

vtech[®]

Manuel d'utilisation

GENIUS XL COLOR PRO



INTRODUCTION

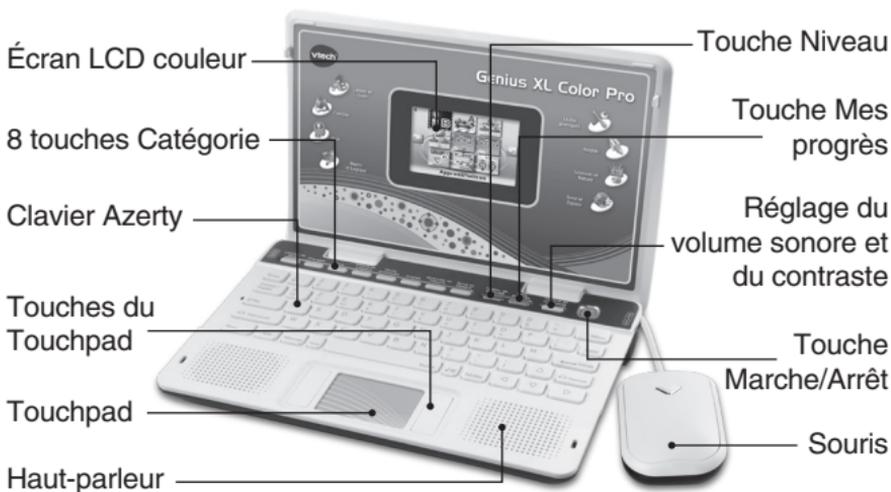
Vous venez d'acquérir **Genius XL Color Pro** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Genius XL Color Pro** est un mini-ordinateur éducatif proposant 90 activités pour améliorer son français, apprendre les maths, découvrir l'anglais, enrichir sa culture générale et jouer !

Évolutif, il permet de découvrir les différents thèmes avant d'accéder à des activités de quiz pour tester ses connaissances. Tu pourras ainsi devenir incollable sur les animaux, le corps humain, les inventions, les sciences, les monuments du monde, les océans, la Terre et l'espace !

2 niveaux de difficulté permettent d'évoluer à son rythme et une fonction permet de suivre ses progrès. L'écran couleur, le clavier Azerty et la souris interactive permettent de se familiariser avec l'utilisation d'un vrai ordinateur. Le contenu pédagogique 100% bilingue permet de s'initier à l'anglais en jouant.

Viens vite jouer et apprendre avec le **Genius XL Color Pro** !



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

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Genius XL Color Pro de VTech®
2. Le 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.

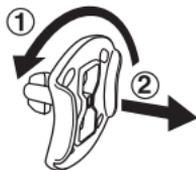
Il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

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 jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

RETIRER LA LANGUETTE DE DÉMONSTRATION

La languette de démonstration se détache automatiquement une fois le produit sorti de sa boîte. Il peut arriver que ce ne soit pas le cas, et qu'elle soit toujours accrochée sous le produit. Avant la première utilisation du jouet, veuillez retirer cette languette manuellement pour quitter le mode de démonstration et activer le mode normal de jeu.



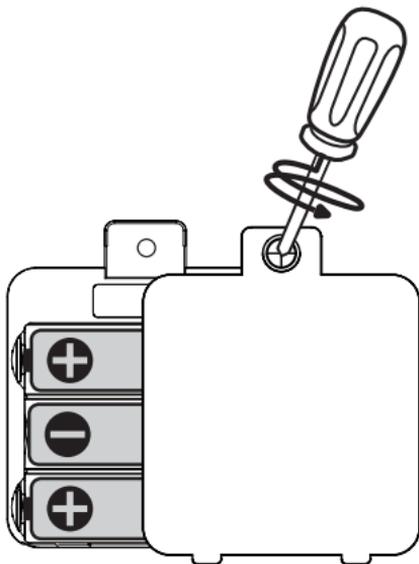
ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Genius XL Color Pro fonctionne avec 3 piles LR6/AA (piles de démonstration incluses) ou un adaptateur 7,5V --- 400mA ou 9V --- 300mA **VTech**[®] (vendu séparément).

