

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Genius Fun[®]

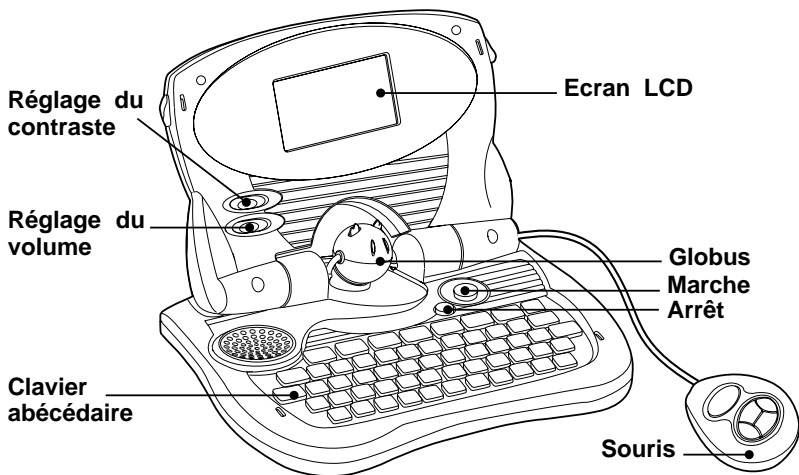


Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes persuadés que nos enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à 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.

1. INTRODUCTION

Tu viens de recevoir **Genius Fun®** de **VTech®**. Félicitations ! Ce jeu propose 22 activités qui te permettront d'apprendre tout en t'amusant. Ces 22 activités t'aideront dans l'apprentissage des lettres, des mots et du calcul ainsi que dans l'apprentissage de l'heure et de la musique. **Genius Fun®** te propose également de nombreux jeux. Quant à moi, je m'appelle Globus et j'habite dans une bulle juste en dessous de l'écran. Je parle, je chante, je danse et je t'accompagne dans cette aventure éducative !



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

CONTENU DE LA BOÎTE :

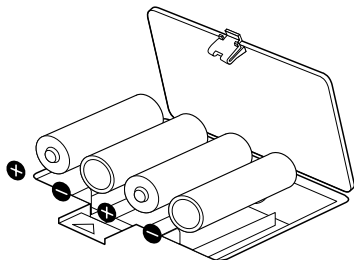
- **Genius Fun®**
- Une souris
- Un manuel d'utilisation

Important : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

2. ALIMENTATION

2. 1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Fun®** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous le jeu.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment.



2. 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 tenter 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.

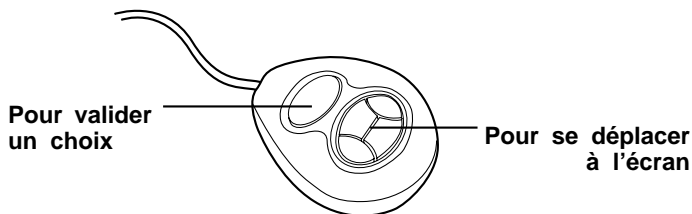
Notes :

- **Genius Fun®** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Genius Fun®**, appuyer sur le bouton **MARCHE**.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jeu plus de 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).



3. SOURIS

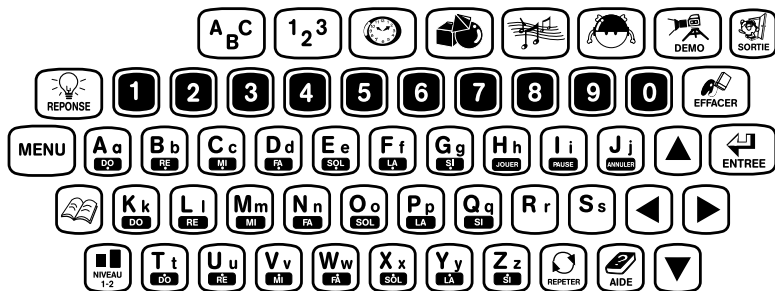
1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la prise souris dans la connexion souris située à l'arrière du jeu.
3. Mettre le jeu en marche.




