

vtech®

MANUEL D'UTILISATION

GENIUS TV DUO



2007 © VTech
Imprimé en Chine.

Chers parents,

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

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

*Chez **VTech**[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

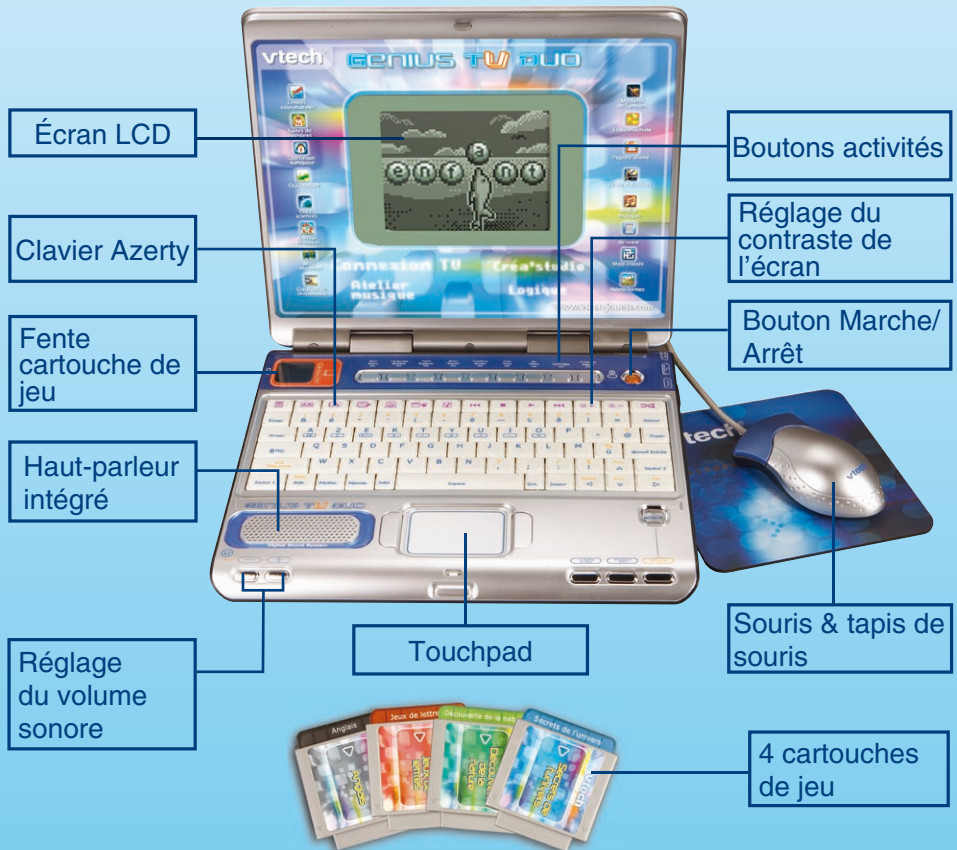
INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir le **Genius TV Duo** de **VTech®**. Félicitations !

Le **Genius TV Duo** est un ordinateur éducatif à double fonction. Seul, il peut s'emmener partout pour jouer à tout moment et branché à un téléviseur, il permet de jouer tout en couleurs à l'écran ! Avec 56 activités ludiques, 22 sur l'ordinateur et 34 en mode TV, le **Genius TV Duo** te permet d'apprendre l'alphabet et d'enrichir ton vocabulaire, de t'initier à l'anglais, de t'entraîner au calcul, de découvrir le monde qui t'entoure, d'exercer ta créativité, et bien plus encore...

En mode TV, découvre un environnement de jeu sympa richement décoré et illustré pour jouer et apprendre en couleurs !

Avec ses 4 cartouches de jeu interchangeables, son clavier intégré et sa souris interactive qui permettent une grande facilité d'utilisation, le **Genius TV Duo** deviendra vite ton partenaire de jeu préféré !



