

vtech®

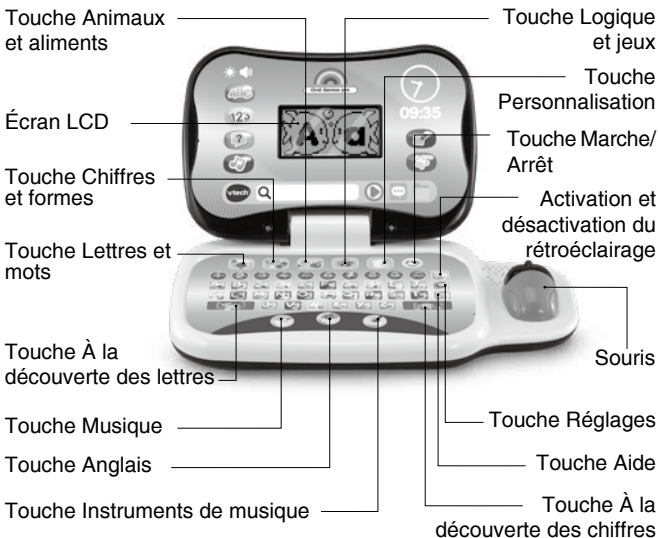
Manuel d'utilisation

Ordi Genius pro



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir l'**Ordi Genius pro** de **VTech®**. Félicitations ! Grâce à son ordinateur éducatif, votre enfant pourra apprendre tout en s'amusant à travers 20 activités de difficulté progressive. En aidant et en accompagnant un petit chat, il découvre les lettres majuscules et minuscules, leur prononciation, les mathématiques, les formes, les animaux, les aliments, la logique et bien plus encore ! Votre enfant pourra aussi écouter des mélodies et personnaliser son **Ordi Genius pro** en créant un personnage et en choisissant un fond d'écran, une mélodie de fond et un aliment préféré.



CONTENU DE LA BOÎTE

- L'Ordi Genius pro de VTech®
- Un guide de démarrage rapide

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.

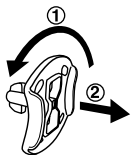
WARNING:

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 :

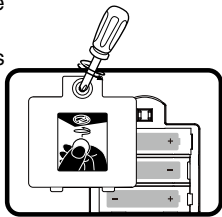


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur 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 AA/LR6 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.

FONCTIONNALITÉS

1. Touche Marche/Arrêt

Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer ou éteindre l'**Ordre Genius pro**.

2. Touche Réglages

Appuyer sur la **touche Réglages** pour régler le volume sonore et ajuster le contraste de l'écran. Déplacer la **souris** vers la gauche ou la droite pour faire les réglages et appuyer sur la **souris** pour confirmer les modifications.

3. Touche Aide

Appuyer sur la **touche Aide** pour réécouter les consignes et questions ou avoir des indices.

4. Activation et désactivation du rétroéclairage

Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver le rétroéclairage de l'écran.

5. Touche Lettres et mots

Appuyer sur la **touche Lettres et mots** pour découvrir les activités liées au langage. Il y a 4 activités dans ce mode de jeu. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une activité puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

6. Touche Chiffres et formes

Appuyer sur la **touche Chiffres et formes** pour découvrir les activités liées aux chiffres, au calcul et aux formes. Il y a 4 activités dans ce mode de jeu. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une activité puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

7. Touche Animaux et aliments

Appuyer sur la **touche Animaux et aliments** pour découvrir les animaux, leurs empreintes et apprendre à classer les fruits et légumes. Il y a 3 activités dans ce mode de jeu. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une activité puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

8. Touche Logique et jeux

Appuyer sur la **touche Logique et jeux** pour jouer à des jeux de logique. Il y a 3 activités dans ce mode de jeu. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une activité puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

9. Touche Personnalisation

Appuyer sur la **touche Personnalisation** pour choisir un aliment préféré, un fond d'écran, une mélodie et créer un personnage.

10. Touche À la découverte des lettres

Appuyer sur la **touche À la découverte des lettres** pour découvrir les lettres, la phonétique et des mots de vocabulaire. Appuyer sur les **touches lettres** pour jouer.

11. Touche À la découverte des chiffres

Appuyer sur la **touche À la découverte des chiffres** pour découvrir les chiffres de 1 à 10. Appuyer sur les **touches chiffres** pour jouer.

12. Touche Musique

Appuyer sur la **touche Musique** pour écouter des mélodies. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour naviguer sur l'écran puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

13. Touche Anglais

Appuyer sur la **touche anglais** pour découvrir la prononciation des lettres en anglais ainsi que des mots de vocabulaire. Appuyer sur les **touches lettres** ou **chiffres** pour jouer.

14. Touche Instruments de musique

Appuyer sur la **touche Instruments de musique** pour découvrir les instruments et les écouter. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour naviguer sur l'écran puis appuyer sur la **souris** pour valider le choix.

15. Souris

Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite ou de haut en bas pour naviguer sur l'écran puis appuyer sur la **souris** pour valider un choix.



16. Touches chiffres



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

17. Niveaux évolutifs

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

18. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, l'ordinateur s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour le rallumer, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Le jouet s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Une notification indiquant de changer les piles apparaîtra dès lors à l'écran.

NOTE : si le jouet s'éteint lorsqu'il est utilisé, il est conseillé de changer les piles.

ACTIVITÉS

L'**Ordi Genius pro** contient 20 activités éducatives et ludiques.