4. L'utilisation de la souris peut être remplacée par les flèches de couleur du clavier. Comme les flèches de couleur du clavier, les boutons de couleur de la souris permettent de répondre aux activités des livrets d'extension.


4. CLAVIER

4. 1. SELECTEUR D'ACTIVITE





Genius Fun® possède un sélecteur d'activité en haut du clavier. Il permet de sélectionner 6 domaines d'activités éducatives et ludiques.


Appuie sur la touche  pour accéder aux activités de lettres.

Appuie sur la touche  pour accéder aux activités de nombres.

Appuie sur la touche  pour apprendre à lire l'heure.

Appuie sur la touche  pour jouer.

Appuie sur la touche  pour accéder aux activités musicales.

Appuie sur la touche  pour voir Globus danser et l'entendre parler, chanter...

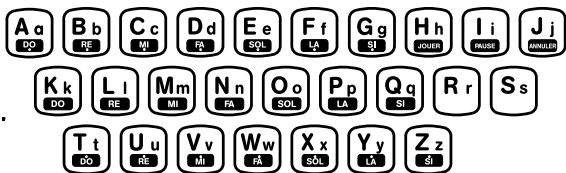
4. 2. TOUCHES CHIFFRES



Les touches chiffres sont disposées sur la deuxième rangée du clavier.

Utilise ces touches pour entrer des chiffres dans les activités de nombres et pour sélectionner le numéro d'une mélodie dans les activités de musique Anim'musique et Hit-parade.

4. 3. TOUCHES LETTRES ET TOUCHES MUSICALES



Les touches lettres permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet. Ces touches sont classées dans l'ordre alphabétique pour faciliter l'apprentissage de l'alphabet. Sur chaque touche, tu peux trouver la lettre majuscule et la lettre minuscule correspondante.

Les notes de musique se situent également sur les touches lettres du clavier. Les touches **Jouer**, **Pause** et **Annuler** (sur les touches H, I et J) sont aussi des touches musicales.

Utilise ces touches dans l'activité de musique **Compositeur**.

4. 4. TOUCHES DIRECTIONNELLES

Les touches directionnelles permettent de déplacer le curseur dans certaines activités et de reproduire le mouvement donné dans l'activité **Suis-moi** ! Ces touches servent également à la sélection de la réponse dans les activités des livrets d'extension.

- ◀ Pour déplacer le curseur vers la gauche de l'écran.
- ▲ Pour déplacer le curseur vers le haut de l'écran.
- ▶ Pour déplacer le curseur vers la droite de l'écran.
- ▼ Pour déplacer le curseur vers le bas de l'écran.

4. 5. TOUCHES DE FONCTION



Pour obtenir la bonne réponse.



Pour revenir au menu principal.



Pour accéder aux activités des livrets d'extension (vendus séparément).



Pour changer le niveau de difficulté d'une activité.



Pour obtenir une démonstration de l'activité dans laquelle on se situe.



Pour sortir d'une activité et revenir au menu d'un domaine d'activités.



Pour effacer les caractères que tu viens de taper.



Pour valider une réponse.



Pour revoir la question posée.



Pour obtenir de l'aide dans une activité.

5. POUR COMMENCER A JOUER...




5. 1. MARCHE / ARRET

1. Appuie sur le bouton **Marche**  situé en haut et à droite du clavier pour mettre **Genius Fun®** en marche.

2. Appuie sur le bouton **Arrêt**  pour éteindre **Genius Fun®**.

Remarque : **Genius Fun®** s'éteint automatiquement après quelques minutes si le joueur n'appuie sur aucune touche.

