

vtech®

Manuel d'utilisation



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio 2™

Chers parents,

Chez VTech®, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.

*Avec **Storio 2™**, il va pouvoir s'initier à la lecture de manière ludique et dynamique grâce à des histoires animées.*

*Chaque titre **Storio 2™** contient une histoire entraînante à lire et à écouter, un mini-dictionnaire permettant de voir une définition de certains mots de l'histoire, 3 activités de création et 3 jeux amusants mettant en scène les héros préférés de l'enfant.*

*La tablette interactive **Storio 2™** permet également de prendre ou de visionner des photos, de faire ou de lire des vidéos et de développer sa créativité.*

*VTech® propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio 2™**. Le contenu de chaque titre, 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 **Storio 2™** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Cars 2** de **VTech**®. Félicitations !

Toute l'équipe de Radiator Springs part à l'aventure autour du monde pour aider Flash McQueen à remporter le Grand Prix Mondial.

Découvrez 1 histoire passionnante, 3 jeux amusants et 3 activités créatives en compagnie de Flash, Martin et leurs amis !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney/Pixar Cars 2** de **VTech**®
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION ! 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.

WARNING! All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

1. POUR COMMENCER À JOUER...

1.1. Choisir un jeu

Étape 1 : insérer la cartouche de jeu

- Vérifiez que la tablette est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérez le jeu éducatif **Cars 2** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyez sur le bouton **Marche** de la tablette pour commencer à jouer.



Étape 2 : sélectionner l'icône du jeu

Touche l'icône du jeu pour accéder au contenu de la cartouche.



Étape 3 : choisir un mode de jeu

La cartouche contient 3 modes de jeu : **Histoire**, **Jeux** et **Créativité**.

Histoire : découvre l'histoire de Flash McQueen et de ses amis tout en regardant les animations.

Tu pourras découvrir le sens de certains mots de l'histoire en touchant les mots surlignés dans le texte.

Jeux : accompagne les personnages de **Cars 2** dans 3 jeux amusants :

Opération plate-forme pétrolière, Grand Prix de Tokyo et À la poursuite du Professeur Z.

Créativité : aide Martin à compléter son album, invente ta propre bande dessinée et crée de jolis cadres pour tes photos.

1.2. Musique de fond

Tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond en touchant l'icône .



Musique activée/désactivée

1.3. Téléchargements

Connecte **Storio 2™** à l'application **Explor@ Park** pour télécharger des jeux, des histoires supplémentaires et de nouveaux thèmes. Touche l'icône **Téléchargements** pour accéder au contenu téléchargé.

Consulte le manuel d'utilisation de **Storio 2™** pour plus de détails.

2. ACTIVITÉS

2.1. Histoire

Choisis l'histoire **Cars 2** en touchant le livre.

Dans l'index, tu peux choisir de commencer l'histoire depuis le début ou à la page de ton choix, en faisant défiler les pages grâce aux flèches à l'écran.

Touche l'icône **Tutoriel** en bas à droite de l'écran pour avoir quelques conseils pour profiter pleinement de l'histoire.

Touche l'icône **Mots surlignés** en bas à gauche de l'écran pour choisir d'activer ou de désactiver la définition de certains mots de l'histoire.

Dans l'histoire, touche l'écran pour interrompre la narration et entrer en mode **Jeu libre**. En mode **Jeu libre**, tu peux toucher les mots de l'histoire pour les entendre prononcés individuellement, toucher les mots surlignés pour entendre leur définition, ou toucher les personnages à l'écran pour voir des animations et entendre des voix et des sons rigolos.

Si tu ne touches pas l'écran pendant un moment, tu passeras directement à la page suivante.

Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour changer de page.

Touche l'icône  pour écouter la page à nouveau.

Touche l'icône  pour revenir à l'index.



2.2. Jeux

Découvre 3 jeux amusants mettant en scène les personnages de **Cars 2**.

Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles).

Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.



Contenu éducatif des jeux

Opération plate-forme pétrolière	Formes, suites logiques, nombres
Grand Prix de Tokyo	Calcul
À la poursuite du Professeur Z	Mémoire, directions

Opération plate-forme pétrolière

Finn se trouve sur une mystérieuse plate-forme pétrolière. Aide-le à l'inspecter en évitant les obstacles.

Utilise l'ascenseur pour accéder à un autre étage en choisissant la bonne forme. Trouve aussi le bon nombre pour que Finn passe d'une structure à une autre.

Objectif pédagogique : formes, suites logiques, nombres

- ★ **Niveau facile :** les premiers nombres
- ★★ **Niveau difficile :** les nombres plus compliqués, les nombres pairs et impairs



Grand Prix de Tokyo

Flash McQueen participe au Grand Prix Mondial. Aide-le à remporter la course de Tokyo.

Dirige Flash à l'aide de ton doigt vers la gauche ou la droite pour l'aider à éviter les voitures et les obstacles.

Résous les problèmes de calcul pour aider Guido à changer les pneus pendant l'arrêt au stand. Trouve le pneu avec le bon numéro et déplace ton doigt vers le haut si c'est la bonne réponse.

Objectif pédagogique : calcul

- ★ **Niveau facile :** additions, soustractions simples
- ★★ **Niveau difficile :** additions, soustractions et multiplications



À la poursuite du Professeur Z

Martin découvre que son ami Flash McQueen est en danger ! Il se dépêche pour arrêter le Professeur Z et sauver la situation.

Retiens l'ordre des directions et guide Martin dans la bonne direction à chaque intersection pour suivre le Professeur Z.

Lorsque Martin se rapproche du Professeur Z, suis la flèche à l'aide de ton doigt et dirige Martin pour prendre le virage.

Touche les Tas de boue pour les mettre hors d'état de nuire !

Objectif pédagogique : mémoire, directions

- ★ **Niveau facile :** directions simples
- ★★ **Niveau difficile :** directions selon la boussole

2.3. Créativité

L'album de Martin

Après avoir voyagé autour du monde avec Flash, Martin est impatient de raconter ses aventures à ses amis de Radiator Springs ! Aide-le à partager ses souvenirs en décorant les pages de son album.

Rends-toi d'abord à l'**Atelier** pour créer tes propres pages de l'album en choisissant le lieu. Choisis ensuite les personnages et les éléments que tu souhaites en les faisant glisser sur l'image à l'aide de ton doigt.

Tu peux regarder la page que tu as créée ou la sauvegarder dans la **Galerie**.

Pour supprimer une page, touche l'icône de la poubelle, puis la page en question.



Ma bande dessinée

Invente ta propre bande dessinée en utilisant les scènes de **Cars 2** !

Rends-toi d'abord à l'**Atelier** pour choisir un des trois différents lieux. Puis ajoute des arrière-plans et des personnages pour créer une super histoire.

Tu peux revoir la bande dessinée que tu as créée ou la sauvegarder dans la **Galerie**.

Pour revoir la bande dessinée que tu as créée, touche la page correspondante dans la **Galerie**.

Pour supprimer une bande dessinée, touche l'icône de la poubelle, puis la page en question.

Photo Fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de **Cars 2** ! Touche **Studio photo** pour commencer.

Tu pourras ensuite voir les photos que tu as prises dans la **Galerie**.



3. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Storio 2™**, 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.
- Retirer les piles lorsque **Storio 2™** n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ranger **Storio 2™** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

4. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Storio 2™** est éteint lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si **Storio 2™** ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche**, débranchez l'adaptateur ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de **Storio 2™**.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

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.vtech-jouets.com 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.

6. 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 à 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.