

# vtech®

## Manuel d'utilisation

# Genius XL Master Bilingue



© 2005 VTech  
Imprimé en Chine

91-xxxxx-xxx ☎

**Chers parents,**

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

*Toute la technologie VTech® est mise au service de la connaissance, que ce soit en mathématiques, en orthographe, en géographie, en sciences...*

*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

Tu viens de recevoir le **Genius XL Master Bilingue** de **VTech®**. Félicitations !

Grâce à ton nouveau mini-ordinateur portable, découvre 105 activités et fonctions qui te permettront de développer tes connaissances tout en t'amusant ! Grâce à la souris, tu pourras choisir une activité, répondre aux questions et te déplacer en toute simplicité !

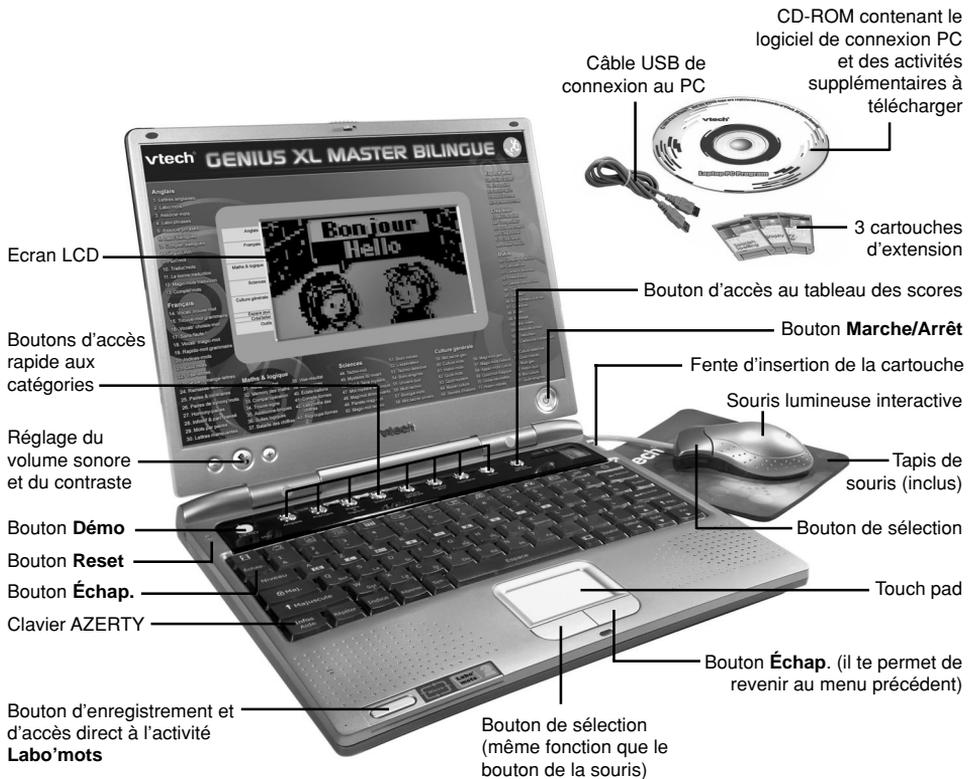
Complètement bilingue, ton **Genius XL Master Bilingue** te permet de choisir si tu veux jouer en anglais ou en français dès que tu l'allumes.

En plus de ses domaines d'activité variés (français, maths et logique, culture générale, sciences, jeux, activités de création et de bureautique), le **Genius XL Master Bilingue** te propose d'améliorer ton niveau d'anglais grâce à des jeux amusants et un véritable labo de langues qui te permettra d'enregistrer ta propre voix.

Le **Genius XL Master Bilingue** possède aussi plein d'outils amusants grâce auxquels tu pourras enregistrer tes créations et données personnelles (Bloc-notes, Créa'cartes, Carnet d'adresses, etc.), des cartouches d'extension et un câble USB pour relier ton **Genius XL Master Bilingue** à un PC et télécharger de nouvelles activités ou encore imprimer certains fichiers.

Le **Genius XL Master Bilingue** deviendra très vite ton partenaire de jeu favori et il te permettra d'apprendre une multitude de choses tout en te divertissant !

**Ce jeu ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.**



## CONTENU DE LA BOITE

- **Genius XL Master Bilingue**
- Une souris lumineuse interactive
- Un tapis de souris
- 3 cartouches d'extension : **Monde mystère**, **Ecoute et écris** et **A l'école des monstres**
- Un câble USB de connexion au PC
- Un CD-ROM contenant le logiciel de connexion PC et des activités supplémentaires à télécharger
- Un manuel d'utilisation
- Une carte de garantie

**Avertissement : 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 de ce jouet.**

## 2. ALIMENTATION ELECTRIQUE

Le **Genius XL Master Bilingue** fonctionne avec 4 piles LR6/AA ou un adaptateur **VTech®** de type 9V (vendu séparément) et avec 2 piles de sauvegarde LR6/AA.

### 2. 1. PILES (ALIMENTATION PRINCIPALE)

#### 2. 1. 1. Installation

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jeu est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu.
- Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment.



#### 2. 1. 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 : alcaline, standard au carbone-zinc ou rechargeables au nickel-cadmium.
- 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 du jouet les piles ou les accumulateurs usagés.
- 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.

#### Notes :

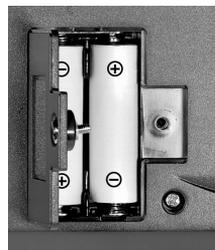
- Le **Genius XL Master Bilingue** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Genius XL Master Bilingue**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus 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. 2. PILES DE SAUVEGARDE

2 piles LR6/AA supplémentaires (non incluses) sont nécessaires pour permettre à ton **Genius XL Master Bilingue** de sauvegarder les données des activités de **Compositeur, Créa'portrait, Créa'cartes, Carnet d'adresses, Préférences, Tableau des scores, Transfert, Economiseur d'écran, Calendrier, Réveil, Message** et **Bloc-notes**. Pour éviter d'endommager la capacité de mémoire du jeu, nous vous recommandons de changer ces piles une fois par an.