5. 2. CHOIX D'UNE ACTIVITE

1. Pour commencer à jouer, appuie sur le bouton **Marche** situé en haut et à droite du clavier.
2. Appuie sur la touche de la catégorie d'activités dans laquelle tu veux jouer.
3. Choisis une activité dans la catégorie sélectionnée. Les illustrations de chaque activité de la catégorie défilent à l'écran. Utilise les touches directionnelles pour passer plus rapidement à l'activité précédente ou suivante. Appuie sur la touche **Entrée**  lorsque l'activité désirée s'affiche à l'écran.
4. Tu vois une démonstration de l'activité choisie. Tu peux y mettre fin quand tu le désires en appuyant sur la touche **Entrée** . Ensuite, une instruction est dite : le jeu commence.
5. Pour jouer à une autre activité, appuie sur la touche **Menu**  et recommence les étapes 2, 3 et 4.

5. 3. REGLAGES

Pour une utilisation optimale du jeu, il est conseillé d'effectuer les réglages suivants :

5. 3. 1. CONTRASTE

Le curseur de réglage du contraste est situé en bas et à gauche de l'écran. Il permet de changer l'intensité lumineuse à l'écran. Pousse le curseur vers la droite pour assombrir l'écran ou vers la gauche pour l'éclaircir.

5. 3. 2. VOLUME

Le curseur de réglage du volume est situé en bas et à gauche de l'écran. Il permet d'augmenter ou de baisser le niveau sonore du jeu. Tu as le choix entre 3 niveaux sonores, mais tu ne peux pas couper le son.

5. 4. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Genius Fun[®] te propose 2 niveaux de difficulté dans la plupart des activités pour te permettre de progresser. Le niveau le plus facile est le niveau 1 et le plus difficile est le niveau 2.

Pour changer de niveau au cours d'une activité, clique sur la touche

Niveau  puis sur la touche **Entrée**  pour valider ton choix.

6. DESCRIPTION DES ACTIVITES

6. 1. ACTIVITES DE LETTRES

6. 1. 1. MAJUSCULE ET MINUSCULE



Objectif éducatif : reconnaître et associer l'écriture majuscule et minuscule des lettres.

Pour gagner : reforme la paire majuscule - minuscule.

Déroulement : une lettre majuscule (niveau 1) ou minuscule (niveau 2) est présentée à gauche de l'écran. 3 propositions apparaissent en haut et à droite de l'écran.

Parmi ces 3 propositions, retrouve l'écriture minuscule ou majuscule de la lettre de départ. Utilise les touches directionnelles pour déplacer la

sélection sous la lettre de ton choix. Appuie sur la touche **Entrée**



pour valider ta sélection.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 1. 2. CHASSE L'INTRUS



Objectif éducatif : reconnaître l'écriture majuscule et minuscule des lettres (niveau 1) et distinguer les voyelles des consonnes (niveau 2).

Pour gagner : trouve l'intrus dans la liste de lettres proposées.

Déroulement : au niveau 1, 4 lettres apparaissent à l'écran. Parmi ces 4 lettres, 3 sont écrites en majuscule et 1 est écrite en minuscule ou inversement. Trouve la lettre minuscule parmi les lettres majuscules ou la lettre majuscule parmi les lettres minuscules. Au niveau 2, 4 lettres apparaissent à l'écran : 3 consonnes et 1 voyelle ou 3 voyelles et 1 consonne. Trouve l'intrus parmi les 4 lettres proposées.

Utilise les touches directionnelles pour déplacer la sélection sous la lettre de ton choix et appuie sur la touche **Entrée**  pour valider ta sélection.


Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 1. 3. L'ORDRE ALPHABÉTIQUE



Objectif éducatif : maîtriser l'ordre alphabétique.

Pour gagner : complète correctement la suite alphabétique.

Déroulement : une suite de lettres apparaît à l'écran. Tape la lettre manquante dans cette suite et appuie sur la touche **Entrée**  pour valider ta réponse.

Remarque : au niveau 1, les lettres sont écrites en majuscule. Au niveau 2, les lettres sont écrites en minuscule.


Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 1. 4. LETTRE MANQUANTE



Objectif éducatif : écrire correctement un mot en retrouvant la lettre manquante.

Pour gagner : complète le mot sans commettre d'erreur.

