

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Ordi-tablette Genius XL Color



© 2014 VTech
Imprimé en Chine
91-009700-007 ^{FR}

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ordi-tablette Genius XL Color** de **VTech**®. Félicitations !

Ordi-tablette Genius XL Color de **VTech**® est une super tablette à clavier coulissant avec laquelle votre enfant pourra s'amuser tout en apprenant ! Grâce aux 80 activités, votre enfant apprend les lettres, le son des lettres, les rimes, les syllabes, le vocabulaire, les mathématiques, les sciences, la musique et il développe son imagination avec les activités de création.



CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **Ordi-tablette Genius XL Color** 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, 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:

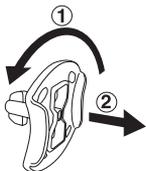
All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks, removable tags, cable ties, cords and packaging screws are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

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

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.

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.

1. ALIMENTATION

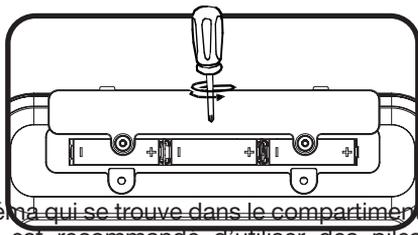
INFORMATIONS IMPORTANTES :

Ordi-tablette Genius XL Color fonctionne avec 3 piles LR6/AA ou un transformateur 7.5V 400mA ou 9V 300mA **VTech®** vendu séparément.

Merci de retirer les piles du jouet lorsque Ordi-tablette Genius XL est branché à un transformateur.

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 du 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 3 piles LR6 neuves 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 : 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.

1.2. TRANSFORMATEUR

(communément appelé « adaptateur secteur »)

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

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

 400mA  ou 9V  300mA  à centre positif.

1.2.1. INSTALLATION

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

1.2.1. 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.

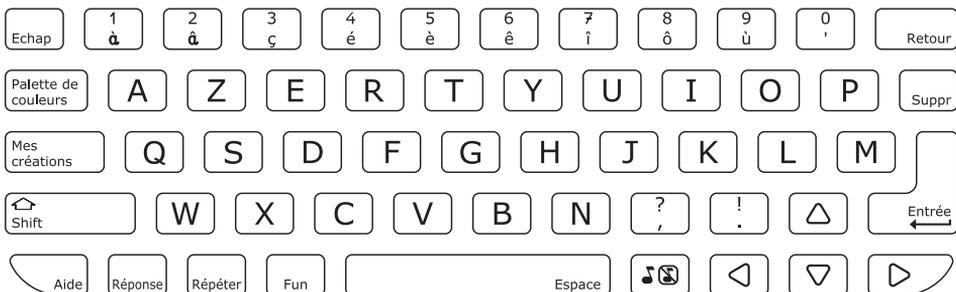
2. POUR COMMENCER À JOUER... DEUX FAÇONS DE JOUER

Grâce au clavier coulissant, deux façons de jouer sont possibles :

Mode Tablette : La plupart des activités sont disponibles dans cette position de jeu

Mode Ordi : Le clavier peut être utilisé pour les activités de lettres et de chiffres.

Ordi-tablette Genius XL Color est doté d'un clavier AZERTY et numérique comme un vrai clavier d'ordinateur.



1. BOUTON MARCHÉ/ARRÊT

Appuyer sur ce bouton pour allumer ou éteindre le jouet.

2. 27 TOUCHE ACTIVITÉS

Appuyer sur une touche pour sélectionner un type d'activité.



3. SÉLECTION D'ACTIVITÉ

Lorsque le jouet est en marche, 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 MENU

Appuyer sur cette touche permet de revenir au menu principal.

5. TOUCHE NIVEAU

En appuyant sur la **touche Niveau**, on accède à un menu qui permet de choisir le niveau de difficulté auquel on veut jouer.

Niveau 1 : activités pour débutants. Ce niveau comprend les activités pour les débutants et les activités non catégorisées (activités de création).

Niveau 2 : activités pour les intermédiaires. Ce menu inclut les activités classées intermédiaires et les activités non catégorisées (activités de création).

Niveau 3 : activités pour les experts. Ce menu inclut les activités classées experts et les activités non catégorisées (activités de création).

