

vtech[®]

MANUEL
D'UTILISATION

Genius Récré[®]



© 2004 VTECH
Imprimé en Chine
91-02079-000 (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 pour mieux éduquer et divertir nos enfants.

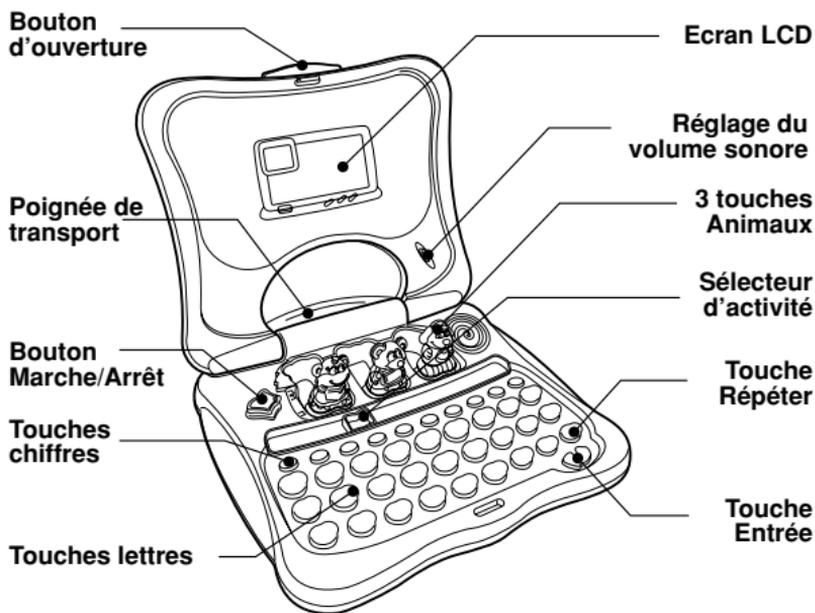
1. INTRODUCTION

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

Genius Récré® est un ordinateur rigolo spécialement conçu pour aider votre enfant à découvrir les lettres, les chiffres, les formes et la musique.

Trois animaux sympathiques vont guider votre enfant dans chaque domaine d'activité. Léa est la spécialiste des lettres, Charlie adore les chiffres et Jules ne pense qu'à jouer ! Ces trois personnages proposent 10 activités ludiques, de nombreuses animations et mélodies qui vont entraîner votre enfant dans un univers tendre et drôle pour lui permettre d'apprendre en s'amusant !

En plus, avec les livrets d'extension (vendus séparément), votre enfant pourra élargir ses connaissances et s'amuser encore plus !



CONTENU DE LA BOITE

- **Genius Récré®**
- Un manuel d'utilisation

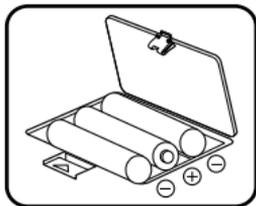
Important : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie de ce jeu.

2. ALIMENTATION ELECTRIQUE

Genius Récré® fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V (fournies).

2.1. INSTALLATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Récré®** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous de **Genius Récré®**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.
 - En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre **Genius Récré®** plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
 - **Genius Récré®** s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation.



2.2. MISE EN GARDE

Nous 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 ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- 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).



3. COMMANDES

3.1. PERSONNAGES

Le joueur peut appuyer à tout moment sur les animaux pour entendre des phrases amusantes ou pour obtenir de l'aide. Chaque animal est spécialiste dans son domaine. Appuyer sur Léa pour avoir un indice dans les activités de lettres, sur Charlie pour obtenir de l'aide dans les activités de chiffres et sur Jules pour avoir un indice dans les activités de jeux.



Léa



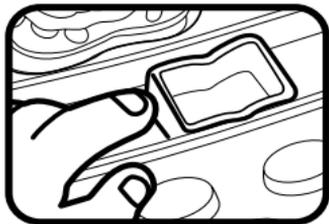
Charlie



Jules

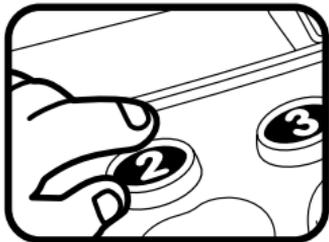
3.2. SELECTEUR D'ACTIVITE

Faire glisser le sélecteur d'activité de gauche à droite et le placer sur l'activité désirée.