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

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le **Genius TV Duo** de **VTech**®
2. Une souris
3. Un tapis de souris
4. 4 cartouches de jeu
5. Un câble de raccordement audio-vidéo
6. 4 piles LR6/AA et une pile de sauvegarde CR2032
7. Un adaptateur péritel audio-vidéo
8. Le manuel d'utilisation
9. Un bon de garantie de 1 an

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.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Le **Genius TV Duo** fonctionne avec 4 piles LR6/AA ou un adaptateur **VTech**® de type 9V 300mA (vendu séparément) et avec une pile de sauvegarde CR2032.

1.1. Piles

Afin de ne pas endommager le **Genius TV Duo**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

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



INSTALLATION DE LA PILE DE SAUVEGARDE

La pile de sauvegarde incluse est déjà installée dans le **Genius TV Duo**.

Pour éviter d'endommager la capacité de mémoire du jeu, nous vous recommandons de changer cette pile une fois par an.

Il est impératif de respecter la procédure suivante :

1. Avant d'insérer la pile de sauvegarde, s'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint et que les 4 piles LR6/AA ou l'adaptateur sont en place. Si ce n'est pas le cas, toutes les données enregistrées seront perdues.




2. Ouvrir le compartiment à pile de sauvegarde, situé en dessous de l'appareil à l'aide d'un tournevis cruciforme.
3. Insérer la pile de sauvegarde comme indiqué sur la photo.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à pile.

MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin, mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. 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 des 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 jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes :

- Lorsque l'icône  apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles du **Genius TV Duo**.
- 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).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



1.2. ADAPTATEUR

INSTALLATION

Le **Genius TV Duo** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Utiliser un adaptateur de type 9V, 300 mA, 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 sur le côté droit du **Genius TV Duo**.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.



Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le brancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

MISE EN GARDE

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques 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 **Genius TV Duo** en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

2. SOURIS

2.1. CONNEXION

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint.
2. Insérer la prise de la souris dans la connexion de la souris située sur le côté droit du **Genius TV Duo**.
3. Mettre en marche le **Genius TV Duo**.
4. Après l'animation d'ouverture, déplacer la souris sur son tapis et vérifier que la flèche se déplace bien à l'écran.



5. N'utiliser la souris que sur une surface plane et propre afin de ne pas abîmer la boule.
6. N'utiliser qu'une souris compatible avec les produits **VTech®**.

2.2. UTILISATION

La souris te permet d'accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur.

Pour déplacer le curseur vers la droite de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le curseur 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 sur un élément.
- **Cliquer**, c'est appuyer 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 et qui montre l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée, dans certaines activités, par les touches flèches du clavier + la touche **Entrée** ou par le touchpad + la touche **Entrée** ou la touche gauche du touchpad.

2.3. 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.
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.




CARTOUCHES

Pour plus de jeu, le **Genius TV Duo** dispose de quatre cartouches d'extension.

1. Avant d'insérer une cartouche, s'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint.
2. Insérer une cartouche dans la fente prévue à cet effet située sur le côté gauche de l'ordinateur.

3. CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

Notes :

- Avant de connecter le **Genius TV Duo** à une télévision, vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne  endommager le jeu.
- Vérifier que le jeu et la télévision sont éteints avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter le **Genius TV Duo** à une télévision ou à un moniteur, brancher les câbles du jeu en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (blanc et jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.
- Le **Genius TV Duo** est conçu pour un système PAL. Pour une qualité d'affichage optimale, utiliser un téléviseur doté de la norme PAL (la plupart des téléviseurs de moins de 10 ans supportent les normes PAL/SECAM et s'adaptent automatiquement à celles-ci). L'utilisation d'un téléviseur ne supportant pas la norme PAL entraîne l'affichage de l'image en monochrome.
- Mettre le téléviseur en mode vidéo.

3.1. POUR LES TÉLÉVISIONS AVEC UNE ENTRÉE AUDIO STÉRÉO/MONO

Grâce au câble de raccordement audio-vidéo, le **Genius TV Duo** peut être relié à une télévision pour jouer à des activités supplémentaires et en couleurs.

1. Avant de brancher le câble de raccordement audio-vidéo, s'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint.
2. Insérer le câble de raccordement audio-vidéo au port audio-vidéo du **Genius TV Duo**, et d'autre part, les deux fiches de couleur du câble audio-vidéo aux prises correspondantes du téléviseur, en faisant correspondre les couleurs des câbles (blanc et jaune).

