

vtech®

V. SMILE®

**Mes premiers
clics**



Manuel d'utilisation

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. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**[®] a donc 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 !

Aujourd'hui, **VTech**[®] propose à votre enfant **Mes premiers clics** de la gamme **V.Smile**[®].

Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre, en plus de la console traditionnelle, un clavier qui permet à l'enfant de se familiariser avec l'outil informatique. Doté de nombreux outils (souris, stylet...) très maniables, il offre de multiples possibilités de jeu aux enfants.

Toute une série de jeux **V.Smile**[®] aussi amusants que variés est accessible avec la console **V.Smile**[®] **Mes premiers clics**. Ils permettent l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagnent les enfants dans leurs apprentissages. Et avec le mode « 2 joueurs », l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !

Cette large gamme de jeux éducatifs, spécialement développée par **VTech**[®] pour les consoles **V.Smile**[®] et **V.Smile Pocket**[®], permet aux enfants de retrouver leurs héros préférés ou de rencontrer de nouveaux personnages. 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 **Mes premiers clics** vous donnera entière satisfaction.

L'équipe VTech

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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mes premiers clics** de **V.SMILE®**, un tout nouveau concept éducatif de **VTech®** pour les petits !

En plus de la console de jeu **V.SMILE®**, **Mes premiers clics** offre un véritable clavier d'ordinateur doté de nombreux accessoires pour se familiariser avec l'univers informatique.

La console **V.SMILE®** est spécialement conçue pour les enfants de 3 à 8 ans. Toute une série de jeux éducatifs est disponible et propose à votre enfant des découvertes riches et variées : les lettres, le vocabulaire, les nombres, les formes, les couleurs, la nature, la logique, la musique et plein d'autres choses encore ! Chaque jeu est élaboré pour une tranche d'âge spécifique et propose 2 niveaux de difficulté.

Le clavier et le jeu **Mes premiers clics** permettent à l'enfant de se familiariser avec l'univers informatique dans un jeu passionnant. Le clavier est doté de nombreux accessoires : des touches colorées facilement identifiables et adaptées aux petits doigts, un stylet et sa zone tactile ainsi qu'une souris et son tapis.



Console **V.SMILE®** Mes premiers clics

Clavier **V.SMILE®** Mes premiers clics



1 manette de jeu



Cartouche de jeu



Manuel d'utilisation de la console **V.SMILE®** Mes premiers clics



Manuel d'utilisation de la console **V.SMILE®** Mes premiers clics

☆ ☆ ☆ Contenu de la boîte

- 1 console de jeu **V.SMILE®**
- 1 clavier **V.SMILE® Mes premiers clics**
- 1 manette de jeu
- 1 manuel d'utilisation de la console **V.SMILE®** (veuillez conserver ce manuel car il contient des informations importantes)
- 1 cartouche de jeu **V.SMILE®**
- 1 manuel d'utilisation de la cartouche de jeu
- 1 câble de raccordement audio-vidéo
- 1 adaptateur péritel/audio-vidéo (non inclus dans la version canadienne)
- 1 bon de garantie de 1 an

Avertissement : 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.

