

vtech®

Manuel d'utilisation



Disney

PLANES



AU-DESSUS
DU MONDE DE



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio® 2 & générations
suivantes

Chers parents,

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

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

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

*La tablette **Storio**[®] permet également de prendre ou de visionner des photos, de lire des vidéos et de développer sa créativité.*

***VTech**[®] propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio**[®]. 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**[®] vous donnera entière satisfaction.*

*L'équipe **VTech***

Compatible avec toutes les tablettes Storio 2 et les générations suivantes. Non compatible avec la toute 1ère génération de Storio :



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Disney - Planes** de **VTech**®. Félicitations !

Dusty Crophopper a toujours rêvé de participer au Grand rallye du tour du ciel. Mais il ne peut pas y parvenir sans aide. Rejoins Dusty alors qu'il s'entraîne grâce aux 4 programmes préparés par son entraîneur, Skipper. Aide Dusty à terminer tous les programmes d'entraînement pour qu'il puisse voler plus haut, plus loin et plus vite que jamais !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney - Planes** 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

- Vérifie que la tablette est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insère le jeu éducatif **Disney - Planes** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie 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 : **Grand rallye du tour du ciel**, **Histoire** et **Photo Fun**.

Grand rallye du tour du ciel : aide Dusty à faire les programmes d'entraînement pour se préparer au Grand rallye du tour du ciel.

Histoire : découvre l'histoire de Dusty Crophopper tout en regardant les animations. Tu pourras découvrir le sens de certains mots de l'histoire en touchant les mots surlignés dans le texte.

Photo Fun : prends des photos amusantes de toi et de tes amis, avec des cadres et des tampons tirés du film *Planes*.



Musique activée/désactivée

1.2. Musique de fond

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

1.3. Niveau de difficulté

Quand tu sélectionnes **Grand rallye du tour du ciel**, un menu de sélection du niveau apparaît. Choisis le niveau Facile ou le niveau Difficile. Ton choix s'appliquera à tous les jeux.



1.4. Téléchargements

Connecte **Storio**® au site Internet dédié pour télécharger des jeux, des histoires, des musiques et des vidéos. Touche l'icône **Téléchargements** pour accéder au contenu téléchargé.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **Storio**® pour plus de détails.

2. ACTIVITÉS

2.1. Grand rallye du tour du ciel

Aide Dusty à réaliser son rêve de participer au Grand rallye du tour du ciel ! Termine d'abord les programmes d'entraînement pour améliorer les compétences de Dusty. Dusty sera ensuite prêt pour la course !

2.1.1. Entraînement

Avant que Dusty ne puisse participer au Grand Rallye du tour du ciel, il doit s'entraîner avec Skipper pour apprendre à devenir un meilleur coureur. L'entraînement de Dusty est divisé en 4 programmes :

- Entraînement de base
- Entraînement avancé
- Entraînement expert
- Entraînement professionnel



Au début, seul Entraînement de base va être accessible. Tu devras terminer chaque programme pour débloquer le suivant.

Chaque programme d'entraînement contient plusieurs jeux et une course. La course sera bloquée au début. Termine les jeux pour débloquer la course.



Il y a également une icône Compétences en bas à droite du menu de chaque programme d'entraînement. Touche cette icône pour afficher le tableau des compétences de Dusty.

Il y a 3 compétences que Dusty peut améliorer au cours des jeux, et qui le rendront meilleur dans les courses :

- **Vitesse** : indique la vitesse maximale à laquelle Dusty peut voler.
- **Endurance** : indique jusqu'où Dusty peut voler. Améliorer cette compétence permet d'augmenter le réservoir de Dusty et lui donne une meilleure chance de finir la course.
- **Connaissances** : en améliorant cette compétence, Dusty va mieux comprendre les courses. C'est-à-dire que davantage de flèches d'indice vont apparaître pendant les courses, montrant où aller pour éviter les obstacles et attraper les vents arrière.

Plus tu joues aux programmes d'entraînement, plus les compétences de Dusty vont s'améliorer. Chaque compétence a 3 niveaux. Les compétences ne se transfèrent pas d'un programme d'entraînement au suivant. Elles doivent être améliorées séparément dans chaque programme.



2.1.2. Jeux

Il y a un total de 8 jeux différents répartis dans les 4 programmes d'entraînement.

Jeu 1 : Le décollage

Dans ce jeu, Skipper apprend à Dusty comment décoller et atterrir plus vite. Trouve le nombre qui complète la suite logique pour aider Dusty à aller plus vite ou moins vite.

Objectif pédagogique : suites logiques de nombres à compléter

- ★ **Niveau facile** : les nombres de la suite se suivent directement
- ★★ **Niveau difficile** : il faut compter de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10



Jeu 2 : Les manœuvres

Aide Dusty à améliorer ses réflexes et sa trajectoire de vol en évitant des silos. Trouve les bons nombres pour gagner des points bonus.

