

Genius XL Color Tablette



Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.

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

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 **Genius XL Color Tablette** de **VTech**[®]. Félicitations !

Genius XL Color Tablette est une super tablette pleine d'activités amusantes et éducatives à la fois ! Dotée d'un écran couleur, cette tablette accompagnera votre enfant dans sa découverte de la lecture, des mathématiques et dans ses activités de création et de logique avec 60 activités ludiques. Super ! Un petit chien attachant guide votre enfant dans ses apprentissages. C'est parti pour des heures de jeu et de découvertes !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Genius XL Color Tablette** de **VTech**[®]
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! 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.

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

WARNING:

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

NOTE: Please keep 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.

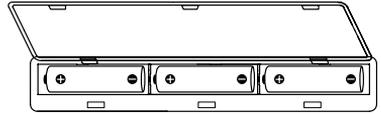
RETRAIT DE LA LANGUETTE:

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

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. S'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Genius XL Color Tablette**.
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.



MISE EN GARDE

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- 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 -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- 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.

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.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

Genius XL Color Tablette est dotée d'un clavier AZERTY.



1.  **TOUCHE MARCHE/ARRÊT** : Appuyer sur cette touche pour mettre en marche ou éteindre le jouet.
2. **18 TOUCHES ACTIVITÉS** : Appuyer sur une **touche Activité** pour jouer.



3. SÉLECTION D'UNE ACTIVITÉ :

Lorsque la tablette est allumée, une animation apparaît à l'écran, puis on accède au menu des activités. Les activités défilent automatiquement. Il existe différentes façons de sélectionner une activité :

- 1) Lorsque les activités défilent, appuyer sur **Entrée** pour commencer l'activité affichée à l'écran.
- 2) Utiliser les **touches Flèches** pour faire défiler les activités et appuyer sur la **touche Entrée** pour commencer l'activité affichée à l'écran.
- 3) Appuyer sur une **touche Activité** pour accéder à des activités sur un même thème. Les activités vont défiler automatiquement à l'écran. Appuyer sur la **touche Entrée** pour commencer l'activité affichée à l'écran.

4.  **TOUCHE RÉGLAGE DU VOLUME ET DU CONTRASTE** : Appuyer sur cette touche pour ajuster le volume et le contraste. Un écran de réglage va s'afficher. Utiliser les **touches Flèches** pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite pour modifier le son ou le contraste. Il y a 5 volumes sonores différents et 3 niveaux de contraste.

5. **26 TOUCHES LETTRES** : Utiliser ces touches pour découvrir les lettres et leur son et pour répondre aux questions pendant certaines activités.



6. **10 TOUCHES NOMBRES** : Appuyer sur ces touches pour découvrir les nombres.



7.  **TOUCHE ENTRÉE** : sur cette touche pour confirmer une sélection ou une réponse.

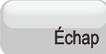
8.  **TOUCHE RÉGLAGE DE LA MUSIQUE DE FOND** : Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver la musique de fond.

9.  **4 TOUCHES FLÈCHES DIRECTIONNELLES** : Utiliser ces touches pour faire défiler les activités ou pour sélectionner une réponse dans un jeu.



10.  **TOUCHE AIDE** : Appuyer sur cette touche pour écouter à nouveau les instructions, une question ou obtenir de l'aide.

11.  **TOUCHE RÉPÉTER** : Appuyer sur cette touche pour écouter à nouveau les instructions, une question ou obtenir de l'aide.

12.  **TOUCHE ÉCHAP** : Appuyer sur cette touche pour revenir à l'écran précédent ou pour quitter une activité en cours.

13.  **TOUCHE SUPPRIMER** : Appuyer sur cette touche pour supprimer une création dans l'activité **Mes créations**.

14.  **TOUCHE MES CRÉATIONS** : Appuyer sur cette touche pour voir le menu des activités indiquées ci-dessous. Vous pouvez sélectionner une activité pour voir les créations sauvegardées dans cette activité.

