

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Genius XL ELITE



© 2004 VTech
Imprimé en Chine
91-xxxxx-000

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.

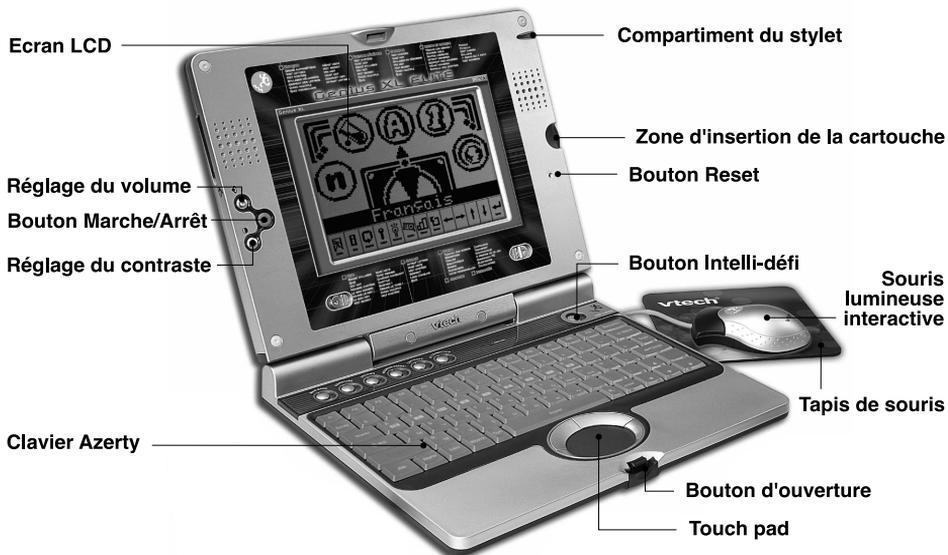
1. INTRODUCTION

Tu viens de recevoir **Genius XL ELITE** de **VTech®**. Félicitations !

Ce mini-ordinateur portable possède 120 activités et fonctions qui te permettront d'apprendre tout en t'amusant ! **Genius XL ELITE** te propose 7 domaines d'activités : français, maths, culture générale, sciences, anglais, de nombreux jeux, des activités de création et de bureautique.

Avec sa souris ou son stylet, choisir une activité et répondre aux questions devient un jeu d'enfant ! Avec le câble de connexion PC et le CD-ROM, tu peux connecter ton **Genius XL ELITE** à un PC pour télécharger des activités supplémentaires !

Genius XL ELITE deviendra très vite ton partenaire et grâce à son écran détachable, tu pourras l'emmener partout !



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

CONTENU DE LA BOITE :

- **Genius XL ELITE**
- Une souris lumineuse interactive
- Un tapis de souris
- 4 cartouches d'extension
- Un câble de connexion PC
- Un CD-ROM contenant le logiciel de connexion PC
- Un manuel d'utilisation

Avertissement : Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous produits d'emballage, tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie de ce jouet.

2. ALIMENTATION ELECTRIQUE

2. 1. PILES (ALIMENTATION PRINCIPALE)

2. 1. 1. Installation

- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jeu est éteint.
- Détacher l'écran du clavier. Pour cela, faire coulisser vers l'extérieur les 2 boutons situés sous l'écran et tirer l'écran vers le haut avec précaution pour le détacher du clavier.
- Ouvrir les compartiments à piles situés au bas de l'écran. Insérer 2 piles LR6/AA dans chacun des compartiments en respectant le schéma.
- Refermer soigneusement les couvercles des compartiments.
- Ce jeu est muni d'un arrêt automatique. Il s'arrête automatiquement au bout de quelques minutes sans utilisation de la part du joueur.
- 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.



2. 1. 2. Mise en garde

Nous 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 les piles usagées.
- Enlever les accumulateurs du jeu pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

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).



2. 2. PILE DE SAUVEGARDE

Une pile bouton **CR2032** (incluse) est nécessaire pour permettre à **Genius XL Elite** de sauvegarder les données des activités de **Bloc-notes**, **Dessin**, **Infos personnelles**, **Répertoire**, **Compositeur**, **Cartouche** et **Tableau des scores**. Pour éviter d'endommager la capacité de mémoire du jeu, nous vous recommandons de changer cette pile une fois par an.

2. 2. 1. Remplacement

1. Avant de remplacer la pile de sauvegarde, s'assurer que le jeu est éteint. Les 4 piles LR6/AA ou l'adaptateur doivent être en place. Si ce n'est pas le cas, toutes les données enregistrées au cours du jeu dans les activités suivantes : **Bloc-notes**, **Dessin**, **Infos personnelles**, **Répertoire**, **Compositeur**, **Cartouche** et **Tableau des scores** seront perdues.
2. Ouvrir le compartiment de la pile de sauvegarde situé sur la tranche de l'écran (à proximité du bouton de réglage du volume) à l'aide d'un tournevis.
3. Retirer la pile de sauvegarde usagée et insérer une pile **CR2032** neuve en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment.



2. 3. ADAPTATEUR

2. 3. 1. Installation



Utiliser un adaptateur de type 9V, 300mA, d.c. à centre positif (+ ⤵ -).

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
 2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située à la droite du jeu.
 3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
- Si le jeu est soumis à des phénomènes parasites externes, son fonctionnement peut s'en trouver perturbé. S'il venait à s'arrêter de fonctionner brusquement, il suffirait de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, puis de le brancher à nouveau. Ces parasites externes peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

2. 3. 2. Mise en garde

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles qui sont recommandées par **VTech®** (voir 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.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

3. CONNEXIONS

3. 1. SOURIS

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la prise de la souris dans la connexion de la souris située à l'arrière du jeu. Mettre le jeu en marche.
3. Après l'animation d'ouverture, bouger la souris sur son tapis et vérifier que la flèche se déplace bien sur l'écran.



3. 1. 1. Utilisation

Grâce à la souris, tu peux accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer sur son tapis vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur. Pour déplacer ce pointeur sur la droite de l'écran, il faut pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le pointeur vers la gauche de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la gauche et ainsi de suite...

