancement de la mission en cours.

Énergie

Niveau d'énergie dont tu disposes.

Score

Nombre de points gagnés au cours de la mission.

Personnage actif

Cette icône indique le personnage actuellement utilisé.

Personnages inactifs

Ces icônes indiquent les deux personnages actuellement inactifs. Tu peux sélectionner ces personnages à tout moment en appuyant sur le bouton vert.

3.4. DESCRIPTION DES JEUX

Aventure éducative

• Safari Ouistiti

Les ouistitis se sont amusés à voler les lettres sur les écriteaux des animaux du zoo. Aide Spider-Man et ses amis à retrouver les lettres manquantes pour compléter les mots.

Objectif pédagogique : apprendre les noms des animaux et l'ordre des nombres.

Les écriteaux incomplets

Trouve les lettres qui permettent de compléter les mots inscrits sur les écriteaux.

- ★ **Niveau facile :** noms d'animaux courts.
- ★★ **Niveau difficile :** noms d'animaux plus longs.



Les suites de nombres

Pour traverser la rivière, saute sur les rondins en suivant les nombres dans le bon ordre.

- ★ **Niveau facile :** apprend l'ordre des nombres compris entre 0 et 15.
- ★★ **Niveau difficile :** apprend l'ordre des nombres compris entre 0 et 30, les nombres pairs et impairs.



Minijeu

Répare les écriteaux en choisissant la bonne lettre parmi celles que tiennent les singes.

Objectif pédagogique : apprendre les noms des animaux.

- ★ **Niveau facile :** noms d'animaux courts.
- ★★ **Niveau difficile :** noms d'animaux plus longs.



Commandes spécifiques à « Safari Ouistiti » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner une lettre (minijeu)	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Valider sa sélection (minijeu)	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

• Pollueur stoppeur

La poubelle mobile déverse son contenu partout dans le parc ! Aide Spider-Man, Spider-Girl et Wolverine à suivre la poubelle et à ramasser tout ce qu'elle a jeté pour que le parc reste propre.

Objectif pédagogique : apprendre le respect de l'environnement, les objets, les couleurs et les formes.

En équilibre sur la bûche

Aide le personnage à garder l'équilibre alors qu'il marche sur une longue bûche.

Les formes et les couleurs

Pour traverser certaines zones du parc, tu devras sauter sur des suites de couleurs ou de formes.

- ★ **Niveau facile** : identifie les formes et les couleurs séparément.
- ★★ **Niveau difficile** : identifie les formes et les couleurs simultanément.



Minijeu

Identifie la matière dont sont faits les débris lâchés par la poubelle et fais-les rebondir dans le conteneur correspondant.

Objectif pédagogique : apprendre le tri sélectif et identifier des objets.

★ **Niveau facile** : les débris tombent d'une seule poubelle.

★★ **Niveau difficile** : les débris tombent de deux poubelles différentes.



Commandes spécifiques à « Pollueur stoppeur » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Garder l'équilibre sur la bûche	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche
Faire rebondir un débris	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche

• Robot déboulonné

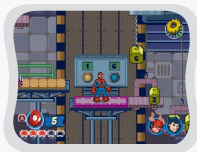
Il y a eu une panne dans le musée des Sciences et les robots ont perdu leurs engrenages ! Aide nos amis à retrouver tous les engrenages perdus dans le musée !

Sur ton chemin, tu apprendras à équilibrer des poids, tu découvriras le magnétisme et la réflexion de la lumière.

Objectif pédagogique : résoudre des problèmes et découvrir des phénomènes physiques.

Balance mécanique

Trouve le poids qui, en s'ajoutant au poids existant, permettra d'équilibrer les plates-formes.



L'ascenseur-tapis roulant

Saute sur le tapis roulant et cours dessus pour le faire monter.



Logico'miroir

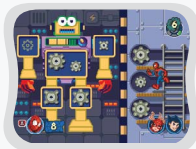
Fais tourner les miroirs de manière à déplacer le faisceau lumineux dans la bonne direction.



Minijeu

Répare le robot en plaçant les engrenages de la bonne taille et de la bonne forme sur les parties correspondantes.

