

vtech®

Manuel d'utilisation



Disney
**Winnie
l'Ourson**

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 des activités éducatives 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	NON

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Winnie l'Ourson** de **VTech**®. Félicitations !

Rejoins Winnie l'Ourson, Tigrou, Porcinet et leurs amis dans une grande aventure ! Aide Winnie à trouver son pot de miel en apprenant les formes, les couleurs et bien d'autres choses encore. Découvre l'histoire pleine de rebondissements de Tigrou et ses meilleurs amis et découvre 4 chansons animées !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Winnie l'Ourson** de **VTech**®
2. Un 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 **Winnie l'Ourson** 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.

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

La cartouche contient 4 modes de jeu : **Histoire**, **Jeux**, **Karoké** et **Signes pour Bébé**.

Histoire : découvre l'histoire de *Winnie l'Ourson* et ses nombreuses animations.

Jeux : amuse-toi tout en apprenant grâce à Winnie et ses 4 jeux éducatifs.

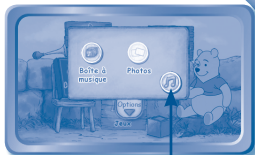
Karoké : découvre 4 chansons amusantes et chante avec ou sans l'aide des paroles.

Signes pour Bébé : apprends 5 signes de la langue des signes pour communiquer autrement.



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 dans le menu déroulant des options.



Musique activée/désactivée

2. ACTIVITÉS

2.1. Histoire

2.1.1. Menu

Le menu de l'histoire propose les options suivantes :

- **Niveau** : sélectionne les niveaux 1 ou 2 pour choisir de ne pas afficher ou d'afficher le texte de l'histoire à l'écran.
- **Défilement automatique des pages** : active cette fonction pour que les pages se tournent automatiquement après leur lecture.
- **Narration** : active le mode Narration pour mettre en place la lecture des pages. Désactive le mode Narration pour désactiver la lecture des pages.



2.1.2. Index

Dans l'index, touche une page pour commencer l'histoire à cette page.

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.



2.1.3. Histoire

Dans l'histoire, touche l'écran pour interrompre la narration et continuer la lecture seul ou avec tes parents.

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.

Lorsque le mode Narration est désactivé, touche l'icône  pour revenir à l'index.



2.2. Jeux

Winnie l'Ourson a toujours faim quand il s'agit de miel. Aide-le à trouver son pot de miel tout en apprenant les formes, les couleurs, et bien d'autres choses encore.

Niveau : choisis le niveau 1 (facile) ou le niveau 2 (difficile).

2.2.1. Le pique-nique coloré de Winnie

Winnie a invité ses amis à un pique-nique, mais il lui manque des éléments pour que le pique-nique soit réussi. Apprends les couleurs et le nom des objets en aidant Winnie à trouver tout ce dont il a besoin.

Apprentissage : couleurs, objets



★ Niveau facile : suis les aventures de Winnie pour découvrir les couleurs et les objets.

★★ Niveau difficile : choisis un objet et sélectionne la couleur demandée.

2.2.2. L'aventure en forme de Winnie

Winnie a pour mission de récupérer du miel dans une ruche située en haut d'un arbre. En flottant dans les airs grâce au ballon de Tigrou, il traverse des nuages de différentes formes. Apprends les formes avec Winnie et découvre des objets de même forme.

Apprentissage : formes, objets



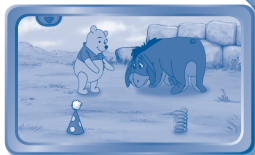
★ Niveau facile : suis les aventures de Winnie pour découvrir les formes et les objets.

★★ Niveau difficile : sélectionne une forme à découvrir, trouve l'objet dans lequel se cache la forme découverte.

2.2.3. La queue manquante de Bourriquet

Bourriquet est triste car il a perdu sa queue. Aide Winnie à trouver l'objet qui pourrait la remplacer. Apprends la définition et l'utilisation de ces objets en les plaçant sur Bourriquet.

Apprentissage : vocabulaire



- ★ Niveau facile : suis les aventures de Winnie pour découvrir les objets.
- ★ ★ Niveau difficile : sélectionne un objet en guise de nouvelle queue pour Bourriquet, place l'objet à l'endroit indiqué, découvre les objets et leur utilisation au travers des définitions.

2.2.4. La chasse au miel de Winnie

Winnie est toujours à la recherche de son pot de miel. Aide-le à le retrouver en découvrant les opposés.

Apprentissage : opposés

- ★ Niveau facile : suis les aventures de Winnie pour découvrir les opposés.
- ★ ★ Niveau difficile : sélectionne l'objet demandé.



2.3. Karaoké

2.3.1. Menu

Le menu du karaoké propose les options suivantes :

- **Paroles** : touche l'icône rouge « Sous-titres » pour ajouter ou supprimer les sous-titres.
- **Karaoké** : touche l'icône bleue « Karaoké » pour écouter ou désactiver la voix de la chanteuse.

Touche un des titres pour démarrer une chanson !



2.3.2. Paroles des chansons

La fête, la fête

Mélo die : *A-Tisket, A-Tasket*

« La fête, la fête,

Aujourd'hui faisons la fête !

Nos amis rient autour du gâteau,

Avec ballon rouge et chapeau jaune.

Du miel, et du miel,

Winnie partage son miel.

Les moments de joie se terminent toujours avec du bon miel ! »



Bourriquet, que s'est-il donc passé ?

Mélo die : *Oh Dear! What Can the Matter Be?*

« Bourriquet, que s'est-il donc passé ?

Cher Bourriquet, que s'est-il donc passé ?

Bourriquet, que s'est-il donc passé ?

Nous ne voyons plus ta queue. »



Réunis autour de Winnie

Mélo die : *Girls and Boys Come Out to Play*

« Réunis autour de Winnie,

Ses amis viennent l'encourager.

Tigrou lui offre son ballon rouge,

Winnie s'en sert pour monter dans les airs.

Hip Hip ourson ! Hip Hip Hip Winnie !

Nous t'applaudissons, défi réussi !



Il était certain de ne pas tomber,

Ses aventures se sont bien terminées ! »

Tous les amis font des bonds

Mélodie : *Merrily We Skip Along*

« Tous les amis font des bonds,
Font des bonds, font des bonds.

Tous les amis font des bonds,
Nous les encourageons ! »



2.4. Signes pour Bébé

Touche l'une des images pour découvrir un signe ou touche l'icône « Tout regarder » pour voir l'ensemble des signes. Tu peux apprendre les signes des mots suivants :

- manger
- aider
- câlin
- avoir faim
- encore



2.5. Photos

Grâce à cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de *Winnie l'Ourson*.

Touche **Photos** dans le menu déroulant des Options pour commencer.

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



2.6. Boîte à musique

La **Boîte à musique** te permet d'écouter les chansons en continu pendant la durée choisie. Tu peux programmer le minuteur jusqu'à 30 minutes. Si aucune manipulation n'est faite au bout d'une minute d'écoute, l'écran se met en veille tandis que les chansons continuent de défiler.



3. 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.

4. 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.

5. 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**®.

6. 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.

7. 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.