Différentes actions peuvent être réalisées avec la souris :

- Pointer, c'est déplacer la souris de manière à amener le pointeur (la flèche) sur un élément.
- Cliquer, c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément. Cet élément se noircit.
- Double-cliquer, c'est cliquer 2 fois très rapidement sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

Remarques :

- On appelle **pointeur**, la flèche qui s'affiche à l'écran montrant ainsi l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée par la frappe au clavier ou par l'utilisation du curseur directionnel si le joueur le souhaite.

3. 1. 2. Entretien

Pour nettoyer la souris, utiliser simplement un linge propre et sec. Pour nettoyer la boule de la souris, suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrir le compartiment de la boule en dévissant délicatement la vis de maintien à l'aide d'un tournevis cruciforme (dans le sens de la flèche).
2. Sortir la boule et la nettoyer avec un linge propre et sec.
3. Replacer ensuite la boule à l'intérieur de son logement.
4. Pour fermer le compartiment de la boule, revisser délicatement la vis de maintien.



3. 2. CARTOUCHES D'EXTENSION

- 4 cartouches d'extension sont incluses dans la boîte de **Genius XL ELITE**.
- Insérer une cartouche dans le lecteur situé sur le bord droit de l'écran.
- Lors de la première insertion de la cartouche, l'ordinateur transfère l'activité dans le programme. Il n'est plus nécessaire d'utiliser à nouveau la cartouche pour jouer à cette activité aussi longtemps que la pile de sauvegarde reste en place.

4. COMMANDES

4. 1. TOUCHES DE FONCTIONS SPECIALES (HORS CLAVIER)

Appuie sur les boutons suivants :

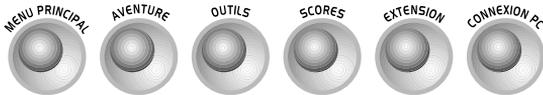
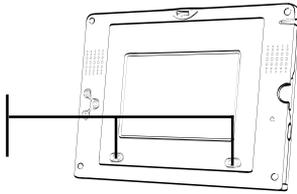


pour mettre en marche ou pour arrêter **Genius XL ELITE**.

 pour régler le volume sonore.

 pour régler le contraste.

Faire coulisser ces 2 boutons vers l'extérieur et tirer l'écran vers le haut pour le détacher du clavier.



Menu Principal : pour accéder au menu principal.

Aventure : pour jouer dans le mode **Aventure**.

Outils : pour accéder aux différents outils.

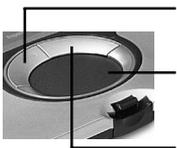
Scores : pour voir tes résultats dans chacune des matières. A partir de cette rubrique, tu peux choisir le sujet des activités.

Extension : pour accéder aux activités des cartouches que tu as déjà transférées dans ton **Genius XL ELITE**.

Connexion PC : pour lancer le transfert de données entre ton **Genius XL ELITE** et un PC.



pour que l'Intelli-système choisisse les activités et matières qui te conviennent le mieux. Choisis le mode **Fun** pour jouer à tes activités préférées ou le mode **Défi** pour jouer aux activités que tu trouves un peu plus difficiles.



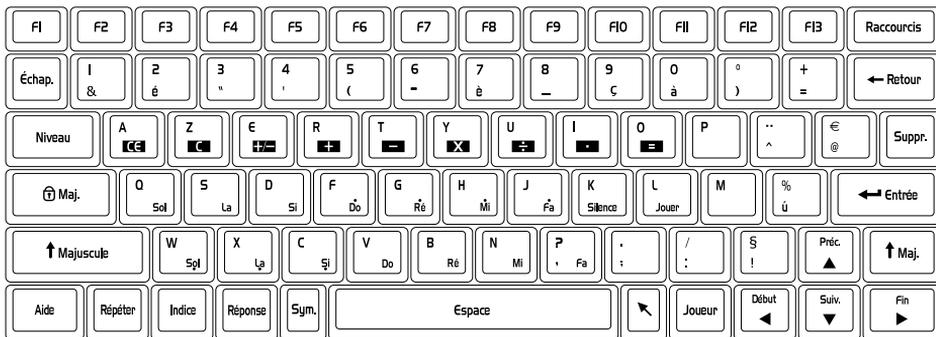
pour sélectionner une réponse. Cette touche agit comme le bouton de la souris.

pour déplacer le curseur à l'écran.

pour revenir à la page précédente ou sortir d'une activité. Cette touche agit comme la touche **Echap**.

4. 2. CLAVIER AZERTY

Genius XL ELITE est équipé d'un clavier Azerty professionnel qui comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.



Certaines touches comportent 2 symboles. Voici comment accéder à ces différents symboles :

- Pour accéder aux symboles de couleur grise, appuie simplement sur la touche.
- Pour accéder aux symboles de couleur orange, appuie simultanément sur

 et la touche concernée.

4. 2. 1. Touches lettres et chiffres

Les **touches lettres** permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet et aux lettres accentuées.

Remarque : pour écrire «â», appuie d'abord sur «^» puis sur «a».

Pour obtenir un chiffre, appuie simultanément sur  et sur la **touche chiffre** correspondante.

4. 2. 2. Touches musicales

Dans l'activité de composition musicale, de nombreuses **touches lettres** prennent la fonction de **touches musicales** pour te permettre de composer une mélodie plus rapidement. 2 **touches lettres** prennent des fonctions plus spécifiques :

 Appuie sur cette touche pour jouer la mélodie que tu as composée.

 Appuie sur cette touche pour insérer un silence dans la mélodie.

4. 2. 3. Touches de fonctions

Les touches de fonctions permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Voici la description de ces touches.

F1-F13

Ces 13 touches sont des raccourcis permettant d'accéder directement à tes activités préférées. Tu peux programmer chacune de ces touches en appuyant sur la touche : « **Raccourcis** ».



Pour sortir d'une activité en cours ou dans certains cas revenir à l'écran précédent. Dans de nombreux cas, cliquer sur le bouton droit du touchpad a les mêmes effets qu'appuyer sur **Echap**.



Pour changer de niveau de difficulté. Cette fonction est disponible dans les activités disposant de plusieurs niveaux de difficulté.



Cette touche verrouille la touche  pour écrire en majuscules et obtenir tous les caractères situés en haut des touches (en orange). Lorsque cette fonction est activée, une lumière située au-dessus du clavier s'allume.

Appuie sur  pour désactiver la fonction.