A01 Le spectacle de magie	A02 Magi-miroir
A03 Scènes animées	A04 Créaquarium

15. CHANGEMENT DE NIVEAU AUTOMATIQUE

Dans certaines activités, lorsqu'on obtient deux fois de suite entre 80 et 100 points, le niveau de difficulté va augmenter automatiquement. Une fois les 3 niveaux de difficultés réussis, une animation apparaîtra à l'écran et le jeu reviendra automatiquement au menu de sélection d'une activité.

A07 Tape-tape tambour	A21 Quiz sons	A44 Mémor'images	A45 Trieur de balles
A46 Jeu des différences	A48 Memori-cartes	A50 Tir à l'arc	A51 Le bon ordre

16. ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

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

17. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques minutes, **Genius XL Color Tablette** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur le **bouton Marche/Arrêt**. Lorsque les piles sont trop faibles, une icône apparaît à l'écran. Le jouet s'éteint ensuite automatiquement.

3. ACTIVITÉS

Genius XL Color Tablette propose un total de 60 activités amusantes et éducatives.

Catégorie	Activité	Numéros des activités	Noms des jeux
Créativité	Créativité	1	Le spectacle de magie
		2	Les miroirs magiques
		3	Scènes animées
	Mon aquarium	4	Créaquarium
	Musique	5	Exploration musicale
		6	Animaux rigolos
		7	Tape-tape tambour
		8	Super DJ
Français		Lettres	9
	10		Lettres en bulles
	11		Le son des lettres
	Mots	12	Apprenti'mots débutant
		13	Apprenti'mots confirmé
		14	Apprenti'mots expert
	Les rimes	15	Les mots qui riment débutant
		16	Les mots qui riment confirmé
		17	Les mots qui riment expert
	Sons	18	Quiz mots débutant
		19	Quiz mots confirmé
		20	Quiz mots expert
		21	Quiz sons
	Quiz mots	22	Recompose-mots débutant
		23	Recompose-mots confirmé
		24	Recompose-mots expert

Français	L'orthographe	25	La lettre manquante débutant
		26	La lettre manquante confirmé
		27	La lettre manquante expert
Maths	Nombres	28	Apprenti'ombres
		29	Suites logiques débutant
		30	Suites logiques confirmé
		31	Suites logiques expert
	Comparaisons	32	Compara-nombres débutant
		33	Compara-nombres confirmé
		34	Compara-nombres expert
	Calcul	35	Calculo-quiz débutant
		36	Calculo-quiz confirmé
37		Calculo-quiz expert	
Logique	Logique	38	Toutou pêcheur débutant
		39	Toutou pêcheur confirmé
		40	Toutou pêcheur expert
		41	Suites à compléter débutant
		42	Suites à compléter confirmé
		43	Suites à compléter expert
	Rapido-jeux	44	Mémor'images
		45	Trieur de balles
		46	Jeu des différences
		47	Rapido-mania
	Mémoire	48	Mémoire-cartes
		49	Si on dansait ?
		50	Super Archer
		51	Le bon ordre
Sciences	Sciences	52	A la découverte des animaux
		53	Quiz animaux débutant
		54	Quiz animaux confirmé
		55	Quiz animaux expert
	Vie quotidienne	56	Nounou pour toutou
		57	Le recyclage
	Outils pratiques	58	Météo magique
		59	Mon calendrier
60		Mes créations !	

Catégorie 1 : Créativité

App1. Créativité

A01 Le spectacle de magie

Bienvenue au spectacle de magie ! Utilise les **touches Flèches** pour choisir 3 objets puis découvre ce qu'il va se passer ! Super ! Tu pourras ensuite colorier le petit chien !

A02 Les miroirs magiques

Choisis un animal et ajoute des couleurs. Utilise les **touches Flèches** pour choisir le miroir déformant et découvre une super animation !

A03 Scènes animées

Veux-tu devenir peintre ? Choisis une image puis ajoute des couleurs en les sélectionnant sur la palette. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider une couleur. Une fois ton coloriage terminé, appuie sur **Entrée** pour regarder ta création s'animer !