PRODUIT DEL DE
CLASSE 1

FONCTIONNALITÉS

- **Récepteur infrarouge** — Brancher le récepteur infrarouge dans la prise pour le **Joueur A**.
- **Emplacement pour la cartouche** — Insérer la cartouche de jeu avant d'allumer la console.
- **Prise pour la manette Joueur B** —
- **Prise pour le récepteur infrarouge ou pour la manette Joueur A** — Brancher le récepteur infrarouge ou la manette **V.SMILE®**. (Ne brancher une manette sur la prise Joueur A que lorsque le clavier n'est pas utilisé pour jouer)
- **Compartiment à piles de la console** — Insérer 3 piles C/LR14. Se référer à la partie « Alimentation électrique » de ce manuel.
- **Poignée de transport** — Le clavier **Mes premiers clics** possède une grosse poignée qui facilite son transport.
- **Bouton Ateliers découvertes** — Appuyer sur ce bouton pour accéder directement aux Ateliers découvertes dans les jeux **V.SMILE®**. Cette fonction n'est pas disponible dans **Mes premiers clics**.
- **Bouton Quitter/Pause** — Appuyer sur ce bouton pour sortir du jeu, suspendre une partie ou revenir à l'écran précédent.
- **Joystick** — Utiliser le joystick pour jouer et faire ses choix.
- **Souris** — Apprendre à utiliser une souris pour jouer et faire ses choix.
- **Compartiment de rangement du tapis de souris** — Glisser le tapis de souris dans la fente prévue à cet effet.
- **Zone tactile** — Support pour écrire ou dessiner à l'aide du stylet.
- **Adaptateur péritel/audio-vidéo** (non inclus dans la version canadienne)
- **Prise adaptateur secteur** — Brancher ici l'adaptateur secteur (vendu séparément).
- **Câble de raccordement audio-vidéo** — Pour connecter la console à un téléviseur ou un magnétoscope. (Pour plus de détails, se référer à la partie sur la connexion audio-vidéo de ce manuel).
- **Compartiment de rangement des jeux** — Permet de ranger jusqu'à 6 cartouches de jeu.
- **Bouton Marche/Redémarrer** — Appuyer sur le bouton **Marche/Redémarrer** pour allumer ou redémarrer la console.
- **Bouton Arrêt** — Appuyer sur le bouton **Arrêt** pour éteindre la console.
- **Émetteur infrarouge**
- **Bouton Marche/Arrêt du clavier** — Appuyer sur ce bouton pour connecter le clavier à la console.
- **Clavier** — Utiliser le clavier pour taper les lettres et les chiffres ou pour découvrir des effets amusants.
- **Bouton Aide** — Appuyer sur ce bouton pour obtenir de l'aide dans certains jeux.
- **4 boutons colorés** — Appuyer sur les boutons colorés pour répondre dans certains jeux ou pour déclencher des effets amusants.
- **Compartiment de rangement du stylet** — Glisser le stylet dans son compartiment lorsqu'il n'est pas utilisé.
- **Stylet** — Utiliser le stylet pour écrire, dessiner ou sélectionner dans certains jeux.
- **Bouton OK** — Appuyer sur ce bouton pour valider ou pour exécuter certaines actions dans le jeu.
- **Compartiment à piles du clavier** — Insérer 4 piles AA/LR6. Se référer à la partie « Alimentation électrique » de ce manuel.
- **Compartiment de rangement de la souris** — La souris et son cordon se rangent très facilement sous le clavier.

- **4 boutons colorés**
Appuyer sur ces boutons pour répondre dans certains jeux ou pour déclencher des effets amusants.
- **Bouton Aide**
Appuyer sur ce bouton pour obtenir de l'aide dans certains jeux.
- **Bouton Quitter/Pause**
Appuyer sur ce bouton pour sortir du jeu, suspendre une partie ou revenir à l'écran précédent.
- **Bouton OK**
Appuyer sur ce bouton pour valider ou pour exécuter certaines actions dans le jeu.
- **Joystick**
- **Bouton ABC/Ateliers découvertes**
Appuyer sur ce bouton pour accéder directement aux Ateliers découvertes dans les jeux **V.SMILE®**. Cette fonction n'est pas disponible dans **Mes premiers clics**.

Pour changer l'orientation de la manette :

- Pousser le petit bouton violet situé sous la manette (au centre) et faire pivoter la partie mauve de la manette à 360°.
- Tourner la manette de l'autre côté, jusqu'au « clic ! » signalant qu'elle est bien enclenchée.



1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

1.1. Piles

Installation des piles

Afin de ne pas endommager la console ni le clavier, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la console **V.SMILE®** et le clavier **V.SMILE®** **Mes premiers clics** sont éteints.
2. Ouvrir les compartiments à piles situés sous la console et sous le clavier.
3. Insérer 3 piles LR14/C de 1,5 V dans la console en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.



4. Insérer 4 piles LR6/AA de 1.5 V dans le clavier en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.

5. Refermer soigneusement le couvercle des compartiments à piles.

Note : lorsque l'icône  apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de la console. Si les piles ne sont pas remplacées rapidement, l'écran ci-contre apparaîtra et la console s'éteindra automatiquement.

Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi « piles rechargeables », car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter



que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou en déchetterie (dans votre commune).



☆ 1.2. Adaptateur (vendu séparément) ☆

La console **V.SMILE**[®] peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur.

