

vtech

Manuel d'utilisation



nickelodeon
DORA
L'EXPLORATRICE

À la
rescousse!



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio 2TM

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 **Dora l'Exploratrice – À la rescousse !** de **VTech®**. Félicitations !

Rejoins Dora et Babouche pour découvrir une histoire complète accompagnée d'animations et de définitions, apprendre avec eux grâce à trois jeux éducatifs et exercer ta créativité !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Dora l'Exploratrice – À la rescousse !** 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 interactive est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insère le jeu éducatif **Dora l'Exploratrice – À la rescousse !** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie sur le bouton **Marche** de la tablette interactive 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 3 modes de jeu : Histoire, Jeux et Créativité.

Histoire : découvre l'histoire de **Dora et les trois petits cochons** 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 : joue à l'un des 3 jeux tirés du titre **MobiGo® Dora et Babouche à la fête des jumeaux**.

Créativité : joue à l'un des 3 jeux permettant d'exercer sa créativité.



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. Téléchargements

Connecte **Storio2™** 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

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

Le jeu des différences

Dora, Babouche et Puppy rencontrent de nombreux jumeaux sur le chemin de la fête. Mais ils ne sont pas tout à fait identiques... Aide-les à trouver les différences entre ces jumeaux. Touche l'écran pour sélectionner un élément différent. Dora donnera la réponse en français et en anglais.

Objectif pédagogique : sens de l'observation, vocabulaire, anglais

★ **Niveau facile :** deux différences doivent être trouvées.

★★ **Niveau difficile :** trois différences doivent être trouvées.



Le goûter de Puppy

Puppy a très faim ! Dora et Babouche doivent lui donner ses croquettes. Touche le sac pour compter les croquettes de Puppy. Après son goûter, lance le jouet de Puppy pour jouer avec lui.

Objectif pédagogique : dénombrement, anglais

★ **Niveau facile :** jusqu'à 8 croquettes à compter. Les chiffres sont donnés en français et en anglais.

★★ **Niveau difficile :** jusqu'à 10 croquettes à compter. Les chiffres sont donnés en anglais.



La fête des jumeaux

Dora, Babouche et Puppy sont arrivés à la fête des jumeaux ! Aide-les à réunir les jumeaux et à retrouver le frère jumeau de Puppy. Certains des jumeaux se sont cachés, tu devras parfois déplacer certains éléments du parc pour les retrouver. Touche le jumeau pour le sélectionner.

Objectif pédagogique : sens de l'observation

★ **Niveau facile :** les jumeaux cachés dans le parc sont faciles à trouver.

★★ **Niveau difficile :** les jumeaux cachés dans le parc sont plus difficiles à trouver.



2.3. Créativité

Jeu 1 - Histoire à inventer

Dora et Babouche partent à l'aventure pour aider un ami. Complète les parties manquantes du récit pour créer ta propre histoire !

Sélectionne **Écris ton histoire** pour inventer ta propre histoire et **Bibliothèque** pour voir les histoires que tu as sauvegardées.

Une histoire apparaît à l'écran, à laquelle il manque des éléments. Touche l'élément de ton choix pour le sélectionner puis touche la flèche sur la droite de l'écran pour valider.

Une fois que tu as complété toute l'histoire, tu peux écouter l'histoire que tu as créée ou la sauvegarder dans la **Bibliothèque**.

Pour écouter une histoire que tu as créée, touche l'icône de cette histoire dans la **Bibliothèque**. Pour supprimer une histoire, touche l'icône de la poubelle, puis l'histoire en question.



Jeu 2 - Le jardin fleuri

Véra veut faire un joli jardin et elle a besoin de l'aide de Dora pour planter et s'occuper des fleurs. Plante différentes sortes de graines, fais-les pousser, puis envoie les fleurs aux amis de Dora.

Touche **Créer un jardin** pour commencer un nouveau jardin. Touche **Album photo** pour voir les jardins que tu as créés.

Dans **Créer un jardin**, touche un pot de fleurs pour sélectionner une fleur à faire pousser dedans.

Lorsqu'un arrosoir apparaît au-dessus d'un pot de fleurs, touche-le pour verser de l'eau sur la fleur et la faire pousser.

Lorsqu'un râteau apparaît au-dessus d'un pot de fleurs, touche-le pour gratter la terre et enlever les mauvaises herbes.

Lorsqu'une pelle apparaît au-dessus d'un pot de fleurs, touche-la pour verser de l'engrais et aider la fleur à pousser.

Lorsque la fleur a fini de pousser, un petit cadeau apparaît à côté d'elle. Touche-le puis sélectionne l'ami de Dora auquel tu souhaites envoyer la fleur.

Touche l'icône du pot de fleurs en haut à gauche de l'écran pour recommencer un jardin.

Touche l'icône de l'appareil photo en haut à droite de l'écran pour prendre une photo du jardin.

Tu peux voir les photos que tu as prises dans **Album photo**.

Touche une photo pour la regarder.

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



Jeu 3 - Appareil photo

Cette activité te permettra de prendre des photos et d'y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de Dora l'Exploratrice !

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



3. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la tablette interactive, 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 la tablette interactive n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la tablette interactive 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 la tablette interactive est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la tablette interactive 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 la tablette interactive.

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 droits et libertés 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.