PILES

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 produit 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 3 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. Il est possible que ce produit ne fonctionne pas correctement avec des piles rechargeables.
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 : 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.

TRANSFORMATEUR

(communément appelé « adaptateur secteur »)

Installation

Genius XL Color Pro peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un transformateur (vendu séparément).

Nous recommandons l'utilisation d'un transformateur VTech disponible sous le nom **Adaptateur secteur VTECH** référence 80-002181 (CA/CC 7.5V 400mA).

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

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher le transformateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle le transformateur est branché.

Mise en garde

- Attention. Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un transformateur aux caractéristiques recommandées par **VTech**[®] (voir paragraphe précédent).
- **VTech**[®] recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur 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 le transformateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.

Informations de sécurité lors de l'utilisation d'une alimentation électrique pour jouets

- Nous recommandons l'utilisation d'une alimentation électrique adaptateur CA / CC 7.5 V / 400 mA VTech (80-002181)
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec une source d'alimentation électrique pour jouets.
- La source d'alimentation n'est pas un jouet.
- Attention ! Le jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.
- Vérifier régulièrement l'état de la source d'alimentation (fiches de raccordement, boîtier, prise ou toute autre pièce). Ne pas utiliser une source d'alimentation endommagée pour éviter tout risque d'incendie, de choc électrique ou de dommage corporel.
- Les sources d'alimentation ne sont pas destinées à être utilisées comme jouets, et l'utilisation de ces produits par les enfants doit se faire sous la surveillance des parents.

SOURIS

UTILISATION

La souris te permet d'accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur.

Pour déplacer le curseur vers la droite de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le curseur vers la gauche de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la gauche 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 flèche) sur un élément.
- **Cliquer** : c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

Remarques :

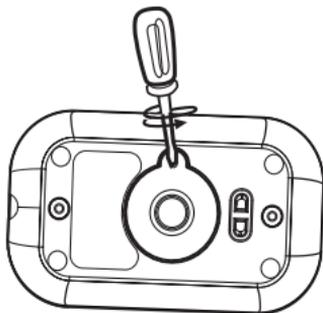
- On appelle « pointeur » la flèche qui s'affiche à l'écran et qui montre l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée, dans certaines activités, par les touches flèches du clavier et la touche **Entrée** ou par le touchpad et la touche **Entrée**.

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.



POUR COMMENCER À JOUER...

MARCHE/ARRÊT

Appuie sur la touche  pour allumer **Genius XL Color Pro**. Appuie à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.

CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Tu pourras choisir une catégorie, de plusieurs façons différentes :

1. Utilise les touches flèches pour choisir une catégorie et appuie sur Entrée pour la sélectionner.
2. Utilise la souris pour cliquer sur l'icône de la catégorie de ton choix.
3. Appuie sur le bouton de la catégorie de ton choix.

Après avoir choisi une catégorie, tu pourras choisir une activité parmi différentes icônes. Il existe plusieurs manières de choisir une activité :

1. Utilise les touches flèches pour sélectionner l'activité de ton choix et appuie sur Entrée pour confirmer.
2. Utilise la souris pour cliquer sur l'icône de l'activité de ton choix.
3. Tape le numéro de l'activité à laquelle tu veux jouer.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

En appuyant sur la touche Niveau de difficulté, tu verras apparaître l'écran de sélection de niveau.

Il y a 2 niveaux disponibles :

1. Débutant
2. Expert

Lorsque tu sélectionnes un niveau, les activités de l'autre niveau n'apparaissent plus dans le menu.

SÉLECTION AUTOMATIQUE DU NIVEAU

Après un certain nombre de bonnes réponses (si tu obtiens entre 80 et 100 points pendant 3 parties consécutives), tu passes automatiquement au niveau de difficulté supérieur. Si le score est inférieur à 60 points par partie, tu repasses automatiquement au niveau inférieur au bout de 3 parties.

RÉPONSE

Dans la plupart des activités, la réponse est donnée après un certain nombre d'essais ou lorsque tu appuies sur la touche Réponse.

ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

L'économiseur d'écran apparaît automatiquement après quelques minutes d'inactivité dans la plupart des jeux.

ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius XL Color Pro se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur la touche .

RÉGLAGE DU CONTRASTE ET DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, appuie sur la touche . Appuie sur la touche flèche gauche pour diminuer le volume sonore et sur la touche flèche droite pour l'augmenter. Appuie à nouveau sur cette touche pour régler le contraste de l'écran, en suivant la même méthode. Il y a 5 niveaux de réglage du volume sonore et 2 niveaux de contraste de l'écran.

COMMANDES

TOUCHES DE FONCTION SPÉCIALES (HORS CLAVIER)

Appuie sur les touches suivantes :



pour sélectionner une catégorie d'activité et choisir librement l'activité à laquelle jouer.

Niveau de difficulté



pour sélectionner le niveau de difficulté auquel tu souhaites jouer.

Mes progrès



pour voir tes résultats dans chacune des activités.

Volume et contraste



pour régler le volume sonore et le contraste de l'écran.



pour mettre en marche et arrêter **Genius XL Color Pro**.



pour déplacer le pointeur à l'écran. Appuie sur l'une des touches de part et d'autre du touchpad pour valider.

CLAVIER AZERTY

Le clavier du **Genius XL Color Pro** comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.

Certaines touches comportent 2 symboles. Pour accéder au symbole en orange, appuie simultanément sur  **Majuscule** et sur la touche concernée.



Touches lettres et chiffres

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

Remarque : pour entrer la lettre accentuée « â », maintiens la

touche



enfoncee, appuie sur « ^ » puis sur « a ».

Pour entrer la lettre accentuée « ë », maintiens la touche



enfoncee, appuie sur « ¨ » puis sur « e ».

Pour taper un chiffre, appuie simplement sur la touche chiffre correspondante.

Touches de fonction

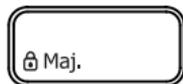
Les touches de fonction permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Appuie sur les touches suivantes :



pour sortir de l'activité en cours et revenir au menu précédent.



pour choisir de jouer à **Genius XL Color Pro** en mode Français ou en mode Anglais.



pour verrouiller la touche



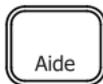
afin d'écrire en majuscules et d'avoir accès aux symboles en orange sur certaines touches. Appuie à nouveau sur cette touche pour désactiver la fonction.



pour écrire en majuscules ou accéder aux symboles en orange sur certaines touches. Maintenir cette touche enfoncee pendant la frappe.



pour afficher le menu des activités. Il y a 90 icônes d'activité et chaque page contient 9 icônes.



pour obtenir des indices au cours d'une activité.



pour obtenir la réponse à une question, sans gagner de points.



pour mettre en pause l'activité en cours. Appuie sur n'importe quelle touche pour continuer.



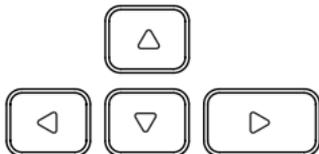
pour mettre un espace entre des mots ou des chiffres.



pour activer ou désactiver la musique de fond.



pour entendre à nouveau les instructions ou la question.



pour sélectionner un élément à l'écran.



pour valider une réponse ou un choix.



pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.



pour supprimer un caractère situé à gauche du curseur.

ACTIVITÉS

Genius XL Color Pro contient un total de 90 activités et outils pratiques.

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Lettres et Sons	1	Apprenti'lettres
	2	La course des lettres
	3	Explora'lettres Débutant
	4	Explora'lettres Expert
	5	Mots à trou Débutant
	6	Mots à trou Expert
	7	La pêche aux lettres Débutant
	8	La pêche aux lettres Expert

Français	9	Ordo'lettres Débutant
	10	Ordo'lettres Expert
	11	Apprenti'mots
	12	Vocab'images Débutant
	13	Vocab'images Expert
	14	Le jeu des rimes Débutant
	15	Le jeu des rimes Expert
	16	Les synonymes Débutant
	17	Les synonymes Expert
	18	Les antonymes Débutant
	19	Les antonymes Expert
	20	La compréhension écrite Débutant
	21	La compréhension écrite Expert
	22	La ponctuation Débutant
	23	La ponctuation Expert
	24	Dactylo Rigolo Débutant
	25	Dactylo Rigolo Expert