3.2. POUR LES TÉLÉVISIONS SANS PORT VIDÉO NI AUDIO

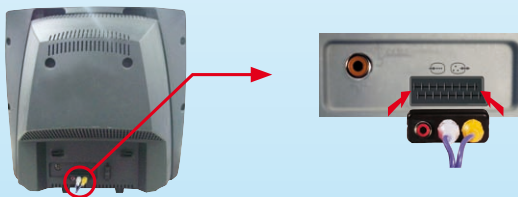
S'il n'y a pas de port vidéo ni audio sur la télévision, utiliser l'adaptateur péritel/audio-vidéo pour connecter le **Genius TV Duo** à la prise péritel de la télévision.

1. S'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint.
2. Connecter l'adaptateur péritel audio-vidéo à la prise péritel de la télévision.
3. Insérer le câble de raccordement audio-vidéo au port audio-vidéo du **Genius TV Duo**, et d'autre part, les deux fiches de couleur du câble de raccordement audio-vidéo sur l'adaptateur péritel/audio-vidéo, en faisant correspondre les couleurs des câbles (blanc et jaune).

3.3. CONNEXION À UN MAGNÉTOSCOPE

S'il n'y a pas de port vidéo ni audio sur la télévision, il est également possible de connecter le **Genius TV Duo** à un magnétoscope.


1. S'assurer que le **Genius TV Duo** est éteint.
2. Insérer le câble de raccordement audio-vidéo au port audio-vidéo du **Genius TV Duo**, et d'autre part, les deux fiches de couleur du câble audio-vidéo aux prises correspondantes du magnétoscope, en faisant correspondre les couleurs des câbles (blanc et jaune).




4. POUR COMMENCER À JOUER...


Attention : ne pas introduire de cartouche lorsque le **Genius TV Duo** est allumé.

4.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche le **Genius TV Duo**, appuyer sur la touche **Marche/Arrêt** .

Pour éteindre le **Genius TV Duo**, appuyer à nouveau sur la touche **Marche/Arrêt** .

4.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Le **Genius TV Duo** se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuyer sur la touche **Marche/Arrêt** .

5. COMMANDES

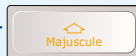
5.1. CLAVIER AZERTY

Le clavier du **Genius TV Duo** 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 bleue, appuyer directement sur la touche concernée.


-Pour accéder aux symboles de couleur orange, appuyer simultanément sur et sur la touche concernée.



Touches lettres et chiffres












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






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

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

Touches de fonction

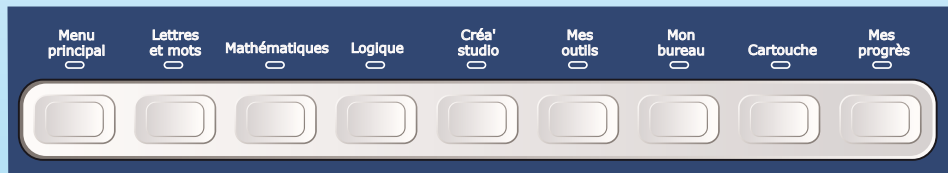
Les touches de fonction te permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Appuie sur les touches suivantes :

	Pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.
	Pour obtenir tous les caractères en orange situés en haut de certaines touches. Maintenir cette touche enfoncée pendant la frappe. Dans certaines activités, cette touche permet de taper des lettres majuscules.
	Pour voir à tout moment ton niveau de jeu.
	Pour entendre des instructions qui t'aideront dans l'activité.
	Pour changer de niveau de difficulté.
	Pour obtenir la réponse à une question sans gagner de points.
	Pour voir le tableau des symboles dans les activités de texte.
	Pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.
	Pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.
	Pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs et vice versa.
	Pour sélectionner le joueur 1 afin de répondre à la question en mode 2 joueurs dans les activités qui le proposent.

	Pour sélectionner le joueur 2 afin de répondre à la question en mode 2 joueurs dans les activités qui le proposent.
	Pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.
	Pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.
	Pour entendre à nouveau une consigne ou une question.
	Pour effacer le dernier caractère tapé ou désélectionner un choix.