App 2. Créa-aquarium

A04 Créa-aquarium

Amuse-toi avec ton aquarium perso ! Décore-le avec les poissons et les décorations de ton choix. Pense à nourrir tes poissons ! Tu peux aussi ajouter ou supprimer des poissons et des décorations quand tu le souhaites.

App 3. Musique

A05 Exploration musicale

Découvrons la musique ! Utilise les **touches Flèches** pour sélectionner un lieu, puis appuie sur les **touches Lettres, Nombres**, sur la **touche Entrée** ou sur les **touches Flèches** pour ajouter des sons rigolos à la mélodie.

A06 Animaux rigolos

Allons voir le spectacle des animaux ! Utilise les **touches Flèches** pour choisir une mélodie puis appuie sur la **touche Entrée** pour valider. Tu peux aussi utiliser les **touches Nombres** pour choisir une mélodie. Choisis ensuite un animal et regarde-le danser sur la musique !

A07 Tape-tape tambour

Faisons du tambour ! Écoute la mélodie et suis le rythme en utilisant les **touches Flèches** ou la **touche Entrée** pour jouer du tambour quand les objets à l'écran touchent la ligne rouge ! Appuie sur la **touche Aide** pour obtenir des conseils. Si ton score dépasse les 80 points deux fois de suite, tu passeras à un niveau plus difficile.

A08 Super DJ

C'est amusant d'être un Super DJ ! Utilise les **touches Flèches** pour choisir une chanson et appuie sur **Entrée** pour la sélectionner. Tu peux aussi appuyer sur une **touche Nombre** pour choisir une chanson. Utilise ensuite les **touches Flèches droite et gauche** pour ajuster le tempo et les **touches Flèches haut et bas** pour ajuster le ton de la mélodie.

Catégorie 2 : Français

App 4. Lettres

A09 Voyage en montgolfière

Faisons un voyage en montgolfière ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour attraper les lettres majuscules et minuscules.

A10 Lettres en bulles

Aimes-tu jouer à faire des bulles de savon ? Regarde, le petit chien fait plein de bulles colorées ! Appuie sur les **touches Lettres** pour attraper les lettres et découvrir leur son.

A11 Le son des lettres

Waouh ! Le petit chien a eu un cadeau ! Peux-tu l'aider à deviner ce que c'est ? Écoute le son et appuie sur les **touches Lettres** correspondantes aux lettres à l'écran pour trouver la réponse !

App 5. Mots

A12 Apprenti'mots débutant

Rejoins le petit chien dans la découverte des mots ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un mot, l'entendre prononcé et voir une super animation !

A13 Apprenti'mots confirmé

Rejoins le petit chien dans la découverte des mots ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un mot, l'entendre prononcé et voir une super animation !

A14 Apprenti'mots expert

Rejoins le petit chien dans la découverte des mots ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un mot, l'entendre prononcé et voir une super animation !

App 6. Les rimes

A15 Les mots qui riment débutant

Veux-tu découvrir les rimes ? Attrape le mot qui rime avec le mot donné le plus rapidement possible ! Appuie sur la **touche Entrée** pour l'attraper !

A16 Les mots qui riment confirmé

Veux-tu découvrir les rimes ? Attrape le mot qui rime avec le mot donné le plus rapidement possible ! Appuie sur la **touche Entrée** pour l'attraper !

A17 Les mots qui riment expert

Veux-tu découvrir les rimes ? Attrape le mot qui rime avec le mot donné le plus rapidement possible ! Appuie sur la **touche Entrée** pour l'attraper !

App 7. Sons

A18 Quiz mots débutant

Observe les bateaux ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence avec le son donné. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour valider.

A19 Quiz mots confirmé

Observe les bateaux ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence avec le son donné. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour valider.

A20 Quiz mots expert

Observe les bateaux ! Aide le petit chien à trouver le mot qui commence avec le son donné. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour valider.

