

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

  
**StoriKid**<sup>®</sup>

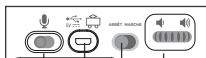


91-003677-010 (FR)

**ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et câble long. Dangers d'étouffement et de strangulation. Jouet pouvant être branché à un transformateur. Danger de choc électrique.

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **StoriKid®** de **VTech®**. Félicitations !  
Le **StoriKid®** est un conteur d'histoires avec projection animée et fonction Veilleuse.

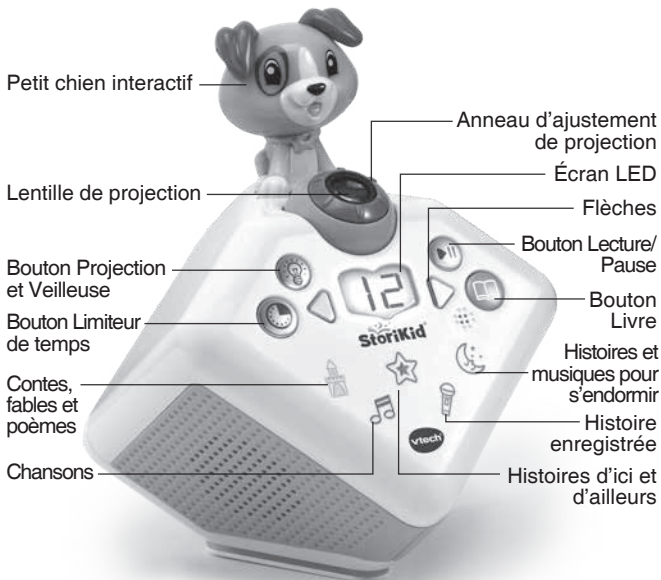


Bouton Enregistrement

Emplacement Port  
micro-USB

Molette Réglage du  
volume sonore

Bouton Marche/Arrêt



# CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 StoriKid®
- 1 transformateur
- 1 câble micro-USB
- 1 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, étiquettes et vis d'emballage. 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, removable tags, cable ties and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

**NOTE:** Please keep this user's manual as it contains important information.

Le jouet doit uniquement être connecté à des équipements de classe II portant le symbole suivant .

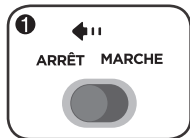
The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol .

# ACTIVER LE MODE NORMAL

Ce produit est en mode Démonstration.

Pour sortir du mode Démonstration et activer le mode normal, suivez les étapes ci-dessous :

1. Glisser le bouton **MARCHE/ARRÊT** sur la position **ARRÊT**.

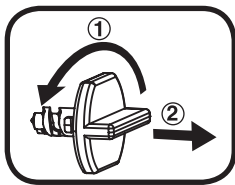


2. Glisser le bouton **MARCHE/ARRÊT** sur la position **MARCHE** pour activer le mode normal.



### **Pour retirer l'attache de la boîte :**

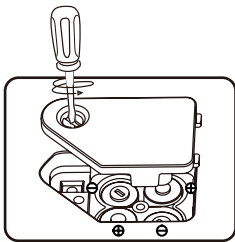
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.



## **POUR COMMENCER À JOUER...**

### **Retrait et installation des piles**

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le **StoriKid®** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le **StoriKid®**.
3. Desserrer les vis avec un tournevis et ouvrir le couvercle du compartiment.
4. Si des piles sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
5. Insérer 4 nouvelles piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles du **StoriKid®**.
6. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



## Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

## Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**<sup>®</sup> vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



## Directives standard pour les jouets à transformateur et produits commandés électriquement

Transformateur secteur :

Sortie : 5V CC

- Attention : le produit ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Comme tous les produits électriques, des précautions doivent être prises durant la manipulation et l'utilisation du produit pour éviter tout choc électrique. La surveillance d'un adulte est recommandée durant l'utilisation.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Le produit doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets. Nous recommandons l'utilisation du transformateur **VTech®** inclus dans la boîte avec une sortie : 5V CC.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Vérifier régulièrement l'état du transformateur (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser un transformateur endommagé.