Pour écrire en majuscules et obtenir tous les caractères situés en haut des touches (en orange). Maintiens cette touche enfoncée pendant la frappe.



Pour obtenir des informations sur le déroulement de l'activité.



Pour répéter l'énoncé d'une question.



Pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



Pour obtenir la réponse à une question sans gagner de point.



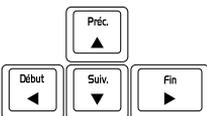
Pour voir apparaître un tableau contenant les caractères spéciaux. Utilise la souris pour sélectionner le symbole désiré.



Pour faire disparaître ou faire réapparaître le pointeur de la souris.



Appuie sur cette touche pour changer le nombre de joueurs. Le mode 2 joueurs n'est pas disponible dans toutes les activités.



Pour déplacer la sélection dans les 4 directions.



Pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.



Pour supprimer un caractère situé sur le curseur.



Pour supprimer le caractère situé à gauche du curseur.

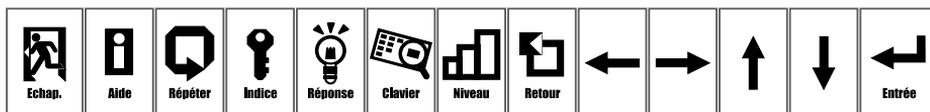


Pour accéder directement à l'activité de programmation des raccourcis.

4.3. ECRAN TACTILE

Dans de nombreuses activités, il est possible de jouer ou de répondre en touchant simplement l'écran avec le stylet pour sélectionner la réponse correcte.

Toutes les touches de fonctions du clavier sont aussi disponibles au bas de l'écran tactile. Il suffit de les toucher avec le stylet pour les activer.



Lorsque l'écran est détaché et qu'il est nécessaire de taper des caractères, appuyer sur



la touche : pour faire apparaître la liste des symboles disponibles à l'écran et les sélectionner à l'aide du stylet.

5. CONNEXION PC

Genius XL ELITE peut être relié à un PC pour échanger des fichiers. Pour cela, il est nécessaire de suivre les étapes suivantes :

5. 1. INSTALLATION DU LOGICIEL DE CONNEXION

1. Enregistrer et quitter les programmes encore ouverts.
2. Insérer le CD-ROM d'installation de **Genius XL ELITE** dans le lecteur CD-ROM du PC.
3. Ouvrir le logiciel directement sur le PC et cliquer sur l'icône « Installer » si le programme ne s'ouvre pas automatiquement.
4. Suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

5. 2. INSTALLATION DU CABLE DE CONNEXION

1. Eteindre le PC.
2. Brancher le câble sur un port en série disponible au dos de l'unité centrale de l'ordinateur.
3. Brancher l'autre extrémité du câble à droite de l'écran de **Genius XL ELITE** en s'assurant que ce dernier est éteint.

Remarque :

Le câble de **Connexion PC** nécessite un port en série COM 1 ou COM 2. En cas de doute sur l'emplacement exact, se référer au manuel d'utilisation de l'ordinateur. Chaque programme qui partage un port en série **doit être fermé** pour que la connexion fonctionne correctement.

5. 3. TELECHARGEMENT DE FICHIERS

Après avoir installé le logiciel sur le PC et branché le câble entre le PC et ton **Genius XL ELITE**, lance l'application « pmlink.exe » puis l'application « desktop.exe ». Appuie sur le bouton **Connexion PC** du **Genius XL ELITE** pour échanger les informations des activités **Bloc-notes, Dessin, Infos personnelles, Répertoire** et **Tableau des scores**.

5. 4. TELECHARGEMENT DE NOUVELLES ACTIVITES DEPUIS INTERNET

1. Clique sur l'icône « Internet » du logiciel pour aller sur le site de téléchargement **VTech®**. Attention, le PC doit être équipé d'une connexion Internet.
2. Sélectionne et télécharge les activités disponibles sur le site Internet.
3. Clique sur l'icône « Transfert » du logiciel pour accéder à la page de téléchargement.
4. Quand tu es sur cette page, tu peux choisir l'activité que tu souhaites transférer sur ton **Genius XL ELITE**. Pour charger une activité, sélectionne-la et clique sur .

Pour supprimer une activité, sélectionne-la et clique sur .

5. L'activité sélectionnée sera transférée sur **Genius XL ELITE** lors de la prochaine **Connexion PC**.

Appuie sur la touche **Connexion PC** de **Genius XL ELITE** pour un transfert immédiat. Attention, la capacité de stockage de **Genius XL ELITE** est limitée. Chaque nouvelle activité transférée sur **Genius XL ELITE** remplace l'activité précédente.

6. POUR COMMENCER A JOUER...

6. 1. MARCHE/ARRRET

Appuie sur la touche **Marche/Arrêt** située à gauche de l'écran pour mettre en marche **Genius XL ELITE**.

Appuie sur cette même touche **Marche/Arrêt** pour l'éteindre.

6. 2. REGLAGES

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

6. 2. 1. Volume

Le bouton **Volume** est situé à gauche de l'écran. Pour régler le volume, appuie sur ce bouton puis utilise la souris ou les flèches directionnelles gauche et droite. Pour la fonction **Silence**, déplace le curseur le plus à gauche possible.

6. 2. 2. Contraste

Le bouton **Contraste** est situé à gauche de l'écran. Il permet de modifier l'intensité lumineuse à l'écran pour un plus grand confort visuel. Appuie sur ce bouton puis utilise la souris ou les flèches directionnelles pour déplacer le curseur vers la droite afin d'assombrir l'écran ou vers la gauche pour l'éclaircir.

6. 3. NIVEAUX DE DIFFICULTE

Genius XL ELITE propose 3 niveaux de difficulté dans la plupart des activités. Le niveau 1 est le plus facile et le niveau 3 est le plus difficile. Pour changer le niveau de difficulté,

appuie sur la touche .

6. 4. MODES DE JEU

Genius XL ELITE te propose 3 modes de jeu différents :

6. 4. 1. Mode libre : c'est toi qui chois !

Choisis les activités et les matières ! Et si on jouait à une activité de français, de maths, à une activité de culture générale ou de sciences ? Va dans le menu principal pour commencer à jouer !

