

vtech®

Manuel d'utilisation



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

Storio®

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

Compatibilité :

STORIO	STORIO 2, 2 BABY	STORIO 3, 3 S, 3 BABY	STORIO MAX
NON	OUI	OUI	OUI

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Octonauts** de **VTech**®. Félicitations !

Rejoins les Octonauts pour une incroyable aventure au coeur de l'océan ! Aide Barnacles, Kwazii et Peso à diriger le GUP-A et complète les différentes missions pour sauver les créatures sous-marines et résoudre les problèmes. Collectionne les jetons pour débloquer de nouvelles créatures. Explorer ! Sauver ! Protéger !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Octonauts** 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 **Octonauts** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie sur le bouton **Marche** de la tablette pour commencer à jouer.



Pour les utilisateurs de Storio Max :

Une mise à jour du programme interne de Storio Max est nécessaire pour jouer avec cette cartouche. Merci de connecter votre tablette Storio Max en Wi-Fi et d'insérer votre cartouche de jeu dans la tablette. Le programme va alors se mettre à jour automatiquement.*

Si la tablette est remise au format d'usine, la mise à jour du programme interne devra être effectuée à nouveau pour pouvoir jouer avec cette cartouche.

*VTech recommande l'utilisation d'un réseau domestique pour cette mise à jour. VTech ne peut en aucun cas être tenu responsable des frais engendrés par l'utilisation d'une connexion mobile ou des frais d'itinérance.

Étape 2 : sélectionner l'icône du jeu

Touche l'icône du jeu pour accéder au contenu de la cartouche.

Note : l'écran peut varier en fonction de la génération de **Storio®** que vous possédez. Le visuel ci-contre est uniquement à titre indicatif.

icône du jeu



Étape 3 : choisir un mode de jeu

Touche une icône pour choisir l'une des activités.

Histoire: écoute et/ou lis l'histoire interactive.

Aventure : aide les Octonautes à naviguer à travers les océans à bord du Gup-A et complète les missions !

Jeu Libre : débloque des jeux en progressant dans le **mode Aventure**.

Collection : joue avec les créatures découvre plein d'informations sur les créatures que tu as débloquées.

Photo Fun : prends des photos de toi et de tes amis et décore-les avec des cadres et des tampons amusants.



1.2. Commandes



BOUTON MENU

Permet de sortir de l'activité et de retourner directement sur le menu.



BOUTON AIDE

Permet d'avoir à nouveau accès aux instructions, ou de demander une astuce.

2. RÉGLAGES

2.1. 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

2.2. 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.



3. ACTIVITÉS

3.1. Histoire

3.1.1. 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.



3.1.2. 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. Tu peux aussi toucher les flèches à l'écran pour faire défiler les pages. Touche une page pour commencer à cet endroit.



3.1.3. 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 pour entendre des voix et les sons de l'histoire. 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.



3.2. Mode Aventure

Les Octonauts travaillent tous les jours dans l'Octocapsule. Ils reçoivent des appels d'urgence dès qu'une créature sous-marine ou que l'un d'entre eux rencontre un problème. Dès lors, le Capitaine Barnacles, Kwazii et Peso se rendent sur place à bord du Gup-A pour sauver la créature sous-marine et résoudre le problème.

Aide les Octonauts à diriger le Gup-A pour éviter les obstacles et les ennemis et ainsi remplir leur mission. Récupère les jetons sur ton chemin pour débloquer des photos de créatures dans ta collection.

Une fois que les Octonauts arrivent à destination, une mission va démarrer : complète-la pour avancer dans l'histoire et sauver les créatures.

3.2.1. Cache-cache

Une créature est perdue et ne trouve plus sa famille. Sa famille est douée pour se cacher dans les milieux sous-marins. Aide les Octonauts à retrouver la famille de la créature.

Apprentissages : caractéristiques des animaux, observation

3.2.2. Le récif corallien

La barrière de corail a été détruite par un ouragan. Aide les Octonauts à construire un récif artificiel qui servira de maison aux poissons de récif.

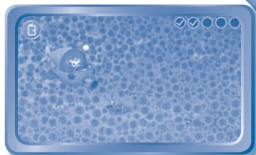
Apprentissage : créativité



3.2.3. SOS algues

Le fond de la mer est plein d'algues et certaines créatures ne retrouvent plus leurs bébés. Aide les Octonauts à nettoyer les algues pour trouver les bébés.

Apprentissages : observation, logique



3.2.4. Visionneuse à rayons-X

Kwazii a trouvé des clés mais a malencontreusement faites tomber dans l'océan et une créature les a avalées. Aide les Octonauts à trouver la créature afin de récupérer les clés.

Apprentissages : résolution de problème, logique



3.2.5. Le xylophone de Peso

Les Bélugas sont coincés. Aide les Octonauts à utiliser le xylophone pour faire de la musique et les mener en lieu sûr.

Apprentissage : mémoire



3.3. JEU LIBRE

Débloque des jeux en faisant de bons scores et en progressant dans le **mode Aventure**.



3.3.1. Photos de créatures

Récupère les jetons dans le **mode Aventure** pour débloquer des créatures dans ta collection. Une fois la créature débloquée, tu pourras jouer à des mini-jeux et découvrir plein d'informations surprenantes !



3.3.2. Nommer les Créatures

Pour compléter la **Collection de créatures**, aide les Octonautes à saisir les noms des créatures que tu as débloquées.

Apprentissages : animaux sous-marins, orthographe, vocabulaire



3.3.3. Habitat des créatures

Pour compléter la **Collection de créatures**, aide les Octonautes à trouver le lieu de vie des créatures que tu as débloquées.

Apprentissage : sciences de la vie



3.3.4. Régime alimentaire des créatures

Pour compléter la **Collection de créatures**, aide les Octonautes à deviner ce que mangent les créatures que tu as débloquées.

Apprentissage : sciences de la vie



3.3.5. Puzzle

Les photos des créatures sont divisées en plusieurs parties. Aide les Octonautes à assembler les pièces du puzzle.

Apprentissages : observation, logique



3.4. Photo Fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons amusants des Octonautes.



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.

5. 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.

6. 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 ou les batteries. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles ou les batteries et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de **Storio®**.

7. 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 libertés et droits individuels.

8. COPYRIGHT

© 2015 VTech. Tous droits réservés.

OCTONAUTS™ OCTOPOD™ Meomi Design Inc. OCTONAUTS Copyright © 2015 Vampire Squid Productions Ltd, membre du groupes de Sociétés Silvergate Media. Tous droits réservés.

9. 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.