Manuel d'utilisation

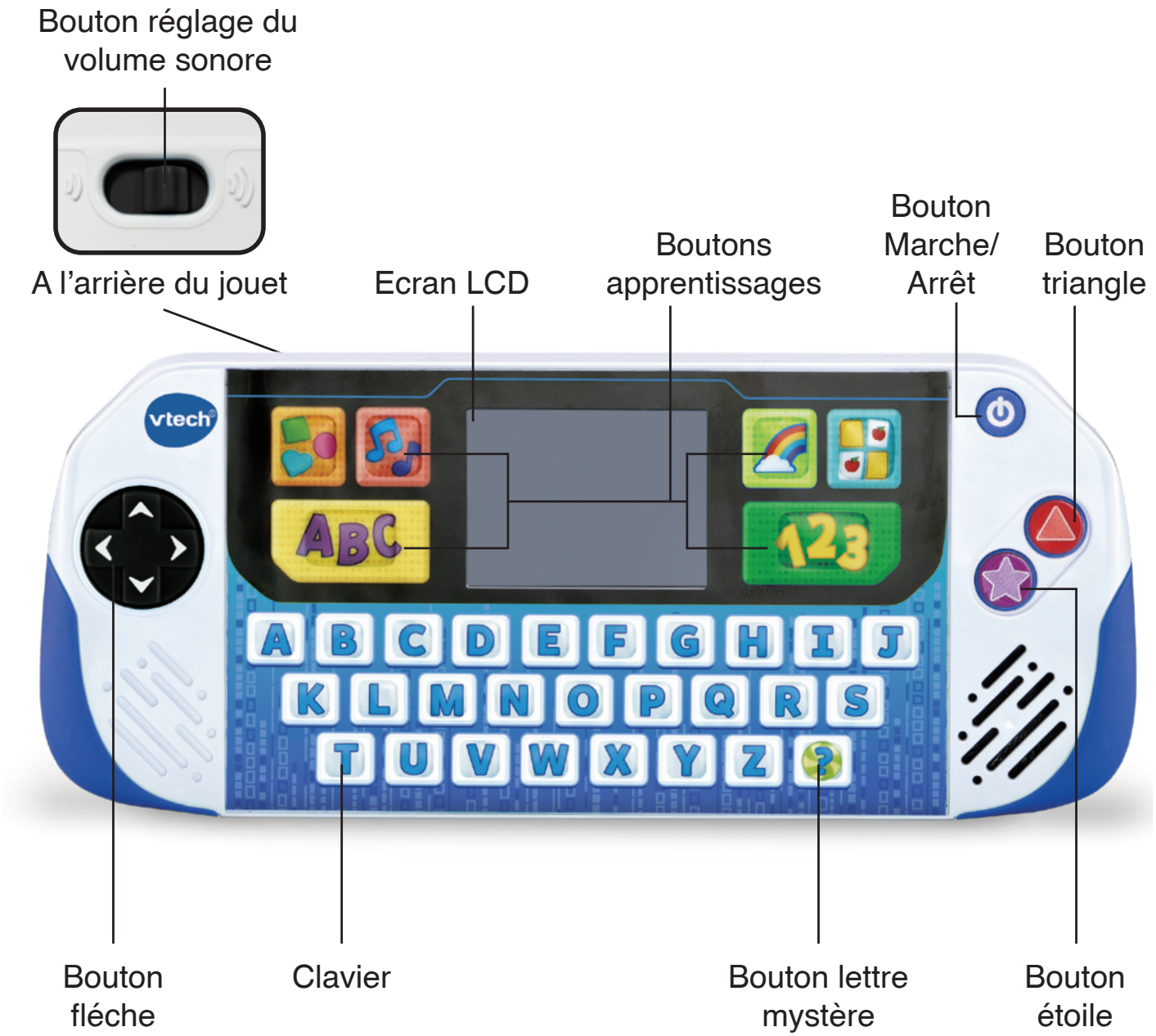
Genius Fun, ma console éducative



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Fun, Ma console éducative** de **VTech®**.

