

vtech®

Manuel d'utilisation

Ordi Genius Kid



INTRODUCTION

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

Ordi Genius Kid est un ordinateur éducatif grâce auquel votre enfant pourra accompagner un petit pingouin dans ses aventures et découvrir avec lui les lettres majuscules et minuscules et leur prononciation, les mathématiques, les formes, les animaux, les aliments, la logique et bien plus encore !

Votre enfant pourra aussi écouter des mélodies et personnaliser son **Ordi Genius Kid** en ajoutant son prénom, son âge et en choisissant sa mélodie d'accueil.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Ordi Genius Kid de VTech®
- Un manuel d'utilisation

ATTENTION :

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches, étiquettes, cordons et vis d'emballage. Ils ne font pas partie du jouet.

NOTE :

Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

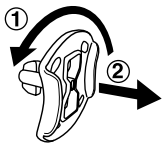
WARNING:

All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please save this user's manual as it contains important information.

Pour retirer l'attache de la boîte :



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

Note :

La cordelette située sur le capot ne fait pas partie du jouet. Pour la sécurité de votre enfant, merci de la découper et de la jeter.

Mode Démonstration

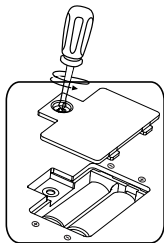
Une fois le produit sorti de sa boîte, merci de retirer la languette pour accéder au mode de jeu normal.



ALIMENTATION

Installation des piles

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jouet à l'aide d'un tournevis.
3. Si des piles usagées sont présentes dans le jouet, retirer ces piles en tirant sur l'une des extrémités.
4. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles. Pour de meilleures performances, il est recommandé d'utiliser des piles alcalines ou des piles rechargeables Ni-MH pleinement rechargées.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment et s'assurer que la vis est bien serrée.



ATTENTION :

Les piles ou accumulateurs doivent être installés par un adulte.

Tenir les piles ou accumulateurs hors de portée des enfants.

WARNING:

Adult assembly required for battery installation.

Keep batteries out of reach of children.

Important :

Lorsque les piles sont changées, les informations contenues dans la partie Personnalisation sont effacées.

IMPORTANT : INFORMATIONS CONCERNANT LES PILES

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

- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, zinc-carbone et rechargeables.
- Seules des piles du type recommandé doivent être utilisées.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- 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.

PILES RECHARGEABLES

- Enlever, lorsque c'est possible, les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

Tri des produits et piles usagés

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

FONCTIONNALITÉS

1. TOUCHE MARCHE/ARRÊT

Appuyer sur la touche **Marche/Arrêt** pour allumer **Ordi Genius Kid**. Appuyer à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.

2. BOUTON PARAMÈTRES

Appuyer sur la touche **Paramètres** pour régler le volume sonore et ajuster le contraste de l'écran. Utiliser les **Flèches directionnelles** de droite ou de gauche pour effectuer les réglages. Appuyer sur la touche «**Entrée**» pour valider.

3. TOUCHE AIDE

Appuyer sur la touche **Aide** pour entendre à nouveau les consignes ou la question.

4. CURSEUR DE SÉLECTION DE CATÉGORIE

Utiliser le **Curseur** pour choisir une des cinq catégories. Votre enfant peut s'amuser en découvrant les lettres, les chiffres, les formes, les animaux, les fruits et les légumes, les instruments, la musique et plus encore !

5. TOUCHE PERSONNALISATION

Appuyer sur la touche **Personnalisation** pour personnaliser l'**Ordi Genius Kid** en ajoutant le prénom, l'âge, l'aliment préféré de votre enfant et en choisissant son fond d'écran, sa mélodie d'accueil et son avatar.

6. FLÈCHES DIRECTIONNELLES

Utiliser les **Flèches directionnelles** de droite, de gauche, du haut ou du bas pour jouer.

7. TOUCHE «ENTRÉE»

Appuyer sur la touche «**Entrée**» pour valider une sélection.

8. TOUCHE MUSIQUE DE FOND

Appuyer sur la touche **Musique de fond** pour activer ou désactiver la musique de fond pendant les activités.

9. TOUCHES LETTRES



Appuyer sur les touches **Lettres** pour découvrir les lettres et pour répondre aux questions dans les activités.

10. TOUCHES CHIFFRES



Appuyer sur les touches **Chiffres** pour découvrir les chiffres et pour répondre aux questions dans les activités.

11. ÉVOLUTION DANS LES NIVEAUX

Dans la plupart des activités, après avoir répondu à 2 ou 3 questions correctement, le niveau de difficulté augmente automatiquement. Il y a 3 niveaux de difficulté différents.

12. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé, il s'éteint automatiquement au bout de quelques minutes. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur la touche **Marche/Arrêt**.

Le jouet s'arrête également automatiquement lorsque les piles sont trop faibles. Un avertissement apparaîtra à l'écran pour vous informer du faible niveau des piles et de la nécessité de les changer.

ACTIVITÉS

Ordi Genius Kid contient 20 activités amusantes et éducatives réparties dans 5 catégories.

LES LETTRES ET LES MOTS

ABC

1. Découvre les lettres

Le pingouin part à la pêche. Il y a plein de poissons amusants à pêcher ! Appuyer sur les touches Lettres pour pêcher des lettres et découvrir ainsi le son des lettres et 26 mots.



2. L'ordre des lettres

Le pingouin a besoin de traverser le pont en lettres pour aller de l'autre côté de la rivière. Pour pouvoir traverser, il faut trouver la bonne lettre pour que le pont en lettres soit dans l'ordre alphabétique. Utiliser les Flèches directionnelles pour faire défiler les lettres et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.



3. Quiz des lettres

Quatre lettres sont affichées à l'écran. Écouter la consigne pour trouver la bonne lettre majuscule ou minuscule. Utiliser les Flèches directionnelles pour répondre et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider. Vite, il faut répondre dans les 30 secondes !



4. La lettre manquante

Dans ce jeu, il faut aider le pingouin à trouver la lettre manquante. Un mot apparaît à l'écran. Trouver la lettre manquante parmi les trois propositions pour compléter le mot. Utiliser les flèches directionnelles pour sélectionner la lettre manquante et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.



5. Bouge'pingouin

Ce petit jeu de cache-cache avec le pingouin permet de découvrir les prépositions ! Utiliser les flèches directionnelles pour faire bouger le pingouin et appuyer sur la touche «Entrée» pour découvrir les prépositions.

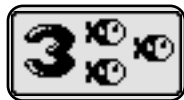


LES NOMBRES ET LES FORMES

123

6. Explore les nombres

Le pingouin part à la pêche. Il y a plein de poissons amusants à pêcher ! Appuyer sur les touches Chiffres pour compter les poissons.



7. Explore les formes

Le pingouin va aider votre enfant à découvrir les formes. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir une forme et appuyer sur la touche «Entrée» pour découvrir un objet ayant cette forme.



8. Compte formes

Des formes apparaissent à l'écran. Compter les formes en suivant les consignes puis appuyer sur l'une des touches Chiffres pour répondre.



9. Pêche aux nombres

Partons à la pêche aux nombres ! Des poissons numérotés font des sauts hors de l'eau. Suivre les consignes pour attraper les poissons qui affichent les nombres de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10. Maintenir les flèches directionnelles appuyées pour attraper le poisson suivant. Il faut attraper 5 poissons par question et le chiffre de départ est indiqué sous le pingouin.



10. Quiz des nombres

4 nombres sont affichés à l'écran. Suivre les consignes pour choisir le nombre qui est plus grand ou plus petit que le nombre donné. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir la bonne réponse et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider. Il faut faire vite et répondre dans les 30 secondes.



LES ANIMAUX ET LES ALIMENTS



11. Détective des animaux

Choisir une image pour entendre le cri de l'animal et voir ses empreintes. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir une image et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.



12. Quiz des animaux

Dans ce petit jeu, il faut aider le pingouin à reconnaître le cri ou les empreintes de l'animal caché. Utiliser les flèches directionnelles pour faire votre choix et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.



13. Les fruits et les légumes

Le pingouin voudrait emporter un peu de nourriture dans son igloo. Il y a 10 fruits et légumes à l'écran. Il faut aider le pingouin à choisir les bons aliments en écoutant bien les consignes. Le nombre d'aliments corrects sélectionnés apparaît en bas de l'écran. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir un aliment et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.

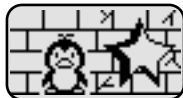


LOGIQUE ET JEUX



14. Mur des formes

Le pingouin voudrait réparer son igloo. Un des murs a un trou ressemblant à une forme. Il suffit de choisir la forme adaptée pour réparer le mur. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir une forme et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider la réponse.



15. Pingouin pêcheur

Allons à la pêche avec le pingouin ! Des poissons font des sauts hors de l'eau à gauche et à droite du pingouin. Il faut attraper le plus de poissons possible en 30 secondes. Appuyer sur les flèches directionnelles pour attraper les poissons. Une fois le temps écoulé, le nombre de poissons attrapés apparaît à l'écran.