A21 Quiz sons

Aide le petit chien à trouver le mot qui se termine par le son donné en observant les bateaux. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer. Si ton score est supérieur à 80 points deux fois de suite, tu passeras au niveau suivant !

App 8. Quiz mots

A22 Recompose-mots débutant

Écoute attentivement le son des syllabes pour recomper les mots demandés. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A23 Recompose-mots confirmé

Écoute attentivement le son des syllabes pour recomper les mots demandés. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A24 Recompose-mots expert

Écoute attentivement le son des syllabes pour recomper les mots demandés. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

App 9. L'orthographe

A25 La lettre manquante débutant

Il y a plein de lettres dans la piscine ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir une balle avec la lettre qui permet de compléter le mot.

A26 La lettre manquante confirmé

Il y a plein de lettres dans la piscine ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir une balle avec la lettre qui permet de compléter le mot.

A27 La lettre manquante expert

Il y a plein de lettres dans la piscine ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir une balle avec la lettre qui permet de compléter le mot.

Catégorie 3 : Mathématiques

App 10. Nombres

A28 Apprenti nombres

Joue à un jeu de comptage avec le petit chien ! Appuie sur une **touche nombre** pour compter ! 1, 2, 3, c'est parti !

A29 Suites logiques débutant

Rejoins le petit chien dans la piscine ! Choisis une balle avec le bon nombre pour compléter la suite de nombres de 1 à 20.

A30 Suites logiques confirmé

Choisis une balle avec le bon nombre pour compléter la suite logique de nombres pairs ou impairs.

A31 Suites logiques expert

Rejoins le petit chien dans la piscine ! Choisis une balle avec le bon nombre pour compléter la suite de nombres de 1 à 99.

App 11. Comparaisons

A32 Compara-nombres débutant

Souhaites-tu jouer à compara-nombres avec le petit chien ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir la bonne réponse.

A33 Compara-nombres confirmé

Souhaites-tu jouer à compara-nombres avec le petit chien ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir la bonne réponse.

A34 Compara-nombres expert

Souhaites-tu jouer à compara-nombres avec le petit chien ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir la bonne réponse.

App 12. Mathématiques

A35 Calculo-quiz débutant

Aide le petit chien à traverser la mer ! Peux-tu résoudre le calcul ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A36 Calculo-quiz confirmé

Aide le petit chien à traverser la mer ! Peux-tu résoudre le calcul ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A37 Calculo-quiz expert

Aide le petit chien à traverser la mer ! Peux-tu résoudre le calcul ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

Catégorie 4 : Logique

App 13. Logique

A38 Toutou pêcheur débutant

Aimes-tu aller à la pêche ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour attraper les poissons identiques à celui indiqué. Attrape le plus de poissons possible avant que le temps ne soit écoulé !

A39 Toutou pêcheur confirmé

Aimes-tu aller à la pêche ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour attraper les poissons identiques à celui indiqué. Attrape le plus de poissons possible avant que le temps ne soit écoulé !

A40 Toutou pêcheur expert

Aimes-tu aller à la pêche ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour attraper les poissons identiques à celui indiqué. Attrape le plus de poissons possible avant que le temps ne soit écoulé !

A41 Suites à compléter débutant

Une liste d'objets apparaît à l'écran. Un objet manque à la liste. Aide le petit chien à trouver l'objet qui complète la liste. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A42 Suites à compléter confirmé

Une liste d'objets apparaît à l'écran. Un objet manque à la liste. Aide le petit chien à trouver l'objet qui complète la liste. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A43 Suites à compléter expert

Une liste d'objets apparaît à l'écran. Un objet manque à la liste. Aide le petit chien à trouver l'objet qui complète la liste. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

App 14. Rapido-jeux

A44 Mémor'images

Regarde attentivement l'image à l'écran... L'image suivante est-elle exactement la même que celle observée ? Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour jouer. Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

A45 Trieur de balles

Voyons combien de balles tu pourras attraper en 60 secondes ! Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour trier les balles en fonction de leur couleur le plus rapidement possible. Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

A46 Jeu des différences

Le petit chien va te montrer une suite d'objets. Trouve ensuite l'objet qui a été ajouté à la liste montrée par le petit chien ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer. Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

A47 Rapido-mania

Découvre 4 super mini-jeux :

A. **Pêche-poissons** : Lorsqu'un poisson mord à l'hameçon, appuie sur la **touche Entrée** pour l'attraper. Appuie au bon moment, sinon le poisson s'enfuira !