Installation



Utiliser un adaptateur universel 9 V $\overline{\text{---}}$ 300mA \rightarrow \rightarrow -, d.c. à centre positif **V.SMILE**[®] 9 V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que la console est éteinte.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située à l'arrière de la console.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
4. Ne pas utiliser cet adaptateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Mise en garde

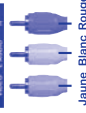
- La console **V.SMILE**[®] n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- La console **V.SMILE**[®] ne doit pas être branchée avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles qui sont recommandées par **VTech**[®] (voir le paragraphe précédent).
- **VTech**[®] recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été réparé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

2. CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

Notes :

- Avant de connecter la console **V.SMILE®** à une télévision, s'assurer que la console est en bon état de marche. Une fois la console allumée, le bouton **Marche/Redémarrer** doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifier que l'adaptateur est branché correctement ou que les piles sont correctement insérées.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et - indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager la console.
- Vérifier que la console et la télévision sont éteintes avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter la console **V.SMILE®** à une télévision ou à un moniteur, brancher les câbles de la console en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (rouge, blanc, jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.
- La console **V.SMILE®** est conçue sur un système PAL. Pour une qualité d'affichage optimale, utiliser une télévision dotée de la norme PAL (la plupart des télévisions de moins de 10 ans supportent et s'adaptent automatiquement aux normes PAL/SECAM). L'utilisation d'une télévision ne supportant pas la norme PAL entraîne l'affichage de l'image en monochrome.
- Mettre la télévision en mode « vidéo ».

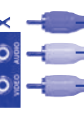
☆ 2.1. Pour les télévisions avec des entrées audio stéréo ☆



Jaune Blanc Rouge

- Brancher la prise jaune de la console **V.SMILE®** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher les prises blanche et rouge de la console **V.SMILE®** sur les ports audio blanc et rouge de la télévision.

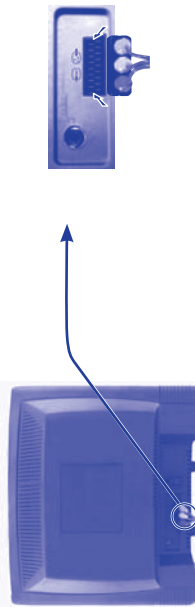
☆ 2.2. Pour les télévisions avec une entrée audio mono ☆



Jaune Blanc Rouge

- Brancher la prise jaune de la console **V.SMILE®** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher indifféremment le câble rouge ou blanc de la console **V.SMILE®** sur le port correspondant de la télévision.

2.3. Pour les télévisions sans port vidéo ni audio

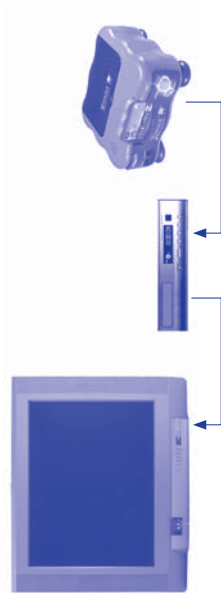


S'il n'y a pas de port vidéo ni audio sur la télévision, utiliser l'adaptateur péritel/audio-vidéo (non inclus dans la version canadienne) pour connecter la console **V.SMILE**® à la prise péritel de la télévision :

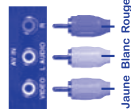
- Connecter l'adaptateur péritel/audio-vidéo à la prise péritel de la télévision.
- Brancher les 3 prises de la console **V.SMILE**® sur l'adaptateur péritel/audio-vidéo en faisant correspondre les couleurs.

3. CONNEXION À UN MAGNÉTOSCOPE

S'il n'y a aucun port vidéo ni audio sur la télévision, il est également possible de connecter la console **V.SMILE**® à un magnétoscope.



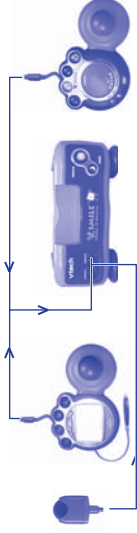
- Brancher la prise jaune de la console **V.SMILE**® sur le port vidéo jaune du magnétoscope.
- Brancher les prises blanche et rouge de la console **V.SMILE**® sur les ports blanc et rouge du magnétoscope.





4. BRANCHEMENT DU RÉCEPTEUR INFRAROUGE, DE LA MANETTE OU D'UN ACCESSOIRE V.SMILE®

- S'assurer que la console est bien éteinte.
- Brancher le récepteur infrarouge sur la prise JOUEUR A. Le récepteur infrarouge du clavier doit toujours être branché sur la prise JOUEUR A.
- Brancher la manette ou l'accessoire V.SMILE® sur le port de la manette situé sur le devant de la console (accessoires vendus séparément).
- Pour jouer à 2 joueurs avec le clavier, brancher la manette à la prise JOUEUR B. Le joueur qui utilise le clavier est le joueur A et le joueur qui utilise la manette est le joueur B.
- Allumer la console.



5. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte.
- Insérer une cartouche de jeu (face du titre devant) dans l'emplacement prévu à cet effet sur le dessus de la console.
- Allumer la télévision.
- Régler la télévision sur le canal vidéo (AV). En cas de doute, se référer au manuel d'utilisation de la télévision ou du magnétoscope.
- Allumer la console V.SMILE® en appuyant sur le bouton **Marche/Redémarrer**.
- Allumer le clavier **Mes premiers clics** en appuyant sur le bouton **Marche/Arrêt** situé en haut à droite du clavier.

Pour un confort d'utilisation optimal, suivre les indications suivantes :

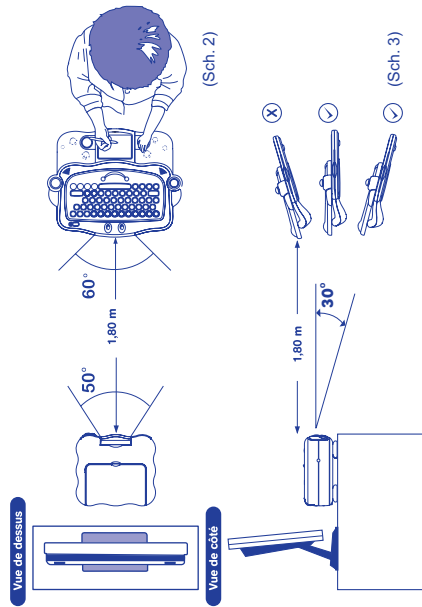
- Placer la console V.SMILE® **Mes premiers clics** devant le téléviseur. Aligner l'émetteur infrarouge du clavier en face du récepteur infrarouge de la console. (Sch. 1)
- Éviter d'obstruer le signal entre la console et le clavier.
- Éviter toute source de lumière puissante, y compris la lumière du soleil, dirigée vers la console ou le clavier.
- La distance idéale entre le clavier et la console est de 1,80 m. (Sch. 2)



(Sch. 1)



- Pour une transmission optimale, le clavier **Mes premiers clics** doit être positionné légèrement plus bas que la console et la partie basse comprenant la zone tactile doit être tirée.



6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console et le clavier **V.SMILE® Mes premiers clics**, utiliser un chiffon doux et sec. 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 et le clavier.
- Entreposer la console et le clavier **V.SMILE®** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la console **V.SMILE® Mes premiers clics**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu. Si le problème persiste, contactez le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée ne s'allume pas.	<p>1. S'assurer que les piles sont correctement installées ou que l'adaptateur secteur est bien relié à la console.</p> <p>2.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.</p> <p>2.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p> <p>2.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p>
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée s'allume mais aucune image n'apparaît à l'écran.	<p>1. S'assurer que la prise jaune du câble audio-vidéo est bien branchée sur le port vidéo IN de la télévision ou de l'adaptateur péritel (habituellement de couleur jaune).</p> <p>2. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.</p> <p>3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.</p> <p>3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p> <p>3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p>
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée s'allume mais aucune image n'apparaît à l'écran et appuyer sur le bouton Arrêt est sans effet.	<p>1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.</p> <p>2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p> <p>3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p>
L'image à l'écran est en noir et blanc.	<p>1. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.</p> <p>2. S'assurer que la prise du câble vidéo est correctement branchée au port vidéo de la télévision.</p> <p>3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place.</p> <p>3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p> <p>3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.</p>

<p>L'image apparaît à l'écran mais il n'y a pas de son.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vérifier que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le son. 2. S'assurer que les prises blanche et rouge du câble audio-vidéo sont respectivement branchées aux ports audio blanc et rouge de la télévision. 3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer. 3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.
<p>Le clavier est allumé mais il ne fonctionne pas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. S'assurer que le récepteur infra-rouge est branché sur la prise Joueur A. 2. S'assurer que l'émetteur et le récepteur infrarouge sont bien alignés. 3. Éteindre le clavier et s'assurer que les piles sont correctement insérées. 4. Si des accessoires V.SMILE® sont branchés au port de la manette, les débrancher. 5. Enlever les piles de la console et du clavier, débrancher l'adaptateur et les accessoires. Réinstaller les piles ou rebrancher l'adaptateur puis rallumer la console et le clavier.



8. 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 et 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 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 (0,18 €/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 jouet ?

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 droits et libertés individuels.



9. 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 sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez 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.

2008 © VTech
Imprimé en Chine
91-02299-0003-000