

**vtech**<sup>®</sup>

Manuel d'utilisation

# Genius XL Master Color



© 2014 VTech  
Imprimé en Chine  
91-001618-013 <sup>FR</sup>

*Chers parents,*

*Chez VTech<sup>®</sup>, 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<sup>®</sup> sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...*

*Chez VTech<sup>®</sup>, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

*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](http://www.vtech-jouets.com)*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius XL Master Color** de **VTech®**. Félicitations !

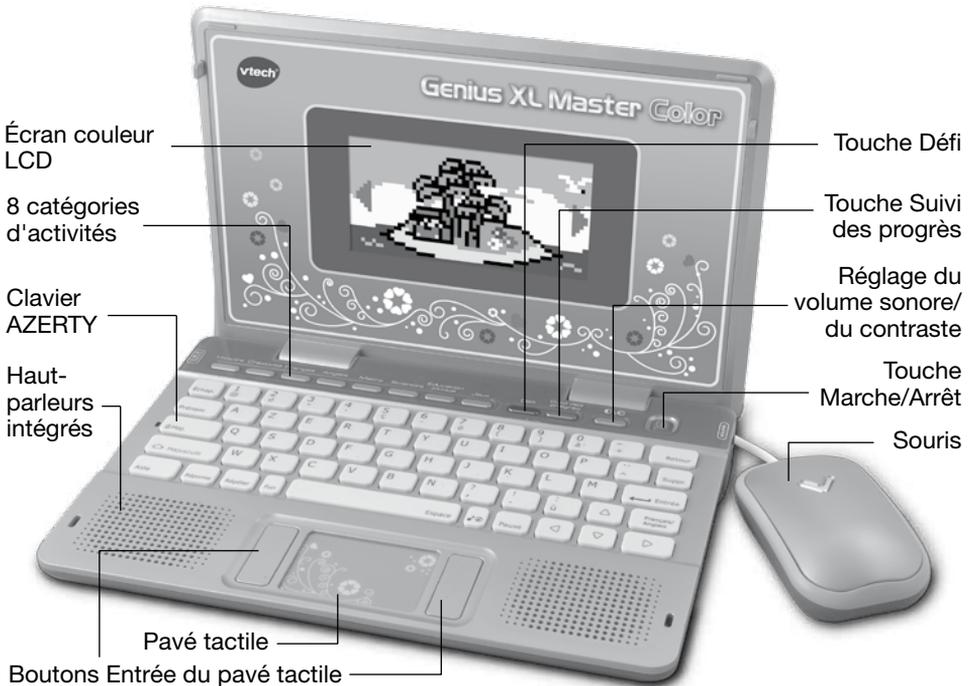
Avec **Genius XL Master Color**, rejoins Merlin le Pingouin dans ses aventures à travers 120 activités passionnantes ! En sa compagnie, tu découvriras le français, l'anglais, les maths, les sciences, la créativité artistique. Tu découvriras également l'éducation civique et tu pourras te détendre avec plein de jeux amusants !

**Genius XL Master Color** contient différents niveaux de difficulté : Débutant, Confirmé et Expert pour apprendre progressivement en jouant aux activités dans un ordre de difficulté croissant.

L'écran couleur, le clavier Azerty et la souris interactive permettent de se familiariser avec l'utilisation d'un vrai ordinateur.

Le contenu pédagogique 100 % bilingue permet de s'initier à l'anglais en jouant.

Viens vite rejoindre le sympathique pingouin pour apprendre et t'amuser à ses côtés !



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

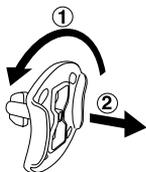
## CONTENU DE LA BOÎTE

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

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

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

**WARNING:** All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.



### Pour retirer l'attache de la boîte :

1. Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Retirer et jeter l'attache en plastique.

### Retrait de la languette :

Une fois le produit sorti de sa boîte, retirer la languette de démonstration pour accéder au mode de jeu normal.

## 1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

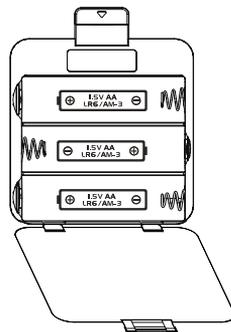
**Genius XL Master Color** fonctionne avec 3 piles LR6/AA ou un transformateur **VTech®** de type 7.5 V 400 mA ou 9 V 300 mA (vendu séparément).

