

vtech®

Manuel d'utilisation



Disney · PIXAR

MONSTRES ACADEMY



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 1^{re} génération de **Storio**[®].*



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Disney/PIXAR - Monstres Academy** de **VTech®**. Félicitations !

Bob, Sulli et leur équipe participent aux Jeux de la Peur ! Aide-les à s'entraîner pour les jeux, découvre l'histoire de Bob et Sulli à Monstres Academy et deviens une vraie Terreur d'Élite !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney/PIXAR - Monstres Academy** 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/PIXAR - Monstres Academy** 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.



Icône du jeu

Étape 3 : choisir un mode de jeu

La cartouche contient 4 modes de jeu : **Aventure**, **Jeu libre**, **Histoire** et **Photo fun**.

Aventure : aide Sulli et Bob à s'entraîner et à participer aux Jeux de la Peur dans une grande aventure !

Jeu libre : débloque des jeux en ramassant des drapeaux dans le mode **Aventure**.

Histoire : découvre l'histoire de Monstres Academy ! Tu pourras découvrir le sens de certains mots de l'histoire en touchant les mots surlignés dans le texte.

Photo Fun : prends des photos de toi et de tes amis et décore-les avec des cadres et des tampons monstreuseusement drôles tirés du film Monstres Academy.



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.



Musique activée/désactivée

1.3. Niveau de difficulté

Quand tu sélectionnes le mode Aventure, 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. Histoire

2.1.1. 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.



2.1.2. 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.



2.1.3. 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.



2.1.4. Mini-dictionnaire

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

2.2. Mode Aventure

Aide Bob et Sulli à s'entraîner pour les Jeux de la Peur dans le mode **Aventure**. Sélectionne **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle aventure, ou sélectionne **Continuer la partie** pour continuer une aventure déjà commencée.



2.2.1. Calendrier

Dans le mode **Aventure**, tu verras le planning d'entraînement de Bob et les jours des épreuves des Jeux de la Peur.

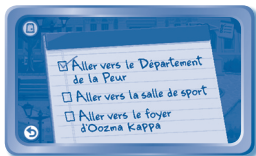


Épreuve des Jeux de la Peur

Jour d'entraînement

2.2.2. Jours d'entraînement

Les jours d'entraînement, tu pourras voir sur le bloc-notes ce que Bob doit faire. Aide Bob à se rendre dans ses lieux d'entraînement. Touche l'écran pour te déplacer et essaie d'attraper le plus de drapeaux sur ton chemin !



2.2.3. Jeux en chemin

Lors de ses déplacements, Bob va passer devant des stands de clubs de l'université. Découvre les clubs et leurs activités pour te détendre entre deux entraînements !

Football des monstres

Aide Bob à viser le but indiquant la bonne lettre !

Objectifs pédagogiques : lettres, vocabulaire, orthographe



Puzzle des monstres

Bob rencontre Sulli qui est en train de faire un puzzle au Club de Jeux. Aide Sulli à terminer le puzzle pour qu'il retourne rapidement à l'entraînement !

Objectifs pédagogiques : observation, logique



Club des cartes Terreur

Au stand du Club des cartes Terreur, observe les cartes lorsqu'elles sont mélangées, puis retrouve la carte Terreur indiquée.

Objectifs pédagogiques : mémorisation, observation

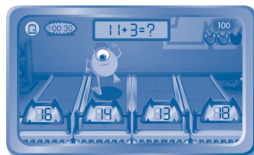


2.2.4. Entraînement

Course réflex

Bob s'entraîne à développer sa rapidité et ses réflexes sur des tapis roulants. Aide-le à rester en forme en courant sur le tapis indiquant le nombre le plus élevé ou sur le tapis indiquant la réponse au calcul affiché en haut de l'écran.

Objectifs pédagogiques : mathématiques, additions, comparaisons



★ **Niveau facile :** additions et soustractions simples, rythme assez lent

★★ **Niveau difficile :** additions et soustractions plus difficiles, équations, rythme plus rapide

Grimaces de la peur

La différence entre une bonne et une mauvaise terreur se trouve dans les détails. Aide l'équipe des Oozma Kappa à trouver les différences entre les deux images.

Objectif pédagogique : observation

- ★ **Niveau facile :** trois différences à trouver
- ★★ **Niveau difficile :** quatre différences à trouver



Évite les projecteurs

Bob a préparé un entraînement spécial pour Sulli. Aide Sulli à choisir le bon lit en touchant le lit qui indique le nombre qui complète la suite logique. Attention ! Sulli doit se cacher pour éviter la lumière !

Objectifs pédagogiques : nombres, suites logiques

- ★ **Niveau facile :** suites logiques simples, défilement des lits lent
- ★★ **Niveau difficile :** suites logiques plus complexes, défilement des lits plus rapide



2.2.5. Jeux de la Peur

Après quelques jours d'entraînement, Bob et Sulli vont participer aux épreuves des Jeux de la Peur. Aide l'équipe des Oozma Kappa à remporter les épreuves !

Challenge toxique

Aide Bob à courir dans les égoûts et à éviter les oursins lumineux !

Objectifs pédagogiques : observation, coordination main-œil

- ★ **Niveau facile :** oursins espacés, temps de réaction plus lent
- ★★ **Niveau difficile :** oursins peu espacés et temps de réaction plus rapide



Éviter les parents

Bob doit essayer de trouver un drapeau caché dans la bibliothèque mais il ne doit pas se faire repérer par la bibliothécaire ! Aide-le à trouver la lettre qui complète le mot indiqué !

Objectifs pédagogiques : lettres, vocabulaire, orthographe

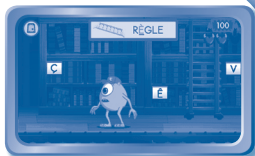
★ **Niveau facile :** lettres manquantes indiquées et assez faciles à trouver

★★ **Niveau difficile :** lettres manquantes non indiquées et plus difficile à trouver

Simulation Terreur



Aide Bob et Sulli à effrayer l'enfant du Simulateur de peur !



2.3. Jeu libre

Débloque des jeux en faisant de bons scores dans le mode **Aventure**. Collecte aussi un maximum de drapeaux sur les chemins de l'université pour débloquer les jeux !



2.4. Photo fun

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

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.