Félicitations ! Genius Fun, Ma console éducative est conçue pour initier les enfants au plaisir des jeux éducatifs. L'exploration ludique des lettres, des chiffres, des formes, des couleurs et des motifs permet de renforcer l'apprentissage ces notions grâce à des commandes simples et des défis amusants.



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Genius Fun, ma console éducative**
- 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.

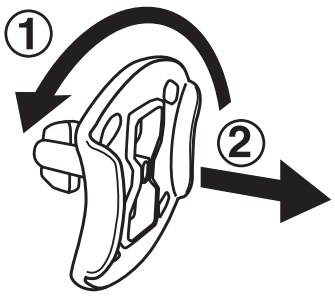
NOTE : il est conseillé de sauvegarder ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

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

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

Pour retirer l'attache de la boîte :



① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

Quitter le mode Démonstration

Ce produit est en mode Démonstration dans son emballage. Une fois l'emballage retiré, il est prêt à être utilisé normalement.

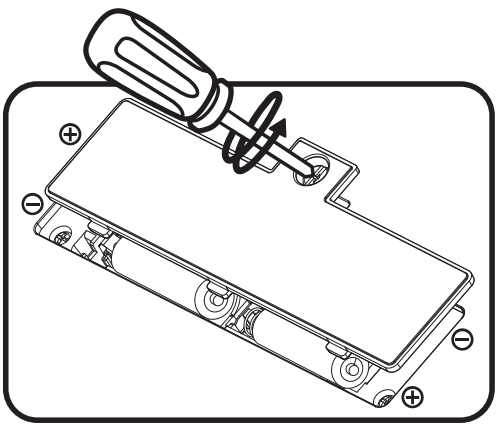
Si le produit est toujours en mode Démonstration après avoir retiré l'emballage :

- Si l'appareil est allumé, placez le bouton de volume situé à l'arrière sur le niveau faible. Le programme quittera le mode Démonstration et redémarrera l'appareil.
- Si l'appareil est éteint, placez le bouton de volume situé à l'arrière sur le niveau faible, puis appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer l'appareil. Il sera alors en mode de jeu normal.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du 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 4 piles 1,5 V 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 :

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.

IMPORTANT: BATTERY INFORMATION

- Insert batteries with the correct polarity (+ and -).
- Do not mix old and new batteries.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc) or rechargeable batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Remove batteries during long periods of non-use.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of batteries in fire.

RECHARGEABLE BATTERIES:

- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not charge non-rechargeable batteries.

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.

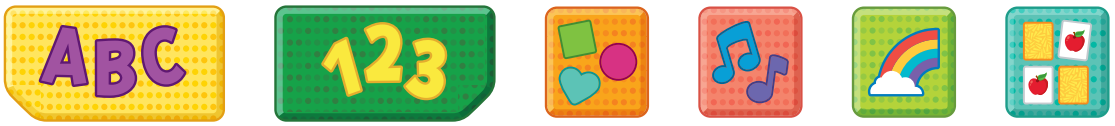
FONCTIONNALITÉS

1. Bouton Marche/Arrêt

Pour allumer l'appareil, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt.

Appuyez de nouveau sur le bouton Marche/Arrêt pour éteindre l'appareil.

2. Boutons apprentissages



Appuyez pour choisir l'un des 6 groupes d'activités : lettres, chiffres, formes, musique, couleurs et logique.

3. Clavier



Appuyez pour entendre les lettres, leurs sons et voir les animations associées, ou appuyez pendant le jeu lorsque cela est demandé.

4. Bouton fléches

Utilisez les fléches lors des jeux pour contrôler Pixi et faire vos choix.

5. Bouton étoile

Appuyez pour confirmer une sélection ou pour faire sauter et danser Pixi.

6. Bouton triangle

Appuyez pour répéter les instructions.

7. Bouton lettre mystère 

Observez la lettre mystère, puis trouvez et appuyez sur la lettre correspondante.