### 1.1. PILES

#### Installation des piles de l'unité centrale

Afin de ne pas endommager **Genius XL Master Color**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

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



#### MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.

- 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 -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- 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.

## TRI DES PRODUITS ET PILES USAGÉS

- Les jouets **VTech**<sup>®</sup> 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**<sup>®</sup> vous recommande de retirer et de 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.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé. 
- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs. 
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

## 1.2. TRANSFORMATEUR

(communément appelé « adaptateur secteur »)

### INSTALLATION

**Genius XL Master Color** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un transformateur (vendu séparément).

Nous recommandons l'utilisation d'un transformateur VTech disponible sous le nom

**Adaptateur secteur VTECH** référence 80-002181 (CA/CC 7.5V 400mA).

1. Avant de brancher le transformateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche du transformateur dans la connexion située en haut du jeu.
3. Brancher le transformateur 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 le transformateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle le transformateur est branché.

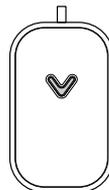
## MISE EN GARDE

- Attention. Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- Le jouet doit uniquement être utilisé avec un transformateur pour jouets.
- Le transformateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un transformateur aux caractéristiques recommandées par **VTech**® (voir paragraphe précédent).
- **VTech**® recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état du transformateur 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 le transformateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher le transformateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentation supérieur à celui recommandé.
- Ne jamais exposer à l'humidité un jouet branché sur le secteur.

## 2. SOURIS

### 2.1. CONNEXION

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Insérer la prise de la souris dans la connexion de la souris située sur le côté droit du produit.
3. Mettre le jeu en marche.
4. Après l'animation d'ouverture, déplacer la souris 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 (la flèche) sur un élément.
- **Cliquer** : c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

### Notes :

- 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 curseur directionnel + la touche **Entrée**.

## 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 (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. POUR COMMENCER À JOUER...

### 3.1. MARCHÉ/ARRÊT

Appuie sur  pour allumer **Genius XL Master Color**. Appuie à nouveau sur cette touche pour l'éteindre.

### 3.2. SÉLECTION DE LA LANGUE DE JEU

Les activités du **Genius XL Master Color** sont disponibles en français et en anglais. Au démarrage de l'ordinateur, sélectionne la langue de jeu : français ou anglais.

Pour changer la langue de jeu, appuyer sur la touche , située sous la touche **Entrée**.

**Note** : toutes les informations données dans ce manuel concernent l'utilisation du **Genius XL Master Color** en mode Français.

### 3.3. CHOISIR UN PRÉNOM

Tu peux entrer ton prénom lors de la première utilisation de **Genius XL Master Color**. Tu pourras ensuite changer ton nom quand tu le souhaites en appuyant sur la touche

Prénom

### 3.4. CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Puis toutes les catégories d'activités défilent automatiquement les unes après les autres.

Appuie sur la touche **Entrée** pour accéder aux activités d'une catégorie.

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

1. Appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
2. Fais défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches flèches du clavier et appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
3. Clique sur le bouton de la souris lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
4. Tape le numéro de l'activité souhaitée à l'aide des touches chiffres et appuie sur la touche **Entrée** pour valider.
5. Appuie sur l'une des touches **Catégorie d'activités** pour accéder à la première activité de cette catégorie, puis sélectionne l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

### 3.5. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La plupart des activités du **Genius XL Master Color** sont divisées en 3 niveaux de difficulté (Débutant, Confirmé, Expert), et possèdent une fonction de réglage automatique du niveau. Après avoir joué 3 parties en ayant bien répondu et en ayant obtenu un score compris entre 80 et 100 points, l'ordinateur passe automatiquement au niveau supérieur.

### 3.6. SUIVI DES PROGRÈS

Tu peux suivre tes progrès en appuyant sur la touche **Suivi des progrès**. Cette touche permet d'afficher les meilleurs scores obtenus dans chaque catégorie.

### 3.7. ARRÊT AUTOMATIQUE

**Genius XL Master Color** s'éteint automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité.



Appuie sur la touche  pour le rallumer. Retire les piles et le transformateur en cas de non-utilisation prolongée de **Genius XL Master Color**.

