

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Genius Malice



© 2006 VTECH

Imprimé en Chine.

91-02163-001 (法)



Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer le désir d'apprendre de l'enfant.*

*Toute la technologie **VTech®** est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des chiffres, des animaux...*

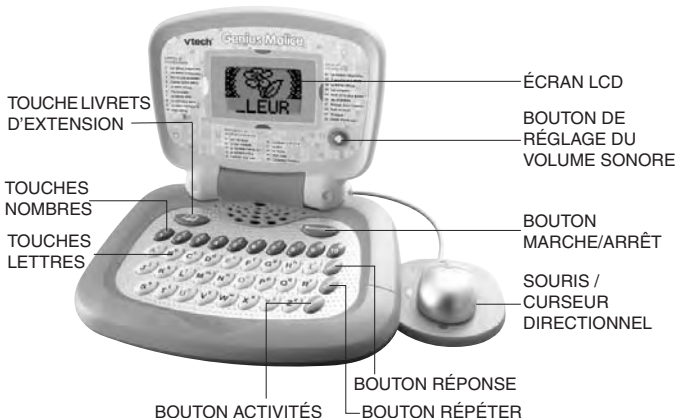
*Chez **VTech®**, nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais afin de mieux éduquer et divertir nos enfants.*



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Malice de VTech®**. Félicitations !

Genius Malice de VTech® est un mini-ordinateur portable avec 30 activités pour permettre à votre enfant de jouer avec les lettres, les nombres et la musique, mais aussi pour stimuler son esprit logique et sa mémoire. Un adorable petit singe l'accompagne au fil des activités. Super ! Grâce à la souris / curseur directionnel, jouer est encore plus facile !



CONTENU DE LA BOITE

1. **Genius Malice de VTech®**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Important : Pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

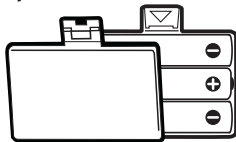


1. ALIMENTATION

1.1. Installation des piles

Genius Malice fonctionne avec 3 piles AA (LR06).

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du jouet.
3. Insérer 3 piles LR06/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



1.2. Mise en garde

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines pour des performances maximales.

Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- 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 -).
- Ne pas mélanger des piles et des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.



- 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 rechargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du volume sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. Bouton Marche/Arrêt

Appuyer sur le bouton  pour mettre en marche **Genius Malice**.

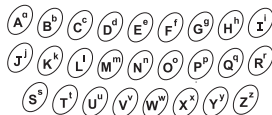
Appuyer à nouveau sur le bouton  pour éteindre le jouet.

Pour commencer à jouer...

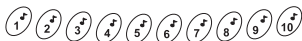


2.2. Touches Lettres

Appuyer sur l'une des 26 touches Lettres pour répondre aux questions dans les activités de lettres.



Appuyer sur l'une des 10 touches Nombres pour répondre aux questions dans les activités de mathématiques. Appuyer sur l'une des 10 touches Nombres/Notes de musique pour jouer une note dans l'activité **Petit musicien**, ou pour jouer une mélodie dans l'activité **Musique** !



2.4. Choisir une activité

Appuyer sur le bouton  pour accéder au menu principal et choisir une activité.

Pour choisir une activité, faire défiler les activités à l'aide de la souris / curseur directionnel et cliquer sur le bouton bleu de la souris pour en valider le choix.

Il est également possible de sélectionner une activité en tapant le nombre correspondant à son numéro à l'aide des touches Chiffres.

2.5. Bouton Répéter

Appuyer sur le bouton  pour réécouter la question ou l'instruction.

2.6. Bouton Réponse

Appuyer sur le bouton  pour voir la bonne réponse dans certaines activités.



2.7. Bouton Réglage du volume sonore

Le bouton  permet de régler le volume sonore du jouet.

Appuyer sur le bouton , puis déplacer la souris vers la droite ou vers la gauche pour régler le volume sonore. Déplacer la souris vers le bas, puis vers la gauche ou vers la droite pour choisir de jouer avec ou sans musique de fond.

