



HANDLEIDING



EDUCATIONAL MULTIMEDIA TABLET

Storio 2®

Beste ouders,

Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is. Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zo veel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van VTech® het beste in uw kind.

Kijk voor meer VTech® producten op www.vtechnl.com

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Storio 2®** game 'Disney/Pixar - Cars 2' van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031)(0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtech.com

De **Storio 2®** Educational Multimedia Tablet games zijn unieke spellen die kinderen meenemen op avontuurlijke reizen. Kinderen gaan tijdens het lezen en spelen op ontdekking met Mickey Mouse, Hello Kitty, Takel, Bliksem en vele anderen en maken spelenderwijs kennis met lezen, letters, woorden, kleuren, voorwerpen en nog veel meer!

Bliksem McQueen is terug en hij maakt zich klaar om op topsnelheid te gaan racen met 's werelds snelste racers in de World Grand Prix. Zal hij gaan winnen? Lees het verhaal om erachter te komen! Speel de spellen en beleef samen met Bliksem en zijn vrienden spannende avonturen. Gebruik de creatieve activiteiten om mooie creaties te maken zoals een stickerboek, stripboek en foto's.

INHOUD VAN DE DOOS

- Eén **Storio 2®** game 'Disney/Pixar - Cars 2'
- Eén handleiding

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, verpakkingsslotjes enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

STARTEN

Stap 1: Plaatsen van de game

Zorg ervoor dat de **Storio 2®** uit staat. Plaats de game, met het label naar de achterzijde gericht, en druk totdat je een klik hoort. Druk op de Aan/Uit-toets om de **Storio 2®** aan te zetten.



Stap 2: Selecteer het game-icoontje

Tik op het game-icoontje in het hoofdmenu.



Game-icoontje

Stap 3: Welk spel wil je spelen?

Er zijn drie categorieën waaruit je kunt kiezen: 'Het verhaal', 'Spellen' en 'Creativiteit'. Tik op een icoontje om te kiezen.

Het verhaal: Lees of luister naar het verhaal en bekijk de leuke animaties.

Spellen: Speel drie interactieve en leerzame spellen.

Creativiteit: Maak een stickerboek, stripverhaal of foto's met behulp van deze creatieve activiteiten.



FUNCTIETOETSEN



HOOFDMENU-toets

Druk op deze toets om te stoppen met de huidige activiteit en terug te keren naar het **Storio 2®** hoofdmenu.



HELP-toets

Druk op deze toets om de instructie te herhalen of om een hint te krijgen, afhankelijk van de gekozen activiteit.



FOTOCAMERA-toets

Druk op deze toets om naar het fotocamera menu van de **Storio 2®** te gaan. Let op: Met deze toets kun je niet naar de fotocamera activiteit van de geplaatste game gaan.

INSTELLINGEN

Achtergrondmuziek

Tik op het muzieknoot-icoontje in het game-menu om de achtergrondmuziek aan of uit te zetten.



Muzieknoot-icoontje

Niveau

Kies voor elk spel het moeilijkheidsniveau: 'Makkelijk' of 'Moeilijk'. Wanneer je het makkelijke niveau goed hebt gespeeld, zal er gevraagd worden of je het moeilijke niveau wilt proberen.



ACTIVITEITEN

Het verhaal

Index

Tik op het verhaal-icoontje onder het kopje 'Het verhaal', om naar de index van het verhaal te gaan. Je kunt kiezen om het verhaal vanaf het begin of vanaf een willekeurige bladzijde te lezen.

Je kunt ook 'Instructies' kiezen om wat tips te krijgen om het lezen nog leuker te maken.

Kies 'Woordmarkering' om de woordmarkering aan of uit te zetten.



Het verhaal

Tik op het scherm om het voorlezen te stoppen en naar Vrij spelen te gaan. Tijdens Vrij spelen kun je de woorden één voor één aanraken om het verhaal in je eigen tempo te lezen en om de betekenis van de gekleurde woorden te beluisteren.

Tik op de plaatjes om grappige animaties te zien en zinnen en geluiden te horen. Wanneer je het scherm een tijdje niet aanraakt, zal het verhaal automatisch doorgaan met voorlezen op de volgende bladzijde.

Veeg over het scherm om naar de volgende of vorige bladzijde te gaan.

Tik op het herhaal-icoontje  op het scherm om de bladzijde nog eens te beluisteren.

Tik op het index-icoontje  om naar de index te gaan.



Spellen

Operatie Booreiland

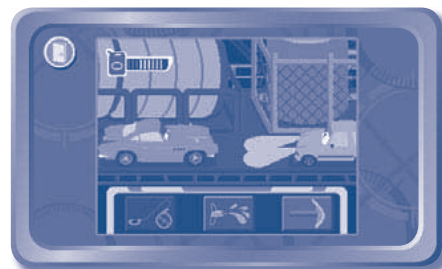
De Britse geheim agent Finn McMissile sluipt rond op een geheimzinnig booreiland. Doorzoek met Finn het booreiland en probeer de obstakels te ontwijken. Help Finn het gat over te steken door het cijfer te vinden dat volgt op de meetlat en kies de verdieping met de juiste vorm om Finn verder te laten rijden.