Touches raccourcis clavier

Appuie sur l'une de ces touches pour accéder directement aux catégories d'activités.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à la calculatrice.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à Traduc'mots.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à Mes amis.



Appuie sur cette touche pour accéder directement au Traitement de texte ou à Mon carnet.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à Mes paramètres ou Mes réglages.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à Drôle d'histoire !



Appuie sur cette touche pour enregistrer tes fichiers.



Appuie sur cette touche pour revenir au début de ta création.



Appuie sur cette touche pour arrêter la lecture.



Appuie sur cette touche pour visualiser ce que tu as créé.



Appuie sur cette touche pour aller à la fin de ta création.



Appuie sur cette touche pour augmenter la luminosité de l'écran.



Appuie sur cette touche pour diminuer la luminosité de l'écran.



Appuie sur cette touche pour jouer à des activités au hasard.



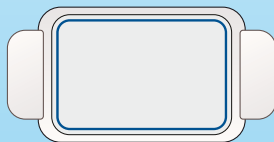
Appuie sur cette touche pour accéder directement à Mon animal virtuel.



Appuie sur cette touche pour accéder directement à Création de diaporamas.

Touchpad

Tu peux aussi contrôler le pointeur de la souris grâce au touchpad du clavier. Dirige-le simplement en touchant le touchpad avec tes doigts.



5.2. CHOISIR UNE ACTIVITÉ



Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction.

Pour choisir une activité, utilise l'une des méthodes suivantes :

1. Utilise les flèches pour faire défiler les différentes activités et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider ton choix.
2. Appuie sur l'une des touches catégorie d'activités sur le clavier de ton **Genius TV Duo**, puis sélectionne l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

5.3. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuie sur la touche **Niveau** pour passer du niveau facile au niveau difficile, ou du niveau difficile au niveau facile.

Le **Genius TV Duo** est doté d'un sélecteur de niveau automatique. Tu peux activer ou désactiver cette fonction dans **Mes préférences** en mode TV ou dans **Mes réglages** en mode autonome. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner l'icône Activé  ou l'icône Désactivé .

Le niveau facile est le niveau par défaut quand tu allumes le **Genius TV Duo**. Après un certain nombre de bonnes réponses, tu passes automatiquement au niveau supérieur. Si le score est inférieur à 60 points, tu repasses automatiquement au niveau inférieur.

6. ACTIVITÉS

Le **Genius TV Duo** contient un total de 56 activités et outils pratiques.

6.1. Mode TV

Catégorie	N° d'activité	Activité
Lettres et mots	1	Lettres sous-marines
	2	Mots croisés
	3	Lettres manquantes
	4	Bingo des lettres
	5	Ordo'synonymes
	6	Histoire à trous
	7	Bingo des chiffres anglais
	8	Quiz nature
	9	Quiz sciences
Mathématiques	10	Entrées et sorties
	11	Course des signes
	12	Pairs et impairs
	13	Opération bancaire
	14	Ordo'calendrier
	15	Bingo des nombres

Logique Cartouches d'extension	16	Écolo-machine
	17	La course aux nombres
	18	Mémo'formes
	19	Suites de nombres
	20	Puzzle des nombres
	21	Chemin des formes
	22	Puzzle des formes
Créa'studio	23	Mon animal virtuel
	24	Drôle d'histoire !
	25	Pupitre animé
	26	Atelier musique
Mes outils	27	Création de diaporamas
	28	Traitement de texte
Mon bureau	29	Mes paramètres
	30	Mes progrès
	31	Quiz d'anglais
	32	Mystères de la nature
	33	Mystères de l'univers
	34	Mots mystères

Lettres et mots

1. Lettres sous-marines

Plonge sous l'eau pour trouver les lettres manquantes et former le mot avant que le temps ne s'écoule ! Nage vers les bonnes lettres pour reconstituer le mot correspondant à l'image. Utilise les flèches ou la souris pour te déplacer.

Ce sont des images que tu as découvertes dans les encyclopédies **Mystères de la nature** et **Mystères de l'univers**, sur les cartouches d'extension. Regarde sur l'écran de ton **Genius TV Duo** pour t'aider de la carte du fond sous-marin pour repérer les lettres !

