

vtech®

Manuel d'utilisation

Genius® Ecriture



Chers parents,

*Chez **VTech**[®], nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et renforcer le désir d'apprendre de l'enfant.*

*Toute la technologie **VTech**[®] est mise au service de la connaissance, que ce soit en mathématiques, en orthographe, en géographie, en histoire... Chez **VTech**[®], nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Tu viens de recevoir **Genius® Ecriture** de **VTech®**. Félicitations ! Ce jeu offre 36 activités ludiques de maths, de français, de logique, de mémoire, de dessin et de musique. Grâce au stylet magique, les lettres et les chiffres que tu traces sur la zone d'écriture s'affichent à l'écran. **Genius® Ecriture** peut ainsi te corriger et te permettre de progresser tout en t'amusant !

Avec ses boutons d'activités et son clavier azerty professionnel, tu pourras facilement choisir tes activités et répondre aux questions. Léo et Léa, tes nouveaux compagnons de jeu, te guideront dans les activités et t'encourageront dans tes progrès. Les nombreuses animations, la chanson chantée et les 10 mélodies complètent parfaitement ce petit ordinateur portable que tu pourras emporter partout !



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

CONTENU DE LA BOITE

- **Genius® Ecriture**
- Un manuel d'utilisation

1. ALIMENTATION

Genius® Ecriture fonctionne avec 3 piles LR6/AA pour permettre de le transporter partout, ou avec un adaptateur (9 V, 300 mA, d.c. à centre positif).

1.1. PILES

1.1.1. INSTALLATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu.
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.



1.1.2. MISE EN GARDE

Nous vous recommandons l'utilisation exclusive de piles alcalines pour des performances maximales. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- 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 -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jeu.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.

- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu pendant 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



1.2. ADAPTATEUR



Utiliser un adaptateur universel de type 9 V, 300 mA, d.c. 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 à gauche** du jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
 - Ce jeu est muni d'un arrêt automatique.
 - En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu et débrancher l'adaptateur pendant environ 15 secondes. Rebrancher ensuite l'adaptateur, puis rallumer le jeu.

1.2.2. MISE EN GARDE

- Ce jeu n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.

- Ce jeu ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech®** (voir le paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur 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 l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été réparé (l'adaptateur doit être retourné à **VTech®** pour remplacement).
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

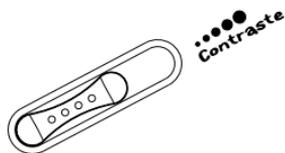
2. POUR COMMENCER A JOUER...

2.1. MARCHE/ARRET

Appuie sur  pour mettre **Genius® Ecriture** en marche. Appuie sur  pour l'éteindre.

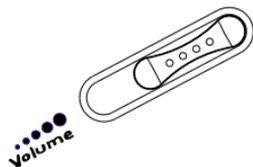
2.2. REGLAGE DU CONTRASTE

Pour ajuster le contraste, utilise le curseur situé en bas, à droite de l'écran. Déplace le curseur vers la droite pour augmenter le contraste ou vers la gauche pour le diminuer.



2.3. REGLAGE DU VOLUME

Pour ajuster le volume, utilise le curseur situé sous le curseur de contraste. Déplace le curseur vers la droite pour augmenter le volume et vers la gauche pour le baisser.



3. COMMANDES

3.1. BOUTONS DE CATEGORIES

Genius® Ecriture possède 36 activités éducatives et ludiques réparties en 8 catégories.



Apprenti'lettres

Majuscules, Minuscules, Trouve la lettre, Ordo'lettres, Devine la lettre.



Mots

Histoires de lettres, Première lettre, Lettre manquante, Mots animés.



Apprenti'chiffres

Anima'chiffres, Le plus grand, Le plus petit, Devine le chiffre, Chiffre mystère.



Temps

Quel temps fait-il ?, Les saisons, Le jour d'après, Le mois d'après.



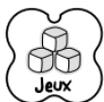
Quiz

Les ombres, Complète le puzzle, Deux par deux, Quiz'animaux, Miroir.



Musique

La chanson de l'alphabet, Chef d'orchestre, Juke box.



Jeux

Danse avec moi, Magicien, Labyrinthe.