## Accessoires

Veuillez lire toutes les instructions de sécurité relatives aux accessoires ou autres produits avant de les utiliser avec le **StoriKid®**.

**VTech®** n'est pas responsable du fonctionnement des accessoires tiers ni de leur conformité aux normes réglementaires de sécurité.

**Mise en garde** : vérifier régulièrement si ce jouet est en bon état et sans danger. S'il y a des dommages ou des pièces cassées, ne plus utiliser le jouet.

**Attention** : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger de strangulation.



## **Avertissements de sécurité**

Avant toute utilisation, lire attentivement cette notice et utiliser le transformateur uniquement comme indiqué dans cette notice :

1. La puissance de sortie de l'alimentation ne doit pas dépasser la valeur nominale indiquée sur l'alimentation.
2. L'appareil n'est pas destiné à être réparé en cas de panne ou de défaut de composant (l'appareil peut être déposé dans un point de collecte d'équipements électriques et électroniques).
3. Le câble souple externe de cette alimentation secteur ne peut pas être remplacé ; en cas d'endommagement du cordon, il convient de se débarrasser de l'appareil en le déposant dans un point de collecte d'équipements électriques et électroniques.
4. La coupure de l'alimentation s'effectue en débranchant la fiche secteur.
5. La prise de courant doit être située à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.
6. Pour usage intérieur uniquement.
7. Instructions aux parents : les transformateurs et alimentations électriques pour jouets ne sont pas destinés à être utilisés comme des jouets et l'utilisation de ces produits par des enfants doit se faire sous la surveillance d'un adulte.

## **POUR NETTOYER LE TRANSFORMATEUR**

Débrancher le transformateur du mur et le nettoyer avec un chiffon légèrement humide. Ne pas le plonger dans l'eau, ne pas utiliser de savon ni d'autres produits chimiques. Laisser sécher avant réutilisation.






Ne pas brancher à la prise secteur si elle est mouillée ou endommagée.

Caractéristiques électriques du transformateur :

Entrée : 100-240 V CA~50-60 Hz, 150 mA

Sortie : 5 V CC  1000 mA

## Informations sur les symboles présents sur le transformateur :

	<b>SMPS</b> incorporant un <b>transformateur de sécurité résistant aux courts-circuits</b>
	Équipement de classe II
	Pour usage intérieur uniquement
	<b>SMPS</b> (blocs d'alimentation à découpage)
	Transformateurs pour jouets (transformateurs résistants aux courts-circuits par dispositif incorporé)

# FONCTIONNALITÉS

## 1. Bouton Marche/Arrêt

Glisser le **bouton Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre le **StoriKid®**.



## 2. Molette Réglage du volume sonore

Tourner la **molette Réglage du volume sonore** pour ajuster le volume sonore.



## 3. Emplacement Port micro-USB

Il est possible de brancher le **StoriKid®** à une prise murale avec le transformateur fourni pour alimenter l'appareil. Pour télécharger plus de contenu, suivez les instructions dans la rubrique «Contenu téléchargeable» à la page 17 du manuel.



## 4. Bouton Enregistrement

Déplacer le **bouton Enregistrement** pour enregistrer votre propre histoire. Suivre les instructions, puis appuyer sur le **Petit Chien** pour lancer l'enregistrement. Jusqu'à 10 minutes d'enregistrement sont disponibles. La nouvelle histoire enregistrée remplacera la précédente. Pour entendre l'histoire enregistrée, appuyer sur le **bouton Livre** pour accéder à la catégorie "Histoire enregistrée".



## 5. Projection animée

Lorsque le **StoriKid®** est allumé, le projecteur s'active automatiquement. Il projette des images au plafond dans une pièce sombre. Pour faire la mise au point des images, tourner l'anneau d'ajustement de projection. Si besoin, incliner le projecteur en avant ou en arrière pour ajuster la position des images au plafond. Pour éteindre le projecteur, appuyer sur le **bouton Projection et Veilleuse**.