2. Mots croisés

Complète les grilles de mots croisés à l'aide des indices qui te sont donnés. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner une ligne, horizontale ou verticale, à compléter, et sers-toi du clavier pour taper ton mot.

3. Lettres manquantes

Trouve la lettre manquante au mot correspondant à l'image. Utilise la souris pour cliquer sur la marmotte avec la bonne lettre.

4. Bingo des lettres

Fais preuve de rapidité et teste ta compréhension de l'alphabet anglais ! Regarde bien l'écran de ton **Genius TV Duo** : dès que tu entends une lettre qui est sur ta grille, sélectionne-la à l'aide de la souris. Lorsque tu as complété toute une ligne verticale, horizontale ou diagonale, clique sur l'icône **OK**. Le premier qui a complété une ligne remporte la partie.

5. Ordo'synonymes

Déplace les pingouins pour remettre les lettres dans le bon ordre et former le synonyme du mot donné.

Tente de reconstituer le mot en moins de 21 essais ! Utilise les flèches ou la souris pour déplacer les pingouins et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider.

Un synonyme est un mot qui a la même signification qu'un autre mot.

6. Histoire à trous

Utilise le clavier pour taper le texte manquant afin de compléter des histoires loufoques ! Joue aussi en mode 2 joueurs !

7. Bingo des chiffres anglais

Découvre les chiffres en anglais grâce à ce bingo !

Dès que tu entends un chiffre qui est sur ta grille, sélectionne-le sur l'écran de ton **Genius TV Duo** à l'aide de la souris. Lorsque tu as complété toute une ligne verticale, horizontale ou diagonale, clique sur l'icône **OK**. Le premier qui a complété une ligne remporte la partie.

8. Quiz nature

Teste tes connaissances sur la nature en répondant correctement aux questions à trous. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner la bonne réponse et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider. Joue aussi en mode 2 joueurs !

9. Quiz sciences

Teste tes connaissances sur les sciences en répondant correctement aux questions à trous. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner la bonne réponse et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider. Joue aussi en mode 2 joueurs !

Pour enrichir tes connaissances, n'hésite pas à explorer les cartouches d'extension : tu y trouveras les réponses aux quiz.

Mathématiques

10. Entrées et sorties

Trouve le nombre exact de personnes qui sont dans la Grande Roue. Compte bien toutes les personnes qui montent et celles qui descendent ! Joue aussi en mode 2 joueurs !

11. Course des signes

Déplace ton bateau sur le bon signe ! Utilise les flèches ou la souris pour contrôler le bateau.

Plus tu donneras de bonnes réponses et plus la vitesse du bateau augmentera !

12. Pairs et impairs

Utilise la souris pour cliquer sur les ballons corrects ! Fais bien attention à ne cliquer que sur des chiffres correspondant à la catégorie indiquée en haut à gauche de l'écran (pairs ou impairs).

13. Opération bancaire

Déplace les pingouins pour remettre l'opération dans le bon ordre. Tente de reconstituer l'opération en moins de 21 essais ! Utilise les flèches ou la souris pour déplacer les pingouins et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider.

14. Ordo'calendrier

Les jours et les mois sont dans le désordre ! Tente de les remettre dans le bon ordre. Utilise les flèches ou la souris pour sélectionner une case et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider.

Tu peux annuler ta sélection en appuyant sur la touche **Retour** du clavier.

15. Bingo des nombres

Fais preuve de rapidité ! Dès que tu entends un chiffre qui est sur ta grille, sélectionne-le sur l'écran de ton **Genius TV Duo** à l'aide de la souris. Lorsque tu as complété toute une ligne verticale, horizontale ou diagonale, clique sur l'icône **OK**. Le premier qui a complété une ligne remporte la partie.

Logique

16. Écolo-machine

Trie les déchets pour alimenter l'Écolo-machine ! Utilise les flèches ou la souris pour déplacer le camion-poubelle et ramasser un déchet, et dirige-toi ensuite vers la benne appropriée. Les déchets en métal dans la benne métal, ceux en verre dans la benne verre et ainsi de suite.