6. 4. 2. Mode Intelli-défi

Pour chacun des produits de la gamme **Genius XL, VTech®** a créé l'Intelli-système. Un système conçu pour t'aider à apprendre un maximum de choses tout en t'amusant ! Mais comment ça marche ? Pendant que tu joues, l'Intelli-système mémorise tes résultats dans chacune des activités et matières. Une fois que tu as joué à un certain nombre d'activités, l'Intelli-système a suffisamment d'informations pour te guider pendant ton apprentissage. Il sait quand il faut changer d'activité, quel niveau de difficulté te convient le mieux et quelle matière tu as besoin de travailler. Pour résumer, l'Intelli-système t'enseigne ce que tu as besoin d'apprendre ! Pour accéder à ce mode, appuie directement

sur le bouton  ou chois ce mode dans le menu principal.

Genius XL ELITE te laisse alors le choix entre le **Mode Fun** ou le **Mode Défi**.

• Mode Fun

C'est le mode qui te conviendra le mieux lorsque tu auras envie de te détendre et de t'amuser. L'Intelli-système choisira les questions et les matières dans lesquelles tu as particulièrement bien réussi, les jeux auxquels tu as le plus joué ou ceux que tu as préférés.

• Mode Défi

Prêt pour un défi ? L'Intelli-système choisira les questions et les matières dans lesquelles tu es moins à l'aise ou auxquelles tu n'as pas beaucoup joué.

6. 4. 3. Mode Aventure

Pour accéder à ce mode, appuie directement sur le bouton  ou choisis ce mode dans le menu principal.

L'ignoble Diablo a cassé ta baguette et a dispersé les morceaux aux 4 coins du royaume ! Retrouve les morceaux de ta baguette ! Pour cela, tu devras répondre aux énigmes des différents personnages. Tu récupéreras un morceau de ta baguette à chaque fois que tu finis un jeu avec succès.

A la fin du mode **Aventure**, une dernière épreuve t'attend, bonne chance !

6. 5. LISTE DES ACTIVITES

Tous nos mini-ordinateurs contiennent un grand nombre d'activités couvrant de nombreux sujets. Voici le détail des 120 activités de **Genius XL ELITE** :

Catégories	Numéro	Nom de l'activité	Matière
Français	1	Ordre Alphabétique	Alphabet
	2	Vise'lettres	Orthographe
	3	Mot Mystère	Orthographe
	4	"	Grammaire
	5	Syllabes Mélangées	Orthographe
	6	"	Grammaire
	7	Serpent des lettres	Orthographe
	8	Choix multiple	Vocabulaire
	9	Quiz vocabulaire	Vocabulaire
	10	"	Grammaire
	11	Mémo'mots	Vocabulaire
	12	"	Grammaire

	13	Mot secret	Vocabulaire
	14	"	Grammaire
	15	Mix Mot	Orthographe
	16	Magi'mot	Orthographe
	17	Complèt'mot	Orthographe
	18	Attrap'lettres	Orthographe
Culture Générale	19	Mot mystère	Géographie
	20	"	Aliments
	21	"	BD et Littérature
	22	"	Sports
	23	Magi'mot	Géographie
	24	"	Aliments
	25	"	BD et Littérature
	26	"	Sports
	27	Ordo'syllabe	Géographie
	28	"	Aliments
	29	"	BD et Littérature
	30	"	Sports
	31	Mix Mot	Géographie
	32	"	Aliments
	33	"	BD et Littérature
	34	"	Sports
	35	Mot secret	Géographie
	36	"	Aliments
	37	"	BD et Littérature
	38	"	Sports
	39	Choix multiple	Géographie
	40	"	Aliments
	41	"	BD et Littérature
	42	"	Sports

	43	Quiz	Géographie
	44	"	Aliments
	45	"	BD et Littérature
	46	"	Sports
Sciences	47	Mot mystère	Sciences générales
	48	"	Animaux et plantes
	49	"	Corps humain
	50	Magi'mot	Sciences générales
	51	"	Animaux et plantes
	52	"	Corps humain
	53	Syllabes en désordre	Sciences générales
	54	"	Animaux et plantes
	55	"	Corps humain
	56	Mix mot	Sciences générales
	57	"	Animaux et plantes
	58	"	Corps humain
	59	Mot secret	Sciences générales
	60	"	Animaux et plantes
	61	"	Corps humain
	62	Choix multiple	Sciences générales
	63	"	Animaux et plantes
	64	"	Corps humain
	65	Quiz	Sciences générales
	66	"	Animaux et plantes
	67	"	Corps humain
Maths et logique	68	Trouve les signes	---
	69	Nombre cible	---
	70	Suites logiques	---
	71	Attrap'ombres	---
	72	Serpent des nombres	---

	73	Mémo'nombres	---
	74	Bataille des chiffres	---
	75	Puzzle	---
	76	Othello	---
	77	Défi'carrés	---
	78	Ballons	---
	79	+ grand ou + petit	---
	80	Vise'nombres	---
Quiz	81	Range'syllabes	Tous sujets
	82	Quiz	Tous sujets
	83	Mix'mot	Tous sujets
	84	Nombre mystère	Maths
	85	Le bon nombre	Maths
	86	Devine le mot !	Tous sujets
	87	Le bon mot	Tous sujets
	88	Mot secret	Tous sujets
	89	Magi'mots	Tous sujets
	90	Tétri'formes	Logique
	91	Chaînon manquant	Logique
	92	Dactylo	Rapidité
	93	Suis-moi !	Mémoire
	94	Trouve le titre !	Mémoire
	95	Choix multiple	Vocabulaire
	96	Mot mystère	Vocabulaire
Anglais	97	Attrap'lettres	Orthographe
	98	Magi'mot	Orthographe
	99	Mot mystère	Orthographe
	100	Serpent	Orthographe
	101	Labo d'anglais	Vocabulaire
	102	Quiz	Vocabulaire

Outils	103	Tableau des scores	---
	104	Répertoire	---
	105	Tirelire	---
	106	Bibliothèque	---
	107	Dessin	---
	108	Raccourcis	---
	109	Infos personnelles	---
	110	Cartouche	---
	111	Transfert	---
	112	Compositeur	---
	113	A propos de ce jeu	---
	114	Connexion PC	---
	115	Bloc-notes	---
	116	Calculatrice	---
Cartouches d'extension	117	Laby'nombres	Logique
	118	Mélodies DJ	Musique
	119	Anglais	Vocabulaire
	120	Défi'formes	Logique

7. DESCRIPTION DES ACTIVITES

7.1. FRANÇAIS

Attrap'lettre !