Jeux	26	Le jeu des différences Débutant
	27	Le jeu des différences Expert
	28	Compte-formes
	29	Musique blocs Débutant
	30	Musique blocs Expert
	31	Sudoku des formes Débutant
	32	Sudoku des formes Expert
Maths et Logique	33	Géométrie Débutant
	34	Géométrie Expert
	35	Rallye des nombres pairs
	36	Rallye des nombres impairs
	37	Les mesures Débutant
	38	Les mesures Expert
	39	Le signe manquant Débutant
	40	Le signe manquant Expert
	41	Les additions
	42	Les soustractions
	43	Intelli-chiffres Débutant
	44	Intelli-chiffres Expert
	45	Sudoku des chiffres Débutant
	46	Sudoku des chiffres Expert
	47	La course des nombres Débutant
	48	La course des nombres Expert

Outils pratiques	49	Calculatrice
	50	Infos perso
	51	Mon journal
	52	Mes progrès
Anglais	53	Apprenti'mots Anglais
	54	Les lettres et les chiffres
	55	Nata'lettres
	56	Nata'nombres
	57	Quiz Nombres anglais
	58	Anglo-dactylo
	59	Les lettres perdues Débutant
	60	Les lettres perdues Expert
	61	Quiz Anglais Débutant
	62	Quiz Anglais Expert

Sciences et Nature	63	Le monde des animaux
	64	Le corps humain
	65	Les inventions
	66	Les sciences
	67	Quiz Animaux Débutant
	68	Quiz Animaux Expert
	69	Quiz Corps humain Débutant
	70	Quiz Corps humain Expert
	71	Quiz Inventions Débutant
	72	Quiz Inventions Expert
	73	Quiz Sciences Débutant
	74	Quiz Sciences Expert
	75	Animaux Défis Débutant
	76	Animaux Défis Expert
	77	Les familles d'animaux Débutant
	78	Les familles d'animaux Expert

Terre et Espace	79	Les monuments du monde
	80	Voyage dans l'espace
	81	Les océans
	82	La planète Terre
	83	Quiz Monuments Débutant
	84	Quiz Monuments Expert
	85	Quiz Espace Débutant
	86	Quiz Espace Expert
	87	Quiz Océans Débutant
	88	Quiz Océans Expert
	89	Quiz Planète Terre Débutant
	90	Quiz Planète Terre Expert

LETTRES ET SONS

01. Apprenti'lettres

Appuie sur une lettre pour entendre sa prononciation, sa phonétique et un mot commençant par cette lettre. Une image du mot apparaîtra à l'écran.

02. La course des lettres

Faisons la course ! Écoute attentivement les sons et trouve la lettre correspondante.

03. Explora'lettres Débutant

Trouve la lettre correspondante ! Une lettre majuscule apparaît en haut de l'écran. Appuie sur les touches flèches droite ou gauche pour trouver la lettre minuscule correspondante.

04. Explora'lettres Expert

Trouve la lettre correspondante ! Une lettre minuscule apparaît en haut de l'écran. Appuie sur les flèches droite ou gauche pour trouver la lettre majuscule correspondante.

05. Mots à trou Débutant

Trouve la lettre manquante pour compléter le mot ! Le crabe tient une bulle de lettre. Fais-le bouger à droite ou à gauche pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer la bulle. Fais attention aux poissons !

06. Mots à trou Expert

Trouve la lettre manquante pour compléter le mot ! Le crabe tient une bulle de lettre. Fais-le bouger à droite ou à gauche pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer la bulle. Fais attention aux poissons !

07. La pêche aux lettres Débutant

Monte à bord ! Déplace la barque à gauche ou à droite pour pêcher la lettre qui complète le mot.

08. La pêche aux lettres Expert

Monte à bord ! Déplace la barque à gauche ou à droite pour pêcher la lettre qui complète le mot.