Test QI

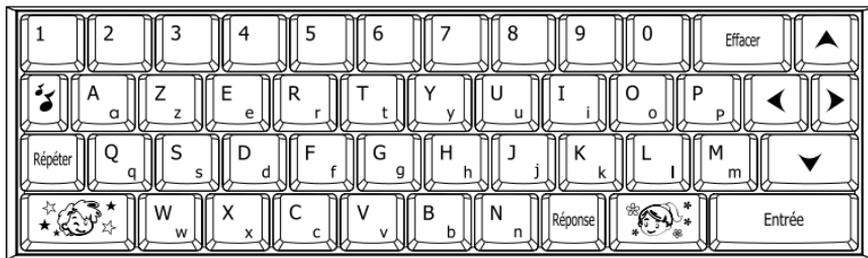
Puissance 3, Les suites, Mémo'cartes.

3.2 BOUTONS D'ACTIVITES

Il est possible d'accéder directement aux activités suivantes en appuyant sur la touche correspondante.

Apprenti'lettres	Apprenti'chiffres	Dessin	Contre la montre

3.3. CLAVIER



Genius® Ecriture est équipé d'un clavier azerty professionnel.

3.4. TOUCHES DE FONCTION



Appuie sur cette touche pour valider ta réponse.



Appuie sur cette touche pour écouter de nouveau l'énoncé de la question.



Appuie sur cette touche pour effacer du texte.



Appuie sur cette touche pour connaître la réponse correcte à la question.



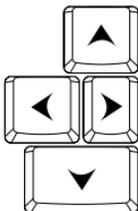
Appuie sur cette touche pour jouer avec Léo.



Appuie sur cette touche pour jouer avec Léa.



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



Utilise les touches directionnelles pour choisir une activité et répondre aux questions.

3.5. STYLET MAGIQUE ET ZONE DE RECONNAISSANCE D'ÉCRITURE

Le stylet magique et la zone de reconnaissance d'écriture ont été spécialement conçus pour permettre à **Genius® Ecriture** de reconnaître les lettres ou les chiffres que tu as écrits et vérifier s'ils sont corrects ou non pour te permettre de progresser en t'amusant !

Lorsque tu as fini de tracer une lettre ou un chiffre, appuie sur la case  de la zone d'écriture pour que le système de reconnaissance d'écriture **VTech®** l'analyse.

Appuie sur la case  pour effacer ce que tu as tracé à l'écran et utilise la gomme magique pour effacer ce que tu as tracé sur la zone d'écriture.

Techniques d'écriture des lettres majuscules, minuscules et des chiffres



4. DESCRIPTION DES ACTIVITES

4.1. ACTIVITES D'ECRITURE

Pour accéder directement à l'une de ces activités, appuie sur les boutons situés à gauche et à droite de la zone d'écriture.

1) Apprenti'lettres



Appuie sur une lettre ou sélectionne une lettre avec les touches directionnelles et appuie sur **Entrée. Genius® Ecriture** te donne le modèle à l'écran. Avec le stylet magique, trace la lettre sur la zone d'écriture et appuie sur  ou sur **Entrée** lorsque tu as fini.

2) Apprenti'chiffres



Appuie sur un chiffre ou sélectionne un chiffre avec les touches directionnelles et appuie sur **Entrée. Genius® Ecriture** te donne le modèle à l'écran. Avec le stylet magique, trace le chiffre sur la zone d'écriture et appuie sur  ou sur **Entrée** lorsque tu as fini.

3) Dessin



A l'aide du stylet magique, dessine une image sur la zone d'écriture. Lorsque tu as fini, appuie sur la case  ou sur **Entrée** pour voir ton image s'animer à l'écran !

4) Contre la montre



Cette activité va te permettre de tester ta rapidité : pendant une minute, **Genius® Ecriture** choisit des lettres majuscules, minuscules ou des chiffres. A toi de les écrire le plus vite possible ! Combien de lettres parviendras-tu à écrire dans la limite du temps imparti ?

4.2. ACTIVITES DE LETTRES



1) Lettres majuscules

Genius® Ecriture te montre comment écrire une lettre majuscule. Avec le stylet magique, trace la lettre correspondante sur la zone d'écriture et appuie sur



ou sur **Entrée** lorsque tu as fini.