6. TOUCHE ÉCHAP

Appuyer sur cette touche pour revenir à l'écran précédent ou pour quitter une activité en cours.

7. TOUCHE RÉGLAGE DU VOLUME ET DU CONTRASTE

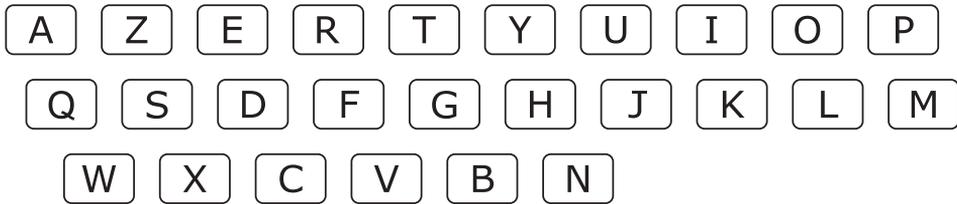
Appuyer sur cette touche pour ajuster le volume et le contraste. Un écran de réglage va s'afficher. Utiliser les **touches Flèches** pour déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite pour modifier le son ou le contraste. Il y a 5 volumes sonores différents et 3 niveaux de contraste. Le niveau minimum est muet : le son est totalement coupé.

8. TOUCHE ACTIVER/DÉSACTIVER LA MUSIQUE DE FOND

Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver la musique de fond.

9. 26 TOUCHES LETTRES

Utiliser ces touches pour découvrir les lettres et leur son et pour répondre aux questions pendant certaines activités.



10. 10 TOUCHES NOMBRES

Appuyer sur ces touches pour découvrir les nombres ou pour répondre à des questions dans les activités. Les **touches Nombres** permettent aussi, comme avec un vrai clavier, d'ajouter des symboles dans les activités **Mon agenda** et **Mon blog** en appuyant simultanément sur la **touche Shift** et la **touche Chiffre**.



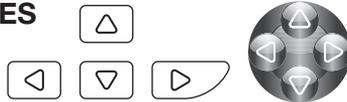
11. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur cette touche pour confirmer une sélection ou une réponse.



12. 4 TOUCHES FLÈCHES DIRECTIONNELLES

Utiliser ces touches pour faire défiler les activités ou pour sélectionner une réponse dans un jeu.



13. TOUCHE SUPPRIMER

Appuyer sur cette touche pour supprimer une création dans l'activité **Mes créations** ou pour effacer une lettre dans l'activité **Mon agenda**.

14. TOUCHE RETOUR

Appuyer sur cette touche pour supprimer une création dans l'activité **Mes créations** ou pour effacer une lettre dans l'activité **Mon agenda**.

15. TOUCHE ESPACE

Appuyer sur cette touche pour ajouter un espace dans les activités **Mon agenda** et **Mon blog**.

16. TOUCHE SHIFT

Dans les activités **Mon agenda** et **Mon blog**, maintenir cette touche appuyée en même temps qu'une **touche Lettre** pour écrire une lettre majuscule, ou en même temps qu'une **touche Chiffre** pour écrire le symbole imprimé sur la touche.

17. TOUCHE AIDE

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

18. TOUCHE RÉPONSE Réponse

Appuyer sur cette touche pour voir la bonne réponse dans certaines activités.

19. TOUCHE RÉPÉTER Répéter

Appuyer sur cette touche pour écouter à nouveau les instructions ou la question.

20. TOUCHE MES CRÉATIONS 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.

A02	Créaquarium	A07	Les créatures marines
A03	Les miroirs magiques	A08	Dinos dingos
A04	Scènes animées	A09	Paysages magiques
A06	Animaux rigolos	A10	Le spectacle de magie

21. TOUCHE PALETTE Palette de couleurs

Appuyer sur cette touche pour montrer / cacher la palette de couleurs dans les activités de création **Scènes animées** et **Paysages magiques**.

22. TOUCHE FUN Fun

Cette touche permet de déclencher des animations amusantes mettant en scène le petit chien.

23. 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 l'écran et le jeu reviendra automatiquement au menu de sélection d'une activité.