### Installation

1. Avant d'insérer les piles de sauvegarde, s'assurer que le jeu est éteint et que les 4 piles LR6/AA ou l'adaptateur sont en place. Si ce n'est pas le cas, toutes les données enregistrées dans les activités suivantes : **Compositeur, Créa'portrait, Créa'cartes, Carnet d'adresses, Préférences, Tableau des scores, Transfert, Economiseur d'écran, Calendrier, Réveil, Message** et **Bloc-notes** seront perdues.
2. Ouvrir le compartiment à piles de sauvegarde, situé en dessous de l'appareil à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer les 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

## 2. 3. ADAPTATEUR

### 2. 3. 1. Installation

Utiliser l'adaptateur universel de type 9 V , 300 mA, d.c. à centre positif .

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située sur le côté gauche du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

- Si le jeu est soumis à des phénomènes parasites externes, son fonctionnement peut s'en trouver perturbé. S'il venait à s'arrêter de fonctionner brusquement, il suffirait de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, puis de le brancher à nouveau. Ces parasites externes peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

### 2. 3. 2. Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles qui sont recommandées par **VTech®** (voir paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été réparé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

## 3. CONNEXIONS

### 3. 1. SOURIS

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la prise souris dans la connexion souris située à l'arrière du jeu. Mettre le jeu en marche.
3. Après l'animation d'ouverture, bouger la souris sur son tapis et vérifier que la flèche se déplace bien sur l'écran.
4. N'utiliser la souris que sur une surface plane et propre pour ne pas abîmer la boule.
5. N'utiliser qu'une souris compatible avec les produits **VTech®**.



#### 3. 1. 1. Utilisation

Grâce à la souris, tu peux accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer sur son tapis vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur.

Pour déplacer ce pointeur sur la droite de l'écran, il faut pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le pointeur vers la gauche de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la gauche. Pour déplacer le pointeur vers le haut de l'écran, il faut la pousser vers le haut et ainsi de suite...

Différentes actions peuvent être réalisées avec la souris :

- **Pointer**, c'est déplacer la souris de manière à amener le pointeur (la forme « flèche ») sur un élément.
- **Cliquer**, c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément. Cet élément se noircit.

- **Double-cliquer**, c'est cliquer 2 fois très rapidement sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

**Remarques :**

- On appelle **pointeur**, la forme « flèche » qui s'affiche à l'écran montrant ainsi l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée par la frappe au clavier ou par l'utilisation du curseur directionnel si le joueur le souhaite.

**3. 1. 2. Entretien**

Pour nettoyer la souris, utiliser simplement un linge propre et sec.

Pour nettoyer la boule de la souris, suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrir le compartiment de la boule en dévissant délicatement la vis de maintien à l'aide d'un tournevis cruciforme (dans le sens de la flèche).
2. Sortir la boule et la nettoyer avec un linge propre et sec.
3. Replacer ensuite la boule à l'intérieur de son logement.
4. Pour fermer le compartiment de la boule, revisser délicatement la vis de maintien.

**3. 2. CARTOUCHES D'EXTENSION**

- 3 cartouches d'extension sont incluses dans la boîte de ton **Genius XL Master Bilingue : Monde mystère, Ecoute et écris et A l'école des monstres.**
- Insérer une cartouche dans le lecteur situé sur le bord droit du sélecteur d'activités.
- Lors de l'insertion de la cartouche, l'ordinateur transfère l'activité dans le programme. Il est nécessaire de laisser la cartouche insérée pour jouer à l'activité.

**4. COMMANDES**

**4. 1. TOUCHES DE FONCTIONS SPECIALES (HORS CLAVIER)**

Appuie sur les boutons suivants :

 pour mettre en marche ou pour arrêter **Genius XL Master Bilingue**.

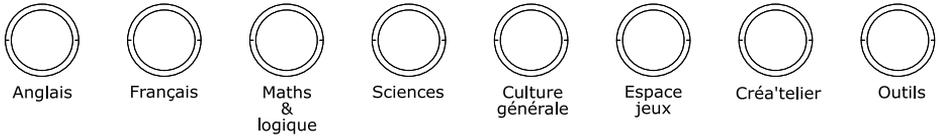
 pour régler le volume sonore et le contraste.

 pour voir une brève présentation de ton **Genius XL Master Bilingue**.

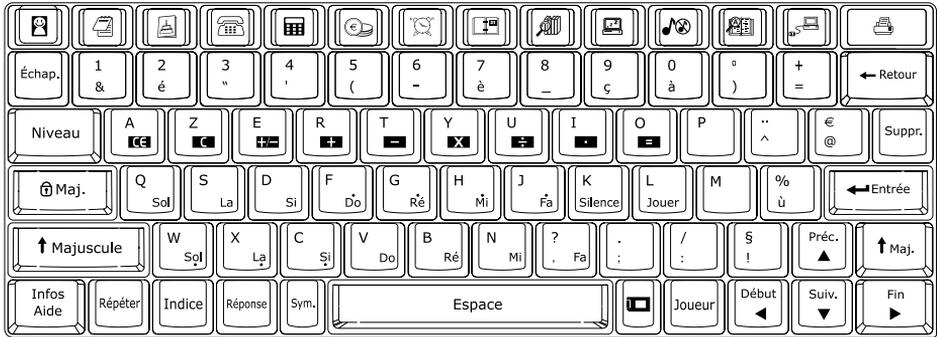
 pour voir tes résultats dans chacune des matières.

Tableau des scores

Le **Genius XL Master Bilingue** te propose 8 domaines d'activité différents ; appuie sur les boutons d'accès rapide aux catégories pour accéder à la première activité de la catégorie de ton choix :



## 4. 2. CLAVIER AZERTY



**Genius XL Master Bilingue** est équipé d'un clavier Azerty qui comporte des touches spéciales te permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions. Certaines touches comportent 2 symboles. Voici comment accéder à ces différents symboles :

- Pour accéder aux symboles de couleur grise, appuie simplement sur la touche.

- Pour accéder aux symboles de couleur verte, appuie simultanément sur  et la touche concernée.

### 4. 2. 1. Touches lettres et chiffres

Les touches lettres permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet et à certaines lettres accentuées.

**Remarque** : pour écrire « â », appuyer d'abord sur « ^ » puis sur « a ».

Pour obtenir un chiffre, appuyer simultanément sur  et sur la **touche chiffre** correspondante.

~~**Remarque** : dans les activités de mathématiques, tu obtiendras directement un chiffre en appuyant sur la touche chiffre correspondante.~~



## 4. 2. 2. Touches musicales

Dans l'activité **Compagnon**, de nombreuses touches lettres prennent la fonction de touches musicales pour te permettre de composer une mélodie plus rapidement. Deux touches lettres prennent des fonctions plus spécifiques :



Appuie sur cette touche pour jouer la mélodie que tu as composée.