LETTRES ET MOTS

1. L'ordre des lettres

Il faut aider le chat à traverser le pont en lettres pour aller de l'autre côté de la rivière. Pour traverser, retrouver la bonne lettre pour compléter la suite de lettres dans l'ordre alphabétique. Déplacer la **souris** vers le haut ou vers le bas pour choisir une lettre puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



2. Le quiz des lettres

Quatre lettres sont affichées à l'écran. Écouter la consigne pour trouver la bonne lettre majuscule ou minuscule. Déplacer la **souris** pour choisir une lettre puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix. Vite, il faut répondre dans les 30 secondes !



3. La lettre manquante

Il faut aider le chat à retrouver la lettre manquante du mot. Un mot apparaît à l'écran. Trouver la lettre manquante parmi les trois propositions pour compléter le mot. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une lettre puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



4. Où est le chat ?

Ce petit jeu de cache-cache avec le chat permet de découvrir les prépositions ! Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une situation puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



CHIFFRES ET FORMES

5. Les formes

Le chat va aider votre enfant à découvrir les formes. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir une forme puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix et la voir se transformer en un objet.



6. Compte-formes

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



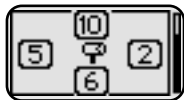
7. La pêche aux chiffres

Partons à la pêche aux chiffres et nombres ! Des poissons numérotés font des sauts hors de l'eau. Suivre les consignes pour attraper les poissons en comptant de 2 en 2, de 5 en 5 ou de 10 en 10. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour attraper le poisson suivant. Il y a 5 poissons à attraper par question.



8. Le quiz des chiffres

4 nombres sont affichés à l'écran. Suivre les consignes pour choisir le nombre qui est plus grand ou plus petit que le nombre donné. Déplacer la **souris** pour choisir un chiffre puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



ANIMAUX ET ALIMENTS

9. Quiz des animaux

Choisir une image pour entendre le cri de l'animal et voir ses empreintes. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un animal puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



10. Détective des animaux

Dans ce petit jeu, il faut aider le chat à reconnaître le cri ou les empreintes de l'animal caché. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un animal puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



11. Fruits et légumes

Le chat voudrait emporter quelques fruits et légumes pour remplir son frigo. Il y a 10 fruits et légumes à l'écran. Il faut aider le chat à choisir les bons aliments en écoutant bien les consignes. Le nombre d'aliments corrects sélectionnés apparaît en bas de l'écran. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un aliment puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



LOGIQUE ET JEUX

12. Réparations

Le chat voudrait réparer sa maison. Un des murs a un trou ressemblant à une forme. Choisir la forme adaptée pour réparer le mur. Déplacer la souris vers le haut ou vers le bas pour choisir un aliment puis appuyer sur la souris pour confirmer le choix.



13. Partie de pêche

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



14. À travers la rivière

Vite ! Il faut aider le chat à traverser la mer sur des blocs de glace en moins d'une minute en le guidant. Déplacer la souris pour guider le chat d'un bloc à l'autre.



15. Personnalisation

Il est possible de personnaliser l'**Ordi Genius pro** ! Votre enfant peut choisir un avatar, une musique de fond ou bien indiquer son aliment préféré entre autres.

- 1) Avatar : créer le propre avatar de votre enfant en choisissant sa coiffure, ses yeux, son nez et sa bouche.
- 2) Aliment préféré : choisir l'aliment préféré de votre enfant. En appuyant sur la première lettre de l'aliment, votre enfant l'entendra prononcé et l'image de l'aliment s'affichera à l'écran lorsqu'il joue.
- 3) Fond d'écran : choisir le fond d'écran qui apparaîtra lorsque votre enfant allumera son **Ordi Genius pro**.



- 4) Mélodie d'accueil : choisir une mélodie d'accueil qui sera jouée lorsque votre enfant allumera son **Ordi Genius pro**.



16. À la découverte des lettres

Appuyer sur la **touche À la découverte des lettres** pour découvrir les lettres, leurs sons et des mots de vocabulaire. Appuyer sur une **touche lettre** pour jouer.



17. À la découverte des chiffres

Appuyer sur la **touche À la découverte des chiffres** pour découvrir les chiffres. Appuyer sur une **touche chiffre** pour jouer.



18. Musique

Amusons-nous en musique ! Il y a 30 mélodies à découvrir dans 3 styles musicaux différents : rock, jazz et musique country. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un style de musique puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix. Appuyer ensuite sur une **touche chiffre** pour choisir une mélodie. Appuyer sur les **touches lettres** pour ajouter des sons rigolos.



19. Anglais

Appuyer sur les **touches lettres** ou **chiffres** pour découvrir des mots d'anglais.



20. Instruments de musique

Aide le chat à découvrir les instruments. Choisir un instrument pour découvrir son nom et entendre le son qu'il produit. Déplacer la **souris** vers la gauche ou vers la droite pour choisir un instrument puis appuyer sur la **souris** pour confirmer le choix.



ENTRETIEN

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

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 toutes les piles par des piles neuves.

Si le problème persiste, merci de contacter le service consommateurs.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

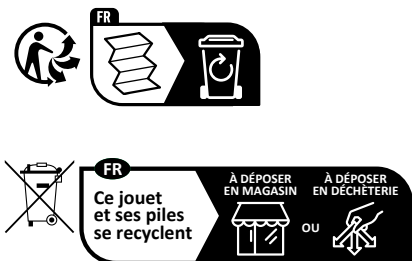
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

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.



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



TM & © 2023 VTech Holdings Limited.
Tous droits réservés.
IM-524803-000
Version:0