2) Lettres minuscules

Genius® Ecriture te montre comment écrire une lettre minuscule. Avec le stylet magique, trace la lettre correspondante sur la zone d'écriture et appuie sur



ou sur **Entrée** lorsque tu as fini.

3) Trouve la lettre !

Léo te demande de trouver une lettre parmi les cinq lettres affichées à l'écran. Utilise les touches directionnelles et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux également taper la lettre directement sur le clavier ou tracer la lettre demandée sur la zone d'écriture pour donner la réponse.

4) Ordo'lettres

Quatre lettres majuscules apparaissent à l'écran dans le désordre. A toi de les remettre dans l'ordre alphabétique. Utilise les touches directionnelles et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi tracer les lettres dans l'ordre sur la zone d'écriture pour répondre.

5) Devine la lettre !

Grâce aux indices que te donne Léa, trouve la première lettre du mot. Pour répondre, tape la lettre directement sur le clavier ou trace la lettre sur la zone d'écriture.

4.3. ACTIVITES DE MOTS



1) Histoires de lettres

Appuie sur une lettre ou écris une lettre avec le stylet magique et appuie sur



pour voir l'animation d'un mot commençant par cette lettre.

2) Première lettre

Une illustration, puis le mot correspondant apparaissent à l'écran. Il manque la première lettre du mot. A toi de la retrouver ! Pour cela, tape la lettre directement sur le clavier ou trace-la sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

3) Lettre manquante

Une illustration, puis le mot correspondant apparaissent à l'écran. Il manque une lettre dans le mot. A toi de la retrouver ! Pour cela, tape la lettre directement sur le clavier ou trace-la sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

4) Mots animés

Avec le stylet magique, trace une lettre ou appuie sur une lettre pour voir un mot commençant par cette lettre et l'animation correspondante.

4.4. ACTIVITES DE CHIFFRES



1) Anima'chiffres

Appuie sur un chiffre ou écris un chiffre avec le stylet magique et appuie sur  pour voir l'animation correspondante.

2) Le plus grand

Trois chiffres apparaissent à l'écran. Trouve le plus grand ! Utilise les touches directionnelles pour sélectionner le chiffre et appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. Pour répondre plus rapidement, tape le chiffre directement sur le clavier ou trace-le sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

3) Le plus petit

Trois chiffres apparaissent à l'écran. Trouve le plus petit ! Utilise les touches directionnelles pour sélectionner le chiffre et appuie sur **Entrée** pour valider ta réponse. Pour répondre plus rapidement, tape le chiffre directement sur le clavier ou trace-le sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

4) Devine le chiffre !

Une suite incomplète de chiffres apparaît à l'écran. Retrouve le chiffre manquant ! Pour répondre, tape le chiffre manquant ou trace-le sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

5) Chiffre mystère

Léa te demande de trouver le chiffre auquel elle pense. Ecoute attentivement les indices et tape le chiffre sur le clavier ou trace-le sur la zone d'écriture pour donner la réponse.

4.5. TEMPS



1) Quel temps fait-il ?

Léa te donne un indice sur le temps qu'il fait. Choisis l'illustration correcte parmi les différentes propositions. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour sélectionner la réponse et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

2) Les saisons

Le nom d'une saison apparaît à l'écran. Choisis l'illustration correcte parmi les différentes propositions. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour sélectionner la réponse et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

3) Le jour d'après

Léo prononce un jour de la semaine. A toi de trouver celui qui vient après ! Pour répondre, utilise les touches directionnelles et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

4) Le mois d'après

Léa prononce un mois de l'année. A toi de trouver celui qui vient après ! Pour répondre, utilise les touches directionnelles et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

4.6. QUIZ



a) Les ombres

Trouve l'image qui correspond à l'ombre. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour trouver la bonne réponse. Appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

2) Complète le puzzle

Une pièce de puzzle apparaît à gauche de l'écran. Parmi les pièces qui défilent à droite de l'écran, sélectionne la pièce qui correspond. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour sélectionner la réponse et appuie sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique

3) Deux par deux

Huit cartes apparaissent à l'écran pendant quelques secondes, puis se retournent. Sélectionne les cartes identiques pour reconstituer les paires. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour sélectionner les cartes et appuie sur **Entrée** pour confirmer ton choix. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