A20	Quiz sons	A66	La nouvelle image
A62	Les monstres marins	A67	Mémor'images
A63	Suites à compléter	A69	Tape-tape tambour
A64	Mémo-cartes	A70	Trieur de balles
A65	Tir à l'arc		

24. ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

L'économiseur d'écran apparaît automatiquement après quelques minutes d'inactivité dans la plupart des jeux. Appuyer sur une touche pour revenir aux activités.

25. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques minutes, **Ordi-tablette Genius XL Color** s'éteint automatiquement. Pour le 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

Ordi-tablette Genius XL Color propose un total de 80 activités amusantes et éducatives.

Catégorie	Activité	Numéros des activités	Noms des jeux
Créativité	Mes animaux	1	Mon animal virtuel
		2	Créaquarium
	Magi-miroir	3	Les miroirs magiques
	Créa'fun	4	Scènes animées
		5	Magi-kaléidoscope
	Créanimaux	6	Animaux rigolos
		7	Les créatures marines
		8	Dinos dingos
	Show magique	9	Paysages magiques
		10	Le spectacle de magie
	Musique club	11	Exploration musicale
		12	Le chant des animaux
		13	Super DJ
Français	Les lettres	14	Voyage en montgolfière
		15	Lettres en bulles
		16	Le son des lettres
Français	Quiz lettres	17	Quiz mots Débutant
		18	Quiz mots Confirmé
		19	Quiz mots Expert
		20	Quiz sons
		21	La piscine des lettres
	Quiz mots	22	Recompose-mots Débutant
		23	Recompose-mots Confirmé
		24	Recompose-mots Expert
	Les rimes	25	Les premières rimes
		26	Les mots qui rimes Débutant
		27	Les mots qui rimes Confirmé
		28	Les mots qui riment Expert
		29	Quiz rimes
	Les syllabes	30	Apprenti'syllabes Débutant
		31	Apprenti'syllabes Confirmé
		32	Apprenti'syllabes Expert
		33	Quiz syllabes Débutant
		34	Quiz syllabes Confirmé
		35	Quiz syllabes Expert
L'orthographe	36	La lettre manquante Débutant	
	37	La lettre manquante Confirmé	
	38	La lettre manquante Expert	

Mathématiques	La logique	39	Suites logiques Débutant
		40	Suites logiques Confirmé
		41	Suites logiques Expert
	Le calcul	42	Calculo-quiz Débutant
		43	Calculo-quiz Confirmé
		44	Calculo-quiz Expert
	Les signes	45	Les signes mathématiques Débutant
		46	Les signes mathématiques Confirmé
		47	Les signes mathématiques Expert
Sciences	Les sons de la nature	48	Sons mystérieux Débutant
		49	Sons mystérieux Confirmé
		50	Sons mystérieux Expert
Sciences	Les animaux	51	A la découverte des animaux
		52	Quiz animaux Débutant
		53	Quiz animaux Confirmé
		54	Quiz animaux Expert
		55	Les classes d'animaux
	Les sciences de la vie	56	Le recyclage
		57	Météo magique
		58	Habille-toutou
Logique	Les comparaisons	59	Toutou pêcheur Débutant
		60	Toutou pêcheur Confirmé
		61	Toutou pêcheur Expert
		62	Les monstres marins
	Les suites	63	Suites à compléter
	La mémoire	64	Mémo-cartes
		65	Tir à l'arc
		66	La nouvelle image
67		Mémor'images	
Mémoire	Rapido-jeux	68	Rapido-mania
		69	Tape-tape tambour
		70	Trieur de balles
	Jeux d'observation	71	Trouve l'intrus
		72	Le jeu des différences
		73	Si on dansait ?
	Mémo-jeux	74	Apprenti-cuisinier

Mes outils	Outils perso	75	Mon agenda
		76	Mon blog
	Outils de langue	77	Maxi-dico
		78	Traducteur
		79	Anglais découverte
	Mes collections	80	Mes créations

Catégorie 1 : Créativité

App 1. Mes animaux

A01 Mon animal virtuel

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 !

A02 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 2. Magi-miroir

A03 Les miroirs magiques

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

App 3. Créa'fun

A04 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 !

A05. Magi-kaléidoscope

Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour sélectionner un objet et appuie sur **Entrée** pour le voir en mode kaléidoscope.