8. Contrôle du volume sonore 

Fais glisser le bouton vers la gauche pour diminuer le volume et vers la droite pour l'augmenter. 

9. Arrêt automatique

Afin de préserver la durée de vie des piles, Genius Fun, ma console éducative s'éteint automatiquement après 45 secondes d'inactivité.

L'appareil peut être rallumé en appuyant sur le bouton Marche/Arrêt.

Il s'éteindra également automatiquement lorsque les piles sont très faibles. Un message d'avertissement s'affichera à l'écran pour indiquer qu'il faut remplacer les piles.

Note :

Si l'appareil s'éteint pendant l'utilisation, veuillez installer de nouvelles piles.

ACTIVITÉS

Genius Fun, ma console éducative comprend les activités suivantes :

LETTRES

1. La lettre cachée

Appuie sur une lettre du clavier pour deviner la lettre que Pixi cache.



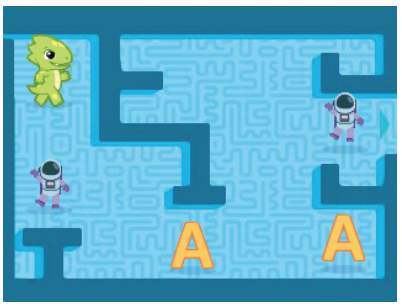
2. A fond les bateaux

Utilise le bouton flèche pour diriger le bateau de Pixi tout en attrapant les lettres dans l'ordre alphabétique. Évite les obstacles et les chiffres.



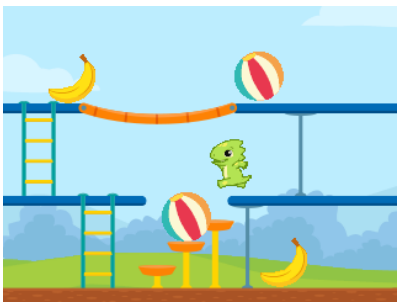
3. Lettres fantatisques

Utilise le bouton flèche pour aider Pixi à traverser le labyrinthe en collectant des lettres et des objets associés.



4. La récrée des lettres

Récupère des lettres et des objets en courant dans l'aire de jeux avec Pixi. Utilise le bouton flèche pour te déplacer et le bouton étoile pour sauter. À la fin, retrouve les lettres collectées sur le clavier.



CHIFFRES

1. Le festin des oiseaux



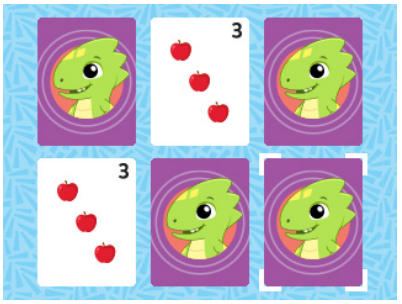
Aide Pixi à nourrir les oiseaux. Utilise le bouton flèche pour choisir un oiseau, puis appuie sur le bouton étoile pour le nourrir. Donne à chaque oiseau le nombre de baies indiqué sur sa poitrine.

2. Chiffres magiques



Aide Pixi à sortir du labyrinthe en récupérant les chiffres dans le bon ordre à l'aide du bouton flèche. Évite les chiffres qui ne sont pas dans la bonne séquence.

3. Associe les chiffres



Joue aux cartes avec Pixi ! Utilise le bouton flèche pour choisir une carte, puis appuie sur le bouton étoile pour la retourner. Trouve deux cartes avec le même nombre d'objets pour former une paire.

FORMES

1. Formes à croquer



Choisis les formes de fruits correspondantes pour préparer un en-cas pour Pixi ! Utilise le bouton flèche pour sélectionner une forme, puis appuie sur le bouton étoile pour la placer sur le bâton.

2. Associe les formes



Joue aux cartes avec Pixi ! Utilise le bouton flèche pour choisir une carte, puis appuie sur le bouton étoile pour la retourner. Trouve deux cartes avec la même forme pour former une paire.

