



Genius Go, Diego!

Manuel d'utilisation



vtech[®]

© 2007 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Nickelodeon Go Diego! et tous les autres titres, logos et personnages qui y sont associés sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

Chers parents,

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

Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...

Chez **VTech**[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.

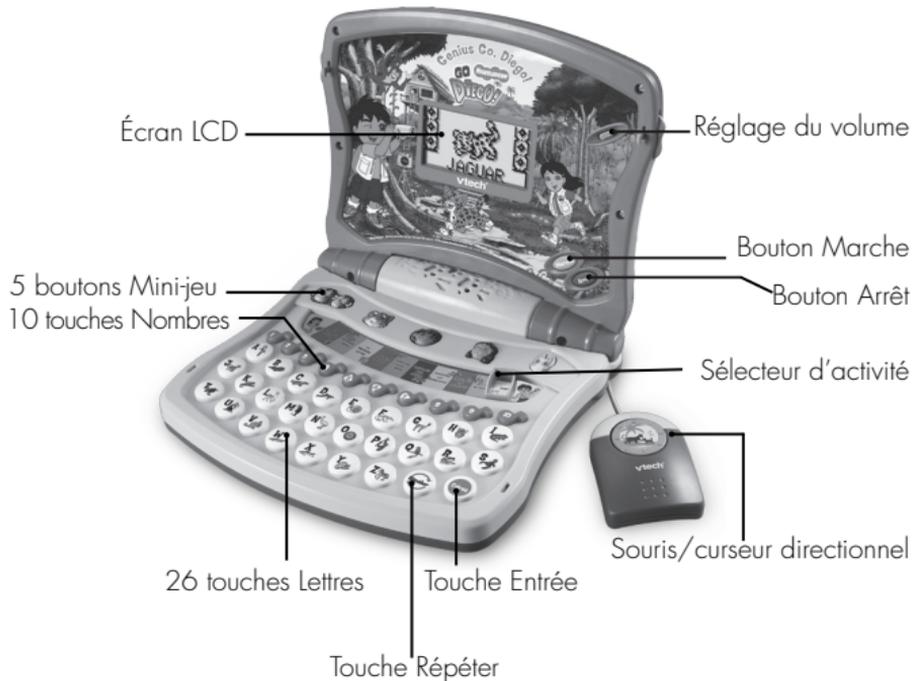
Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Genius Go, Diego!** de **VTech®**. Félicitations ! À travers dix activités passionnantes, **Genius Go, Diego!** permet à votre enfant de découvrir des animaux d'Amérique du Sud en compagnie de **Diego** et ses amis. Pour aider les animaux en danger, il pourra jouer avec les lettres et les chiffres mais aussi faire appel à son sens de l'observation et à son esprit logique. Enfin, pour se divertir, votre enfant pourra écouter dix mélodies entraînantes et retrouver les amis de Diego dans cinq mini-jeux. Super ! Grâce à la souris/curseur directionnel, jouer est encore plus facile !



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

CONTENU DE LA BOÎTE

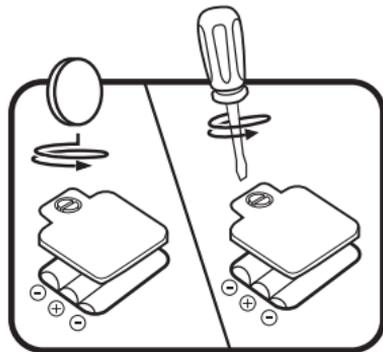
1. **Genius Go, Diego!** de VTech®
2. Une souris/curseur directionnel
3. 3 piles LR6/AA
4. Le manuel d'utilisation
5. Un bon de garantie de 1 an

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 du jouet.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Genius Go, Diego!** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



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.

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. 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 des 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.

1.3. NOTES :

- 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.