Déroulement : l'illustration d'un mot est présentée à l'écran. Puis le mot apparaît sous l'illustration mais une lettre de ce mot a disparu. Tape la lettre manquante de ce mot et appuie sur la touche **Entrée**  pour valider ta réponse.

Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU
- REPONSE


6. 1. 5. APPRENTI'MOTS



Objectif éducatif : savoir écrire un mot.

Pour gagner : écris correctement le mot illustré.

Déroulement : une illustration et le mot correspondant à cette illustration s'affichent à l'écran. Mémorise le mot avant qu'il ne disparaisse puis tape-le correctement. Valide ensuite ta réponse en appuyant sur la touche

Entrée . Avant de valider, tu peux effacer des lettres en appuyant

sur la touche **Effacer** .

Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU
- REPONSE

6. 1. 6. LE BON MOT



Objectif éducatif : associer un mot à son illustration.

Pour gagner : retrouve le mot illustré.

Déroulement : une illustration apparaît. Trois mots défilent à l'écran. Lorsque le mot correspondant à l'illustration apparaît, appuie sur la

touche **Entrée**  pour valider ta réponse.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 2. ACTIVITES DE NOMBRES

6. 2. 1. COMBIEN D'ÉTOILES ?



Objectif éducatif : savoir dénombrer une quantité.

Pour gagner : compte le nombre d'étoiles dans le ciel.

Déroulement : des étoiles apparaissent à l'écran. Compte ces étoiles et tape ta réponse. Appuie ensuite sur la touche **Entrée**  pour valider ta réponse.


Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 2. 2. PLUS



Objectif éducatif : savoir additionner des nombres.

Pour gagner : trouve le résultat de l'addition.

Déroulement : une addition est disposée verticalement à l'écran. Tape le résultat de cette addition avec les touches **Chiffres** du clavier puis valide ta réponse en appuyant sur la touche **Entrée** . Avant de valider, tu peux effacer des chiffres en appuyant sur la touche **Effacer**




Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 2. 3. MOINS



Objectif éducatif : savoir soustraire des nombres.

Pour gagner : trouve le résultat de la soustraction.

Déroulement : une soustraction est disposée verticalement à l'écran. Tape le résultat de cette soustraction avec les touches **Chiffres** du clavier puis valide ta réponse en appuyant sur la touche **Entrée** . Avant de valider, tu peux effacer des chiffres en appuyant sur la touche **Effacer**



Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 2. 4. LE BON POIDS




Objectif éducatif : associer une quantité à un nombre (niveau 1) et réaliser des additions (niveau 2).


Pour gagner : compte le nombre de poids sur la balance (niveau 1) ou réalise l'addition proposée (niveau 2) pour équilibrer les 2 plateaux.


Déroulement :

- Au niveau 1, un certain nombre de poids apparaissent sur le plateau gauche d'une balance. Compte ces poids et tape ta réponse sur le plateau droit afin d'équilibrer les 2 plateaux. Appuie sur la touche

Entrée  pour valider ta réponse.

- Au niveau 2, une addition est disposée horizontalement sur le plateau gauche d'une balance. Tape le résultat de cette addition sur le plateau droit afin d'équilibrer ces 2 plateaux. Appuie sur la touche Entrée

 pour valider ta réponse. Avant de valider, tu peux effacer

des chiffres en appuyant sur la touche **Effacer** .

Touches disponibles : AIDE - EFFACER - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 3. APPRENTISSAGE DE L'HEURE

6. 3. 1. QUELLE HEURE EST-IL ?



Objectif éducatif : savoir lire l'heure.

Pour gagner : trouve l'écriture de l'heure indiquée à l'horloge.

Déroulement : une horloge apparaît et indique une heure. 3 propositions de réponse sont offertes. Utilise les touches directionnelles pour sélectionner l'écriture de l'heure correspondant à celle de l'horloge puis

appuie sur la touche **Entrée**  pour valider ta réponse.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 3. 2. MISE À L'HEURE



Objectif éducatif : apprendre à mettre un réveil à l'heure.

Pour gagner : déplace les aiguilles du réveil sur les nombres correspondant à l'heure proposée.