Appuie sur cette touche pour insérer un silence dans la mélodie.

## 4. 2. 3. Touches de fonctions

Les touches de fonctions permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Voici la description de ces touches.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Préférences**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Bloc-notes**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Créa'cartes**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Carnet d'adresses**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Calculatrice**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Tirelire**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Réveil**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Calendrier**.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Conseils de lecture**.



Appuie sur cette touche pour accéder à la fonction **Economiseur d'écran**.



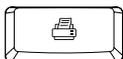
Appuie sur cette touche pour allumer ou éteindre la musique de fond.



Appuie sur cette touche pour accéder à l'activité **Traducteur**.



Appuie sur cette touche pour accéder à la fonction **Transfert**.



Appuie sur cette touche pour imprimer un document dans les activités : **Créa'cartes**, **Bloc-notes** et **Carnet d'adresses**.

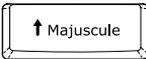


Pour sortir d'une activité en cours ou dans certains cas revenir à l'écran précédent. Dans de nombreux cas, cliquer sur le bouton droit du curseur directionnel a les mêmes effets qu'appuyer sur **Échap**.



Pour changer de niveau de difficulté. Cette fonction est disponible dans les activités disposant de plusieurs niveaux de difficulté.



Cette touche verrouille la touche  pour écrire en majuscules et obtenir tous les caractères situés en haut des touches (en vert). Appuie sur



pour désactiver la fonction.



Pour écrire en majuscules et obtenir tous les caractères situés en haut des touches (en vert). Maintiens cette touche enfoncée pendant la frappe.



Pour revoir les instructions de jeu.



Pour connaître ton score, le niveau, le nombre de chances et le temps qu'il te reste.



Pour répéter l'énoncé d'une question.



Pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



Pour obtenir la réponse à une question sans gagner de points. Dans la plupart des activités, si tu n'as pas trouvé la réponse, elle te sera donnée après plusieurs tentatives infructueuses.



Pour voir apparaître un tableau contenant les caractères spéciaux. Utilise la souris pour sélectionner le symbole désiré.



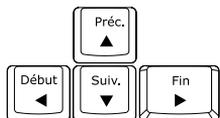
Pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.



Pour jouer aux jeux des 3 cartouches d'extension : **Monde mystère**, **Ecoute et écris**, et **Atelier lecture**.



Appuie sur cette touche pour changer le nombre de joueurs. Le mode 2 joueurs est disponible dans les activités suivantes : **Maxi-carrés**, **Eclate-ballons** et **Bataille des chiffres**.



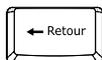
Pour déplacer la sélection dans les 4 directions.



Pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.



Pour supprimer un caractère situé sur le curseur.



Pour supprimer le caractère à gauche du curseur.

## 4. 2. 4. Touche Micro

Ton **Genius XL Master Bilingue** est équipé de la fonction **Micro**, un système d'enregistrement unique qui te permet d'améliorer tes performances en anglais comme dans un labo de langues et d'être encore plus créatif. La fonction **Micro** t'est automatiquement proposée dans certaines activités d'anglais. Appuie sur le bouton

« **Enregistrer** » à l'écran  pour t'entraîner à prononcer des mots ou des phrases en anglais et compare ton enregistrement à la prononciation proposée. Pour écouter ton enregistrement, appuie sur le symbole « lecture »  sur l'écran. Tu peux également appuyer sur la touche **Micro** en bas à gauche de ton clavier pour t'enregistrer. Appuie sur la touche **Échap.** pour arrêter l'enregistrement. Si tu appuies sur la touche **Micro** en dehors d'une activité nécessitant l'usage de cette touche, tu seras automatiquement dirigé vers l'activité **Labo'mots**.

**Remarque** : **VTech®** décline toute responsabilité sur le contenu de tout enregistrement effectué avec le système **Micro**.

# 5. CONNEXION PC

Grâce au câble USB et au **Logiciel de connexion PC** (fournis), **Genius XL Master Bilingue** peut être relié à un PC pour stocker ou imprimer des fichiers créés dans les activités **Bloc-notes**, **Créa'cartes** et **Carnet d'adresses** de ton **Genius XL Master Bilingue**. Tu peux aussi télécharger des activités supplémentaires à partir de ce même CD-ROM d'installation.

**Remarque** : tu dois installer le **Logiciel de connexion PC** avant de relier le **Genius XL Master Bilingue** au PC avec le câble de connexion USB.

## 5. 1. Installation du logiciel de connexion PC

1. Enregistrer et quitter les programmes encore ouverts sur le PC.
2. Insérer le logiciel de connexion PC du **Genius XL Master Bilingue** dans le lecteur CD-ROM du PC.
3. Ouvrir le logiciel directement sur le PC et cliquer sur l'icône « **Installer** », si le programme ne s'ouvre pas automatiquement.

4. Suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

## 5. 2. Utilisation du câble de connexion

1. Eteindre le PC.
2. Brancher le câble sur un port en série disponible sur l'unité centrale de l'ordinateur.
3. Brancher l'autre extrémité du câble à l'arrière de **Genius XL Master Bilingue** en s'assurant que ce dernier est bien éteint.

### Remarques :

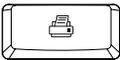
- Le câble de connexion PC nécessite un port USB. Si tu n'es pas certain de son emplacement exact, réfère-toi au manuel d'utilisation de ton ordinateur.
- Sous Windows XP, Windows 2000 ou Windows Me, pense à cliquer sur la flèche verte à droite sur la barre au bas de l'écran du PC et clique sur le message : **Retirer le périphérique en toute sécurité** avant d'éteindre ton **Genius XL Master Bilingue** ou de déconnecter le câble USB.
- Sous Windows 98, pense à fermer le **Logiciel de connexion PC** avant d'éteindre ton **Genius XL Master Bilingue** ou de déconnecter le câble USB.
- Pour déconnecter ton **Genius XL Master Bilingue**, tu dois d'abord éteindre ton mini-ordinateur puis retirer la connexion USB en toute sécurité après avoir suivi les instructions précédentes.