Dès que tu jetteras un déchet dans une benne, tu verras l'énergie de cette benne augmenter. Plus tu jettes de déchets et plus tu alimentes l'Écolo-machine !

17. La course aux nombres

Déplace ton bateau sur le bon nombre ! Utilise les flèches ou la souris pour contrôler le bateau.

Plus tu donneras de bonnes réponses et plus la vitesse du bateau augmentera !

18. Mémo'formes

Mémorise bien les formes avant qu'elles ne disparaissent pour les remettre dans l'ordre !

Utilise les touches flèches ou la souris pour sélectionner la forme et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider.

Tu peux annuler ta sélection en appuyant sur la touche **Retour** du clavier. Joue aussi en mode 2 joueurs !

19. Suites de nombres

Aide la marmotte à rentrer chez elle en complétant les suites avec les bons nombres. Déplace la marmotte avec les touches flèches ou utilise la souris pour cliquer sur les bons chiffres.

20. Puzzle des nombres

Résous ce casse-tête en complétant la grille avec les chiffres manquants. Utilise les chiffres de 1 à 4 ou de 1 à 6 de façon à ce qu'aucun chiffre ne se répète dans une ligne verticale ou horizontale, ni dans un même carré.

Sers-toi du clavier pour sélectionner une case avec les touches flèches et taper directement ton chiffre, ou utilise la souris pour sélectionner une case, puis un chiffre.

Pour supprimer un chiffre, appuie sur la touche **Effacer** ou remplace-le par un autre chiffre.

Dès que tu auras trouvé la combinaison de ce puzzle, tu pourras jouer avec un objet en utilisant les touches flèches ou la souris.

21. Chemin des formes

Aide le pingouin à trouver le bon chemin en complétant la suite logique.

Déplace le pingouin avec les touches flèches ou utilise la souris pour cliquer sur les formes correctes.

22. Puzzle des formes

Résous ce casse-tête en complétant la grille avec les chiffres manquants. Utilise les chiffres de 1 à 4 ou de 1 à 6 de façon à ce qu'aucun chiffre ne se répète dans une ligne verticale ou horizontale ni dans un même carré.

Sers-toi du clavier pour sélectionner une case avec les touches flèches et taper directement ton chiffre, ou utilise la souris pour sélectionner une case, puis un chiffre.

Pour supprimer un chiffre, appuie sur la touche **Effacer** ou remplace-le par un autre chiffre.

Dès que tu auras trouvé la combinaison de ce puzzle, tu pourras jouer avec un objet en utilisant les touches flèches ou la souris.

Créa'studio

23. Mon animal virtuel

Crée ton animal virtuel ! Donne-lui son propre look en personnalisant son style, son cri, etc.




Une fois que tu as créé ton animal virtuel, aide-le à déposer un colis à l'endroit indiqué.

Utilise les flèches ou la souris pour orienter ton animal virtuel. Aide-toi de l'écran de ton **Genius TV Duo** pour le guider.

24. Drôle d'histoire !

Place à l'imagination ! Crée une histoire loufoque en choisissant ton décor, tes personnages, et les actions.



Utilise les flèches ou la souris pour faire tes choix et appuie sur la touche **Entrée** ou sur le bouton de la souris pour valider.



Tu pourras ensuite visualiser ta création en cliquant sur l'icône Lecture . Arrête ton histoire à tout moment en sélectionnant l'icône **Arrêt** . Pour une nouvelle histoire, clique sur l'icône **Retour** .






Tu peux aussi utiliser les touches du clavier    .

25. Pupitre animé

Crée de drôles de tableaux grâce à ton pupitre ! Choisis un cadre, tes personnages et tes objets pour animer ton pupitre ! Utilise les touches flèches ou la souris pour faire tes choix.

Dès que tu as terminé, clique sur l'icône **Lecture**  pour voir ton animation. Arrête ton dessin animé à tout moment en sélectionnant l'icône **Arrêt** .

Tu peux enregistrer ton histoire en cliquant sur l'icône **Enregistrer** . Pour l'ouvrir à nouveau, clique sur l'icône **Ouvrir** .

