

vtech®

Manuel d'utilisation



Disney



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio® 2 & générations suivantes

Disney elements © Disney
Visitez le site Internet www.disney.fr

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 interactive **Storio**[®] 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**[®]. 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 - Princesse Sofia** de **VTech®**. Félicitations !

Aujourd'hui est une journée très intéressante pour Sofia à l'Académie royale. C'est la "Journée méli-mélo", une journée où tout est sens dessus dessous !

Aide Sofia à retrouver ses salles de classe et accompagne-la dans sa folle journée à l'Académie royale. Grâce à la grande histoire incluse, tu découvriras également comment Sofia est devenue une princesse !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney - Princesse Sofia** 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 jeu.

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 **Disney - Princesse Sofia** 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 4 modes de jeu : **Photo Fun**, **Histoire**, **Académie royale** et **Jeu libre**.

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

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

Académie royale : rejoins Sofia dans sa journée Méli-mélo à l'Académie royale et relève tous les défis avec elle !

Jeu libre : après avoir joué à **Académie royale**, tu pourras accéder directement aux différents jeux.



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 **Académie royale**, un menu de sélection du niveau apparaît. Choisis le niveau Facile ou le niveau Difficile. Ton choix s'appliquera à tous les jeux.

En mode **Jeu libre**, tu pourras sélectionner le niveau de difficulté au début de chaque jeu.



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 **Storio®** pour plus de détails.

2. ACTIVITÉS

2.1. Photo fun

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

Touche **Studio Photo** pour commencer.

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



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 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. Académie royale

Aujourd'hui est une journée très intéressante pour Sofia à l'Académie royale. C'est la "Journée méli-mélo", une journée où tout est sens dessus dessous !

La première chose que remarque Sofia est que les salles de cours ne sont plus à la même place ! Elle va devoir demander à ses camarades de classe de l'aider à s'y retrouver.

Les camarades de classe de Sofia vont lui donner des indices et des conseils pour trouver ses différents cours. Chaque camarade n'aura qu'une partie des informations dont Sofia a besoin, mais tous sont heureux de l'aider.

Au cours de cette drôle de journée, Sofia va également aider elle-même quelques camarades de classe, ainsi que quelques amis animaux.

Rejoins Sofia et aide-la à résoudre les missions qui lui seront données dans les différents cours de sa journée à l'Académie royale. Une fois que tu as fini un jeu, il est débloqué dans le mode **Jeu libre**.

Jeu 1 : Les arts de la table

Dans son cours d'art de la table, Sofia apprend à dresser une table royale. Dispose les ustensiles correctement sur la table, selon les indices qui te sont donnés.

Objectifs pédagogiques : couleurs, formes, logique

★ **Niveau facile :** le contour de l'objet à trouver apparaît.
3 possibilités de réponse.

★★ **Niveau difficile :** le contour de l'objet à trouver n'apparaît pas.
4 possibilités de réponse.



Jeu 2 : La leçon de danse

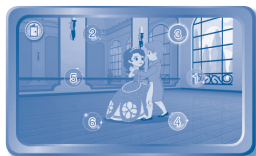
Le professeur Popov a demandé à Sofia de faire une danse avec James, pour montrer à la classe comment danser. James est un bon danseur, mais Sofia n'est qu'une débutante.

Pour aider Sofia à danser, mémorise les suites de nombres, qui correspondent à des pas de danse, puis touche les nombres à l'écran pour les reproduire.

Objectifs pédagogiques : mémorisation, logique

★ **Niveau facile :** suites de nombres courtes.

★★ **Niveau difficile :** suites de nombres plus longues.



Jeu 3 : La chevauchée royale

Sofia adore monter à cheval ! Aujourd'hui, elle doit faire une course à cheval avec l'un de ses camarades. Aide Sofia et Minimus à suivre les suites de couleurs pour aller plus vite et gagner la course !

Objectifs pédagogiques : couleurs, suites logiques

★ **Niveau facile :** suites de 2 ou 3 couleurs.

★★ **Niveau difficile :** suites de 4 couleurs.



Jeu 4 : Le cours de peinture

Aide Sofia à peindre des tableaux dans son cours de peinture. Sélectionne un tableau que tu voudrais peindre, choisis une couleur, puis touche la zone que tu veux peindre.

Une fois que ton tableau est fini, touche la baguette magique et regarde ton tableau s'animer !

Objectif pédagogique : créativité



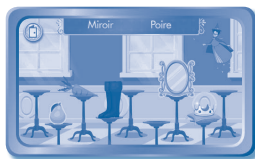
Jeu 5 : La classe de magie

Dans la classe de magie, la directrice Pâquerette va jouer à un jeu de rime avec Sofia. Aide-la à trouver les objets dont le nom rime pour les faire disparaître, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un objet. Caché derrière cet objet se trouve un dictionnaire de formules magiques !

Objectif pédagogique : découverte des rimes

★ **Niveau facile :** 7 objets apparaissent à l'écran.

★★ **Niveau difficile :** 9 objets apparaissent à l'écran.

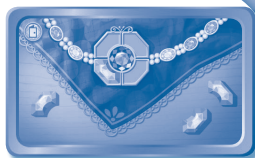


Jeu 6 : Les bijoux royaux

Dans les couloirs de l'Académie royale, Sofia rencontre une camarade de classe qui a besoin d'aide. Les pierres précieuses de son bijou se sont détachées et elle a besoin d'aide pour les remettre en place. Déplace les pierres précieuses dans les emplacements qui leur correspondent pour aider Sofia à réparer le bijou de son amie.

Objectif pédagogique : résolution de problème

- ★ **Niveau facile :** peu de pierres précieuses à remettre en place.
- ★ ★ **Niveau difficile :** davantage de pierres précieuses à remettre en place.

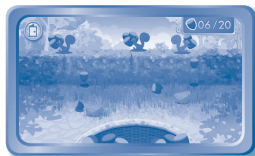


Jeu 7 : Les écureuils du château

Sofia voit un groupe d'écureuils qui portent des noisettes, mais ils en font tomber quelques-unes. Ils veulent en porter trop en même temps. Aide Sofia à ramasser les noisettes perdues par les écureuils.

Objectif pédagogique : dénombrement

- ★ **Niveau facile :** peu de noisettes tombent en même temps. Jusqu'à 20 noisettes à compter.
- ★ ★ **Niveau difficile :** davantage de noisettes tombent en même temps. Jusqu'à 30 noisettes à compter.



Jeu 8 : La bibliothèque royale

La fée Flora a besoin d'aide pour ranger les livres dans la bibliothèque. Trouve la première lettre de chaque livre afin de placer le livre sur la bonne étagère. Tu devras également classer les livres selon leur thème.

Objectif pédagogique : découverte des lettres

- ★ **Niveau facile :** les livres défilent lentement.
- ★ ★ **Niveau difficile :** les livres défilent plus rapidement.



2.4. Jeu libre

Chacun des 8 jeux est accessible directement dans cette section, après y avoir joué dans l'**Aventure éducative**.

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 3000 (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 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.