## 5. 3. Utilisation du Logiciel de connexion PC

1. Sur le PC, démarrer le **Logiciel de connexion PC**. Ce logiciel te permet de stocker sur le PC des documents créés dans les activités : **Créa'cartes**, **Bloc-notes** et **Carnet d'adresses**.
2. Pour exporter des fichiers vers le PC, clique sur l'icône Exporter des activités **Bloc-notes**, **Créa'cartes** et **Carnet d'adresses** de ton **Genius XL Master Bilingue**. Les fichiers apparaissent dans l'onglet correspondant de la fenêtre du **Logiciel de connexion PC**.
3. Pour réimporter des fichiers vers ton **Genius XL Master Bilingue**, sélectionne le fichier puis clique sur le bouton **Télécharger** sur la fenêtre du **Logiciel de connexion PC**. Tu peux aussi effacer les fichiers de ton choix en cliquant sur **Effacer**.

## 5. 4. Impression de tes documents

Grâce au **Logiciel de connexion PC**, tu pourras imprimer les documents créés dans les activités **Bloc-notes**, **Créa'cartes** et **Carnet d'adresses**. Dans chacune de ces activités,

clique sur l'icône ou sur le bouton  pour imprimer tes fichiers. Avant d'imprimer un fichier, assure-toi que l'imprimante est allumée et que la configuration de l'imprimante correspond bien au format des fichiers que tu souhaites imprimer.

## 5. 5. Installation des nouvelles activités du CD-ROM

1. Sélectionne l'activité **Transfert** de ton **Genius XL Master Bilingue**.
2. Choisis une activité ou un thème du traducteur disponible sur le CD-ROM puis valide ton choix pour télécharger l'activité ou le thème choisis.

Si une activité est déjà téléchargée, sélectionne **Lancer** pour démarrer cette activité ou **Nouveau** pour en télécharger une nouvelle. Toute activité précédemment installée sur ton **Genius XL Master Bilingue** sera remplacée par une nouvelle activité téléchargée.

### Liste des activités supplémentaires contenues dans le CD-ROM

1	Traducteur - Animaux
2	Traducteur - Alimentation
3	Traducteur - Loisirs
4	Traducteur - Maison
5	Traducteur - École
6	Traducteur - Sciences
7	Traducteur - Sport
8	Traducteur - Travail
9	Proverbes & expressions
10	Musique Quiz
11	BD Quiz
12	Paires qui riment
13	végétaux-mots
14	Plantes Mystère
15	Animo'quiz
16	Métiers-indices

Les activités 1 à 8 sont de mini-dictionnaires thématiques qui viennent compléter les thèmes déjà abordés dans les activités de la rubrique Anglais du **Genius XL Master Bilingue** et te permettent d'enrichir ton vocabulaire anglais.

# 6. POUR COMMENCER À JOUER...

## 6. 1. MARCHE/ARRET

Appuie sur la touche **Marche/Arrêt** située en en bas à droite de l'écran pour mettre en marche **Genius XL Master Bilingue**.

Appuie sur cette même touche **Marche/Arrêt** pour éteindre **Genius XL Master Bilingue**.

## 6. 2. REGLAGES

Pour une utilisation optimale du jeu, il est conseillé d'effectuer les réglages suivants :

### 6. 2. 1. Volume



Le bouton **Volume** est situé en bas à gauche de l'écran. Pour régler

le volume, utilise la souris ou les flèches directionnelles gauche (pour diminuer le volume) et droite (pour augmenter le volume). Pour la fonction Silence, déplace le curseur le plus à gauche possible.

### 6. 2. 2. Contraste



Le bouton **Contraste** est situé en bas à gauche de l'écran. Il permet

de modifier l'intensité lumineuse de l'écran pour un plus grand confort visuel. Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour déplacer le curseur vers la droite afin d'assombrir l'écran ou vers la gauche pour l'éclaircir.

**Remarque** : appuie trois fois sur le bouton **Volume/Contraste** ou sur la touche Échap. pour revenir au mode initial.

## 6. 3. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le **Genius XL Master Bilingue** propose 3 niveaux de difficulté dans la plupart des activités. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 3 est le plus difficile. Quand tu joues pour la première fois, tu commences à jouer en niveau 1. Si tu changes de niveau dans une activité, ce niveau s'appliquera dans toutes les autres activités. Pour changer le niveau de difficulté,

appuie sur la touche  et utilise les flèches, la souris ou le clavier pour sélectionner l'un des trois niveaux.

## 6. 4. SELECTION DE LA LANGUE DE JEU

Dès que tu auras mis ton mini-ordinateur sous tension, tu verras apparaître une démonstration du jeu. Appuie sur n'importe quelle touche pour sortir de la démonstration. Tu pourras alors définir ton profil personnel. Lorsque tu auras validé ton profil, tu pourras alors choisir de jouer avec ton **Genius XL Master Bilingue** en anglais ou en français.

**Remarque** : toutes les informations données dans ce manuel te sont données pour l'utilisation de ton **Genius XL Master Bilingue** en mode français.

## 6. 5. SELECTION D'ACTIVITÉS

Dès que tu auras choisi la langue dans laquelle tu veux jouer, tu verras défiler les activités. Pour choisir l'une des activités, tu peux, au choix :

1. Appuyer sur la touche  quand tu vois une activité qui te plaît.
2. Utiliser le Touch pad pour faire défiler les activités manuellement et appuyer sur  pour en choisir une.
3. Utiliser la souris pour faire défiler les activités et appuyer sur le bouton droit de la souris quand tu vois une activité qui te plaît.
4. Taper le numéro de l'activité et appuyer sur .
5. Appuyer sur l'une des touches de fonctions pour accéder directement à certaines activités.

Si tu appuies sur la touche de l'un des 8 domaines d'activité (par exemple "Français"), la première activité de ce domaine te sera automatiquement proposée ; pour en sélectionner une autre, utilise l'une des méthodes ci-dessus.