## 4. COMMANDES

### 4.1. TOUCHES DE FONCTIONS SPÉCIALES (HORS CLAVIER)

Appuie sur les touches suivantes :

- Histoire Créativité Français Anglais Maths Sciences Éducation civique Jeux
1.  pour accéder à la première activité de la catégorie choisie.

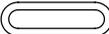
Suivi des progrès

2.  pour voir tes résultats dans chacune des catégories.

Défi

3.  pour choisir le niveau de difficulté des activités. Sélectionne le niveau 2 pour accéder uniquement aux activités de niveau Confirmé et le niveau 3 pour accéder uniquement aux activités de niveau Expert.

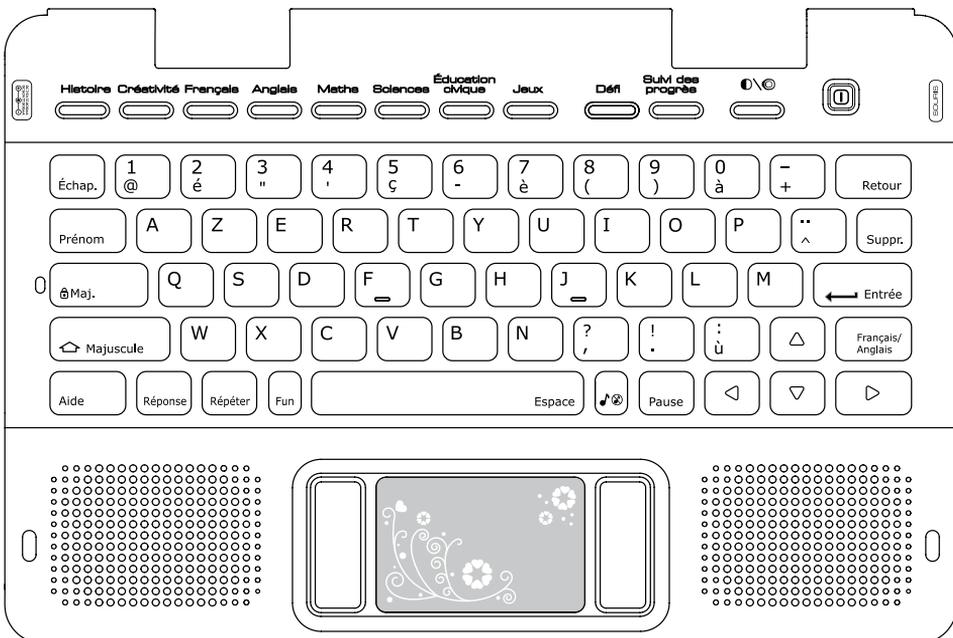


4.  pour ajuster le contraste de l'écran et le volume sonore. Appuie une fois sur cette touche pour accéder au réglage du volume et une seconde fois pour accéder au réglage du contraste. Utilise les touches flèches droite et gauche pour ajuster le niveau. Il y a 5 niveaux de volume et de contraste.



5.  pour déplacer le pointeur à l'écran. Appuyer sur la touche **Entrée** ou l'un des deux côtés du curseur pour sélectionner.

## 4.2. CLAVIER AZERTY



Le clavier du **Genius XL Master Color** 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, appuyer simplement sur la touche.
- Pour accéder aux symboles de couleur orange, appuyer simultanément sur

 Majuscule

et sur la touche concernée.

## Touches lettres et chiffres

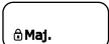
Les touches chiffres permettent d'accéder aux chiffres de 0 à 9.

**Note :** pour écrire « â », appuyer d'abord sur « ^ » puis sur « a ».  
pour écrire « ë », appuyer d'abord sur « " » puis sur « e ».

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

## Touches de fonctions

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

1.  pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.
2.  pour entrer ton prénom.
3.  pour taper des lettres majuscules. Appuie une fois sur cette touche pour taper des lettres majuscules (une lumière à gauche de la touche s'allumera pour signifier que ce mode est activé), et appuie de nouveau pour revenir aux lettres minuscules.
4.  pour taper des lettres majuscules ou obtenir tous les caractères en orange sur certaines touches. Maintiens cette touche enfoncée pendant la frappe.
5.  pour obtenir un indice afin de répondre à une question.
6.  pour entendre à nouveau une consigne ou une question.
7.  pour voir des animations amusantes.
8.  pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.
9.  pour activer ou désactiver la musique de fond.
10.  pour faire une pause. Appuie de nouveau sur cette touche pour reprendre l'activité.