Objectif pédagogique : comparaison de nombres

- ★ **Niveau facile :** les nombres vont de 1 à 20
- ★★ **Niveau difficile :** les nombres vont de 1 à 50



Jeu 3 : Les étapes du rallye

Skipper apprend à Dusty tout ce qu'il doit savoir sur les différentes étapes du Grand rallye du tour du ciel. Explore la carte et essaie de mémoriser les écriteaux. Puis, remplis les écriteaux manquants avant qu'ils ne disparaissent de l'écran.

Objectif pédagogique : mémorisation

- ★ **Niveau facile :** parcours peu étendu, peu de questions
- ★★ **Niveau difficile :** parcours plus étendu, davantage de questions



Jeu 4 : Les constellations

Aide Dusty à découvrir les constellations afin qu'il sache naviguer en suivant les étoiles, la nuit. D'abord, trouve la constellation avec le bon nombre d'étoiles. Puis, mémorise comment les étoiles sont connectées entre elles et dessine la constellation.

Objectif pédagogique : découvrir les constellations, mémorisation

- ★ **Niveau facile :** jusqu'à 6 points à relier
- ★★ **Niveau difficile :** jusqu'à 10 points à relier



Jeu 5 : La navigation

Skipper et Dusty étudient le plan de vol que Dusty va utiliser pendant la course. Trouve les points sur la carte qui permettront de tracer le chemin.

Objectif pédagogique : repérage dans l'espace, lecture d'une carte, points cardinaux



★ **Niveau facile :** trouver un point sur la carte en utilisant les directions (en haut, à gauche, etc.)

★★ **Niveau difficile :** trouver un point sur la carte en utilisant les points cardinaux (au nord, à l'ouest, etc.)

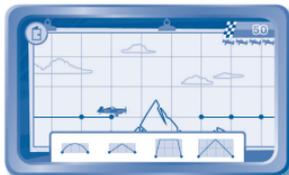
Jeu 6 : La bonne trajectoire

Pour que Dusty puisse économiser du carburant, il doit déterminer quel est le chemin le plus court pour arriver quelque part. Aide-le à trouver le chemin le plus court au-dessus de la montagne.

Objectif pédagogique : résolution de problème, logique

★ **Niveau facile :** trajectoires simples

★★ **Niveau difficile :** trajectoires plus difficiles



Jeu 7 : Techniques de vol avancées



Dans cette activité, Dusty va apprendre comment attraper des vents arrière et s'en servir pour voler plus vite. Dirige Dusty derrière le nombre qui complète l'opération pour attraper le vent arrière.

Objectif pédagogique : additions et soustractions

★ **Niveau facile :** opérations simples

★★ **Niveau difficile :** opérations plus difficiles



Jeu 8 : Étude de vidéos

Regarde les vidéos de la course et aide Dusty à en savoir plus sur ses concurrents. Mémorise l'ordre d'arrivée des coureurs, puis réponds à la question.

Objectif pédagogique : sens de l'observation, mémorisation



★ **Niveau facile :** les avions commencent et finissent la course dans le même ordre

★★ **Niveau difficile :** les avions peuvent se doubler pendant la course

2.1.3. Courses

Il y a 4 courses au total (une dans chaque programme d'entraînement). Termine tous les jeux d'un programme d'entraînement pour débloquer la course.

Incline la tablette vers la droite ou vers la gauche pendant une course pour déplacer Dusty et essayer de finir la course aussi vite que possible. Termine la dernière course à la première place pour gagner le Grand rallye du tour du ciel !



2.2. Histoire

2.2.1. Menu

Le menu de l'histoire propose les options suivantes :

- **Découvrir l'histoire :** touche cette icône pour découvrir l'histoire.
- **Mini-dictionnaire :** touche cette icône pour découvrir la signification de certains mots de l'histoire.
- **Options :** touche cette icône pour activer ou désactiver la musique de fond. Tu peux également activer ou désactiver l'accès à la définition de certains mots de l'histoire.



2.2.2. Index

Dans l'index, tu peux choisir de commencer l'histoire depuis le début ou à la page de ton choix.

Touche l'icône **Toute l'histoire** pour commencer l'histoire depuis le début. Ou touche les flèches à l'écran pour faire défiler les pages et touche une page pour commencer l'histoire à cette page.



2.2.3. 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.



2.2.4. Mini-dictionnaire

Le **Mini-dictionnaire** affiche la liste des mots surlignés dans l'histoire, et en fournit une définition.



2.3. Photo fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de Planes.

Touche **Studio Photo** pour commencer.

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



3. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Storio**®, 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**® n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Ranger **Storio**® 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**® est éteint lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si **Storio**® 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**®.

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 300 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance ».

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 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.