Déroulement : une heure est proposée à l'écran. Un réveil apparaît ensuite. Utilise les touches directionnelles pour déplacer l'aiguille des heures (niveaux 1 et 2) et l'aiguille des minutes (niveau 2) afin de mettre

le réveil à l'heure proposée. Appuie sur la touche **Entrée**  pour valider ta réponse.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 4. JEUX ET LOGIQUE

6. 4. 1. OÙ EST LA SORTIE ?



Objectif éducatif : développer le sens de l'observation et de l'orientation.

Pour gagner : trouve le chemin conduisant à la récompense proposée.

Déroulement : deux chemins A et B sont entremêlés à l'écran. Au bout de l'un des 2 chemins se trouve une récompense. Repère le chemin qui te permettra d'obtenir cette récompense. Utilise les touches directionnelles **Haut** et **Bas** pour sélectionner le chemin A ou le chemin

B puis appuie sur la touche Entrée  pour valider ta sélection.

Touches disponibles : REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 4. 2. DEUX À DEUX



Objectif éducatif : exercer sa mémoire en reformant des paires d'objets dissimulés.

Pour gagner : retrouve les paires d'objets semblables.

Déroulement : plusieurs paires d'objets sont montrées puis sont dissimulées. Reforme les paires d'objets.

Pour cela, déplace le curseur à l'écran grâce aux touches directionnelles pour sélectionner un objet dissimulé et appuie sur la touche **Entrée**



pour le montrer. Fais-en de même pour montrer l'objet identique qui complète la paire.

Reforme ainsi toutes les paires.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 4. 3. TROUVE L'AUTRE MOITIÉ



Objectif éducatif : développer le sens de l'observation.

Pour gagner : retrouve la paire de chaussettes identiques

Déroulement : au niveau 1, une chaussette apparaît à gauche de l'écran. A droite de l'écran, plusieurs chaussettes défilent. Au niveau 2, une chaussette apparaît à droite de l'écran et plusieurs chaussettes défilent à gauche de l'écran. Utilise les touches directionnelles pour faire défiler ces chaussettes plus rapidement. Lorsque les 2 chaussettes identiques

sont rassemblées à l'écran, appuie sur la touche Entrée  pour valider ta sélection.

Touches disponibles : REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 4. 4. A LA DOUCHE !



Objectif éducatif : maîtriser la manipulation des touches directionnelles.

Pour gagner : dirige le pommeau de la douche au-dessus de Globus afin qu'il se lave.

Déroulement : un pommeau de douche apparaît en haut de l'écran. Globus se déplace de gauche à droite, en bas de l'écran. Utilise les touches directionnelles pour déplacer le pommeau de douche juste au-

dessus de la tête de Globus et appuie sur la touche **Entrée**  pour que Globus se lave.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 4. 5. OÙ SUIS-JE ?



Objectif éducatif : développer le sens de l'observation et exercer la mémoire.

Pour gagner : trouve sous quel chapeau est caché Globus.

Déroulement : Globus apparaît à l'écran. Mémorise la place de Globus à l'écran. Un chapeau recouvre Globus et deux autres chapeaux recouvrent les places libres. Puis les chapeaux sont mélangés. Trouve le chapeau sous lequel Globus est caché. Utilise les touches directionnelles

pour sélectionner ce chapeau et appuie sur la touche **Entrée**



pour valider ta sélection.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 4. 6. SUIS-MOI !



Objectif éducatif : développer le sens de l'observation et exercer la mémoire.

Pour gagner : reproduis les mouvements de Globus.

Déroulement : Globus apparaît au centre de ton écran. Il se déplace de haut en bas, de bas en haut, de gauche à droite et de droite à gauche. Mémorise les déplacements de Globus et utilise les touches directionnelles pour reproduire ses mouvements.

Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE


6. 4. 7. PUZZLE



Objectif éducatif : développer le sens de l'observation.

Pour gagner : retrouve les 4 parties permettant de reconstruire un puzzle.