Wat leren we: Meten, Cijfers, Volgorde, Logica en Patronen

Tokio Grand Prix

Bliksem neemt deel aan de World Grand Prix. Help hem om de race te winnen. Kantel de tablet naar links of rechts om te sturen en los de rekensommen op, om Guido te helpen bij het wisselen van de banden tijdens de pitstop.

Wat leren we: Rekenen en Oog-handcoördinatie



Achtervolg Professor Z

Takel ontdekt dat zijn vriend, Bliksem, in gevaar is! Hij haast zich om Professor Z te stoppen! Help Takel bij het achtervolgen van Professor Z. Onthoud de volgorde van de richtingen en wijs Takel bij elk kruispunt de weg om Professor Z te achtervolgen.

Wat leren we: Geheugentraining en Richtingen



Creativiteit

Takels Stickerboek

Na een reis rond de wereld met Bliksem, kan Takel niet wachten om tegen zijn vrienden in Radiator Springs op te scheppen over zijn avontuur. Help hem zijn avontuur te delen door de bladzijden van zijn stickerboek te versieren.

Wat leren we: Creativiteit



Stripboek Maker

Maak een nieuw stripboek met behulp van de scènes uit Cars 2! Kies één van de drie locaties uit het verhaal. Sleep vervolgens de verschillende achtergronden naar de vakken en plaats de auto's om het stripverhaal compleet te maken.

Wat leren we: Creativiteit



Fotopret

Maak foto's met Bliksem en zijn vrienden. Gebruik grappige stickers en fotolijstjes om de foto's te versieren!

Wat leren we: Creativiteit



WEB AANSLUITING

Verbind de **Storio 2®** met het internet om nieuwe verhalen en spellen te downloaden. Ga naar de website www.vtechnl.com om de applicatie **Explor@ Park** te downloaden en installeren op uw computer om toegang te krijgen tot deze extra's. Kijk voor meer informatie in de handleiding van de **Storio 2®**.

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak de **Storio 2®** a.u.b. alleen schoon met een licht vochtige en niet met een natte doek. Reinig de **Storio 2®** nooit met schoonmaakmiddelen.
2. Plaats de **Storio 2®** niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
3. Indien de **Storio 2®** voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat de **Storio 2®** niet op harde oppervlakken vallen.
5. Stel de **Storio 2®** niet bloot aan vocht of water.
6. De AC-adapter moet regelmatig gecontroleerd worden op beschadigingen aan de kabel, stekkers, het omhulsel en andere onderdelen. In geval van schade mag deze adapter niet op de **Storio 2®** worden aangesloten totdat de schade is hersteld.

WAARSCHUWING

Als gevolg van een bestaande aandoening, heeft een zeer klein percentage mensen kans op een epileptische aanval of het buiten bewustzijn raken wanneer zij kijken naar bepaalde typen kleuren of patronen, voornamelijk wanneer deze voorkomen op beeldschermen. Omdat **VTech**[®] niet verantwoordelijk is voor eventuele risico's, raden wij ouders aan om toezicht te houden wanneer de kinderen videospelletjes spelen. Wanneer het kind duizeligheid, verminderd of veranderend gezichtsvermogen, desoriëntatie of stuip trekkingen vertoont, laat het kind dan direct stoppen met spelen en raadpleeg een arts.

Attentie: Te dicht op een beeldscherm zitten voor een langdurig tijdbestek kan vermoeidheid en ongemak veroorzaken. We raden dan ook aan dat kinderen na ieder uur spelen een pauze nemen van 15 minuten.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Let op: Bij het plaatsen of verwijderen van een game zonder eerst de **Storio 2**[®] uit te zetten bestaat de kans op storingen. Wanneer dit gebeurt en de **Storio 2**[®] reageert niet meer op het drukken op de aan/uit-toets, ontkoppel dan de adapter of verwijder de batterijen. Sluit vervolgens de adapter weer aan of plaats de batterijen weer in de **Storio 2**[®]. Voor het oplossen van problemen met de **Storio 2**[®], kijk op onze website:

www.vtechnl.com

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech**[®] uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtech.com

Let op: Bewaar de handleiding. Deze bevat belangrijke informatie over het product.

COPYRIGHT

Copyright 2012 **VTech**[®]. Alle rechten voorbehouden. **VTech**[®] en het **VTech**[®] logo zijn geregistreerde handelsmerken van **VTech**[®]. **Storio 2**[®] is een geregistreerd handelsmerk van **VTech**[®].

Explor@ Park[™] is een handelsmerk van **VTech**[®]. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren.



VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

- 1. De kwaliteit van het materiaal, en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
- 2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
- 3. De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
- 4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
- 5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: _____

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

*VTech Electronics Europe B.V.
Copernicusstraat 7
6003 DE Weert
Nederland*

*Tel. Klantenservice (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtech.com*

