

vtech®

Manuel d'utilisation



DREAMWORKS
MADAGASCAR 3
BONS BAISERS D'EUROPE

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 **Madagascar 3 - Bons baisers d'Europe** de **VTech**®. Félicitations !

Rejoins Alex et les copains du zoo pour découvrir une histoire animée 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 **Madagascar 3 - Bons baisers d'Europe** 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 **Madagascar 3 - Bons baisers d'Europe** 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 3 modes de jeu : **Histoire**, **Jeux** et **Créativité**.

Histoire : découvre l'histoire des copains du zoo 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 : rejoins les copains du zoo dans 3 jeux éducatifs et amusants.

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



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. 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

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 copains du zoo.

Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile ou difficile. Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.



Jeu 1 - Course-poursuite à Monte-Carlo

Le Capitaine DuBois et la brigade de contrôle des animaux sont à la poursuite des copains du zoo ! Aide-les à piloter le véhicule d'assaut des pingouins de manière à éviter les obstacles, pour leur permettre de s'échapper !

Incline la tablette vers la droite ou vers la gauche pour diriger le véhicule d'assaut.

Quand DuBois gagne du terrain, Commandant peut envoyer un déluge d'oméga 3 qui fera glisser son scooter. Pour cela, touche les coordonnées de la case où se trouve DuBois sur le panneau de contrôle de Commandant.

Objectif pédagogique : repérage dans l'espace



★ **Niveau facile :** peu de véhicules à éviter. Une coordonnée, horizontale ou verticale, à trouver sur le panneau de Commandant.

★ ★ **Niveau difficile :** davantage de véhicules à éviter. Deux coordonnées, horizontale et verticale, à trouver sur le panneau de Commandant.

Jeu 2 - Les accessoires du cirque

Alex veut que tout soit impeccable dans le cirque, et il n'a pas beaucoup de temps.

Aide-le à trouver tous les accessoires du cirque pour qu'il puisse les emballer avant de partir en tournée.

Une fois que tu as trouvé tous les accessoires, aide Alex à étiqueter les caisses en trouvant la ou les lettres manquantes du mot affiché.



Objectif pédagogique : notion de taille, vocabulaire, orthographe

★ **Niveau facile :** les accessoires sont faciles à trouver.

★ ★ **Niveau difficile :** les accessoires peuvent être cachés, certains accessoires doivent être trouvés selon leur taille.

Jeu 3 - Le spectacle de cirque

C'est l'heure du spectacle et le public s'impatiente. Les copains du zoo doivent produire le meilleur spectacle possible ! Alex, Gia, Stefano et Marty ont besoin de ton aide pour leur numéro de trapèze et de canon.

Pour le numéro de trapèze, une liste de nombres apparaît à l'écran. Touche le personnage quand il passe sur le nombre qui permet de répondre à la question posée.

Pour le numéro de canon, une opération apparaît à l'écran. Touche l'écran et déplace ton doigt vers la droite ou vers la gauche pour déplacer le canon sur le résultat de l'opération. Puis, touche l'allumette pour allumer la mèche du canon et confirmer ton choix.

Objectif pédagogique : initiation au calcul

★ **Niveau facile :** suites logiques à compléter, opérations simples.

★ ★ **Niveau difficile :** comparaison de nombres, opérations plus difficiles.



2.3. Créativité

Jeu 1 - Le concert des animaux

Les animaux sont sur la route pour leur prochaine représentation et Alex a envie de faire une petite pause musicale !

D'abord, sélectionne un lieu où tu veux faire ce petit concert. Puis, choisis tes instruments de musique préférés. Ensuite, tu peux lancer l'une des trois mélodies de fond et toucher ou passer ton doigt sur les instruments de musique pour jouer en rythme !

Jeu 2 - Les costumes du cirque

Alex voudrait renouveler un peu les costumes et les accessoires du cirque. Touche un accessoire du cirque sur l'image pour le colorier. Puis touche un coloris pour le sélectionner ou touche l'accessoire en blanc pour le colorier toi-même. Touche alors un crayon pour choisir une couleur et passe ton doigt sur l'accessoire pour le colorier.



Jeu 3 – Photo fun

Cette activité te permettra de prendre des photos et d'y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de Madagascar 3.

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