Améliore ton orthographe ! Un mot à trou apparaît à l'écran. **Genius XL ELITE** laisse tomber 3 lettres. Attrape la lettre correcte avec la raquette en te servant des flèches directionnelles, du stylet ou de la souris. La raquette doit être placée exactement sous la lettre pour que celle-ci puisse être sélectionnée.

Ordre Alphabétique

Une série de mots apparaît à l'écran. A l'aide de la souris ou du stylet, sélectionne le mot qui suit dans l'ordre alphabétique. Dépêche-toi, car le temps est compté !

Vise'lettre

Un mot à trou apparaît à l'écran. Utilise la souris ou le stylet pour viser et attraper la lettre qui complète le mot. Dépêche-toi car les secondes défilent ! Complète un maximum de mots en un minimum de temps !

Vocab. mystère

Un indice apparaît à l'écran. Trouve le mot correspondant à cet indice en tapant sur les lettres du clavier. Mais attention : tu as 5 chances pour trouver chaque mot. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile de taper sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Syllabes mélangées

Un indice apparaît à l'écran. Les syllabes de la réponse ne sont pas dans l'ordre et se confondent avec d'autres syllabes. A l'aide de la souris ou du stylet, sélectionne les bonnes syllabes et mets-les dans l'ordre pour trouver la bonne réponse. Dépêche-toi, car les secondes défilent !

Note : inutile d'appuyer sur la touche **Entrée** pour valider ta réponse.

Serpent des lettres

Nourris le serpent ! Utilise les flèches directionnelles pour diriger le serpent afin qu'il puisse manger la lettre et compléter le mot le plus rapidement possible ! Lorsque le serpent touche le mur, se touche lui-même ou mange une lettre incorrecte, tu perds une chance. Tu as 3 chances pour manger autant de bonnes réponses que possible !

QCM vocab.

Utilise l'indice pour trouver la réponse correcte. Pour sélectionner la réponse, utilise les flèches directionnelles gauche et droite et appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux également utiliser la souris ou le stylet pour choisir ta réponse.

Quiz vocab.

Ce quiz te permet de tester tes connaissances en vocabulaire. Utilise la souris, le stylet ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse. Tu peux également te servir des touches chiffres du clavier pour donner directement ta réponse.

Mémo'mots

Teste ta mémoire ! 6 cartes apparaissent à l'écran. Clique sur les cartes pour les retourner et pour constituer des paires. Tu ne peux retourner que 2 cartes à la fois. Quand tu as assemblé 6 cartes, 6 autres cartes apparaissent. Trouve un maximum de paires dans la limite de temps imparti !

Vocab. mot secret

Enrichis ton vocabulaire grâce à cette activité ! Trouve le mot secret en te servant des indices, mais attention : le temps t'est compté ! Tu peux taper ta réponse à n'importe quel

moment. Plus tu réponds vite, plus tu gagnes de points. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Mix vocab.

Retrouve l'orthographe des mots. Un indice t'est donné puis un mot apparaît en désordre à l'écran. A l'aide de la souris ou du stylet, sélectionne les bonnes lettres et remets-les dans le bon ordre. Tu peux aussi répondre en tapant directement les lettres sur le clavier. Dépêche-toi, les secondes défilent !

Note : inutile d'appuyer sur la touche **Entrée** pour valider ta réponse.

Magi'vocab.

Teste tes connaissances en vocabulaire et en grammaire. Lis chacun des indices puis tape chaque réponse avant qu'elle n'apparaisse clairement à l'écran. Trouve un maximum de réponses dans la limite de temps imparti. Sois attentif à l'indice qui apparaît en haut de l'écran ! Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur la touche **Entrée** pour valider ta réponse.

Complèt'mot

Renforce tes connaissances en orthographe. Il manque la même lettre dans chacun des 3 mots. Trouve-la et tape-la au clavier. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur la touche **Entrée** pour valider ta réponse.

7.2. MATHS ET LOGIQUE

Trouve les signes !

Suis les signes ! Une série de nombres séparés par des signes apparaît à l'écran. Utilise les flèches gauche et droite pour sélectionner le signe que tu souhaites changer et utilise les flèches haut et bas pour sélectionner le signe correct afin de former une équation équilibrée. Tu peux également utiliser la souris ou le stylet pour sélectionner le bon signe. Dépêche-toi car les secondes défilent !

Nombre cible

Un nombre apparaît à droite de l'écran. A l'aide de la souris ou du stylet, clique sur les chiffres voisins qui te permettront d'obtenir ce résultat. Attention, le temps est limité !

Suites logiques

Une série de nombres et de lettres apparaît à l'écran. Retrouve la lettre ou le nombre manquant de façon à créer une suite logique complète. Utilise le clavier pour taper ta réponse.

En appuyant sur la touche , 3 solutions apparaissent sur les wagons situés sous la suite. Choisis la bonne réponse.

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider.

Attrap'ombres !

Une équation à trou apparaît à l'écran. 3 nombres tombent du haut de l'écran. A l'aide de la raquette, attrape les nombres qui tombent afin de compléter correctement l'équation. La raquette doit être placée exactement sous le nombre pour que celui-ci puisse être sélectionné.

Serpent des nombres

Ne laisse pas le serpent manger les mauvais nombres ! Utilise les flèches directionnelles pour diriger le serpent et compléter l'équation. Si tu nourris le serpent correctement, il grandit. S'il s'emmêle ou touche un mur, tu as perdu ! Tu as 3 chances pour répondre correctement.

Mémo'nombres

Mémorise les nombres et les équations ! Clique sur les cartes pour les retourner et pour constituer des paires. Tu ne peux retourner que deux cartes à la fois. Quand tu as assemblé 6 cartes, 6 autres cartes apparaissent. Trouve un maximum de paires dans la limite du temps imparti.

Bataille des chiffres

Ce jeu se joue à deux. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'Intelli-système. Le joueur 1 commence en choisissant un chiffre dans la ligne surlignée. Le joueur 2 doit choisir un chiffre situé dans la même colonne que le chiffre choisi par le joueur 1. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de chiffre disponible. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

Puzzle

Les pièces du puzzle sont mélangées ! Reconstitue l'image située à droite de l'écran, en cliquant avec la souris sur les flèches ou en utilisant le stylet pour déplacer une ligne ou une colonne.