FRANÇAIS

09. Ordo'lettres Débutant

Les oiseaux vont te montrer un mot et vont ensuite mélanger les lettres. Déplace les oiseaux pour remettre les lettres dans le bon ordre.

10. Ordo'lettres Expert

Les oiseaux vont te montrer un mot et vont ensuite mélanger les lettres. Déplace les oiseaux pour remettre les lettres dans le bon ordre.

11. Apprenti'mots

Ici, tu vas apprendre de nouveaux mots ! Choisis un mot pour voir sa définition et l'image correspondante.

12. Vocab'images Débutant

C'est l'heure du test ! Une image va être montrée à l'écran, trouve le mot qui correspond.

13. Vocab'images Expert

C'est l'heure du test ! Une image va être montrée à l'écran, trouve le mot qui correspond.

14. Le jeu des rimes Débutant

C'est l'heure des rimes ! Un mot va être écrit en haut de l'écran, trouve le mot qui rime.

15. Le jeu des rimes Expert

C'est l'heure des rimes ! Un mot va être écrit en haut de l'écran, trouve le mot qui rime.

16. Les synonymes Débutant

Choisis le mot qui a la même signification que celui écrit en haut de l'écran. Déplace le crabe à gauche ou à droite pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer une bulle. Fais attention aux poissons !

17. Les synonymes Expert

Choisis le mot qui a la même signification que celui écrit en haut de l'écran. Déplace le crabe à gauche ou à droite pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer une bulle. Fais attention aux poissons !

18. Les antonymes Débutant

Choisis le mot qui a le sens contraire de celui écrit en haut de l'écran. Déplace le crabe à gauche ou à droite pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer une bulle. Fais attention aux poissons !

19. Les antonymes Expert

Choisis le mot qui a le sens contraire de celui écrit en haut de l'écran. Déplace le crabe à gauche ou à droite pour le positionner sous la bonne réponse et appuie sur Entrée pour lancer une bulle. Fais attention aux poissons !

20. La compréhension écrite Débutant

Lis les textes à l'écran, puis réponds aux questions pour voir si tu as bien compris les textes !

21. La compréhension écrite Expert

Lis les textes à l'écran, puis réponds aux questions pour voir si tu as bien compris les textes !

22. La ponctuation Débutant

Voyons voir tes compétences en matière de ponctuation ! Trouve la ponctuation qui correspond aux différentes phrases.

23. La ponctuation Expert

Voyons voir tes compétences en matière de ponctuation ! Trouve la ponctuation qui correspond aux différentes phrases.

24. Dactylo Rigolo Débutant

Sais-tu taper au clavier ? Tape les lettres qui passent à l'écran avant qu'elles ne disparaissent.

25. Dactylo Rigolo Expert

Sais-tu taper au clavier ? Tape les lettres qui passent à l'écran avant qu'elles ne disparaissent.

JEUX

26. Le jeu des différences Débutant

Sauras-tu retrouver les différences entre les deux images ? Utilise la souris ou le touchpad pour jouer. Trouve toutes les différences avant que le temps ne soit écoulé !

27. Le jeu des différences Expert

Sauras-tu retrouver les différences entre les deux images ? Utilise la souris ou le touchpad pour jouer. Trouve toutes les différences avant que le temps ne soit écoulé !

28. Compte-formes

Tu es prêt à compter ? Compte les véhicules qui passent avec la forme montrée en haut de l'écran. Appuie sur Entrée quand un véhicule avec la forme recherchée passe pour le compter.

29. Musique blocs Débutant

Dans ce jeu de briques, une note de musique apparaît à droite de l'écran. Le but du jeu est d'aligner plusieurs briques de manière que la somme des valeurs des notes qu'elles contiennent soit égale à la valeur de la note à droite de l'écran.