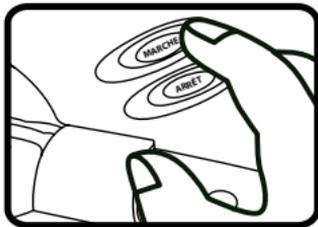
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** 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®** vous recommande de retirer et 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 en déchetterie (dans votre commune).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. BOUTONS MARCHÉ/ARRÊT

Pour commencer à jouer, appuie sur le bouton **Marche** du **Genius Go, Diego!**
 Pour éteindre le jouet, appuie sur le bouton **Arrêt**.



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, place le curseur **Réglage du volume sonore** situé à droite de l'écran sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.

2.3. SÉLECTEUR D'ACTIVITÉ

Faire coulisser le **Sélecteur d'activité** pour choisir une des dix activités.

2.4. BOUTONS MINI-JEU

Appuyer à tout moment sur l'un des cinq boutons mini-jeu (illustrés chacun par Diego ou l'un de ses amis) pour accéder à un mini-jeu. À la fin du mini-jeu, l'activité en cours reprend.

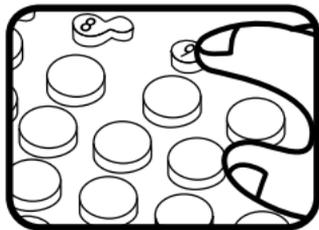
2.5. TOUCHES LETTRES

Appuyer sur l'une des 26 touches **Lettres** pour en savoir plus sur l'animal illustré ou pour répondre aux questions dans différentes activités.

2.6. TOUCHES NOMBRES

Appuyer sur l'une des 10 touches **Nombres** pour répondre aux questions dans certaines activités ou pour sélectionner une mélodie dans l'activité **Party**.

Dans les activités où il est nécessaire d'utiliser les flèches, les touches **Nombres** 4, 5, 6 et 7 fonctionnent comme des flèches permettant des déplacements vers la gauche, vers la droite, vers le haut ou vers le bas.



2.7. TOUCHE RÉPÉTER

Appuyer sur cette touche pour entendre à nouveau les instructions dans les différentes activités.

2.8. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur cette touche pour valider les choix et les réponses dans les différentes activités.

2.9. SOURIS / CURSEUR DIRECTIONNEL

Appuyer sur les flèches du bouton rond de la souris/curseur directionnel pour se déplacer ou faire une sélection. Appuyer sur le bouton jaune de la souris pour valider.

Les touches **Nombres** 4, 5, 6 et 7 (sur lesquelles sont imprimées des flèches) ont les mêmes fonctions que les flèches de la souris.

3. ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius Go, Diego! se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuyer sur le bouton **Marche**.

4. ACTIVITÉS

4.1. La console de Diego

Quand Diego a besoin de trouver des informations sur les animaux, il peut aller voir dans sa console de poche. Pour en connaître plus sur un animal, appuyer sur l'une des 26 touches **Lettres** ou faire défiler les animaux grâce aux **flèches de la souris ou du clavier** puis appuyer sur la touche **Entrée** pour valider.



4.2. Retrouve l'animal

Un animal est en danger et Diego a besoin d'aide pour le retrouver. Pour aider Diego, il faut répondre à une question sur les animaux.

Utiliser les **flèches de la souris ou du clavier** pour déplacer le curseur sur le bon animal puis appuyer sur **Entrée** pour valider.



4.3. La première lettre

Diego a besoin d'aide pour retrouver les animaux. Pour délivrer l'animal, il faut trouver la première lettre du mot.

Utiliser une des 26 **touches Lettres** du clavier pour répondre ou utiliser **les flèches de la souris ou du clavier** pour choisir la bonne lettre parmi les trois lettres proposées.



4.4. Pousse-pousse

Avec tous ces obstacles, Maman Jaguar n'arrive pas à sortir de la caverne ! Pour lui permettre de sortir, il faut l'aider à pousser les obstacles. Mais pour cela, il faut faire attention à déplacer les obstacles sans bloquer la sortie.

Utiliser **les flèches de la souris ou du clavier** pour pousser les obstacles et permettre à Maman Jaguar de sortir.