Othello

Ce jeu se joue à deux. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'Intelli-système. Chaque joueur place un pion de couleur sur le plateau. Lorsque les pions d'un joueur entourent les pions de son adversaire en une ligne horizontale, verticale ou en diagonale, les pions de l'adversaire prennent la couleur des pions du joueur. Celui qui a le plus de pions sur le plateau gagne la partie. Clique avec la souris ou utilise le stylet pour placer un pion.

Défi-carrés

Ce jeu se joue à deux. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'Intelli-système. Clique sur deux points avec la souris ou sélectionne deux points à l'aide du stylet pour dessiner une ligne. Le joueur qui trace le quatrième côté d'un carré gagne un point et rejoue. Le joueur qui finit le plus de carrés a gagné !

Note : appuie sur la touche **Joueur** pour sélectionner le mode 2 joueurs.

Ballons

Ce jeu se joue à deux. Tu peux jouer contre un ami ou contre l'Intelli-système. Tu peux faire éclater jusqu'à 4 ballons à la fois avec la souris ou le stylet. Clique sur **Passe**  ou appuie sur la barre **Espace** si tu souhaites faire éclater moins de 4 ballons. Celui qui fait éclater le dernier ballon a perdu la partie !

Note : appuie sur la touche **Joueur** pour sélectionner le mode 2 joueurs.

+ grand ou + petit

Trouve le bon signe ! Utilise la souris, les flèches directionnelles ou le stylet pour choisir le signe correct : plus grand (>), plus petit (<) ou égal (=).

Vise'ombres

Teste ta rapidité en calcul mental ! Trouve le nombre qui complète l'équation se situant en haut de l'écran. Utilise la souris ou le stylet pour viser et attraper le nombre correct. Dépêche-toi car les secondes défilent !

7.3. CULTURE GENERALE

Les 4 thèmes suivants te sont proposés de façon aléatoire pour chacune des activités de culture générale : BD/Littérature, aliments, sports et géographie.

QCM cult. gén.

Enrichis ta culture générale. Lis attentivement la question pour trouver la réponse correcte. Pour sélectionner la réponse, utilise les flèches directionnelles gauche et droite et appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux également utiliser la souris ou le stylet pour choisir ta réponse.

Quiz cult. gén.

Choisis la bonne réponse parmi les 3 propositions pour répondre aux questions posées ! **Attention** : le temps est compté ! Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse. Tu peux aussi répondre directement avec le stylet ou en tapant le numéro de la réponse sur le clavier.

Cult. gén. mystère

Réponds aux questions en utilisant le clavier. Appuie sur la touche **Répéter** pour faire réapparaître l'indice. Appuie sur la touche **Indice** pour faire apparaître une lettre. Tu as 5 chances pour trouver la réponse correcte. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile de taper sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Magi'cult. gén.

Le compteur tourne ! Lis chacun des indices, puis tape chaque réponse avant qu'elle n'apparaisse clairement à l'écran. Combien de réponses peux-tu trouver dans la limite du temps imparti ? Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Ordo'syllabe

Un indice apparaît à l'écran. Les syllabes de la réponse ne sont pas dans l'ordre et se confondent avec d'autres syllabes. A l'aide de la souris ou du stylet, sélectionne les bonnes syllabes pour trouver la bonne réponse. Dépêche-toi, car les secondes défilent !

Mix cult. gén.

Quelles sont tes connaissances en orthographe ? Tous les mots ont été mélangés. Tape les lettres de chaque réponse dans l'ordre, dans la limite du temps imparti. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Cult. gén. mot secret

Teste tes connaissances dans tous les domaines ! Pour chaque énigme, tu verras des indices. Tu peux taper ta réponse à n'importe quel moment. Plus tu réponds vite, plus tu gagnes de points ! Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

7.4. SCIENCES

Chacune des activités suivantes est disponible dans 3 matières différentes : sciences en général, corps humain, plantes et animaux.

QCM sciences

Affronte le temps ! Lis attentivement la question pour trouver la réponse correcte. Pour sélectionner la réponse, utilise les flèches directionnelles gauche et droite et appuie sur la touche **Entrée**. Tu peux également utiliser la souris ou le stylet pour choisir ta réponse.

Quiz sciences

Enrichis ton vocabulaire scientifique ! Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse. Tu peux aussi choisir directement ta réponse en utilisant le stylet ou en tapant son numéro sur le clavier. Attention : le temps est compté !

Sciences mystères

Explore le monde scientifique ! Un indice t'est donné pour trouver un mot. Tape la réponse correcte. Appuie sur la touche **Répéter** pour faire réapparaître l'indice à l'écran. Appuie sur la touche **Indice** pour faire apparaître une lettre. Rappelle-toi : tu as seulement 5 chances pour trouver la bonne réponse. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Magi'sciences

A la découverte du monde scientifique ! Lis chacun des indices, puis tape chaque réponse avant qu'elle n'apparaisse à l'écran. Combien de réponses peux-tu trouver dans la limite du temps imparti ? Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Syllabes en désordre

Un indice apparaît à l'écran. Remets les syllabes dans l'ordre pour composer la réponse. Dépêche-toi car les secondes défilent !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider.

Mix sciences

Retrouve l'orthographe des mots. Un indice t'est donné, puis les lettres d'un mot apparaissent dans le désordre à l'écran. A l'aide de la souris ou du stylet, clique sur les lettres pour les sélectionner et les remettre dans le bon ordre. Tu peux aussi répondre en tapant directement les lettres sur le clavier. Dépêche-toi, les secondes défilent !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Sciences mots secrets

Utilise les indices pour résoudre chaque énigme. Tu peux taper ta réponse à n'importe quel moment. Plus tu réponds vite, plus tu gagnes des points ! Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

7.5. QUIZ

QCM divers

Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse. Tu peux aussi choisir ta réponse directement en tapant son numéro sur le clavier ou en la sélectionnant avec le stylet.