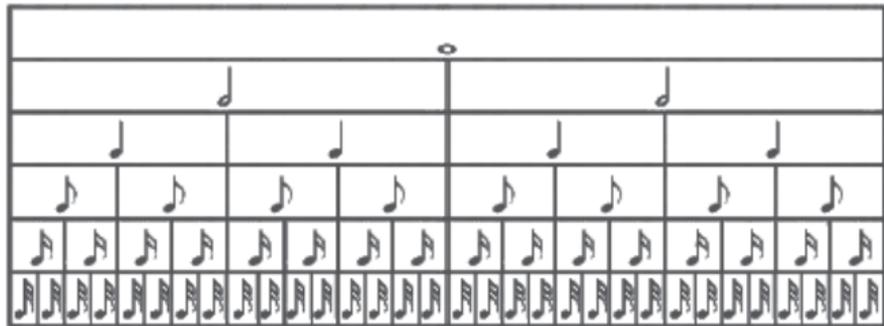
Lorsque la valeur de plusieurs briques de notes alignées est égale à celle de la note à droite de l'écran, ces briques disparaissent. Si les briques s'empilent jusqu'à atteindre le haut de l'écran, tu as perdu !

30. Musique blocs Expert

Dans ce jeu de briques, une note de musique apparaît à droite de l'écran. Le but du jeu est d'aligner plusieurs briques de manière que la somme des valeurs des notes qu'elles contiennent soit égale à la valeur de la note à droite de l'écran.

Lorsque la valeur de plusieurs briques de notes alignées est égale à celle de la note à droite de l'écran, ces briques disparaissent. Si les briques s'empilent jusqu'à atteindre le haut de l'écran, tu as perdu !

Valeur des notes :



31. Sudoku des formes Débutant

Voici un jeu de logique ! Complète les cases vides avec différentes formes. Il ne peut pas y avoir plus d'une fois la même forme sur une même ligne, colonne, ou dans un même carré.

32. Sudoku des formes Expert

Voici un jeu de logique ! Complète les cases vides avec différentes formes. Il ne peut pas y avoir plus d'une fois la même forme sur une même ligne, colonne, ou dans un même carré.

MATHS ET LOGIQUE

33. Géométrie Débutant

Connais-tu bien les formes géométriques ? Réponds aux questions sur les formes pour le savoir. Essaie de reconnaître les formes et de trouver combien de côtés ou d'angles elles contiennent.

34. Géométrie Expert

Connais-tu bien les formes géométriques ? Réponds aux questions sur les formes pour le savoir. Essaie de calculer le périmètre ou l'aire des différentes formes.

Tu peux appuyer sur la touche Aide pour voir la formule de calcul du périmètre ou de l'aire de chaque forme.

35. Rallye des nombres pairs

Des voitures défilent à l'écran, chacune d'elles contenant un nombre particulier. Appuie sur Entrée quand passe une voiture ayant un nombre pair.

36. Rallye des nombres impairs

Des voitures défilent à l'écran, chacune d'elles contenant un nombre particulier. Appuie sur Entrée quand passe une voiture ayant un nombre impair.

37. Les mesures Débutant

Connais-tu bien les unités de mesure ? Regarde attentivement et compte les véhicules qui ont la même unité de mesure que celle indiquée en haut de l'écran. Appuie sur Entrée pour jouer.

38. Les mesures Expert

Connais-tu bien les unités de mesure ? Regarde attentivement et compte les véhicules qui ont la même unité de mesure que celle indiquée en haut de l'écran. Appuie sur Entrée pour jouer.

39. Le signe manquant Débutant

Testons tes connaissances en mathématiques ! Additionne les deux premiers nombres et détermine si leur somme est plus grande ou plus petite que le nombre à droite. Utilise ensuite les touches flèches droite ou gauche pour choisir le signe correspondant.

40. Le signe manquant Expert

Testons tes connaissances en mathématiques ! Additionne les deux premiers nombres et détermine si leur somme est plus grande ou plus petite que le nombre à droite. Utilise ensuite les touches flèches droite ou gauche pour choisir le signe correspondant.

41. Les additions

Les oiseaux vont te montrer une addition. Ils vont ensuite mélanger tous les nombres et les signes. Déplace les oiseaux pour reformer l'addition.

42. Les soustractions

Les oiseaux vont te montrer une soustraction. Ils vont ensuite mélanger tous les nombres et les signes. Déplace les oiseaux pour reformer la soustraction.

