

vtech®

# Manuel d'utilisation



# Peppa Pig™

Apprends en t'amusant avec Peppa



TABLETTE ÉDUCATIVE MULTIMÉDIA

# Storio®

*Chers parents,*

*Chez **VTech**<sup>®</sup>, nous savons combien l'apprentissage de la lecture est une étape importante dans le développement de l'enfant.*

*Avec **Storio**<sup>®</sup>, il va pouvoir s'initier à la lecture de manière ludique et dynamique grâce à des histoires animées.*

*Chaque titre **Storio**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> permet également de prendre ou de visionner des photos, de lire des vidéos et de développer sa créativité.*

***VTech**<sup>®</sup> propose une large gamme de titres spécialement développés pour **Storio**<sup>®</sup>. 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**<sup>®</sup> vous donnera entière satisfaction.*

*L'équipe **VTech***

Compatibilité :

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

# INTRODUCTION

Oh ! là, là ! Quel désordre dans la maison de Peppa et George ! Papa Pig leur a demandé de ranger, peux-tu les aider ? Pour rendre la tâche plus agréable, il suffit de ranger en s'amusant ! Découvre également la super histoire Les Déguisements et amuse-toi à prendre des photos et à les décorer.

## CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Peppa Pig** 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.

Note : il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

**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.

Note: Please keep the user's manual as it contains important information.

## 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 **Peppa Pig** 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 pour 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.

Pour les utilisateurs de Storio Max : si une icône en forme de flèche apparaît à la place de l'icône du jeu dans le menu, merci de connecter la tablette en Wi-Fi pour effectuer une mise à jour.

icône du jeu



### Étape 3 : choisir un mode de jeu

La cartouche contient 4 modes de jeu. Touche une icône pour faire ton choix.

**C'est l'heure de ranger !** : touche l'icône du réveil pour accéder aux jeux éducatifs et aider Peppa et George à ranger leur maison.

**Jeu libre** : en mode Jeu libre, tu peux choisir n'importe quel mini jeu.

Pour cela, il suffit d'y avoir joué une fois dans l'activité C'est l'heure de ranger !

**Histoire** : découvre l'histoire intitulée Les Déguisements. Appuie sur chaque mot pour entendre sa prononciation. Amuse-toi à appuyer sur l'image pour entendre les personnages parler. Tu pourras aussi découvrir la définition de certains mots de l'histoire en touchant les mots surlignés dans le texte.



**Créativité** : avec le jeu Photo Fun, prends des photos et ajoute des cadres et des tampons tirés de l'univers de Peppa pour les décorer.

## 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 **C'est l'heure de ranger !** 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 :

- **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. Ou touche les flèches à l'écran pour faire défiler les pages et touche une page pour commencer l'histoire à cette page.



#### 3.1.3. Lecture mot à mot/phrases cachées

Dans l'histoire, touche l'écran pour interrompre la narration et entrer en mode Lecture mot à mot. Touche les dessins pour entendre des sons rigolos ou les personnages parler.

Tu peux toucher les mots de l'histoire pour les entendre prononcés individuellement ou toucher les mots surlignés pour entendre leur définition.

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. Mini-dictionnaire

Le **Mini-dictionnaire** affiche la liste des mots surlignés dans l'histoire, et en fournit une définition.



## 3.3. C'est l'heure de ranger !

Papa Pig a demandé à Peppa et George de ranger la maison, es-tu prêt à les aider ? Il faut trouver des objets dispersés dans les différentes pièces de la maison.

**Apprentissages** : suite de lettres, première lettre des mots, vocabulaire et épellation des mots.

Une fois que tu auras trouvé suffisamment d'objets, tu pourras aider Peppa et George dans différents mini jeux.



### Jeu 1 : La pile de livres



George porte des livres pour les ranger sur les étagères. Attention, la pile de livres est sur le point de tomber ! Incline ta tablette à droite ou à gauche pour aider George à rééquilibrer les livres.

**Apprentissages** : repérage dans l'espace, réflexes.

**Mode facile** : la pile de livres contient de 4 à 6 livres.

**Mode difficile** : la pile de livres contient de 5 à 7 livres et manque de tomber plus souvent.



## Jeu 2 : Papa Pig patineur

Oh ! là, là ! Papa Pig a marché sur une petite voiture et glisse dans la pièce ! Déplace les objets qui se trouvent sur son chemin pour éviter qu'il ne tombe. Papa Pig compte les objets que tu déplaces.

**Apprentissage** : dénombrement.

Dans le mode facile, il y a moins d'objets à déplacer que dans le mode difficile.



## Jeu 3 : Objets volants

Veux-tu ranger d'une façon amusante ? Papa Pig lance les jouets à Peppa qui doit les récupérer dans son panier ! Déplace Peppa et positionne son panier sur la cible violette juste avant qu'elle ne disparaisse.

**Apprentissage** : vocabulaire.

Dans le mode facile, il y a moins d'objets à récupérer et Papa Pig les lance moins vite que dans le mode difficile.



## Jeu 4 : Le jeu des erreurs

Observe le livre de George et trouve les différences entre les dinosaures.

**Apprentissage** : observation.

**Mode facile** : les différences sont évidentes et faciles à repérer.

**Mode difficile** : les différences sont plus compliquées à trouver et plus nombreuses.



## Jeu 5 : Attention au ballon !

Peppa et George rangent leur ballon d'une façon amusante... Ils le transportent en le posant sur un plateau de jeu ! Incline ta tablette pour éviter que le ballon ne tombe et le ranger dans le panier.

**Apprentissage** : repérage dans l'espace.

Dans le mode facile, le plateau de jeu est plus large que dans le mode difficile.



## Jeu 6 : Le train tchou tchou

Tchou tchou ! Touche les morceaux de rails et déplace-les. Tu dois trouver où les placer pour compléter le circuit.

**Apprentissages :** résolution de problèmes, les formes.

Dans le mode facile, il y a moins de rails à placer pour compléter le circuit que dans le mode difficile.

## 3.4. Photo Fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de Peppa. Super ! Tu peux consulter les photos dans la galerie.

## 3.5. Jeu libre

En mode **Jeu libre**, tu peux choisir n'importe quel mini jeu. Pour cela, il suffit d'avoir déjà joué à l'activité "C'est l'heure de ranger !".



# 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](http://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](http://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. MENTIONS LÉGALES

© VTech. All Rights Reserved. **VTech®** and the **VTech®** logo are registered trademarks of VTech. **InnoTab®** is a registered trademark of VTech. **Learning Lodge™** is a trademark of VTech.

Peppa Pig © Astley Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

[www.peppapig.com](http://www.peppapig.com)



# 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.



© 2015 VTech  
Imprimé en Chine.  
91-002838-243