

vtech®

V. SMILE MOTION®
APPRENDRE EN MOUVEMENTS

Football Challenge



MANUEL D'UTILISATION

© 2009 VTech®.
Imprimé en Chine.

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[®] 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

Vous venez d'acquérir **Football Challenge** de **VTech**®. Félicitations !

Voyage à travers le monde afin d'apprendre plusieurs techniques de jeu et devenir imbattable pour tenter de remporter la célèbre Coupe V.Foot ! Pour cela, tu devras utiliser tes connaissances en orthographe, calcul, logique et lettres pour parfaire ta technique et devenir un grand champion !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Football Challenge** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un 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.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.



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 **Football Challenge** 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.



Match : joue à 5 contre 5 en Match amical ou en participant au tournoi de la Coupe V.Foot.

Aventure éducative : parcours le monde pour apprendre plusieurs techniques de jeu et devenir le grand champion de la Coupe V.Foot !

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.

1.1. MATCH

Dans ce mode, tu peux choisir de faire jouer ton équipe en **Match amical** ou bien de participer à la **Coupe V.Foot**.

Utilise le joystick pour sélectionner **Match amical** ou **Coupe V.Foot**. Tu peux ensuite modifier les paramètres suivants :



Niveau

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

★ **Niveau facile** : la difficulté du jeu est plus particulièrement adaptée aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : la difficulté du jeu est plus particulièrement adaptée aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette **V.Smile®** (vendues séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans le mode **Match**, les 2 joueurs ont le choix de jouer ensemble dans la même équipe, ou l'un contre l'autre.

Choisis ensuite ton équipe parmi les 3 proposées. Tu peux également choisir la durée du match, le type de ballon et de stade.

1.2. AVENTURE ÉDUCATIVE

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.



Jouer l'aventure

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **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.



Dans le mode **Jouer l'aventure**, 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, en mode 1 joueur et avec Marc). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

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 de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le haut 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 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette V.Smile® (vendues séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles V.Smile Pocket® et Cyber Pocket™.

Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent en même temps, de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun.

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. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

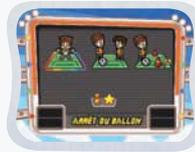


Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté, nombre de joueurs et personnage) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile, en mode 1 joueur et avec Marc. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

1.3. ATELIERS DÉCOUVERTES

Dans ces trois ateliers, tu peux t'entraîner au dribble, à l'arrêt du ballon ou encore à la passe.

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté, nombre de joueurs et personnage) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile, en mode 1 joueur et avec Marc. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le haut 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 4-5 ans.
- ★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde V.Mouv' ou une manette **V.Smile**® (vendues séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps, soit l'un après l'autre de façon coopérative (les points sont additionnés pour obtenir un score commun).

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  à l'aide du joystick, puis sélectionne  et 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  pour quitter la partie, ou  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  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 . Pour continuer la partie, choisis .

Mode Mouv'/Mode Joystick

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

Mode Mouv' : tu joues en bougeant toute la manette.

Mode Joystick : tu joues en bougeant uniquement le joystick.

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



V.Link™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la V.Link 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 mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'aventure :

Record	Pièce d'or
Tu termines le 1er jeu de l'aventure	Tu gagnes une 1ère pièce d'or
Ton record atteint 180	Tu gagnes une 2e pièce d'or
Ton record atteint 360	Tu gagnes une 3e pièce d'or
Ton record atteint 800	Tu gagnes une 4e pièce d'or



3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Aventure éducative	Objectif pédagogique
Carte du monde	Géographie
Entraînement à la passe	Calcul
Entraînement au tir	Observation
Entraînement au dribble	Vocabulaire

Ateliers découvertes	Objectif pédagogique
Arrêt du ballon	Classification, nombres pairs et impairs
La passe	Logique
Le dribble	Orthographe, vocabulaire

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

MATCH

Dans ce mode, tu peux choisir de jouer un **Match amical** ou bien de participer à la **Coupe V.Foot**. Utilise le joystick pour faire ton choix.