4) Quiz'animaux

Parmi les animaux qui défilent, trouve l'animal dont tu entends le cri. Pour cela, utilise les touches directionnelles pour sélectionner la réponse et appuie sur **Entrée** pour confirmer ton choix. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

5) Miroir

Un personnage apparaît à gauche de l'écran. Utilise les touches directionnelles pour faire défiler les personnages de droite et retrouve celui dont tu vois l'image dans le miroir. Appuie sur **Entrée** pour confirmer ton choix. Tu peux aussi appuyer sur la case  de la zone d'écriture avec le stylet magique.

4.7. MUSIQUE



1) La chanson de l'alphabet

Léo commence à chanter la chanson de l'alphabet, puis la chanson s'arrête. Aide Léo à trouver la lettre qui vient après pour que la chanson continue ! Pour cela, tape la lettre directement sur le clavier ou trace-la sur la zone d'écriture et appuie sur  lorsque tu as fini.

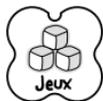
2) Juke-box

Genius® Ecriture propose 10 mélodies. Pour écouter une mélodie, appuie sur un chiffre ou écris un chiffre avec le stylet magique et appuie sur  lorsque tu as fini.

3) Chef d'orchestre

Dans cette activité, c'est toi qui diriges la musique ! Appuie sur un chiffre pour sélectionner une mélodie. Avec le stylet, trace une ligne vers le haut ou vers le bas pour monter ou baisser la mélodie d'un ton. Trace une ligne vers la droite ou vers la gauche pour accélérer ou ralentir le tempo de la mélodie.

4.8. JEUX



1) Danse avec moi !

Léo est un fan de danse ! Il effectue des pas que tu dois reproduire. Utilise les touches directionnelles ou le stylet pour les réaliser dans l'ordre correct !

2) Magicien

Un lapin apparaît à l'écran, puis disparaît sous l'un des 3 chapeaux. Les chapeaux se mélangent. A toi de trouver sous quel chapeau le lapin se cache ! Pour cela, utilise les touches directionnelles et la touche **Entrée** ou le stylet magique pour donner la réponse.

3) Labyrinthe

Aide Léa à sortir de ce labyrinthe ! Utilise les touches directionnelles pour la guider vers la sortie !

4.9. TEST QI



1) Puissance 3

Place tes pions dans la grille de façon à former une ligne et à empêcher ton adversaire de former une ligne avec ses pions. Utilise les touches directionnelles pour sélectionner la case et appuie sur **Entrée** pour valider.

2) Les suites

Trouve la pièce qui manque pour compléter la suite. Pour cela, utilise les touches directionnelles et la touche **Entrée** pour valider ou le stylet magique pour donner la réponse.

3) Mémo'cartes

L'ami de Léo apparaît à gauche de l'écran. Utilisez les touches directionnelles pour faire défiler les personnages à droite de l'écran et pour retrouver l'ami de Léo. Appuyez sur **Entrée** pour valider. Tu peux aussi utiliser le stylet magique et appuyer sur la case  de la zone d'écriture.

5. A NOTER !

5.1. ENTRETIEN

- Prendre soin de déconnecter l'adaptateur du secteur et du jeu avant de le nettoyer.
- Pour nettoyer **Genius® Ecriture**, utiliser un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le jeu dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5.2. GARANTIE

Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.

Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech®**. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction.

Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant 1 an à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech®** de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.
2. La garantie **VTech®** ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech®**, écran ou pièces endommagés suite à la chute du jouet...).

3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en **recommandé sans accusé de réception** à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH - VTECH Electronics Europe SA

2-6 rue du Château-d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

4. Nous vous demandons de joindre au colis :
- une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
 - un courrier sur lequel vous noterez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).
5. Nous nous engageons à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.
6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).
7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires, ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Services consommateurs VTech

VTech Electronics Europe SA

2-6 rue du Château-d'eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

VTech Electronics Canada Ltd,

5407 Eglinton Avenue West,

Suite 103,

Etobicoke,

Ontario,

Canada M9C 5K6

Tél. : 1 877 352 8697

© 2004 VTech®
Imprimé en Chine
91-xxxx-000 (法)