2.8. Bouton Livrets d'extension

Appuyer sur le bouton  pour entrer directement dans l'activité **Livrets d'extension**.

2.9. Souris / curseur directionnel

Déplacer la souris / curseur directionnel vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas pour se déplacer ou sélectionner une réponse dans les activités concernées ou pour choisir une activité. Appuyer sur le bouton bleu de la souris / curseur directionnel pour valider.

Déplacer la souris / curseur directionnel en diagonale pour voir une animation rigolote à l'écran.

2.10. Arrêt automatique

Pour préserver la durée de vie des piles, **Genius Malice** s'éteint automatiquement au bout de quelques minutes si aucune touche n'est activée. Pour rallumer **Genius Malice**, appuyer sur le bouton .



3. ACTIVITES

Genius Malice propose 30 activités éducatives et amusantes : 10 activités de lettres et vocabulaire, 10 activités de nombres et mathématiques et 10 activités de jeux et musique.

Activités de lettres et vocabulaire

1. Les lettres majuscules

Une lettre majuscule apparaît à l'écran. Retrouver la lettre majuscule correspondante sur le clavier et appuyer sur cette lettre pour entendre la lettre et un mot commençant par cette lettre.

2. Les lettres minuscules

Une lettre minuscule apparaît à l'écran. Retrouver la lettre minuscule correspondante sur le clavier et appuyer sur cette lettre pour entendre la lettre et un mot commençant par cette lettre.

3. Bonne prononciation

Appuyer sur une lettre pour entendre sa prononciation.

4. Cache-cache lettres

Une lettre est cachée dans l'image qui apparaît à l'écran. Retrouver la lettre et la taper à l'aide du clavier.

5. La lettre intruse

Plusieurs lettres de la même casse (majuscule ou minuscule) apparaissent à l'écran, sauf une lettre qui est dans la casse opposée. Trouver la lettre qui est dans la casse opposée et la taper sur le clavier ou la sélectionner en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

6. Trouve-paire

Une lettre s'affiche sur une quille d'un jeu de bowling. Trouver la boule portant la même lettre, mais dans une autre casse (majuscule ou minuscule) que la lettre sur la quille afin de former une paire. Taper la bonne lettre sur le clavier ou la sélectionner en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider. Si la



paire est correcte, la boule de bowling fera tomber toutes les quilles.

7. La bonne lettre

Plusieurs lettres sont alignées dans l'ordre alphabétique mais une lettre est manquante au sein de cette suite. Trouver la lettre manquante et la taper sur le clavier pour compléter la suite.

8. La première lettre

Un mot apparaît à l'écran, puis la première lettre disparaît. Trouver la première lettre du mot et la taper sur le clavier pour compléter le mot.

9. La lettre manquante

Un mot apparaît à l'écran, puis une lettre disparaît dans le mot. Trouver la lettre manquante et la taper sur le clavier pour compléter le mot.

10. Tape-lettres

Des lettres s'affichent à l'écran. Taper les lettres sur le clavier pour les faire disparaître le plus vite possible.

Activités de nombres et mathématiques

11. Les nombres

Un nombre apparaît à l'écran. Taper ce nombre sur le clavier pour l'entendre prononcé.

12. Le bon nombre

Une série de nombres apparaît à l'écran. Retrouver le nombre demandé parmi les nombres affichés en le tapant sur le clavier ou en le sélectionnant avec la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

13. Le nombre manquant

Plusieurs nombres sont alignés dans l'ordre de la suite numérique, mais un nombre est manquant au sein de cette suite. Trouver le nombre manquant et le taper sur le clavier pour compléter la suite.





14. Le nombre intrus

Une suite de nombres apparaît à l'écran. Un des nombres n'est pas à sa place dans cette suite. Trouver le nombre qui est intrus et le taper sur le clavier, ou le sélectionner en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

15. Compte avec moi !

Une voix compte les images qui défilent à l'écran. Retrouver le bon nombre d'images et taper ce nombre sur le clavier, ou le sélectionner en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

16. Combien y en a-t-il ?

Une image apparaît à l'écran, puis une série d'images s'affiche. Taper le nombre d'images correspondant à l'image montrée au début à l'aide du clavier pour répondre.

