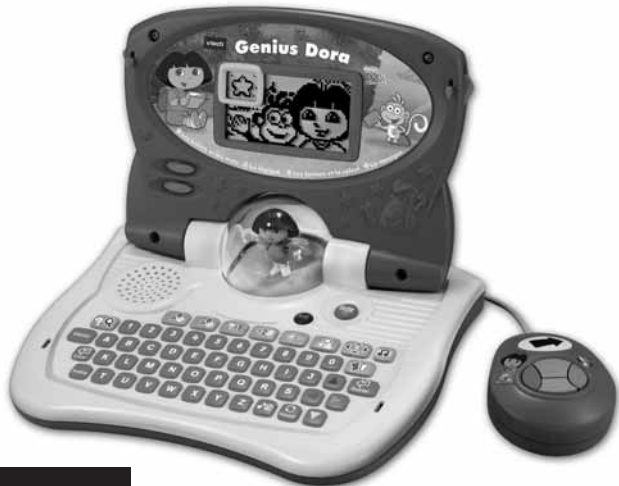




Genius Dora

Manuel d'utilisation



vtech[®]

© 2006 Viacom International Inc.
Tous droits réservés

Chers parents,

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

Toute la technologie VTech[®] est mise au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des chiffres, des animaux...

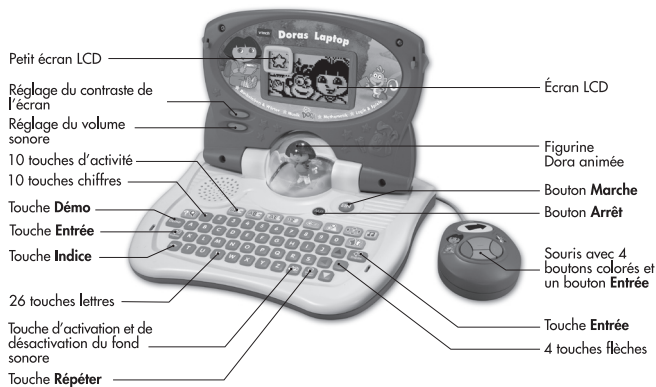
Chez VTech[®], nous faisons tout pour que nos enfants abordent l'avenir dans les meilleures conditions. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Dora** de **VTech®**. Félicitations !

Genius Dora est un mini-ordinateur portable spécialement conçu pour aider votre enfant à découvrir les lettres, les chiffres, les formes et la musique.

Avec ses 10 activités ludiques, ses 26 mélodies, ses nombreuses animations et effets sonores, **Genius Dora** va entraîner votre enfant dans un univers tendre et drôle pour lui permettre d'apprendre en s'amusant !



CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Genius Dora** de VTech®
2. Une souris
3. 3 piles LR6/AA
4. Un manuel d'utilisation
5. Un bon de garantie

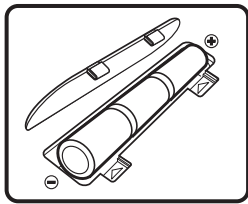
Important : pour la sécurité de l'enfant, se débarrasser de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie de ce jeu.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Genius Dora fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V (fournies).

1.1. INSTALLATION

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Dora** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au-dessous de **Genius Dora** (en utilisant une pièce de monnaie ou un tournevis).
3. Insérer 3 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales) en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.



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

1.3. NOTES

- **Genius Dora** s'arrête automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour réactiver **Genius Dora**, appuyer sur le bouton **Marche**.
- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre **Genius Dora** plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de

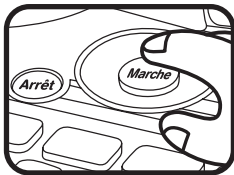
déposer vos piles usagées dans les containers et points de collecte prévus à cet effet (de plus en plus de magasins et de grandes surfaces en disposent).



2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHÉ/ARRÊT

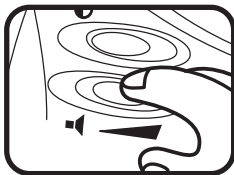
1. Appuyer sur le bouton **Marche** pour mettre **Genius Dora** en marche.
2. Appuyer sur le bouton **Arrêt** pour éteindre **Genius Dora**.
3. Appuyer sur l'une des 10 touches d'activité pour sélectionner une activité.



2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour une utilisation optimale du jeu, ajuster le volume sonore en déplaçant le curseur sur la position souhaitée :

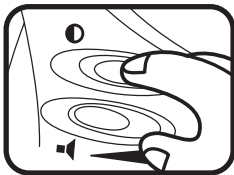
- droite pour un volume sonore plus élevé.
- gauche pour un volume sonore plus faible.



2.3. RÉGLAGE DU CONTRASTE

Pour une utilisation optimale du jeu, ajuster le contraste de l'écran en déplaçant le curseur sur la position souhaitée :

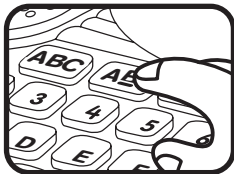
- droite pour un contraste de l'écran plus élevé.
- gauche pour un contraste de l'écran plus atténué.



3. COMMANDES

3.1. LES 10 TOUCHES D'ACTIVITÉ

Appuyer sur l'une des 10 touches d'activité pour sélectionner une activité (voir le point 4 « Description des activités » pour en savoir plus).