43. Intelli-chiffres Débutant

Additionne les blocs de nombres pour obtenir la somme indiquée à droite de l'écran. Utilise les touches flèches pour jouer. Indice : appuie sur le bouton Pause si tu as besoin de plus de temps pour réfléchir.

44. Intelli-chiffres Expert

Additionne les blocs de nombres pour obtenir la somme indiquée à droite de l'écran. Utilise les touches flèches pour jouer. Indice : appuie sur le bouton Pause si tu as besoin de plus de temps pour réfléchir.

45. Sudoku des chiffres Débutant

Voici un jeu de logique ! Complète les cases vides avec différents chiffres. Il ne peut pas y avoir plus d'une fois le même chiffre sur une même ligne, colonne, ou dans un même carré.

46. Sudoku des chiffres Expert

Voici un jeu de logique ! Complète les cases vides avec différents chiffres. Il ne peut pas y avoir plus d'une fois le même chiffre sur une même ligne, colonne, ou dans un même carré.

47. La course des nombres Débutant

Une suite de nombres va apparaître à l'écran, avec un nombre manquant. Sauras-tu retrouver quel nombre complète la suite ?

48. La course des nombres Expert

Une suite de nombres va apparaître à l'écran, avec un nombre manquant. Sauras-tu retrouver quel nombre complète la suite ?

OUTILS PRATIQUES

49. Calculatrice

Tu peux utiliser la calculatrice pour faire des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions. Pour l'utiliser, clique sur les chiffres à l'écran ou utilise les chiffres du clavier.

50. Infos perso

Ici, tu peux enregistrer des détails à propos de toi : ton nom, ta date d'anniversaire, ton numéro de téléphone et ton adresse.

51. Mon journal

Ici, tu peux tenir ton journal personnel. Tu peux créer jusqu'à 30 journaux différents qui peuvent contenir chacun jusqu'à 500 caractères.

52. Mes progrès

Ici, tu peux voir tes résultats dans les différentes activités. Tu verras un graphique par activité. Chaque page montre un maximum de 3 activités.

ANGLAIS

53. Apprenti'mots Anglais

C'est l'heure d'apprendre des mots en anglais ! Dans cette activité, tu verras une liste de mots en français avec leur traduction anglaise et une photo d'illustration. Clique sur le mot pour l'entendre. Tu peux à la fois entendre le mot en anglais et en français.

54. Les lettres et les chiffres

Ici, tu peux apprendre les lettres et les chiffres en anglais ! Clique sur un nageur ou tape une lettre ou un chiffre pour l'entendre.

55. Nata'lettres

C'est l'heure de nager ! Écoute attentivement les lettres prononcées en anglais. Choisis la bonne réponse parmi les différents choix possibles. Utilise les touches flèches pour choisir et appuie sur Entrée pour valider ton choix ou appuie sur une lettre pour répondre directement.

56. Nata'nombres

C'est l'heure de nager ! Écoute attentivement les nombres prononcés en anglais. Choisis la bonne réponse parmi les différents choix possibles. Utilise les touches flèches pour choisir et appuie sur Entrée pour valider ton choix ou appuie sur un nombre pour répondre directement.

57. Quiz Nombres anglais

Connais-tu bien les nombres en anglais ? Un nombre va être prononcé en anglais et le mot sera écrit en haut de l'écran. Utilise les touches flèches pour choisir le nombre qui correspond.

58. Anglo-dactylo

Sais-tu taper au clavier ? Tape les lettres du mot qui passe à l'écran avant qu'il ne disparaisse. Tu entendras les lettres prononcées en anglais lorsque tu les tapes et le mot sera prononcé entièrement en anglais lorsque tu l'auras écrit.

59. Les lettres perdues Débutant

C'est l'heure de pêcher ! Regarde attentivement comment s'écrivent les mots. Utilise ensuite les touches flèches pour déplacer la barque afin d'attraper le poisson qui a la lettre manquante

60. Les lettres perdues Expert

C'est l'heure de pêcher ! Regarde attentivement comment s'écrivent les mots. Utilise ensuite les touches flèches pour déplacer la barque afin d'attraper le poisson qui a la lettre manquante.