## 7. ACTIVITÉS

Tous nos mini-ordinateurs contiennent un grand nombre d'activités couvrant de nombreux sujets. Le **Genius XL Master Bilingue** contient 105 activités. Grâce à ton **Genius XL Master Bilingue**, tu pourras aborder des matières différentes :

Anglais	
Français	Vocabulaire
	Orthographe
	Grammaire
Maths	Mathématiques de base
	Logique et mémoire
Culture générale	Géographie
	Histoire
	Culture
	Vie quotidienne
Sciences	Le monde vivant
	Le ciel et la Terre
	Les techniques

Catégorie	n° de l'activité	nom de l'activité	Thème	Type de jeu
Anglais	1	Lettres anglaises	Anglais	
	2	Labo'mots	Anglais	
	3	Associe-mots	Anglais	
	4	Labo'phrases	Anglais	
	5	Associe-phrases	Anglais	
	6	Labo'dialogues	Anglais	
	7	Complèt'dialogues	Anglais	
	8	Singulo'mot	Anglais	
	9	Pluri'mot	Anglais	
	10	Traduc'mots	Anglais	(1)
	11	La bonne traduction	Anglais	(2)
	12	Magic-mots traduction	Anglais	(3)
	13	Complèt'mots	Anglais	(7)
Français	14	Vocab'trouve-mot	Vocabulaire	(1)
	15	Trouve-mot grammaire	Grammaire	(1)
	16	Vocab'choisis-mot	Vocabulaire	(2)
	17	Sans faute !	Orthographe	(2)
	18	Vocab'magic-mot	Vocabulaire	(3)
	19	Rapido-mot grammaire	Grammaire	(3)
	20	Indices-mots	Vocabulaire	(4)
	21	Quiz'mots	Vocabulaire	(5)
	22	Vise-lettres	Vocabulaire	(6)
	23	Serpent mange-lettres	Vocabulaire	
	24	Ramasse-lettres	Vocabulaire	(7)
	25	Paires & contraires	Vocabulaire	(8)
	26	Paires de synonym's	Vocabulaire	(8)
	27	Homony-paires	Vocabulaire	(8)
	28	Infinitif & part. passé	Conjugaison	(8)
	29	Mots par paires	Grammaire	(8)
	30	Lettres manquantes	Orthographe	

<b>Maths &amp; logique</b>	31	Attrap'résultat	Mathématiques	(7)
	32	Memory des maths	Maths & logique	(8)
	33	Compar' opération	Mathématiques	
	34	Trouve-signe	Mathématiques	
	35	Additionne-briques	Maths & logique	
	36	Suites logiques	Logique	
	37	Bataille des chiffres	Maths & logique	
	38	Vise-résultat	Mathématiques	(6)
	39	Maxi-carrés	Maths & logique	
	40	Éclate-ballons	Logique	
	41	Compte-formes	Géométrie	
	42	Labyrinthe des chiffres	Maths & logique	
	43	Regroupe-formes	Logique	
<b>Sciences</b>	44	Techni-mot	Les techniques	(1)
	45	Mystères du vivant	Monde vivant	(2)
	46	Ciel & Terre mystère	Le ciel et la Terre	(2)
	47	Mot mystère technique	Les techniques	(2)
	48	Magi'mot êtres vivants	Le monde vivant	(3)
	49	Planète magi-mot	Le ciel et la Terre	(3)
	50	Magic-mot techno	Les techniques	(3)
	51	Biolo-indices	Le monde vivant	(4)
	52	L'explorateur	Le ciel et la Terre	(4)
	53	Techno-détective	Les techniques	(4)
	54	Biolo-énigmes	Le monde vivant	(5)
	55	Univers-quiz	Le ciel et la Terre	(5)
	56	Multi-techno	Les techniques	(5)
	57	Biologie-mots	Le monde vivant	(1)
	58	Mot secret univers	Le ciel et la Terre	(1)

<b>Culture générale</b>	59	Mot secret géo	Géographie	(1)
	60	Culture mots	Culture	(1)
	61	Histori-mots	Histoire	(1)
	62	Quoti-mots	Vie quotidienne	(1)
	63	Quoti'mystère	Vie quotidienne	(2)
	64	Mystèr'culture	Culture	(2)
	65	Secrets d'histoire	Histoire	(2)
	66	Magi'mots géo	Géographie	(3)
	67	Magic-mots histoire	Histoire	(3)
	68	Appari-mots culture	Culture	(3)
	69	Quoti'mot magique	Vie quotidienne	(3)
	70	Globe-devinettes	Géographie	(4)
	71	Histori-indices	Histoire	(4)
	72	Culture détective	Culture	(4)
	73	Quoti' indices	Vie quotidienne	(4)
	74	Multi-géo	Géographie	(5)
	75	Histori-quiz	Histoire	(5)
	76	Mix-culture	Culture	(5)
77	Quoti-énigmes	Vie quotidienne	(5)	
<b>Espace jeux</b>	78	Oreille d'artiste !	Musique	
	79	Efface-paires	Logique	
	80	Dactylo-rapido	Dactylo	
	81	Associe-formes	Logique	
	82	Ramasse-pommes	Jeu	
<b>Créa'telier</b>	83	Mix'mélodies	Musique	
	84	Compositeur	Musique	
	85	Suis les notes !	Musique	
	86	Créa'portrait	Créativité	
	87	Créa'cartes	Créativité	
	88	Atelier dessin	Créativité	

Outils	89	Conseils de lecture	Lecture	
	90	Calculatrice	Outils	
	91	Carnet d'adresses	Outils	
	92	Préférences	Outils	
	93	Tableau des scores	Outils	
	94	Tirelire	Outils	
	95	Transfert	Outils	
	96	Économiseur d'écran	Outils	
	97	Calendrier	Outils	
	98	Réveil	Outils	
	99	Message	Outils	
	100	Bloc-notes	Outils	
	101	Histoires drôles	Humour	
	102	Traducteur	Outils	
	103	Cartouche d'extension	Outils	
	- Ecoute & écris	- Anglais		
	- A l'école des monstres	- compréhension d'histoire		
	- Monde mystère	- Géographie		

Le CD-ROM d'installation contient également des activités supplémentaires. Pour en connaître la liste, se référer à la rubrique « **Installation des nouvelles activités du CD-ROM** » (page )

## 8. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

### 8. 1. DESCRIPTION DES TYPES DE JEU

Certaines activités fonctionnent sur le même principe. Après t'être reporté au tableau des activités pour voir à quel type de jeu correspond l'activité, lis le descriptif ci-dessous.

#### - Type de jeu (1)

Lis la définition ou la question qui s'affiche à l'écran. Puis tape ta réponse à l'aide du clavier. Les lettres correctes s'affichent à l'écran. Attention, tu perds une chance chaque fois que tu tapes une mauvaise lettre. Appuie sur la touche **Répéter** pour relire la question ou la définition.