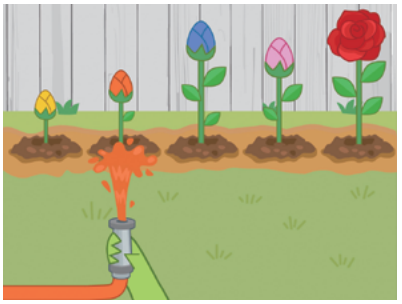
3. Course de kart



Attrape les bonnes formes en fonçant vers la ligne d'arrivée avec Pixi ! Évite les obstacles et les mauvaises formes à l'aide du bouton flèche.

COULEURS

1. Jardin arc-en-ciel



Associe la couleur de l'eau à celle de la fleur pour la faire pousser. Utilise le bouton flèche pour déplacer le tuyau de gauche à droite.

2. La fête des boules de gomme



Attrape toutes les boules de gomme ! Ensuite, choisis-en 2 pour que Pixi les mâche. Quelle couleur vont-elles donner ? Utilise le bouton flèche pour choisir et le bouton étoile pour confirmer. Regarde Pixi faire une bulle pour mélanger les couleurs.

3. L'escalade des couleurs



Aide Pixi à atteindre le sommet en suivant le bon chemin de couleurs. Utilise le bouton flèche pour te déplacer latéralement et appuie sur la flèche haut ou sur le bouton étoile pour grimper.

MUSIQUE

1. Bouges en rythme



Fais danser Pixi ! Lorsque les flèches deviennent vertes, appuie sur le bouton flèche correspondant.

2. Tous en piste



Place à l'impro ! Appuie sur le bouton étoile, le bouton triangle, le bouton flèche et les lettres pour voir Pixi danser.

3. Impro musicale



Utilise le bouton flèche pour choisir un instrument, puis appuie sur le bouton étoile pour regarder Pixi en jouer.

LOGIQUE

1. Collection de créatures



Aide Pixi à attraper les petites créatures pour compléter le motif.
Appuie sur les boutons flèches pour te déplacer et sur le bouton étoile pour récupérer les créatures.

2. Prend la pose



Utilise les boutons fléchés pour déplacer Pixi jusqu'au plongeoir avec la pose correspondante.
Appuie sur le bouton étoile pour confirmer.
Si c'est correct, il plonge ! Sinon, il fait un plat !

3. Associe les images



Joue aux cartes avec Pixi !
Utilise les boutons fléches pour choisir une carte, puis appuie sur le bouton étoile pour la retourner.
Trouve deux cartes avec la même image pour former une paire.

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.

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 PROBLÈMES

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

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

PHÉNOMÈNES ENVIRONNEMENTAUX

Les décharges électrostatiques peuvent provoquer un dysfonctionnement du jouet. Si cela se produit, maintenir le **bouton Marche/Arrêt** enfoncé pendant 50 secondes jusqu'à ce que l'appareil s'éteigne,

puis maintenir le **bouton Marche/Arrêt** enfoncé pendant 3 secondes

pour le rallumer. Il est également possible de retirer les piles, puis de les réinstaller avant de rallumer l'appareil.

Besoin d'aide sur nos produits ?

Pour la France, la Belgique et la Suisse francophones :

www.vtech-jouets.com, rubrique Assistance.

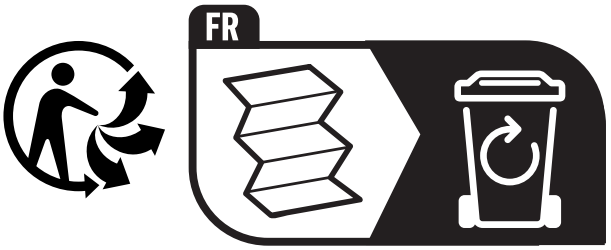
Pour le Canada : www.vtechkids.ca/fr, rubrique Soutien.

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.





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

© 2026 VTech.
Tous droits réservés.
IM-623600-002
Version:0