61. Quiz Anglais Débutant

Il est temps d'évaluer tes compétences en anglais ! Sauras-tu retrouver le mot anglais qui correspond au mot français indiqué ?

62. Quiz Anglais Expert

Il est temps d'évaluer tes compétences en anglais ! Sauras-tu retrouver le mot anglais qui correspond au mot français indiqué ?

SCIENCES ET NATURE

63. Le monde des animaux

Découvre des informations passionnantes sur les animaux ! Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories et apprendre plein de choses !

64. Le corps humain

Dans cette activité, tu pourras apprendre plein de nouvelles choses sur le corps humain. Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories et découvrir les différents faits.

65. Les inventions

Apprenons des informations intéressantes sur les grandes inventions de l'Histoire ! Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories et apprendre plein de choses !

66. Les sciences

Cette activité va t'apprendre plein de choses intéressantes sur différents sujets en sciences. Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories et apprendre des faits intéressants.

67. Quiz Animaux Débutant

Testons tes connaissances sur les animaux ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

68. Quiz Animaux Expert

Testons tes connaissances sur les animaux ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

69. Quiz Corps humain Débutant

Testons tes connaissances sur le corps humain ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

70. Quiz Corps humain Expert

Testons tes connaissances sur le corps humain ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

71. Quiz Inventions Débutant

Testons tes connaissances sur les inventions ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

72. Quiz Inventions Expert

Testons tes connaissances sur les inventions ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

73. Quiz Sciences Débutant

C'est l'heure de tester tes connaissances en sciences ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

74. Quiz Sciences Expert

C'est l'heure de tester tes connaissances en sciences ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

75. Animaux Défis Débutant

C'est l'heure de tester tes connaissances sur les animaux ! Des questions te seront posées sur des animaux en particulier. Choisis la réponse qui te semble correcte.

76. Animaux Défis Expert

C'est l'heure de tester tes connaissances sur les animaux ! Des questions te seront posées sur des animaux en particulier. Choisis la réponse qui te semble correcte.

77. Les familles d'animaux Débutant

A quel point connais-tu les animaux ? Identifie l'animal qui correspond à la question posée. Réponds vite avant que le temps ne soit écoulé !

78. Les familles d'animaux Expert

A quel point connais-tu les animaux ? Identifie l'animal qui correspond à la question posée. Réponds vite avant que le temps ne soit écoulé !

TERRE ET ESPACE

79. Les monuments du monde

Notre monde est fascinant, avec tant de choses à découvrir ! Ici, tu pourras apprendre des faits intéressants sur environ treize monuments à travers la planète. Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories.

80. Voyage dans l'espace

Apprenons des faits intéressants à propos de l'espace ! Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories.

81. Les océans

Les océans de la Terre sont profonds et mystérieux. Apprenons des faits intéressants sur les océans ! Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories

82. La planète Terre

Apprenons des choses intéressantes sur la planète Terre ! Utilise les touches flèches pour choisir parmi les différentes catégories.

83. Quiz Monuments Débutant

Testons tes connaissances sur les monuments du monde ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

84. Quiz Monuments Expert

Testons tes connaissances sur les monuments du monde ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

85. Quiz Espace Débutant

Connais-tu bien l'espace ? Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

86. Quiz Espace Expert

Connais-tu bien l'espace ? Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

87. Quiz Océans Débutant

Connais-tu bien les fonds marins ? Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

88. Quiz Océans Expert

Connais-tu bien les fonds marins ? Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

89. Quiz Planète Terre Débutant

Testons tes connaissances sur la planète Terre ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

90. Quiz Planète Terre Expert

Testons tes connaissances sur la planète Terre ! Réponds aux questions avant que le temps ne soit écoulé !

ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius XL Color Pro**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil et à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- 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.

EN CAS DE PROBLÈME

Si le jouet ne fonctionne plus ou semble dysfonctionner, suivre ces étapes :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles.
3. Attendre quelques minutes avant de remettre les piles.
4. Allumer le jouet. Il sera normalement prêt à redémarrer.
5. Si le jouet ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

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.



FR

Ce jouet,
ses accessoires
et piles se
recyclent

À DÉPOSER
EN MAGASIN



À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