1. Match amical

Avant de commencer à jouer, tu dois sélectionner ton équipe pour jouer contre un ami ou contre l'ordinateur.

Si tu joues en mode 1 joueur, l'équipe adverse sera automatiquement dirigée par l'ordinateur.

En mode 2 joueurs, tu peux jouer contre l'équipe du 2ème joueur.

Tu peux également jouer avec le 2ème joueur : dans ce cas, vous jouerez ensemble contre l'ordinateur.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer. Si tu veux modifier ta sélection, choisis **Nouvelle sélection**. Sinon, choisis **Commencer le match** pour jouer.



2. Coupe V.Foot

La **Coupe V.Foot** est un tournoi qui réunit 4 équipes : seule la meilleure remportera la coupe ! Gagne tous les matchs et la coupe est à toi !

En mode 1 joueur, tu joues contre les 3 équipes adverses dirigées par l'ordinateur.

En mode 2 joueurs, tu peux jouer contre l'équipe du 2ème joueur et les 2 équipes de l'ordinateur.

Tu peux également jouer avec le 2ème joueur : dans ce cas, vous jouerez ensemble contre les 3 équipes de l'ordinateur.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer. Si tu veux modifier ta sélection, choisis **Nouvelle sélection**. Sinon, choisis **Commencer le match** pour jouer.

Dans **Options de jeu**, choisis le stade dans lequel tu veux jouer ainsi que le type de ballon avec lequel tu veux jouer, puis appuie sur le bouton **OK**. Tu peux gagner de nouveaux stades et de nouveaux ballons afin d'agrandir ton



choix. Ils sont cachés à divers endroits de la carte du monde... Ouvre l'œil !

Tu peux aussi sélectionner la durée du match : 5, 10 ou 15 minutes. Quand tu as choisi tous tes paramètres, sélectionne  pour confirmer ton choix.



Écran de jeu



- Chronomètre : indique la durée du match.
- Score : indique les points de chaque équipe.
- Plan : indique la position des joueurs sur le terrain.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Orienter le joystick dans la direction souhaitée	Orienter le joystick dans la direction souhaitée
En possession du ballon, faire une passe	OK	OK
Dribbler un défenseur	Bouton rouge	Bouton rouge
Faire une passe lobée	Bouton jaune	Bouton jaune
Faire une passe longue	Bouton bleu	Bouton bleu
Tirer	Bouton vert	Bouton vert
Changer de joueur	OK	OK
Tir super puissant	Orienter le joystick pour aller sur le logo de l'équipe puis incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite pour tirer	Orienter le joystick pour aller sur le logo de l'équipe puis appuyer sur OK pour tirer

AVENTURE ÉDUCATIVE

Chronomètre

Score



Écran de jeu

- Chronomètre : indique le temps écoulé ou le temps restant pour le jeu.
- Score : indique les points que tu as gagnés.

Carte du monde

Parcours le monde avec ton coach pour apprendre de nouvelles techniques de jeu et découvrir de nombreux pays ainsi que leur situation géographique et leur drapeau !



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Déplacer la mont-golfière	Orienter le joystick dans la direction souhaitée	Orienter le joystick dans la direction souhaitée

Objectif pédagogique : géographie

1. Entraînement à la passe

Prêt pour le travail d'équipe ? Fais des passes au coéquipier qui a le bon nombre inscrit sur son panneau.



En niveau ultime, fais la passe à un coéquipier qui se trouve en face. Fais attention au défenseur qui va tenter d'intercepter le ballon !

Mode 2 joueurs : les joueurs jouent en même temps.



Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Passer au centre	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	OK
Passer à gauche ou à droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite + OK

Objectif pédagogique : calcul

★ **Niveau facile :** compter de 1 en 1 ou de 2 en 2.

★★ **Niveau difficile :** compter de 3 en 3 ou de 5 en 5.