16. Chemins de glace

Vite ! Il faut aider le pingouin à traverser la mer sur des blocs de glace en moins d'une minute en le guidant. Utiliser les flèches directionnelles pour déplacer le pingouin d'un bloc à l'autre. Hop !



MUSIQUE



17. Les instruments de musique

Notre petit pingouin adore la musique et souhaite découvrir les instruments. Choisir un instrument pour découvrir son nom et entendre le son qu'il produit. Utiliser les flèches directionnelles pour choisir un instrument et appuyer sur la touche «Entrée» pour valider.



18. Quiz musical

4 notes de musique sont affichées à l'écran. Chaque note fait le son d'un instrument différent. Écouter attentivement chaque mélodie et suivre les instructions pour trouver la bonne réponse. Utiliser les flèches directionnelles pour trouver la bonne réponse en moins de 30 secondes.



19. En avant la musique !

Amusons-nous en musique ! Il y a 30 mélodies à découvrir dans 3 styles musicaux différents : Rock, Jazz et musique Country. Utiliser les flèches directionnelles et appuyer sur la touche «Entrée» pour confirmer un style musical. Appuyer ensuite sur une touche Chiffre pour choisir une mélodie. Appuyer sur les touches Lettres pour ajouter des sons rigolos. Vous trouverez la liste complète des mélodies aux pages 13 et 14 de ce manuel.



20. Personnalisation

Il est possible de personnaliser l'**Ordi Genius Kid** ! Votre enfant peut ajouter son prénom, son âge, choisir un avatar ou bien indiquer son aliment préféré entre autres.

- 1) Prénom : ajouter le prénom de votre enfant, il pourra découvrir comment il s'épelle. Appuyer sur la touche Lettre correspondant à la première lettre de son prénom pour voir le prénom de votre enfant apparaître à l'écran lorsqu'il joue. Son prénom apparaîtra aussi lorsqu'il allumera son **Ordi Genius Kid**.
- 2) Âge : ajouter l'âge de votre enfant qui pourra alors compter avec le pingouin. Appuyer sur la touche Chiffre correspondant à son âge pour l'entendre.
- 3) Avatar : créer le propre avatar de votre enfant en choisissant sa coiffure, ses yeux, son nez et sa bouche.

- 4) Aliment préféré : choisir l'aliment préféré de votre enfant. En appuyant sur la première lettre de l'aliment, votre enfant l'entendra prononcé et l'image de l'aliment s'affichera à l'écran lorsqu'il joue.
- 5) Fond d'écran : choisir le fond d'écran qui apparaîtra lorsque votre enfant allumera son **Ordi Genius Kid**.
- 6) Mélodie d'accueil : choisir une mélodie d'accueil qui sera jouée lorsqu'il allumera son **Ordi Genius Kid**.

LISTE DES MÉLODIES

Mélodies revisitées « rock »

- 1- Nous n'irons plus au bois
- 2- Le Fermier dans son pré
- 3- Il était un petit homme
- 4- Rock and roll des gallinacés
- 5- Cadet Roussel
- 6- Passe, passe, passera
- 7- Il était un petit navire
- 8- La totomobile
- 9- French Cancan
- 10- Ainsi font, font, font, les petites marionnettes

Mélodies revisitées « jazz »

- 11- J'ai du bon tabac
- 12- La jument de Michao
- 13- Sur le pont d'Avignon
- 14- Un éléphant qui se balançait
- 15- Tous les animaux du monde
- 16- Voici le mois de mai
- 17- Bateau sur l'eau
- 18- Mon petit lapin
- 19- Enroulez le fil
- 20- Une souris verte

Mélodies revisitées « country »

- 21- Elle descend de la montagne
- 22- Dans la ferme à Maturin
- 23- BINGO
- 24- C'est Gugusse
- 25- Jean Petit qui danse
- 26- Dansons la capucine
- 27- Une araignée sur le plancher
- 28- En passant près d'un p'tit bois
- 29- Savez-vous planter les choux ?
- 30- Alouette, gentille alouette

ENTRETIEN

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

ASSISTANCE

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

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

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

Pour le Canada :

www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien à la clientèle.

Vous souhaitez consulter notre politique de garantie ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Garantie.

Pour le Canada :

www.vtechkids.ca/fr, rubrique Politiques.



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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr



TM & © 2017 VTech Holdings Limited.

Tous droits réservés.

Imprimé en Chine.

91-003296-025 (FR)  