**Remarque** : pense à taper correctement les majuscules et les accents.

### - Type de jeu (2)

Une question ou une phrase à trou s'affiche à l'écran. Utilise la souris ou les touches **Chiffres** pour choisir ta réponse parmi les réponses proposées. Tu peux aussi utiliser les flèches pour sélectionner la réponse et appuyer sur **Entrée** pour valider. Appuie sur la touche **Répéter** pour relire la question ou la phrase à trou.

### - Type de jeu (3)

Lis l'indice ou la question puis tape la réponse avant qu'elle ne s'affiche nettement à l'écran. Les lettres correctement placées vont s'afficher à l'écran. Il te suffira alors de taper seulement les lettres manquantes. Appuie sur la touche **Répéter** pour relire l'indice ou la question. Vite ! Le temps passe ! Essaie de répondre au plus grand nombre de questions dans le temps imparti.

**Remarque** : pense à taper correctement les majuscules et les accents.

### - Type de jeu (4)

Lis les indices à l'écran et tape ta réponse à l'aide du clavier. Puis appuie sur **Entrée** pour valider. Les lettres correctement placées vont s'afficher à l'écran. Il te suffira alors de taper seulement les lettres manquantes. Il y a 3 à 5 indices pour chaque énigme. Tu gagneras encore plus de points si tu réponds avant que tous les indices s'affichent !

**Remarque** : pense à taper correctement les majuscules et les accents.

### - Type de jeu (5)

Une question générale est posée. Trouve la bonne réponse à cette question en fonction du mot qui s'affiche en haut de l'écran. Laisse défiler les réponses à l'écran ou utilise les flèches ou la souris pour les faire défiler. Appuie sur **Entrée** ou clique sur le bouton de la souris lorsque la bonne réponse s'affiche à l'écran. Après 2 mauvaises réponses, la bonne réponse t'est donnée. Essaie de répondre au plus grand nombre de questions dans le temps imparti.

### - Type de jeu (6)

Utilise la souris pour cliquer sur la lettre qui complète le mot ou sur le nombre qui complète l'équation. Dépêche-toi de cliquer avant que les lettres ou les nombres ne disparaissent !

### - Type de jeu (7)

Utilise les flèches pour déplacer le chariot en avant ou en arrière. N'attrape que les lettres qui complètent le mot ou les nombres qui complètent l'équation. Si tu attrapes une mauvaise réponse, tu perds une chance. Tu as droit à 3 chances pour donner le maximum de bonnes réponses !

### - Type de jeu (8)

Fais travailler ta mémoire ! 6 cartes se retournent l'une après l'autre : essaie de les mémoriser. Puis clique sur les cartes pour les retourner et reconstituer les paires. Quand tu auras reconstitué 3 paires, une nouvelle série de cartes apparaîtra. Essaie de former le maximum de paires dans le temps imparti.

## 8. 2. DESCRIPTION DES AUTRES ACTIVITÉS

### 8. 2. 1. ANGLAIS

#### • Lettres anglaises

A l'aide de la souris ou des flèches du clavier, fais défiler les lettres pour entendre la lettre de ton choix prononcée en anglais. Appuie sur **Entrée** ou clique sur l'icône  pour entendre un mot commençant par cette lettre. Tu peux également cliquer sur l'icône  pour t'enregistrer. Clique ensuite sur l'icône  pour écouter ta prononciation et la comparer avec la prononciation anglaise.

#### • Labo'mots

A l'aide de la souris ou des flèches du clavier, fais défiler les mots pour entendre le mot de ton choix prononcé en anglais. Clique sur l'icône  pour t'enregistrer. Clique ensuite sur l'icône  pour t'écouter et comparer ta prononciation avec la prononciation anglaise. Clique sur l'icône  pour revenir à la liste des mots.

#### • Associe-mots

Un mot anglais s'affiche en haut de l'écran. Trouve sa traduction en français et utilise les flèches ou la souris pour sélectionner ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse.

#### • Labo'phrases

A l'aide de la souris ou des flèches du clavier, choisis une phrase pour apprendre à la dire en anglais. Clique sur l'icône  pour t'enregistrer. Clique ensuite sur l'icône  pour t'écouter et comparer ta prononciation avec la prononciation anglaise. Tu peux également cliquer sur l'icône  pour lire la traduction de la phrase en français. Clique sur l'icône  pour revenir à la liste des phrases.

#### • Associe-phrases

Ecoute et lis la phrase anglaise qui apparaît à l'écran. Trouve sa traduction en français et utilise les flèches, la souris ou les touches **Chiffres** pour sélectionner ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse.

#### • Labo'dialogues

A l'aide de la souris ou des flèches du clavier, choisis un thème et découvre un dialogue en anglais sur ce thème. Clique sur l'icône  pour t'enregistrer. Clique ensuite sur l'icône  pour t'écouter et comparer ta prononciation avec la prononciation anglaise. Tu peux également cliquer sur l'icône  pour lire la traduction du dialogue en français. Clique sur l'icône  pour revenir à la liste des phrases.

#### • Complèt'dialogues

Ecoute et lis la partie du dialogue qui apparaît à l'écran. Utilise les flèches, la souris ou les touches **Chiffres** pour trouver la phrase qui vient après dans le dialogue. Appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. Pour t'aider, tu peux réviser les dialogues appris dans l'activité

**Labo'dialogues.** Appuie sur la touche **Répéter** pour revoir et réécouter la phrase.

- **Singulo'mot**

Un mot anglais au pluriel s'affiche en haut de l'écran. Trouve le singulier de ce mot et utilise les flèches ou la souris pour sélectionner ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse.

- **Pluri'mot**

Un mot anglais au singulier s'affiche en haut de l'écran. Trouve le pluriel de ce mot et utilise les flèches ou la souris pour sélectionner ta réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse.

## 8. 2. 2. FRANÇAIS

- **Serpent mange-lettres**

Le serpent est affamé : utilise les flèches pour le diriger afin qu'il ne mange que la lettre qui complète le mot. Si le serpent touche le mur, se touche lui-même ou mange une mauvaise lettre, tu perds une chance. Tu as droit à 3 chances pour donner le maximum de bonnes réponses !

- **Lettres manquantes**

Une lettre ou un groupe de lettres identiques manquent dans les 3 mots. Tape la ou les lettres manquantes et appuie sur **Entrée** pour valider. Appuie sur la touche **Indice** pour voir une des lettres manquantes lorsqu'il y a plusieurs lettres à trouver. Après 2 mauvaises réponses, la bonne réponse t'est donnée.