2. Entraînement au tir

Observe bien le modèle et vise la cible correspondante : plus tu atteins de cibles, plus tu gagnes de points. Fais attention aux obstacles !



En niveau ultime, tire au but autant de fois que tu peux. Le gardien est rapide, tu vas devoir ruser pour mettre le ballon au fond du filet.



Mode 2 joueurs : les joueurs jouent en même temps.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Tirer au milieu	Incliner la V.Mouv' vers l'avant	OK
Tirer à gauche ou à droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite + OK

★ **Objectif pédagogique :** observation, formes et couleurs

★ **Niveau facile :** le modèle est relativement simple.

★★ **Niveau difficile :** le modèle est plus complexe.

3. Entraînement au dribble

Teste ton agilité et dribble jusqu'au bout du parcours. En chemin, ramasse les trophées et les bulles et tire sur les caisses en bois pour gagner des points. Attention aux obstacles ! Il faut passer la ligne d'arrivée pour terminer le niveau.



En niveau ultime, dribble jusqu'au bout du parcours. En chemin, ramasse les trophées et les bulles et tire sur les caisses en bois pour gagner des points. Attention aux obstacles et aux défenseurs ! Il faut passer la ligne d'arrivée pour terminer le niveau.



Mode 2 joueurs : les joueurs jouent en même temps.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Changer de voie	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite
Tirer sur une caisse en bois	OK	OK
Sauter	Bouger la V.Mouv' de haut en bas.	Orienter le joystick vers le haut

Objectif pédagogique : vocabulaire

- ★ **Niveau facile** : la difficulté du parcours et le vocabulaire sont relativement simples.
- ★★ **Niveau difficile** : la difficulté du parcours et le vocabulaire sont plus complexes.

ATELIERS DÉCOUVERTES

1. Arrêt du ballon

Deviens un gardien de but hors pair : arrête le bon type de ballon pour être infailible !



Mode 2 joueurs : les joueurs jouent en même temps.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se pencher à gauche ou à droite	Incliner la V.Mouv' vers la gauche ou vers la droite	Orienter le joystick vers la gauche ou vers la droite

Objectif pédagogique : classification, nombres pairs et impairs

★ **Niveau facile** : identifier différents types de ballons.

★★ **Niveau difficile** : identifier les nombres pairs et impairs.

2. La passe

Travaille la fluidité de ton jeu et fais les passes nécessaires pour traverser tout le terrain. Observe bien tes coéquipiers ! Fais des passes en ligne droite et évite les plots et les adversaires.



Mode 2 joueurs : les joueurs jouent l'un après l'autre.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se tourner vers un coéquipier	Incliner la V.Mouv' dans la direction souhaitée	Orienter le joystick dans la direction souhaitée
Faire une passe	Incliner la V.Mouv' dans la direction souhaitée	OK

Objectif pédagogique : logique

★ **Niveau facile** : 5 coéquipiers sont sur le terrain.

★★ **Niveau difficile** : 6 coéquipiers sont sur le terrain.

3. Le dribble

Ramasse les lettres en dribblant pour épeler le mot à l'écran et évite les adversaires !



Mode 2 joueurs : les joueurs jouent l'un après l'autre.

Commandes :

	Mode Mouv'	Mode Joystick
Se déplacer	Incliner la V.Mouv' dans la direction souhaitée	Orienter le joystick dans la direction souhaitée
Dribbler un défenseur	OK	OK

Objectif pédagogique : orthographe, vocabulaire

- ★ **Niveau facile** : 2 lettres manquent, elles apparaissent en transparence dans le mot.
- ★★ **Niveau difficile** : 3 lettres manquent.



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile Motion**[®], 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.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile Motion**[®] n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile Motion**[®] 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 l'adaptateur de la console ou retirez 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. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. 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 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 SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 €/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 « Les 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 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.



© 2009 VTech
Imprimé en Chine.
91-002306-066-000 ㊞