**Attention** : veillez à ne pas laisser l'enfant regarder dans la lentille de projection lorsque celle-ci est allumée.

## 6. Petit chien interactif

Appuyer sur la tête du petit chien pour l'entendre raconter des blagues et anecdotes.



## 7. Anneau d'ajustement de projection

Tourner l'anneau de projection de gauche à droite pour ajuster la netteté.



## 8. Bouton Livre

Appuyer sur le **bouton Livre** pour choisir une catégorie. Catégories incluses : Contes, fables et poèmes ; Histoires d'ici et d'ailleurs ; Histoires et musiques pour s'endormir ; Chansons ; Histoire enregistrée.



## 9. Bouton Lecture/Pause

Appuyer pour commencer à écouter l'histoire, le poème ou la chanson. Appuyer de nouveau pour mettre en pause la narration.



## 10. Bouton Projection et Veilleuse

Appuyer pour choisir l'option souhaitée.

Options incluses :

1. Veilleuse
2. Projection animée et veilleuse
3. Sans projection ni veilleuse
4. Projection animée



## 11. Bouton Limiteur de temps

Appuyer sur le **bouton Limiteur de temps** pour écouter un nombre défini d'histoires ou de chansons avant que l'appareil ne se mette en veille. Il est préférable d'utiliser le transformateur pour écouter plus longtemps les histoires.



## 12. Mise en veille

Pour préserver la durée de vie des piles, le **StoriKid®** se met automatiquement en veille après environ 40 secondes d'inactivité.

Il est recommandé de brancher le **StoriKid®** à une prise murale en utilisant le transformateur fourni.

# ACTIVITÉS

## Pour écouter une histoire, un poème ou une chanson

Appuyer sur le **bouton Livre** pour choisir une catégorie. Sélectionner une catégorie, puis appuyer sur les flèches pour naviguer parmi les options d'histoires proposées. Les histoires se lanceront automatiquement après l'annonce de leurs titres.

## **CONTENU AUDIO**

### **Contes, fables et poèmes**

1. La Belle au bois dormant (11 min. 35 sec.)
2. Le Prince Grenouille (7 min.)
3. Les Trois Petits Cochons (9 min.)
4. Le Petit Chaperon rouge (7 min.)
5. Pierre Lapin (6 min. 35 sec.)
6. Le Nain Tracassin (14 min. 20 sec.)
7. Cendrillon (11 min. 40 sec.)
8. La Petite Sirène (19 min. 40 sec.)
9. Boucle d'Or et les Trois Ours (7 min. 20 sec.)
10. La Fée (7 min. 15 sec.)
11. La Princesse au petit pois (3 min. 20 sec.)
12. Robin des Bois et la Flèche d'or (10 min.)
13. La Belle et la Bête (15 min. 30 sec.)
14. Le Petit Bonhomme en pain d'épice (9 min.)
15. Les Trois Boucs (6 min.)
16. La Petite Poule rousse (5 min. 30 sec.)
17. Le Corbeau et le Renard (1 min. 10 sec.)
18. Le Lièvre et la Tortue ( 2 min. 30 sec.)
19. Les Habits neufs de l'empereur (10 min.)
20. La Cigale et la Fourmi (50 sec.)
21. Avant d'aller se coucher (20 sec.)
22. Au clair de la lune (30 sec.)
23. Les Saisons (40 sec.)

24. Le Doudou (40 sec.)
25. La Coccinelle (30 sec.)
26. Les Instruments (25 sec.)
27. Belle hirondelle (40 sec.)
28. La Petite Souris (30 sec.)