## 8. 2. 3. MATHS & LOGIQUE

- **Compar'opération**

Utilise la souris ou les flèches pour faire défiler les signes et sélectionner le signe correct : plus grand que (>), plus petit que (<), ou égal (=) pour compléter l'équation. Appuie sur **Entrée** ou clique sur l'icône  pour valider ta réponse. Le temps passe : ne perds pas de temps !

- **Trouve-signe**

Compose la bonne équation en changeant les signes des opérations. Utilise la souris ou les flèches droite et gauche pour sélectionner le signe à changer. Utilise la souris ou les flèches haut et bas pour changer de signe. Appuie sur **Entrée** ou clique sur l'icône  pour valider ta réponse. Le temps est limité : calcule vite !

- **Additionne-briques**



Un nombre s'affiche en haut à gauche de l'écran. Clique sur les nombres voisins qui permettent d'obtenir ce résultat en s'additionnant. Fais vite : c'est un jeu de rapidité !

## • Suites logiques

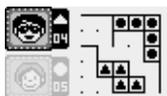
Tape la lettre ou le nombre manquants pour compléter la suite logique. Après 3 mauvaises réponses, la bonne réponse t'est donnée.



## • Bataille des chiffres

Ce jeu se joue à 2. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. Le joueur 1 choisit un chiffre parmi ceux qui sont proposés dans la ligne sélectionnée. Le joueur 2 choisit un chiffre de la même colonne que celle du chiffre choisi par le joueur 1. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les chiffres aient été choisis. Le gagnant est celui ayant obtenu le plus de points.

**Remarque** : appuie sur la touche **Joueur** pour sélectionner le mode 1 joueur ou 2 joueurs.



## • Maxi-carrés

Ce jeu se joue à 2. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. A tour de rôle, chaque joueur trace une ligne en cliquant sur 2 points. Le joueur qui réussit à dessiner un carré en traçant le quatrième côté gagne un point et peut rejouer. Le joueur qui dessine le plus de carrés a gagné.

**Remarque** : appuie sur la touche **Joueur** pour sélectionner le mode 1 joueur ou 2 joueurs.



## • Éclate-ballons

Ce jeu se joue à 2. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. A tour de rôle, chaque joueur peut éclater de 1 à 4 ballons. Clique sur l'icône "Passer"  ou sur la barre d'espace pour passer la main à ton adversaire. Celui qui éclate le dernier ballon a perdu.

**Remarque** : appuie sur la touche **Joueur** pour sélectionner le mode 1 joueur ou 2 joueurs.

## • Compte-formes

Combien de triangles, cercles, carrés ou rectangles peux-tu trouver sur l'écran ? Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner un nombre et appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse.

**Remarque** : certaines formes sont cachées dans d'autres formes !

- **Labyrinthe des chiffres**



Un tableau avec des chiffres apparaît à l'écran. Lorsque tu es sur un chiffre, tu peux seulement te déplacer du nombre de cases correspondant à ce chiffre. Tu peux te déplacer verticalement ou horizontalement. Tu dois toujours rester à l'intérieur du tableau. Pour rejoindre la sortie, il te faudra te poser sur un chiffre qui te permettra de sauter exactement sur la porte de sortie. Pourras-tu faire décoller la fusée avant que le temps ne soit écoulé ?

- **Regroupe-formes**



Clique sur les formes voisines identiques pour les sélectionner puis clique à nouveau pour les faire disparaître. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de formes identiques voisines. Essaie de faire disparaître le maximum de formes !

## 8. 2. 4. ESPACE JEUX

- **Oreille d'artiste !**

Ecoute la mélodie puis retrouve son nom parmi les 3 qui te sont proposés. Utilise les flèches, les touches **Chiffres** ou la souris pour choisir un nom puis appuie sur **Entrée** pour valider ton choix. Tu as droit à 2 essais avant que la bonne réponse te soit donnée.

- **Efface-paires**



Un tableau de formes s'affiche à l'écran. Clique sur les formes voisines qui vont par paire pour les faire disparaître. Les formes doivent être côte à côte, ou il ne doit pas y avoir d'autre forme entre elles. Essaie d'effacer tout le tableau !

Attention, les cailloux sont des pièges : tu ne peux pas cliquer dessus.

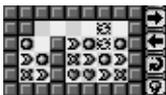


- **Dactylo-rapido**

Entraîne-toi à taper à l'ordinateur ! Les mots vont défiler de droite à gauche de l'écran. Dépêche-toi de taper le mot en entier avant qu'il n'atteigne l'autre bout de l'écran !

**Remarque** : tu dois finir de taper le mot que tu as commencé avant de pouvoir commencer à en taper un autre.

- **Associe-formes**



Toutes les formes doivent disparaître du tableau. Les formes identiques s'effacent lorsqu'elles sont côte à côte. Utilise la souris pour les faire tomber habilement.

Tu peux cliquer sur l'icône Ampoule  pour voir la solution. Clique sur les flèches pour choisir un tableau de jeu.



- **Ramasse-pommes**



Utilise les flèches pour déplacer le personnage et attraper les pommes qui tombent. Combien de pommes pourras-tu attraper avant que le temps ne soit écoulé ?

## 8. 2. 5. CRÉA'TELIER

- **Mix'mélodies**

Personnalise tes mélodies ! Utilise les flèches Haut et Bas pour choisir la mélodie sur laquelle tu veux travailler. Utilise les flèches Droite et Gauche pour changer d'instrument. Clique sur les icônes "Note de musique" pour choisir un rythme plus ou moins rapide (1 = rythme le plus lent ; 3 = rythme le plus rapide).

- **Compositeur**



Utilise les notes du clavier pour créer ta mélodie. Utilise la souris ou les flèches Haut et Bas pour changer d'instrument. Appuie sur **Entrée** pour écouter ta mélodie. Tu peux enregistrer ta mélodie en cliquant sur l'icône . Clique sur les chiffres 1, 2 ou 3 pour réécouter tes mélodies.

- **Suis les notes !**

Répète les notes de musique que tu viens d'entendre en appuyant sur les notes du clavier ou en cliquant sur les notes à l'écran.

- **Créa'portrait**



A l'aide des flèches ou de la souris, déplace-toi sur la partie du portrait que tu souhaites changer. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour faire défiler les possibilités. Tu pourras enregistrer le portrait que tu as créé en cliquant sur l'icône  en bas de l'écran. Tu pourras créer un nouveau portrait en cliquant sur l'icône  et tu pourras également travailler sur un portrait enregistré en cliquant sur l'icône .