4.5. Parcours dans l'ordre

Diego a besoin d'aide pour aller sauver les animaux en danger. Il faut l'aider à trouver la bonne combinaison de nombres ou de lettres en les remettant dans le bon ordre.

Pour cela, appuyer sur les **flèches de la souris ou du clavier** pour sélectionner la lettre ou le nombre qui va dans la case qui clignote et appuyer sur **Entrée** pour valider.



4.6. Traversée de la rivière

Diego doit traverser la rivière sans tomber à l'eau. Pour cela, il doit emprunter le bon chemin. Pour l'aider, il faut mémoriser le bon chemin, qui s'affiche au début du jeu,



et faire passer Diego par le même chemin pour rejoindre l'autre rive.

Guider Diego à l'aide **des flèches de la souris ou du clavier**.

4.7. Comptons les empreintes

Un animal est passé par-là, mais lequel ? Pour aider Diego à retrouver l'animal, il faut compter les empreintes laissées par celui-ci.

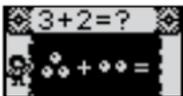
Compter les empreintes et appuyer sur **les touches Nombres** du clavier pour indiquer le nombre d'empreintes.



4.8. Traversée des opérations

Les frères Bobo ont fait une mauvaise blague à Diego : il ne peut plus traverser la rivière. Pour l'aider à passer sur les rondins de bois, il faut résoudre l'opération.

Appuyer sur les **touches Nombres** du clavier pour donner la bonne réponse.



4.9. Sac de secours

Un animal est en danger. Pour aider Diego à le secourir, il faut trouver l'objet dont il a besoin pour lui venir en aide. Bien observer l'animation et trouver quel accessoire permettra à Diego de rejoindre l'animal.

Utiliser les **flèches de la souris ou du clavier** pour sélectionner l'objet, puis appuyer sur **Entrée** pour valider.



4.10. Party

Après avoir aidé Diego à sauver les animaux, voici un moment de détente bien mérité ! Maintenant, c'est l'heure de la fête avec dix mélodies entraînantes pour danser avec Diego et ses amis !

Utiliser les **flèches de ta souris** ou les touches **Nombres** pour choisir une mélodie.



5. Les Mini-jeux

5.1. Les Frères Bobo

Les frères Bobo sont très farceurs ! Ils se sont cachés dans les arbres. Bien observer leurs déplacements pour aider Diego à retrouver l'arbre où ils se sont cachés.

Sélectionner le bon arbre à l'aide des **flèches de la souris ou du clavier** puis appuyer sur la touche **Entrée**.



5.2. Bébé Jaguar

Bébé Jaguar a perdu sa maman. Il faut lui indiquer le chemin pour lui permettre de sortir de la caverne et de retrouver sa maman.

Guider Bébé Jaguar en utilisant **les flèches de la souris ou du clavier**.



5.3. Diego

La copine tortue de Diego a faim. Pour lui permettre de manger les méduses, il faut la guider dans l'océan.

Utiliser **les flèches de ta souris ou du clavier** pour aider la tortue à manger les méduses.



5.4. Alicia

Alicia a pris plein de photos mais elle ne se souvient plus du nom des animaux. Il faut l'aider à retrouver l'animal qui correspond à chaque étiquette.



Pour choisir l'image qui correspond au nom, utiliser **les flèches de la souris ou du clavier** puis appuyer sur la touche **Entrée**.

5.5. Linda

Diego et Linda doivent aller sauver des animaux en danger. Pour les aider à sauter de pierre en pierre, appuyer sur les touches correspondant au nombre ou à la lettre qui sont inscrits sur la pierre.



Appuyer sur les touches **Nombres** ou sur les touches **Lettres** du clavier pour faire sauter Linda sur la pierre suivante.

6. ENTRETIEN

1. Pour nettoyer **Genius Go, Diego!**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ou de solvants.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Genius Go, Diego!** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Genius Go, Diego!** dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel,

ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

1. Nom du produit et numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit).
2. Type de problème que vous rencontrez.
3. Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

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 (0,118€/min)

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

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.