Tous sujets mystères

Teste tes connaissances dans tous les domaines. Tu as 5 chances. Tape la réponse au clavier. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile de taper sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Magi'mots

Lis chacun des indices puis tape chaque réponse avant qu'elle n'apparaisse clairement à l'écran. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile d'appuyer sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Quiz divers

Teste tes connaissances en sciences, littérature, géographie, vocabulaire et même en grammaire ! Trouve la bonne réponse parmi les 3 propositions. Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Appuie sur **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ta réponse. Tu peux aussi choisir ta réponse en tapant son numéro sur le clavier.

Dactylo

Dans cette activité, des mots défilent de droite à gauche à l'écran. A toi de taper les mots en entier avant qu'ils n'atteignent le bord gauche de l'écran. Essaie de taper un maximum de mots en un minimum de temps ! Attention aux accents et aux majuscules !

Mix divers

Tous les mots ont été mélangés. Tape les lettres de chaque mot dans l'ordre et appuie sur **Entrée** pour valider. Remets les lettres dans l'ordre le plus vite possible !

Devine le mot !

Devine le mot de 3 lettres que l'Intelli-système a choisi ! Tape le mot à l'aide du clavier et appuie sur **Entrée** pour valider. L'Intelli-système te donne alors des indices pour t'aider à deviner le mot.

Attention : le mot peut comporter des accents !

Le bon mot

Choisis un mot de 3 lettres et l'Intelli-système va le deviner ! Pour cela, il te posera des questions auxquelles tu devras répondre correctement pour le mettre sur la bonne voie.

Nombre mystère

Devine le nombre que l'Intelli-système a choisi ! Tape le nombre à l'aide du clavier et appuie sur **Entrée** pour valider. L'Intelli-système te donnera alors des indices pour t'aider à deviner le nombre qu'il a choisi.

Le bon nombre

Choisis un nombre entre 1 et 99 et l'Intelli-système va le deviner ! Pour cela, il te posera des questions auxquelles tu devras répondre correctement pour le mettre sur la bonne voie.

Suis-moi !

Stimule ta mémoire ! Suis les notes de musique ou les effets sonores. Ton objectif est de te souvenir du plus grand nombre de notes possible. Appuie sur **Indice** pour entendre le son suivant.

Trouve le titre !

Teste ton registre musical ! Ecoute des mélodies qui te sont familières, mais jouées sur un rythme différent. A toi de retrouver le titre de la mélodie ! Appuie sur les flèches pour changer la mélodie ou le titre. A toi d'associer chaque mélodie avec son titre ! Le tempo des mélodies varie pour ajouter un peu de difficulté à l'activité.

Tétri'formes

Voici un véritable jeu de stratégie à découvrir ! Utilise la souris ou le stylet pour déplacer les boîtes. Lorsque plusieurs boîtes identiques se touchent, elles disparaissent ! Ton objectif est de faire disparaître toutes les boîtes. En appuyant sur , tu peux revenir sur la partie précédente.

Range'syllabes

Un indice apparaît à l'écran. Les syllabes de la réponse ne sont pas dans l'ordre et se confondent avec d'autres syllabes. A l'aide de la souris et du stylet, sélectionne les bonnes syllabes pour trouver la bonne réponse. Dépêche-toi car les secondes défilent !

Divers mots secrets

Trouve le mot secret en te servant des indices, mais attention, le temps est limité ! Tu peux taper ta réponse à n'importe quel moment. Plus tu réponds vite, plus tu gagnes de points. Attention aux accents et aux majuscules !

Chânon manquant

Voici un plateau contenant des pièces de 6 formes différentes. Forme des paires pour faire disparaître les pièces du plateau ! Pour disparaître, deux pièces identiques doivent être voisines horizontalement, verticalement ou en diagonale, ou être séparées par un ou plusieurs espaces. Essaie de faire disparaître toutes les pièces du plateau. Attention, le temps est compté !

7.6. OUTILS

Tableau des scores

Cet outil te permet de consulter tes résultats dans chacune des matières. Si tu souhaites jouer à une activité dans une matière précise, choisis la matière et appuie sur **Entrée** ou clique sur la matière de ton choix pour commencer l'activité correspondante.

Bloc-notes

Avec cette activité, tu peux faire tes devoirs ou tenir ton journal ! Clique sur 1, 2 ou 3 pour sélectionner la page que tu veux utiliser. Tape le texte de ton choix à l'aide du clavier. Appuie sur **Echap** pour enregistrer ton travail. Pour retrouver un texte que tu as tapé, clique sur 1, 2 ou 3. Tu peux aussi transférer tes textes sur ton PC grâce au câble de connexion.

Calculatrice

Cette calculatrice te permet de faire des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions. Il te suffit de cliquer sur les nombres et les signes à l'aide de la souris pour effectuer tes opérations. Tu peux aussi te servir du clavier pour effectuer ces calculs. La calculatrice mémorise également les résultats (M). Clique sur l'icône  pour effacer les opérations. Clique sur l'icône  pour effacer le dernier nombre tapé.

Répertoire

Tu peux enregistrer les informations concernant tes 20 meilleurs amis : leur nom : , numéro de téléphone : , date d'anniversaire : , et adresse e-mail : . Tu peux aussi choisir des images délirantes pour différencier chacun de tes amis ! Utilise les flèches pour sélectionner les zones que tu veux compléter et appuie sur **Entrée** pour valider. Lorsque tu as fini, appuie sur **Echap**. pour enregistrer les informations.

Tirelire

La tirelire te permet de calculer le montant de tes économies. Tape le montant que tu souhaites économiser puis sélectionne la durée en jours, semaines ou mois. La calculatrice te dira le montant que tu devras économiser chaque jour, semaine ou mois pour atteindre la somme désirée.

Bibliothèque

Tu aimes lire ? Choisis un genre pour voir une liste de livres qui devraient te plaire !

Dessin

Exprime tes talents d'artiste ! Clique sur 1, 2 ou 3 pour sélectionner la feuille que tu veux

utiliser. L'icône  te donne accès à une liste d'images. Clique sur celle de ton choix et

place-la où tu veux ! L'icône  te propose différentes bordures à placer tout autour de

ton image. L'icône  te permet d'effacer une partie de ton image. Appuie sur **Echap** pour enregistrer ton travail. Pour retrouver une feuille enregistrée précédemment, clique sur 1, 2 ou 3. Tu peux même transférer les feuilles sur un PC grâce au câble de connexion.