Tu peux aussi utiliser les touches du clavier     .

26. Atelier musique



Deviens un apprenti musicien en créant tes propres mélodies. Pour composer une musique, choisis ton instrument, le rythme et le tempo de ta mélodie.

Ensuite, utilise les touches flèches ou la souris pour sélectionner les notes de musique de ta mélodie.

Tu peux y ajouter des silences en cliquant sur l'icône .

Pour effacer une note, clique sur l'icône **Effacer** ; ou pour tout effacer clique sur l'icône .

Dès que tu as terminé, clique sur l'icône **Lecture**  pour écouter ta mélodie. Arrête-la à tout moment en sélectionnant l'icône **Arrêt** .

Tu peux enregistrer ta mélodie en cliquant sur l'icône **Enregistrer** . Pour l'ouvrir à nouveau, clique sur l'icône **Ouvrir** .

Tu peux aussi utiliser les touches du clavier





Mes outils



27. Création de diaporamas

Crée ton diaporama avec du texte, de la musique et des photos !

Suis bien toutes les étapes pour réaliser une belle présentation.

Dès que tu as terminé, clique sur l'icône **Lecture**  pour visionner ton diaporama. Arrête-le à tout moment en sélectionnant l'icône **Arrêt** .

Pour revenir au début de ton diaporama, clique sur , et pour passer directement à la dernière diapositive, clique sur .

Tu peux enregistrer ta présentation en cliquant sur l'icône **Enregistrer** . Pour l'ouvrir à nouveau, clique sur l'icône **Ouvrir** .

Tu peux aussi utiliser les touches du clavier



28. Traitement de texte

Écris tout ce que tu veux ! Crée des listes, des notes, des mémos et enregistre-les pour les revoir plus tard !

Mon bureau

29. Mes paramètres

Modifie tes paramètres ! Utilise les flèches ou la souris pour choisir tes préférences pour le niveau de difficulté, la musique et le style du pointeur de la souris.

30. Mes progrès

Regarde tes résultats et vérifie ta progression !

Cartouche anglais

31. Quiz d'anglais

Teste tes compétences en anglais en retrouvant la bonne traduction ! Joue aussi en mode 2 joueurs !

Cartouche découverte de la nature

32. Mystères de la nature

Explore une encyclopédie interactive qui te permettra d'en savoir plus sur les mystères de la nature !

Cartouche secrets de la nature

33. Mystères de l'univers

Voici une encyclopédie interactive qui te permettra d'en savoir plus sur les mystères de l'univers !

Cartouche jeux de lettres

34. Mots mystères

Aide-toi des indices qui te sont donnés pour trouver le mot mystère. Joue aussi en mode 2 joueurs !

6.2. Mode autonome

Cartouches d'extension Categorie	N° d'activité	Activité
Lettres et mots	1	Memory mot
	2	Invente ton jeu
	3	Auto-test
Mathématiques	4	Opération Ballons
	5	Multiplication
Logique	6	Digidoku
	7	Logi-labyrinthe
Créa'studio	8	Compositeur
Mes outils	9	Calculatrice
	10	Mon carnet
	11	Traducteur anglais
	12	Mes économies
	13	Création de présentations
Mon bureau	14	Profil perso
	15	Mes réglages
	16	Mes résultats
	17	Mes amis
	18	Mes dépenses
	19	Traduc'mots
	20	Alphabétix
	21	Ordo'lettres
	22	Tape-mots

Lettres et mots

1. Memory mots

Souviens-toi bien du mot puis tape-le ! Joue aussi en mode 2 joueurs !

2. Invente ton jeu

Crée ton propre jeu en tapant des paires de mots, comme par exemple des synonymes, des homonymes, des contraires...

3. Auto-test

Retrouve les mots que tu as tapés dans "Invente ton jeu" et reconstitue les paires. Joue aussi en mode 2 joueurs !

Mathématiques

4. Opération Ballons

Clique sur les bons ballons pour résoudre l'opération ! Fais vite avant qu'ils ne disparaissent !

5. Multiplications

Clique sur les bons ballons pour résoudre l'opération ! Fais vite avant qu'ils ne disparaissent !