Objectif pédagogique : reconnaître les tailles et les formes.



★ **Niveau facile :** trouve un engrenage par robot.

★★ **Niveau difficile :** trouve deux engrenages par robot.

Commandes spécifiques à « Robot déboulonné » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Sélectionner un poids (Balance mécanique)	Appuyer sur le bouton jaune ou sur le bouton bleu	Appuyer sur le bouton jaune ou sur le bouton bleu
Courir sur le tapis roulant (L'ascenseur-tapis roulant)	Incliner la V.Mouv' vers la droite et vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite et vers la gauche
Faire tourner un miroir (Logico'miroir)	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Appuyer sur le bouton jaune ou sur le bouton bleu

• Emplettes à la supérette

C'est le moment de faire les courses pour la grande fête de l'école. Prends tous les aliments qu'il y a sur la liste de courses. Sois prudent car il y a des obstacles dans les parages...

Objectif pédagogique : apprendre à compter et découvrir les catégories d'aliments.

★ **Niveau facile** : les éléments de la liste de courses s'affichent trois par trois.

★★ **Niveau difficile** : tous les éléments de la liste de courses sont affichés dès le départ.



Minijeu

Passes à la caisse et utilise la bonne somme d'argent pour régler tes achats.

Objectif pédagogique : s'initier au concept d'argent, faire des calculs simples.

★ **Niveau facile** : choisis la bonne somme d'argent pour payer.

★★ **Niveau difficile** : calcule le montant de tes achats et choisis la somme d'argent correspondante.

Commandes spécifiques à « Emplettes à la supérette » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Valider le nombre d'articles choisis	Incliner la V.Mouv' vers l'arrière	Déplacer le joystick vers le bas
Valider la somme d'argent choisie	Appuyer sur OK	Appuyer sur OK

Ateliers découvertes

• Bulles savantes

Un mot, auquel il manque une lettre, s'affiche en bas de l'écran. Des bulles contenant des lettres glissent le long de lianes. Incline les brindilles dans le bon sens pour faire dévier la trajectoire de la lettre manquante du mot et la faire tomber dans le panier.



Objectif pédagogique : apprendre l'orthographe.

★ **Niveau facile :** les bulles glissent lentement le long des lianes.

★★ **Niveau difficile :** les bulles glissent plus rapidement !

Commandes spécifiques à « Bulles savantes » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Changer la direction d'une brindille	Incliner la V.Mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche

• Opérations ballons

Aide Spider-Man et ses amis à gonfler des ballons afin de pouvoir faire une balade dans les airs. En faisant gonfler un ballon, tu fais défiler des chiffres à l'écran. Quand tu atteins le chiffre qui complète la suite ou qui permet de résoudre l'opération affichée, relâche le ballon. Ne dépasse pas ce chiffre, sinon ton ballon éclatera.



Lorsqu'il y a suffisamment de ballons gonflés au-dessus de la nacelle où se trouve l'un des trois héros, celui-ci pourra s'envoler.

Objectif pédagogique : apprendre à compléter des suites de chiffres ou à résoudre des opérations.

★ **Niveau facile :** complète une suite de chiffres.

★★ **Niveau difficile :** résous des additions simples.

Commandes spécifiques à « Opérations ballons » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Gonfler un ballon	Agiter la V.Mouv'	Appuyer sur OK
Relâcher un ballon	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche

• Trieur d'aliments

Dirige les tapis roulants dans le bon sens de manière à mettre tous les aliments dans leur bac respectif.

Objectif pédagogique : apprendre à classer les aliments par catégories.



★ **Niveau facile :** trie les aliments selon trois catégories.

★★ **Niveau difficile :** trie les aliments selon quatre catégories. Attention, les tapis roulants se déplacent plus rapidement !

Commandes spécifiques à « Trieur d'aliments » :

Action	Mode Mouv'	Mode Joystick
Changer la direction d'un tapis roulant	Incliner la V.mouv' vers la droite ou vers la gauche	Déplacer le joystick vers la droite ou vers la gauche



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.



5. 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. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console **V.Smile Motion®**.



6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

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 (0,118 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

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 : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions.

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.