Infos personnelles

Personnalise ton **Genius XL ELITE** en enregistrant tes informations personnelles ! Tape ton nom et choisis une image. Appuie sur **Echap** ou sur **Entrée** pour enregistrer les informations.

Raccourcis

Tu peux programmer chacune des touches de fonctions de F1 à F13 pour avoir un accès direct à tes activités préférées ! Choisis une touche de fonction puis choisis l'activité pour laquelle tu veux un accès rapide. Appuie sur **Echap** pour associer la touche de fonction à l'activité. Tu peux créer des raccourcis pour toutes les activités à l'exception des activités suivantes : **Raccourcis**, **Tableau des scores**, **Cartouches**, **A propos de ce jeu** et **Transfert**.

Compositeur

Laisse libre cours à ton imagination ! Utilise le clavier pour créer ta mélodie. Clique sur les flèches pour changer le rythme et les instruments de musique. Enregistre tes œuvres en cliquant sur 1, 2 ou 3. Tu peux enregistrer jusqu'à 3 mélodies différentes. Clique sur 1, 2 ou 3 pour ouvrir de nouveau une mélodie que tu aurais enregistrée précédemment.

Cartouches

4 cartouches d'extension (**Laby'nombre**, **Mélodie DJ**, **Anglais** et **Défi'formes**) sont fournies avec **Genius XL ELITE**. Dès que tu insères la cartouche dans le lecteur, l'activité est automatiquement transférée sur l'ordinateur et tu pourras la sélectionner à partir du menu **Cartouches**.

- Laby'nombre

Trouve le bon chemin pour sortir du labyrinthe ! Chaque case de ce labyrinthe contient un chiffre. Tu dois te déplacer du nombre de cases correspondant au chiffre de la case où tu te trouves, en haut, en bas, à gauche ou à droite. Tu ne peux pas sortir du cadre. Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour trouver la sortie dans la limite du temps imparti !

- Mélodie DJ

Crée ton propre style musical. Clique sur les instruments de musique pour jouer la mélodie avec l'instrument que tu as sélectionné. Clique sur le tempo pour ralentir ou accélérer la mélodie. Tu peux aussi régler le ton sur lequel la mélodie est jouée !

- Anglais

Enrichis ton vocabulaire en anglais ! 7 mots en français ou en anglais défilent à l'écran. Observe-les attentivement ! Chacun des 7 mots apparaît alors séparément. A toi de trouver la traduction correcte ! Utilise les flèches directionnelles pour sélectionner les mots et appuie sur **Entrée** pour valider. Attention, le temps est limité !

Défi'formes

Clique sur les groupes de pièces identiques pour les faire disparaître. Un groupe doit être formé d'au moins 2 pièces identiques voisines. Plus tu fais disparaître de pièces identiques en un seul coup, plus tu marques de points !

Transfert

Chaque activité que tu transfères depuis le PC vers **Genius XL ELITE** est stockée dans ce menu. Attention, la capacité de stockage est limitée : chaque nouvelle activité transférée depuis le PC vers **Genius XL ELITE** remplace l'activité précédente.

A propos de ce jeu

Cet outil te donne des informations sur **Genius XL ELITE**.

7.7 ACTIVITES D'ANGLAIS

Labo de langue

Besoin de la traduction d'un mot en anglais ou en français ? Cette activité te permettra de la trouver rapidement. Utilise les flèches directionnelles pour choisir un mot français afin de voir sa traduction en anglais et vice versa.

Quiz anglais

Teste tes connaissances en vocabulaire anglais ! Une question apparaît à l'écran, suivie de 3 réponses possibles. Utilise la souris ou les flèches directionnelles pour choisir la réponse correcte. Tu peux aussi choisir ta réponse en tapant son numéro sur le clavier.

Magi' anglais

Combien de mots anglais peux-tu mémoriser ? Lis attentivement la question, puis tape chaque réponse avant qu'elle n'apparaisse clairement à l'écran. Appuie sur la touche **Entrée** pour valider ta réponse. Trouve un maximum de réponses en un minimum de temps. Attention aux accents et aux majuscules !

Attrap' lettres (mots anglais)

Teste tes connaissances en anglais ! Un mot anglais incomplet apparaît à l'écran. **Genius XL ELITE** laisse tomber 3 lettres. Attrape la lettre correcte avec la raquette en te servant des flèches directionnelles, du stylet ou de la souris. La raquette doit être placée exactement sous la lettre pour que celle-ci puisse être sélectionnée.

Anglais mystère

Etends tes connaissances en orthographe anglaise ! Lis attentivement la question, puis tape les lettres de la réponse. Appuie sur la touche **Répéter** pour voir à nouveau la question. Attention aux accents et aux majuscules !

Note : inutile de taper sur **Entrée** pour valider ta réponse.

Serpent (mots anglais)

Utilise les flèches directionnelles pour diriger le serpent. Ne mange que les lettres qui complètent le mot ! Tu perds une chance si tu donnes une mauvaise réponse ou si le serpent touche l'un des murs ou lui-même. Le serpent grandit chaque fois que tu manges une réponse correcte. Tu as 3 chances pour manger autant de bonnes réponses que possible !

8. A NOTER

8. 1. ENTRETIEN

1. Prendre soin de déconnecter l'adaptateur du jeu et de la prise secteur avant de nettoyer **Genius XL ELITE**.
2. Utiliser simplement un linge légèrement humide.
3. Eviter toute exposition prolongée de **Genius XL ELITE** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
4. Entreposer le jeu dans un endroit sec.
5. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. 2. UN PROBLEME ?

Si **Genius XL ELITE** ne se met pas en marche normalement ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Si vous venez de sortir **Genius XL ELITE** de sa boîte, assurez-vous que la languette plastique a bien été retirée de la fente située entre le haut-parleur droit et le stylet.
2. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
3. Appuyez sur **Reset** à l'aide d'une épingle. Ce bouton se trouve à droite de l'écran à proximité de la zone d'insertion des cartouches. Attention, toutes les données des activités de **Bloc-notes, Dessin, Infos personnelles, Répertoire, Compositeur et Tableau des scores** seront perdues.
4. Si **Genius XL ELITE** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

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

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).
4. 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.

5. 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).
6. 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 réparation ou échange.

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 SA

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