## **Histoires d'ici et d'ailleurs**

1. Le Petit Train bleu (4 min. 50 sec.)
2. Le Cheval à bascule (9 min.)
3. La Maison aux fenêtres d'or (7 min.)
4. Le Monde des dinosaures (9 min.)
5. La Chouette et le Chat (2 min.)
6. Le Banquet de l'étang (10 min. 30 sec.)
7. Les Elfes et le Cordonnier (11 min. 35 sec.)
8. Le garçon qui criait au loup (11 min. 20 sec.)
9. Le Soleil et le Vent (7 min. 45 sec.)
10. Paul Bunyan et Babe, le boeuf bleu (9 min.)
11. Le Tambourin (12 min. 50 sec.)
12. Kaito le Maladroit (8 min. 35 sec.)

## **Histoires et musiques pour s'endormir**

1. Au dodo les animaux (4 min.)
2. Bonne nuit, jolies planètes (10 min.)
3. Les petites bulles arc-en-ciel (6 min.)
4. Musique au clair de lune (7 min. 30 sec.)
5. Chut ! Petit bébé
6. Frère Jacques
7. Berceuse de Brahms

8. Dodo l'enfant do
9. Colas, mon petit frère
10. Au clair de la lune
11. Bateau sur l'eau
12. Brille, brille, petite étoile
13. La forêt enchantée (5 min. 20 sec.)
14. Au rythme des vagues (14 min. 20 sec.)

## **Chansons**

1. Chanson de l'alphabet
2. Bingo
3. Dans la ferme de Mathurin
4. Le Fermier dans son pré
5. Ah, vous dirai-je, maman
6. Elle descend de la montagne à cheval
7. Sur le pont d'Avignon
8. Enrouler le fil
9. Alouette
10. Les petits poissons
11. Petit escargot
12. Coccinelle demoiselle
13. C'est Gugusse avec son violon
14. Maman, les petits bateaux
15. Ah ! les crocodiles
16. Dans la forêt lointaine
17. Pomme de reinette et pomme d'api
18. La Totomobile
19. Le Petit Ver de terre



20. La Mère Michel
21. Il pleut, il mouille
22. 1, 2, 3, nous irons au bois
23. Gentil coquelicot
24. Au feu, les pompiers !
25. Ainsi font, font, font
26. Il était un petit homme
27. Lundi matin
28. Il court, il court, le furet
29. Dansons la capucine
30. Un éléphant qui se balançait

## **Contenu téléchargeable**

Télécharger des histoires, des chansons et des poèmes gratuits sur la plate-forme sécurisée **Vtech**<sup>®</sup> et les ajouter à votre **StoriKid**<sup>®</sup>.

### **1. Allumer et connecter**

Localiser le **bouton Marche/Arrêt** au dos du **StoriKid**<sup>®</sup> et glisser le bouton sur Marche. Ensuite, connecter le **StoriKid**<sup>®</sup> à votre ordinateur avec le câble micro-USB inclus.

### **2. Installation**

Installer sur votre ordinateur la plate-forme en ligne Explor@ Park, puis se connecter ou créer un compte.

### **3. Télécharger**

Suivre les instructions à l'écran pour télécharger et installer le contenu téléchargeable gratuit.

### **4. Jouer et apprendre !**

Déconnecter le **StoriKid**<sup>®</sup> et écouter les nouvelles histoires.

**Avertissement** : ne pas éteindre l'appareil et ne pas débrancher le câble micro-USB pendant la mise à jour de l'appareil.

## **CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR L'INSTALLATION DU LOGICIEL**

Systèmes d'exploitation : Microsoft Windows 7, Windows 8 ou Windows 10. Mac OS X 10.9, 10.10, 10.11, macOS 10.12, 10.13 ou 10.14.

Microsoft® Windows® et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques de Microsoft Corporation déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Adobe®, le logo Adobe® et Flash® sont des marques d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays. Intel, Pentium sont des marques d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Macintosh et les logos Mac sont des marques déposées d'Apple Inc, aux États-Unis et dans d'autres pays. Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

## **ENTRETIEN**

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures et ne pas l'exposer à la moisissure et à l'eau.

# ASSISTANCE

Si le jouet cesse de fonctionner ou ne s'allume plus, essayez les étapes suivantes :

1. Éteindre l'appareil.
2. Enlever les piles pour éteindre la source d'alimentation.
3. Laisser le jouet quelques minutes puis réinsérer les piles.
4. Rallumer le jouet. Le jouet devrait fonctionner à nouveau.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du **StoriKid®**.