Déroulement : un puzzle apparaît à l'écran puis il est découpé en 4 parties elles-mêmes mélangées à d'autres parties de puzzle. Utilise les touches directionnelles pour sélectionner, faire défiler les différentes parties du puzzle et reconstruire le puzzle proposé. Appuie sur la touche

Entrée  pour valider tes choix.


Touches disponibles : AIDE - REPETER - DEMO - NIVEAU - REPONSE

6. 5. ACTIVITES DE MUSIQUE

6. 5. 1. ANIM'MUSIQUE



Objectif : écouter la mélodie de son choix et observer l'animation correspondante.

Déroulement : 10 mélodies numérotées de 0 à 9 défilent à l'écran avec leur animation respective. Appuie sur la touche **Entrée**  lorsque la mélodie que tu désires écouter apparaît à l'écran. Ecoute alors cette mélodie et observe l'animation associée.

Remarque : appuie sur n'importe quelle touche du clavier si tu ne veux pas entendre une mélodie en entier et si tu veux en choisir une autre.

Touche disponible : DEMO

6. 5. 2. HIT-PARADE



Objectif : écouter la mélodie de son choix.

Déroulement : les chiffres de 0 à 9 apparaissent à l'écran et la sélection se déplace d'un chiffre à l'autre. Tu peux déplacer la sélection plus rapidement grâce aux touches directionnelles **Gauche** et **Droite**.

Appuie sur la touche **Entrée**  quand le chiffre qui correspond à la mélodie choisie est sélectionné.

Remarque : appuie sur n'importe quelle touche du clavier si tu ne veux pas entendre une mélodie en entier et si tu veux en choisir une autre.


Touche disponible : DEMO

6. 5. 3. COMPOSITEUR





Objectif : jouer et enregistrer soi-même ses propres mélodies.

Déroulement : utilise les touches musicales pour jouer une mélodie.

Tu peux réécouter ta mélodie en appuyant sur la touche **Jouer** .

Si tu veux insérer une pause dans ta mélodie, appuie sur la touche

Pause . Pour effacer la mélodie enregistrée, appuie sur la touche

Annuler . Si tu n'appuies pas sur la touche **Annuler** et que tu joues d'autres notes, celles-ci vont s'ajouter à la mélodie déjà enregistrée.

Remarques : si tu éteins **Genius Fun**[®] ou si tu joues à une autre activité, la mélodie enregistrée sera effacée. Aucune mélodie ne sera donc enregistrée la fois suivante où tu accèderas à l'activité **Compositeur**.

La touche **Effacer** permet d'effacer la dernière note jouée.

Touches disponibles : EFFACER - TOUCHES MUSICALES

6. 6. LIVRETS D'EXTENSION

Objectif éducatif : variable selon le livret d'extension.

Pour gagner : repère la couleur de la bonne réponse à la question du livret d'extension. Appuie sur la touche directionnelle correspondant à la bonne couleur.

Déroulement : pour jouer à cette activité, tu as besoin de te référer à l'un des livrets d'extension (vendus séparément).

Suis alors les instructions ci-dessous :

1. Appuie directement sur la touche d'accès au livret d'extension.
2. Suis les instructions indiquées dans le livret.
3. Pour répondre aux questions, utilise les quatre flèches de couleur situées sur les touches directionnelles. Chaque question propose quatre réponses différentes associées aux couleurs rouge, jaune, bleu ou vert. Appuie sur la touche directionnelle dont la flèche correspond à la couleur de la réponse correcte.
4. Dans une même section, réponds aux 30 questions dans l'ordre où elles apparaissent à l'écran. A la fin de la section, ton score apparaît automatiquement à l'écran.

7. A NOTER

7. 1. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius Fun**[®], utiliser un linge légèrement humide.
- Eviter toute exposition prolongée de **Genius Fun**[®] au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Fun**[®] dans un endroit sec.
- **Genius Fun**[®] est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. 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 - FRANCE
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.

7. 3. 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 :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe S.A.
2/6, rue du Château-d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : 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

Téléphone: 1 877 352 8697