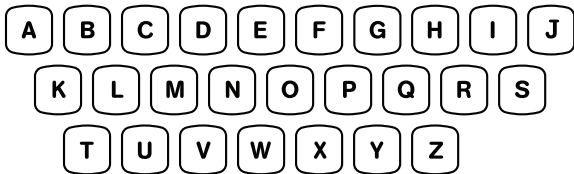
3.2. TOUCHES CHIFFRES

Utiliser ces touches pour sélectionner un chiffre dans les activités de mathématiques, ou pour superposer des sons rigolos aux mélodies de l'activité 10 « La boîte à musique ».



3.3. TOUCHES LETTRES

Utiliser ces touches pour découvrir les lettres et pour répondre aux questions des activités de lettres.



3.4. TOUCHES DE FONCTION



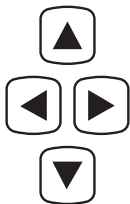
Pour valider une réponse.



Pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



Pour entendre de nouveau une instruction.



Pour déplacer la sélection dans les 4 directions.



Pour voir une brève présentation du produit.



Pour activer ou désactiver le fond sonore.

3.5. BOUTONS DE LA SOURIS



Pour valider une réponse.



Pour déplacer la sélection dans les 4 directions.

4. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

Dora doit retrouver tous ses livres pour les rendre à la bibliothèque. En l'aidant, tu seras entraîné(e) dans une fantastique aventure éducative !

4.1. LA FORÊT DES LETTRES

Les livres de Dora se sont rendus à la forêt des lettres, où ils jouent à cache-cache avec toutes les lettres de l'alphabet ! Amuse-toi aussi avec eux et essaie de les retrouver !

1. Apprenti'alphabet

Découvre les lettres de l'alphabet avec Dora ! Appuie sur une touche lettre pour que Dora dise son nom et donne un mot commençant par cette lettre. La lettre choisie s'affiche à l'écran, ainsi qu'une illustration du mot.



2. Ordo'lettres

Dora, Babouche et Vera tiennent chacun une pancarte où est inscrite une lettre, formant ainsi une suite incomplète de lettres. Dora te demande de trouver la lettre manquante de cette suite. Appuie sur la touche lettre correcte pour répondre.



3. La lettre manquante

Un mot, accompagné de l'image correspondante, apparaît à l'écran, mais il manque la première lettre ! Aide Dora à trouver la première lettre du mot. Appuie sur la touche lettre correspondante pour répondre.



4.2. LA MONTAGNE DES NOMBRES

D'autres livres se sont cachés dans la montagne des nombres ! Aide Dora à les retrouver !

4. Compte-livres

Combien de livres y a-t-il ? Aide Dora à les compter ! Appuie sur le chiffre correspondant au nombre de livres à l'écran pour répondre.



5. Plus ou moins

Une addition ou une soustraction apparaît à l'écran. Dora te demande de trouver le résultat de l'opération. Tape la réponse en utilisant les touches chiffres.



4.3. LA VALLÉE DES FORMES

Aide Dora à retrouver les livres qui se sont perdus dans la vallée des formes !

6. Apprenti'formes

Une figure, constituée de différentes formes, apparaît à l'écran. L'une de ces formes clignote. Aide Dora à trouver la forme identique à celle qui clignote parmi les formes qui défilent à droite de l'écran. Appuie sur **Entrée** ou clique avec la souris lorsque la forme de droite correspond à celle de gauche.



4.4. AU PARC DE L'AMITIÉ

Utilise ta mémoire et ta logique pour aider Dora à retrouver les livres qui s'amuse au Parc de l'Amitié.

7. Si on dansait ?

Dora, Babouche et Véra dansent ensemble. Observe leur chorégraphie et repère lequel d'entre eux fait un mauvais mouvement. Une fois la danse terminée, utilise les touches flèches ou la souris pour sélectionner le personnage qui s'est trompé, puis valide en appuyant sur **Entrée**. Appuie sur **Répéter** pour revoir la chorégraphie.



8. Cache-cache

Dora, Babouche et Véra ont chacun un livre devant eux. Une balle est insérée dans l'un des trois livres, qui commencent alors à se mélanger. Retrouve le

livre qui contient la balle, en appuyant sur la touche **Entrée** du clavier ou en cliquant directement avec la souris. Appuie sur **Répéter** pour voir les livres se mélanger à nouveau.



9. L'autre moitié

Certains livres ont été coupés en deux ! Aide Dora à retrouver les parties manquantes. La moitié gauche du livre apparaît à gauche de l'écran. Différentes moitiés de livres défilent à droite de l'écran. Appuie sur **Entrée** ou clique avec la souris lorsque la moitié de livre qui complète l'image apparaît.



4.5. LA BIBLIOTHÈQUE QUI SWINGUE

C'est gagné ! *We did it!* Dora a réussi, avec ton aide, à récupérer tous ses livres et à les rendre à la bibliothèque ! Il est temps de fêter tout ça !

10. La boîte à musique

Appuie sur une touche lettre pour écouter l'une des 26 mélodies et voir Dora danser en rythme ! Appuie sur les touches chiffres pour entendre des sons rigolos se superposer aux mélodies.



5. À NOTER

5.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius Dora** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Dora** dans un endroit sec.
- **Genius Dora** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5.2. EN CAS DE PROBLÈME

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

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **Genius Dora** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

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

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

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 (0,12€/min)

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

Pour le Canada :

Tél : 1 877 352 8697