Problème	Cause possible	Solution
StoriKid® s'éteint ou ne se rallume pas.	Mauvaise mise en place des piles.	Vérifier que les piles sont installées correctement comme dans le schéma du compartiment à piles.
	Piles faibles.	Utiliser des piles neuves.
	Problème avec le transformateur.	S'assurer que le transformateur secteur est branché correctement.
Impossible de télécharger des histoires supplémentaires.	La plate-forme Explor@ Park n'est pas installée.	Installer l'Explor@ Park sur l'ordinateur à partir du site <a href="http://www.vtech-jouets.com">www.vtech-jouets.com</a> .
	La plate-forme Explor@ Park ne fonctionne pas.	Débrancher le <b>StoriKid®</b> et relancer l'Explor@ Park. Puis, brancher de nouveau le <b>StoriKid®</b> à votre ordinateur en utilisant le câble micro-USB.

La projection n'est pas nette.	Problème de réglage.	Tourner l'anneau de projection de gauche à droite pour ajuster la netteté.
	Poussière ou saleté sur la lentille.	Passer un chiffon propre et sec sur la lentille de projection.
Les images projetées ne se voient pas.	La pièce n'est pas assez sombre.	Éteindre toutes les lumières pour assombrir la pièce.
L'histoire ou la musique s'arrête pendant l'écoute.	Piles faibles.	Changer les piles et les remplacer par des piles neuves.

Des interférences environnementales, telles que de l'électricité statique ou des transitoires électriques rapides de l'alimentation, peuvent provoquer de légers dysfonctionnements du **StoriKid®**.

Si les dysfonctionnements persistent, il est nécessaire d'éteindre le **StoriKid®** puis de le rallumer, ou d'enlever et réinstaller les piles. Dans le cas peu probable d'une décharge électrostatique, l'appareil pourrait ne plus fonctionner correctement et perdre de la mémoire, obligeant l'utilisateur à réinitialiser l'appareil en retirant et en réinstallant les piles.

## Déclaration UE de conformité simplifiée

Le soussigné, VTech Electronics Europe BV, déclare que l'équipement radioélectrique des types de modèles ci-dessus est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante : [www.vtech.com/re-directive](http://www.vtech.com/re-directive).

## **SATISFAIT OU REMBOURSÉ**

Vous disposez d'un délai de 15 jours après l'achat de votre **StoriKid®** pour le retourner si celui-ci ne vous convenait pas. Le produit devra être retourné complet dans son emballage d'origine avec son mode d'emploi, accompagné de l'original de la preuve d'achat (ticket de caisse ou facture) à l'adresse suivante : **VTech®** – Opération Satisfait ou remboursé – 24, allée des Sablières – 78290 Croissy-sur-Seine. Tout appareil **StoriKid®** retourné incomplet, abîmé, endommagé, ou sali ne sera pas repris. Nous nous engageons à vous rembourser le montant facturé sur la preuve d'achat, en bons d'achat **VTech®**, dans la limite de 50 €. Les frais de port occasionnés par le renvoi du produit resteront à votre charge. Le remboursement s'effectuera en bons d'achat valables 1 an, dans un délai de 4 semaines et sera envoyé à l'adresse que vous nous aurez fournie. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse). Cette offre est réservée aux particuliers et ne s'applique pas aux magasins ou aux distributeurs. Offre valable en France uniquement.

### **Besoin d'aide sur nos produits ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Assistance.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Soutien à la clientèle.

### **Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?**

**Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :**

[www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique Garantie.

**Pour le Canada :** [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr), rubrique Politiques.



**PRODUIT DEL  
DE CLASSE 1**





***Venez découvrir tous nos produits  
sur notre site Internet :***

***Pour la France : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)***

***Pour le Canada : [www.vtechkids.ca/fr](http://www.vtechkids.ca/fr)***