App 4. Créanimaux

A06. Animaux rigolos

Créons des animaux extraordinaires ! Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour sélectionner une partie du corps de l'animal, puis appuie sur les **touches Flèches haut et bas** pour modifier les parties du corps de l'animal. Lorsque tu as terminé, appuie sur la **touche Entrée** pour voir ta création. Super : ton animal extraordinaire prend vie !

A07 Les créatures marines

Créons d'amusants animaux marins ! Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour sélectionner une partie du corps de l'animal, puis appuie sur les **touches Flèches haut et bas** pour modifier les parties du corps de l'animal. Lorsque tu as terminé, appuie sur la **touche Entrée** pour voir ta création. Super : ton animal extraordinaire prend vie !

A08 Dinos dingos

Créons des dinos rigolos ! Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour sélectionner une partie du corps de l'animal, puis appuie sur les **touches Flèches haut et bas** pour modifier les parties du corps de l'animal. Lorsque tu as terminé, appuie sur la **touche Entrée** pour voir ta création. Super : ton animal extraordinaire prend vie !

App 5. Show magique

A09 Paysages magiques

Crée ton paysage magique ! Appuie sur les **touches Flèches** pour choisir ton comédien, ta scène et ajoute des couleurs. Appuie sur la **touche Entrée** lorsque tu as terminé pour regarder le spectacle !

A10 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 !

App 6. Musique club

A11 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.

A12 Les chant des animaux

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.

A13 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 7. Les lettres

A14 Voyage en montgolfière

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

A15 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.

A16 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** correspondant aux lettres à l'écran pour trouver la réponse !

App 8. Quiz lettres

A17 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.

A18 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.

A19 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.

A20 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 !

A21 La piscine des lettres

Écoute attentivement et trouve la lettre qui correspond au son qui complète le mot. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour sélectionner une lettre ou appuie sur la **touche Lettre** du clavier pour répondre.

App 9. Quiz mots**A22 Recompose-mots débutant**

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

A23 Recompose-mots confirmé

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

A24 Recompose-mots expert

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

App 10. Les rimes**A25 Les premières rimes**

Utilise les **touches Flèches** pour choisir un mot et appuie sur la **touche Entrée** pour découvrir des mots qui riment avec le mot choisi.

A26 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 !

A27 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 !

A28 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 !

A29 Quiz rimes

Écoute attentivement le mot donné et à l'aide du clavier, tape le mot qui rime indiqué à l'écran avant qu'il ne disparaisse.

App 11. Les syllabes**A30 Apprenti'syllabes Débutant**

Découvre comment les mots sont construits avec le petit chien. Appuie sur la **touche Entrée** pour découvrir les syllabes.

A31 Apprenti'syllabes Confirmé

Découvre comment les mots sont construits avec le petit chien. Appuie sur la **touche Entrée** pour découvrir les syllabes.

A32 Apprenti'syllabes Expert

Découvre comment les mots sont construits avec le petit chien. Appuie sur la **touche Entrée** pour découvrir les syllabes.

A33 Quiz syllabes Débutant

Voyons si tu es doué avec les syllabes ! Appuie sur les **touches Flèches** et sur la **touche Entrée** pour sélectionner un mot qui correspond au nombre de syllabes demandé.

A34 Quiz syllabes Confirmé

Voyons si tu es doué avec les syllabes ! Appuie sur les **touches Flèches** et sur la **touche Entrée** pour sélectionner un mot qui correspond au nombre de syllabes demandé.

A35 Quiz syllabes Expert

Voyons si tu es doué avec les syllabes ! Appuie sur les **touches Flèches** et sur la **touche Entrée** pour sélectionner un mot qui correspond au nombre de syllabes demandé.

App 12. L'orthographe

A36 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.

A37 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.

A38 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 13. La logique

A39 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.

A40 Suites logiques confirmé

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

A41 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 14. Le calcul

A42 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.

A43 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.

A44 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.

App 15. Les signes

A45 Les signes mathématiques Débutant

C'est si amusant de nager ! Aide le petit chien à utiliser les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un symbole qui complète le problème à l'écran.

A46 Les signes mathématiques Confirmé

C'est si amusant de nager ! Aide le petit chien à utiliser les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un symbole qui complète le problème à l'écran.

A47 Les signes mathématiques Expert

C'est si amusant de nager ! Aide le petit chien à utiliser les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un symbole qui complète le problème à l'écran.