17. Le plus

Deux ensembles contenant un nombre différent de points apparaissent de chaque côté de l'écran. Sélectionner le côté où il y a le plus de points en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

18. Le moins

Deux ensembles contenant un nombre différent de points apparaissent de chaque côté de l'écran. Sélectionner le côté où il y a le moins de points en déplaçant la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

19. Méli-mélo

Une série de cartes avec un nombre inscrit sur leur face apparaît à l'écran. Puis les cartes sont retournées et mélangées. Retrouver la carte portant le nombre demandé en déplaçant la tête du petit singe sous la bonne carte à l'aide de la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.





20. Compare-nombres

Un nombre apparaît à l'écran. Parmi les nombres affichés, trouver celui qui est plus petit ou plus grand que le nombre proposé. Retrouver le nombre demandé parmi les nombres affichés en le tapant sur le clavier, ou en le sélectionnant avec la souris / curseur directionnel et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

Activités de jeux et musique

21. La maison labyrinthe

Aider le petit personnage à sortir du labyrinthe en le déplaçant à l'aide de la souris / curseur directionnel.

22. À gauche et à droite

Écouter les instructions et aider le petit singe à sauter à gauche ou à droite en déplaçant la souris / curseur directionnel vers le côté demandé.

23. La forme intruse

Quatre formes apparaissent à l'écran. Il faut retrouver la forme qui est différente des autres en déplaçant la souris / curseur directionnel sur la forme intruse et en appuyant sur le bouton bleu pour valider.

24. Les jumeaux

Un animal apparaît à l'écran, puis, sur la partie droite de l'écran, des animaux ressemblants apparaissent. Faire défiler les animaux à l'aide de la souris / curseur directionnel et appuyer sur le bouton bleu de la souris pour valider quand l'animal identique apparaît à l'écran.

25. Quel est le plus grand ?

Trois objets de différentes tailles apparaissent à l'écran. Retrouver l'objet qui est le plus grand et le sélectionner à l'aide de la souris / curseur directionnel, puis appuyer sur le bouton bleu pour valider.

26. Jeu d'ombres

Une image apparaît à l'écran, puis sur la partie droite de l'écran, des ombres apparaissent. Faire défiler les ombres à l'aide de la souris /



curseur directionnel et appuyer sur le bouton bleu de la souris pour valider quand l'ombre correspondant à l'image apparaît à l'écran.

27. Voyage dans l'espace

Le petit singe embarque à bord d'un vaisseau spatial. Il faut le guider dans son voyage à travers l'espace à l'aide de la souris / curseur directionnel pour éviter les obstacles.

28. Petit musicien

Appuyer sur les touches Nombres / Notes de musique pour créer une mélodie. Appuyer sur le bouton bleu de la souris pour écouter la mélodie créée.

29. Musique !

Appuyer sur l'une des touches Nombres / Notes de musique pour écouter une mélodie. Et le petit singe se mettra à jouer cette mélodie au piano.

30. Livrets d'extension

Pour jouer à cette activité, se référer à l'un des livrets d'extension (vendus séparément).

1. Appuyer sur le bouton  pour accéder directement à cette activité.
2. A l'aide du clavier, taper le code inscrit sur la couverture du livret d'extension et appuyer sur le bouton bleu de la souris pour commencer à répondre aux questions.
3. Choisir la réponse correcte en dirigeant la souris / curseur directionnel vers la couleur correspondante.
4. Le score apparaît à la fin de chaque section.

Note : la touche 10 du clavier permet de taper le chiffre 0 pour entrer le code.



4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius Malice**, utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition directe au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Malice** dans un endroit sec.
- Retirer les piles ou accumulateurs si **Genius Malice** n'est pas utilisé pendant un temps prolongé.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter de le laisser tomber ou de lui faire subir des chocs sur des matériaux durs.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech

Vtech Electronics Europe SAS

2 / 6, rue du Château d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex – FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél : 1 800 267 7377