B. **Rempli le seau...** Attention ! Pense à fermer le robinet lorsque le seau est plein et avant qu'il ne déborde ! Appuie sur la **touche Entrée** pour fermer le robinet.

C. **Gonfle-ballons** : Aide le petit chien à gonfler les ballons. Appuie sur la **touche Entrée** avant que le ballon n'explose !

D. **Éclate-ballons** : La cible bouge sur l'écran. Appuie sur la **touche Entrée** pour faire éclater le ballon lorsqu'il est dans la cible.

App 15. Mémoire

A48 Mémoire-cartes

Sauras-tu retrouver l'objet montré par le petit chien et son ami ? Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

A49 Si on dansait ?

C'est si amusant de danser ! Observe attentivement les mouvements du petit chien puis utilise les **touches Flèches** pour reproduire sa chorégraphie. Le jeu commence avec deux pas à reproduire, puis un pas sera ajouté à chaque fois que tu répondras correctement. Lorsque tu auras reproduit 10 pas, tu auras terminé le jeu !

A50 Tir à l'arc

Es-tu doué pour le tir à l'arc ? Vise la cible qui représente l'image que tu as vue à l'écran. Utilise les **touches Flèches** gauche ou droite pour jouer. Il y a 5 questions par partie. Si ton score dépasse 80 points, ton niveau de difficulté augmente !

A51 Le bon ordre

Observe attentivement les objets et mémorise leur ordre. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour modifier l'ordre des objets pour qu'il corresponde à l'ordre original. Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

Catégorie 5 : Sciences

App 16. Sciences

A52 A la découverte des animaux

Découvre les différentes parties du corps des animaux et découvre de quel animal il s'agit ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A53 Quiz animaux débutant

Utilise les **touches Flèches** pour trouver le nom de l'animal qui correspond à la partie du corps montrée et appuie sur la **touche Entrée**. Sélectionne la bonne réponse parmi les 3 choix proposés.

A54 Quiz animaux confirmé

Utilise les **touches Flèches** pour trouver le nom de l'animal qui correspond à la partie du corps montrée et appuie sur la **touche Entrée**. Sélectionne la bonne réponse parmi les 4 choix proposés.

A55 Quiz animaux expert

Utilise les **touches Flèches** pour trouver le nom de l'animal qui correspond à la partie du corps montrée et appuie sur la **touche Entrée**. Sélectionne la bonne réponse parmi les 5 choix proposés.

App 17. Vie quotidienne

A56 Nounou pour toutou

Peux-tu t'occuper du petit chien ? Écoute-le attentivement et occupe-toi de lui. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir les objets et aliments pour ton petit chien !

A57 Recyclage

Aide le petit chien à protéger l'environnement. Observe attentivement les poubelles pour savoir quels types de déchets elles peuvent accueillir. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

App. 18 Outils pratiques

A58 Météo magique

Choisis un jour et découvre la météo de ce jour ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A59 Mon calendrier

Il y a plein de choses à faire cette semaine ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour regarder l'emploi du temps d'une journée.

A60 Mes créations !

Cette activité te permet de regarder toutes les créations que tu as faites au cours des différentes activités créatives !

5.ENTRETIEN

1. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
2. Éviter toute exposition prolongée de **Genius XL Color Tablette** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer **Genius XL Color Tablette** dans un endroit sec.
4. **Genius XL Color Tablette** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6.SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com - rubrique « Assistance »

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.



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.