Catégorie 4 : Sciences

App 16. Les sons de la nature

A48 Sons mystérieux Débutant

Il y a de nombreux sons dans la nature. Peux-tu deviner de quel son il s'agit ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir l'illustration de ce que tu entends.

A49 Sons mystérieux Confirmé

Il y a de nombreux sons dans la nature. Peux-tu deviner de quel son il s'agit ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir l'illustration de ce que tu entends.

A50 Sons mystérieux Expert

Il y a de nombreux sons dans la nature. Peux-tu deviner de quel son il s'agit ? Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir l'illustration de ce que tu entends.

App 17. Les animaux

A51 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.

A52 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.

A53 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.

A54 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.

A55 Les classes d'animaux

Les animaux peuvent être classés dans différentes catégories. Sais-tu les classer ? Écoute attentivement la question et utilise les **touches Flèches** pour choisir l'animal de la catégorie demandée. Appuie sur la **touche Entrée** pour valider.

App 18. Les sciences de la vie

A56 Le 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.

A57 Météo magique

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

A58 Habille-toutou

Le temps change souvent ! Aide le petit chien à trouver les objets nécessaires en fonction de la météo. Utilise les **touches Flèches** pour sélectionner les objets et appuie sur la **touche Entrée** pour valider.

Catégorie 5 : Logique

App19 Les comparaisons

A59 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 !

A60 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 !

A61 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 !

A62 Les monstres marins

Petit chien au rapport ! Attrape les monstres marins de la même couleur que le monstre marin indiqué à l'écran au début du jeu pour les empêcher d'envahir le village du petit chien ! Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer !

App20 Les suites

A63 Suites à compléter

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 21. La mémoire

A64 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 !

A65 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 !

A66 La nouvelle image

Observe bien 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 !

Catégorie 6 : Mémoire

App 22. Rapido-jeux

A67 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 !

A68 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.

A69 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.

App 23. Jeux d'observation

A70 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 !

A71 Trouve l'intrus

Les aliments et les objets peuvent être classés par catégories. Essaie de trouver l'objet à l'écran qui est dans la même catégorie que les deux autres. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer.

A72 Le jeu des différences

Regarde attentivement les deux images et trouve les différences Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour jouer. Si ton score dépasse 80 points deux fois de suite, ton niveau augmente !

App 24. Mémoire-jeux

A73 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 !

A74 Apprenti-cuisinier

Suis les conseils du chef cuisinier pour préparer un bon petit plat au petit chien. Utilise les **touches Flèches** pour choisir les étapes et appuie sur **Entrée** pour confirmer.

Catégorie 7 : Mes outils

App 25. Outils perso

A75 Mon agenda

Apprends à faire ton agenda. Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour choisir un jour dans ton agenda. Appuie sur les **touches Lettres** et sur les **touches Nombres** pour ajouter des informations. Appuie sur la **touche Entrée** pour sauvegarder.

Important : il est important de sauvegarder les informations entrées dans cette activité avant d'éteindre le jouet, sinon elles ne seront pas sauvegardées.

A76 Mon blog

Entraîne-toi à écrire au clavier ! Utilise les **touches Flèches gauche et droite** pour choisir ton blog et écris dans ton blog en utilisant les **touches Lettres**.

App 26. Outils de langue

A77 Maxi-dico

Découvre les définitions de mots. Utilise les **touches Flèches** et la **touche Entrée** pour choisir un mot, tu verras ensuite sa définition et une animation à l'écran.

A78 Traducteur

Découvre des mots anglais grâce au super traducteur. Appuie sur les **touches Flèches** pour choisir un mot français et appuie sur la **touche Entrée** pour découvrir sa traduction.

A79. Anglais découverte

Teste tes connaissances en anglais ! Un mot anglais va apparaître à l'écran, connais-tu son équivalent en français ? Appuie sur les **touches Flèches** et sur la **touche Entrée** pour confirmer.

APP 27. Mes collections

A80 Mes créations

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

4. ENTRETIEN

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

5. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Ordi-tablette Genius XL Color** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles pendant quelques instants puis les remettre en place en s'assurant qu'elles sont correctement installées.
3. Mettre le jouet en marche.
4. Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
5. Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.



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

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.

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.

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.

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

Pour la France : www.vtech-jouets.com

Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr