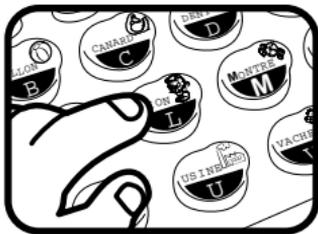
3.3. TOUCHES CHIFFRES

Utiliser ces touches pour sélectionner un chiffre dans les activités de mathématiques, pour superposer des sons rigolos aux mélodies dans l'activité de musique, ou pour taper le code du livret d'extension.



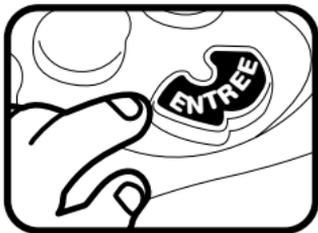
3.4. TOUCHES LETTRES

Utiliser ces touches pour découvrir les lettres et pour répondre aux questions des activités de lettres.

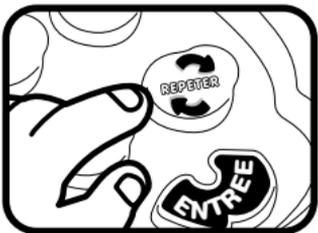


3.5. TOUCHES DE FONCTION

Appuyer sur **Entrée** pour valider une réponse.



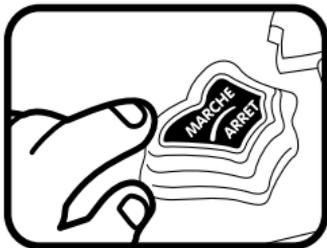
Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau une instruction.



4. POUR COMMENCER A JOUER...

4.1. MARCHE/ARRET

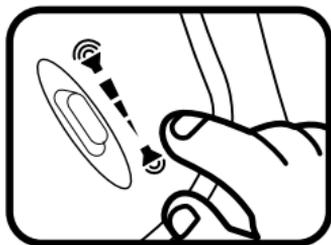
1. Appuyer sur la touche **MARCHE / ARRET** pour mettre **Genius Récré®** en marche. Appuyer de nouveau sur cette touche pour éteindre **Genius Récré®**.



2. Faire glisser le sélecteur d'activité de gauche à droite pour choisir une activité.

4.2. RÉGLAGE DU VOLUME

Pour une utilisation optimale du jeu, ajuster le volume sonore en déplaçant le curseur sur la position souhaitée.



5. DESCRIPTION DES ACTIVITES

5.1. APPRENTI'LETTRES

Léa demande d'appuyer sur une lettre. Appuyer sur n'importe quelle **touche lettre** pour que Léa l'identifie et donne un mot commençant par cette lettre ainsi que l'animation correspondante. Appuyer une deuxième fois sur la touche pour entendre le son de la lettre. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



5.2. ORDO'LETTRES

Léa, Charlie et Jules tiennent une pancarte dans leurs mains et forment une suite incomplète de lettres. Léa demande la lettre manquante dans cette suite. Appuyer sur la lettre correcte pour donner la réponse. Appuyer sur Léa pour obtenir de l'aide. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



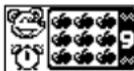
5.3. PREMIERE LETTRE

Un mot et l'image correspondante apparaissent à l'écran. Après quelques secondes, la première lettre du mot disparaît. Léa demande alors de retrouver la première lettre. Appuyer sur la lettre correspondante afin de reconstituer le mot. Appuyer sur Léa pour obtenir un indice. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



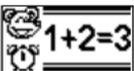
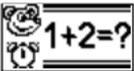
5.4. COMPT'OBJETS

Léa ouvre une boîte dans laquelle se trouvent un certain nombre d'objets. Charlie demande alors le nombre d'objets présents dans la boîte. Appuyer sur le chiffre correspondant. Appuyer sur Charlie pour obtenir de l'aide. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



5.5. PLUS OU MOINS

Une addition ou une soustraction apparaît à l'écran. Charlie demande le résultat de l'opération. Taper la réponse en utilisant les **touches chiffres**. Appuyer sur Charlie pour obtenir de l'aide. L'opération apparaît alors sous forme d'objets. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



5.6. APPRENTI'FORMES

Une figure apparaît à gauche de l'écran. Différentes formes défilent à droite de l'écran. Charlie demande de retrouver la forme identique. Appuyer sur **Entrée** lorsque la forme de droite se trouve aussi dans la figure de gauche. Appuyer sur Charlie pour obtenir de l'aide. Appuyer sur **Répéter** pour entendre de nouveau l'instruction.



5.7. CACHE-CACHE

Léa, Charlie et Jules apparaissent à l'écran et tiennent chacun une boîte devant eux. Une balle est insérée dans l'une des trois boîtes qui commencent alors à se mélanger. Le joueur doit retrouver la boîte qui contient la balle. Appuyer sur le personnage qui tient la boîte correcte pour donner la réponse. Appuyer sur **Répéter** pour voir les boîtes se mélanger de nouveau.



5.8. LEQUEL S'EST TROMPÉ ?

Léa, Charlie et Jules apparaissent à l'écran. Ils effectuent des mouvements en fonction des instructions suivantes : « En haut ! En bas ! A gauche ! A droite ! ». Mais l'un d'entre eux se trompe ! Appuyer sur le personnage qui s'est trompé pour donner la réponse. Appuyer sur **Répéter** pour revoir la séquence.



5.9. L'AUTRE MOITIE

Un mot et l'image correspondante apparaissent à l'écran. Au bout de quelques secondes, une moitié de l'image disparaît. Différentes moitiés d'images défilent à droite de l'écran. Appuyer sur **Entrée** lorsque la moitié qui complète l'image apparaît. Appuyer sur **Répéter** pour entendre l'instruction à nouveau. Appuyer sur Jules pour obtenir un indice.



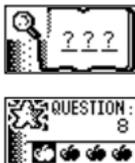
5.10. BOITE A MUSIQUE

Appuyer sur une **touche lettre** pour écouter l'une des 26 mélodies et voir des animaux danser en rythme. Appuyer sur les **touches chiffres** pour entendre des sons rigolos se superposer aux mélodies. Appuyer sur Léa, Charlie ou Jules pour les voir danser en rythme sur la mélodie.



5.11. LIVRETS D'EXTENSION

Pour jouer à cette activité, il est nécessaire de se procurer l'un des livrets d'extension (vendus séparément).



Suivre alors les instructions ci-dessous :

1. Sélectionner l'activité : livret d'extension.
2. Suivre les instructions indiquées dans le livret.
3. Pour répondre aux questions, utiliser les **touches chiffres** 1, 2, 3 et 4 (chacune de ces touches correspondant à une couleur définie dans le livret). Chaque question propose 4 réponses différentes associées aux couleurs rouge, jaune, bleu ou vert. Appuyer sur la **touche chiffre** correspondant à la couleur de la réponse correcte.
4. Dans une même section, répondre aux 30 questions dans l'ordre où elles apparaissent à l'écran. A la fin de la section, le score apparaît automatiquement à l'écran.

6. A NOTER

6.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Genius Récré®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Récré®** dans un endroit sec.
- **Genius Récré®** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6.2. GARANTIE

Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.

Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech**[®]. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant **1 an** à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech**[®] de **1 an** - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de **1 an** court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech**[®] ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech**[®], écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).

3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH - VTECH Electronics Europe SA

2/6, rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex - France

4. Nous vous demandons de joindre au colis :
- une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
 - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).
5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).

En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour réparation ou échange.

6.3. 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 SA
2/6, rue du Château-d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

Email : 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 :

VTech Electronics Canada Ltd.
5407 Eglinton Avenue West, Suite 103
Etobicoke, Ontario
Canada M9C 5K6
Tél. : 1 800 267 7377
Fax : (604) 273-1425