

vtech®

Manuel d'utilisation



Disney

LA MAISON
DE MICKEY

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 **La Maison de Mickey** de **VTech®**. Félicitations !

Un matin, Mickey et Donald décident de jouer à cache-cache. Donald est très enthousiaste car il connaît la meilleure cachette du monde ! Comment Mickey va-t-il s'y prendre pour retrouver Donald ? Rejoins Mickey et ses amis pour des aventures fantastiques !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **La Maison de Mickey** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation

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

- Vérifiez que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insère le jeu éducatif **La Maison de Mickey** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuie sur le bouton **Marche** de la console 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.

icône du jeu



Étape 3 : choisir un mode de jeu

La cartouche contient 3 modes de jeu : Lecture, Jeux et Créativité.

Lecture : découvre l'histoire de **La Maison de Mickey** 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 : joue à l'un des 3 jeux tirés du titre **MobiGo La Maison de Mickey**.

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

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.



Musique activée/désactivée

1.3. Téléchargements

Connecte ta **Storio®** 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 ta **Storio®** pour plus de détails.

2. ACTIVITÉS

2.1. Lecture

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

À bord du Toon avion

Dingo a laissé échapper beaucoup de ballons ! Vite, aide Mickey et Pluto à les attraper ! Dirige le Toon-avion et ramasse des icônes Mickey et des cœurs. Complète les suites logiques mais prends garde aux obstacles ! Pour finir, dirige le Toon-avion dans la bonne direction pour attraper les ballons qui s'envolent.

Objectif pédagogique : suites logiques, directions, observation

Niveau facile : les suites logiques et les directions sont simples, il y a peu d'obstacles.

Niveau difficile : les suites logiques et les directions sont plus compliquées, il y a plus d'obstacles.

Le bon compte

Oh non, Pat bloque le passage ! Il va falloir le payer pour passer. Aide Mickey à réunir la bonne somme pour pouvoir passer. D'abord, classe les pièces selon leur valeur, puis calcule combien il faut en donner à Pat. Touche les pièces et fais-les glisser pour les déplacer.

Objectif pédagogique : additions, nombres

Niveau facile : la somme à réunir est moins élevée, il y a des pièces de 1 et 5 centimes.

Niveau difficile : la somme à réunir est plus élevée, il y a des pièces de 1, 5 et 10 centimes.

Au bord du lac

Mickey a chaussé ses superressorts pour rebondir au bord du lac. Touche Mickey pour le faire sauter encore plus haut et ramasse les icônes Mickey ainsi que les cœurs en chemin. Fais bien attention aux obstacles ! Enfin, aide Mickey à trouver le bon nombre de cubes qu'il lui faut pour construire un pont et poursuivre sa route. Pour cela, tu dois d'abord toucher l'icône Mickey et la faire glisser pour dérouler le mètre. Ensuite, choisis la bonne réponse.

Objectif pédagogique : nombres, suites numériques

Niveau facile : la suite numérique est composée de nombres qui se suivent, il y a deux choix possibles.

Niveau difficile : la suite numérique est composée de nombres qui ne se suivent pas forcément, il y a trois choix possibles.



2.3. Créativité

Jeu 1 - Créa' Puzzle

Crée ton puzzle avec Mickey et ses amis ! Choisis une image et ajoute des personnages en les faisant glisser. Une fois terminé, assemble ton puzzle découpé en 4 ou 8 pièces.

Objectif pédagogique : créativité, observation



Jeu 2 - Un nouveau petit train

Crée ton propre train en modifiant les couleurs, les décors, en ajoutant un wagon. Tu peux également dessiner ou écrire un message pour personnaliser ton train. Choo-choo, c'est parti ! Mickey traverse le parc aux commandes du nouveau train.

Objectif pédagogique : créativité



Jeu 3 - Photo Fun

Dans cette activité, tu peux prendre des photos et y ajouter des cadres et des tampons tirés de l'univers de **La Maison de Mickey** ! Touche **Studio photo** pour commencer.

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

Objectif pédagogique : créativité



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 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**®.

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 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.