- **Créa'cartes**

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Crée tes propres cartes de vœux : choisis une image et tape un message. Inutile de signer ta carte : tape ton nom en face de l'onglet "**De**" et il apparaîtra automatiquement à la fin de ton texte quand tu imprimeras ta carte. Tu peux sauvegarder jusqu'à 3 cartes sur ton **Genius XL Master Bilingue** et imprimer tes cartes grâce à un PC. Pour sauvegarder une carte, clique sur l'icône . Pour la transférer sur un PC, clique sur l'icône . Pour l'effacer, clique sur l'icône . Pour l'imprimer via un PC, clique sur l'icône .

## • Atelier dessin

Utilise la souris ou les flèches Droite et Gauche pour choisir une image. Utilise la souris pour choisir une teinte sur la palette à droite de l'écran et clique sur les différents endroits de l'image pour la décorer.

## 8. 2. 6. OUTILS

### • Conseils de lecture

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Est-ce que tu aimes lire ? Trouve des idées de livres sympas dans les **Conseils de lecture**. Choisis un thème pour voir une liste de livres.

### • Calculatrice

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Utilise la souris pour cliquer sur les touches à l'écran ou utilise les chiffres du clavier pour additionner, soustraire, multiplier ou diviser. Tu peux aussi mettre des nombres en mémoire.

### • Carnet d'adresses

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Entre un nom, un numéro de téléphone, une date d'anniversaire et une adresse e-mail pour chacun de tes amis. Tu peux aussi choisir une image rigolote pour les représenter. Clique sur l'icône  pour sauvegarder les informations. Pour transférer un contact sur le PC, clique sur l'icône . Pour modifier le contact, clique sur l'icône . Pour l'imprimer via un PC, clique sur l'icône . Clique sur l'icône  pour créer un nouveau contact. 

### • Préférences



Tape ton nom, ton numéro de téléphone, ton adresse mail et choisis une image. Appuie sur la touche **Échap**. pour enregistrer tes informations et revenir au menu principal.

### • Tableau des scores

Le tableau des scores te montre tes résultats dans chaque catégorie. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner une catégorie et voir tes résultats dans chaque matière.

- **Tirelire**



Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. La tirelire te permet de planifier tes économies. Indique le montant que tu veux économiser, puis choisis en combien de temps tu veux économiser cette somme. La tirelire va calculer combien d'argent du dois économiser chaque jour, semaine ou mois pour atteindre ton but.

- **Transfert**

Télécharge encore plus d'activités depuis le CD bonus. Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Utilise le câble USB pour te connecter à un PC et télécharger les activités bonus depuis le CD-ROM. Tu ne peux télécharger qu'une activité à la fois. Chaque nouvelle activité téléchargée effacera la précédente.

- **Économiseur d'écran**



Appuie sur la touche  pour accéder à cette fonction et choisir un économiseur d'écran pour ton **Genius XL Master Bilingue**.

- **Calendrier**

Appuie sur la touche  pour accéder à cette fonction et régler la date de ton **Genius XL Master Bilingue**.

- **Réveil**

Appuie sur la touche  pour accéder à cette fonction et régler l'heure de ton **Genius XL Master Bilingue**. Tu peux choisir le format de l'heure. Tu peux également régler une heure pour le réveil et choisir d'activer ou non la sonnerie.

- **Message**

Clique sur l'icône  pour enregistrer un message vocal que tu entendras en allumant ton **Genius XL Master Bilingue**. Clique sur l'icône  pour écouter ce que tu as enregistré.

**Remarque** : tout enregistrement dans une autre activité effacera ton message vocal.

## • Bloc-notes

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Utilise le clavier pour taper ton texte et clique sur l'icône avec la disquette  pour enregistrer ton fichier. Après avoir connecté ton **Genius XL Master Bilingue** à un PC, tu peux cliquer sur l'icône de transfert  pour transférer tes fichiers vers un PC et cliquer sur l'icône "Imprimante"  pour imprimer les fichiers. Clique sur l'icône de la poubelle  pour supprimer des fichiers. Tu peux aussi cliquer sur l'icône "Nouveau"  pour créer un nouveau fichier et cliquer sur l'icône  pour revoir les fichiers que tu as sauvegardés. 

## • Histoires drôles

Tu aimes bien les blagues ? Découvre vite celles-ci ! Utilise la souris ou les flèches pour faire défiler les devinettes puis clique sur l'icône  pour voir la réponse et bien rigoler !

## • Traducteur

Appuie sur la touche  pour accéder à cette activité. Choisis un mot et regarde sa traduction en anglais ou en français.

## • Cartouches d'extension

3 cartouches d'extension sont fournies avec ton **Genius XL Master Bilingue** : **Monde mystère**, **Ecoute et écris**, et **A l'école des monstres**. Insère une cartouche et clique sur « Jouer » pour démarrer l'activité. Chaque nouvelle cartouche insérée efface l'activité de la cartouche précédente.

**Ecoute & écris** - Tape le mot anglais que tu entends.

**A l'école des monstres** - Écoute l'histoire et réponds aux questions qui te seront posées à la fin de l'histoire.

**Monde mystère** - Une question ou une phrase à trou sur le thème de la géographie s'affiche à l'écran. Utilise la souris ou les touches **Chiffres** pour donner ta réponse. Tu peux aussi utiliser les flèches pour sélectionner la réponse et appuyer sur **Entrée** pour valider. Appuie sur la touche **Répéter** pour relire la question ou la phrase à trou.

# 9. A NOTER

## 9. 1. ENTRETIEN

1. Prendre soin de déconnecter l'adaptateur du jeu et de la prise secteur avant de nettoyer **Genius XL Master Bilingue**.
2. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
3. Éviter toute exposition prolongée de **Genius XL Master Bilingue** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer le jeu dans un endroit sec.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

## 9. 2. UN PROBLEME ?

Si **Genius XL Master Bilingue** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.  
Appuyez sur Reset à l'aide d'une épingle. Attention, vous perdrez toutes les données des activités de **Compositeur**, **Bloc-notes**, **Tableau des scores**, **Créa'cartes**, **Créa'portrait**, **Carnet d'adresses**, **Réveil**, **Préférences**, **Transfert**, **Economiseur d'écran**, **Calendrier** et **Message**.
2. Si **Genius XL Master Bilingue** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

## 10. 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  
**Tel** : 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