Logique

6. Digidoku

Complète la grille avec les chiffres de 1 à 4, de façon à ce qu'aucun chiffre ne se répète dans une ligne, verticale ou horizontale, ni dans un même carré.

Sers-toi du clavier pour sélectionner une case avec les touches flèches et taper directement ton chiffre, ou utilise la souris pour sélectionner une case, puis un chiffre.

Pour supprimer un chiffre, appuie sur la touche **Effacer** ou remplace-le par un autre chiffre.

Dès que tu auras trouvé la combinaison de ce puzzle, tu pourras jouer avec un objet en utilisant les touches flèches ou la souris.

7. Logi-labyrinthe

Suis les empreintes pour arriver au bout du chemin. Tu dois passer sur toutes les empreintes, mais tu ne dois jamais passer deux fois sur la même empreinte.


Utilise les flèches ou la souris pour te diriger.



Créa'studio

8. Compositeur

Utilise les touches flèches ou la souris pour sélectionner les notes de musique de ta mélodie.

Tu peux y ajouter des silences en cliquant sur l'icône .

Dès que tu as terminé, clique sur l'icône **Lecture**  pour écouter ta mélodie.

Tu peux enregistrer ta mélodie en cliquant sur l'icône **Enregistrer** . Pour l'ouvrir à nouveau, clique sur l'icône **Ouvrir** .

Tu peux aussi utiliser les touches du clavier  .

Mes outils

9. Calculatrice

Clique sur les icônes ou utilise les touches du clavier pour faire tes calculs.

10. Mon carnet

Écris tout ce que tu veux dans ton carnet ! Crée des listes, des notes, des mémos et enregistre-les pour les revoir plus tard !

11. Traducteur anglais

Fais défiler les mots pour voir leur traduction en anglais. Sers-toi des flèches ou de la souris.

12. Mes économies

Fais des économies ! Tape le montant que tu souhaites économiser et en combien de temps tu souhaites l'économiser. Tu sauras ainsi pendant combien de jours il te faudra économiser.

13. Création de présentations

Crée ton diaporama avec du texte et de la musique ! Dès que tu enregistreras ta création, tu pourras la récupérer en mode TV. Tu pourras ainsi voir ta présentation tout en couleurs et y ajouter des photos.

Mon bureau

14. Profil perso

Entre tes données personnelles !

15. Mes réglages

Fais tes propres réglages ! Utilise la souris pour choisir tes préférences pour le niveau de difficulté, la musique et le style du pointeur de la souris.

16. Mes résultats

Regarde tes résultats et vérifie ta progression !

17. Mes amis

Complète ton carnet d'adresses avec des tas d'informations sur tes amis !

18. Mes dépenses

Gère ton budget ! Tape tes dépenses pour chaque catégorie. La calculatrice va calculer ton budget total !

Cartouche anglais

19. Traduc'mots

Teste tes compétences en anglais en retrouvant la bonne traduction ! Joue aussi en mode 2 joueurs !

Cartouche découverte de la nature

20. Alphabétix

Souviens-toi des mots puis clique sur les cases pour les faire apparaître en respectant l'ordre alphabétique.

Cartouche secrets de l'univers

21. Ordo'lettres

Remets les lettres dans le bon ordre pour reconstituer le mot.

Cartouche jeux de lettres

22. Tape-mots

Teste tes compétences dactylographiques en tapant le mot apparaissant à l'écran le plus vite possible. Fais vite avant qu'il n'atteigne le côté gauche de l'écran !

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Genius TV Duo**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée du **Genius TV Duo** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Genius TV Duo** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que le **Genius TV Duo** est éteint lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.

Si le **Genius TV Duo** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Appuyez sur le bouton **Reset** (situé sous le jeu) à l'aide d'une épingle. Attention vous risquerez de perdre toutes les données des activités du **Genius TV Duo**.
3. Si le **Genius TV Duo** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.



9. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit ou numéro de série (situé généralement à l'arrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118€/min)

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

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « **Les Témoignages** ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

10. ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.

Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.

Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran, et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, comportant le cas échéant des pertes de conscience, à la vue notamment de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été elles-mêmes sujettes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