11.     pour déplacer la sélection dans les 4 directions.
12.  pour sélectionner la langue de jeu.
13.  pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.
14.  pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.
15.  pour effacer le dernier caractère tapé.

## 5. ACTIVITÉS

Genius XL Master Color contient un total de 120 activités.

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
Histoire	1	Histoire
	2	Histoire illustrée
	3	Mini-dictionnaire
	4	Créateur d'histoires
	5	Mon histoire
Créativité	6	C'est toi l'artiste !
	7	Colorie les animaux
	8	Le livre des couleurs
	9	Dessine les formes
	10	Dessine les objets
	11	L'animalerie
	12	Portraits d'artistes
	13	Colorie les papillons
	14	Mon aquarium
	15	Le village pingouin
	16	Atelier milk-shake
	17	Les oiseaux musicaux
	18	Apprenti DJ
	19	Les instruments de musique
	20	Musique et sons
	21	Danse en rythme !
	22	Studio musical

Français	23	Le son des lettres
	24	Le son des voyelles
	25	Le ballon des sons
	26	Le ballon des voyelles
	27	Le trésor des majuscules
	28	Le trésor des minuscules
	29	La lettre manquante Débutant
	30	La lettre manquante Confirmé
	31	La lettre manquante Expert
	32	Le mot mystère Débutant
	33	Le mot mystère Confirmé
	34	Le mot mystère Expert
	35	Éclate-ballons Débutant
	36	Éclate-ballons Confirmé
	37	Éclate-ballons Expert
	38	Méli-Mélo Débutant
	39	Méli-Mélo Confirmé
	40	Méli-Mélo Expert
	41	Rimes à la chaîne Débutant
	42	Rimes à la chaîne Confirmé
	43	Rimes à la chaîne Expert
	44	Les antonymes Confirmé
	45	Les antonymes Expert
	46	Les synonymes Confirmé
	47	Les synonymes Expert
	48	Phrases en folie
	49	La conversation
	50	Feu d'artifice de lettres
	51	Feu d'artifice de mots

Anglais	52	Lettres et nombres en anglais
	53	Mini-dictionnaire anglais
	54	Les lettres en anglais
	55	Les nombres en anglais
	56	La bonne orthographe Débutant
	57	La bonne orthographe Confirmé
	58	La bonne orthographe Expert
	59	Mots correspondants Débutant
	60	Mots correspondants Confirmé
	61	Mots correspondants Expert
	62	Parlons anglais !
	63	La conversation en anglais
Maths	64	Hockey sur glace Débutant
	65	Hockey sur glace Confirmé
	66	Hockey sur glace Expert
	67	Compte-voitures Débutant
	68	Compte-voitures Confirmé
	69	Compte-voitures Expert
	70	Le rallye des chiffres pairs Débutant
	71	Le rallye des chiffres impairs Confirmé
	72	Le rallye des chiffres pairs et impairs Expert
	73	L'invasion des additions Débutant
	74	L'invasion des additions Confirmé
	75	L'invasion des additions Expert
	76	L'invasion des soustractions Débutant
	77	L'invasion des soustractions Confirmé
	78	L'invasion des soustractions Expert
	79	Le ballon des nombres Débutant
	80	Le ballon des nombres Confirmé
	81	Le ballon des nombres Expert
	82	La pendule à coucou
	83	Quelle heure est-il ? Débutant
84	Quelle heure est-il ? Confirmé	
85	Quelle heure est-il ? Expert	

Sciences	86	Le repas des animaux
	87	La maison des animaux
	88	Les grandes inventions
	89	À la découverte du corps humain
	90	Le recyclage en s'amusant
	91	Quiz le repas des animaux
	92	Quiz la maison des animaux
	93	Les familles d'animaux
	94	Quiz des inventeurs
	95	Quiz des inventions
	96	Quiz corps humain
	97	Recyclage malin
	98	À chacun son cri
	99	À chaque chose son bruit
	100	La bonne partie
Éducation civique	101	Quand je serai grand...
	102	Les merveilles du monde
	103	Symboles utiles
	104	La bonne tenue
	105	Quiz merveilles du monde
	106	Quiz pays
	107	Quiz symboles
	108	La chasse au trésor
Jeux	109	Les cartes animaux
	110	Les cartes objets
	111	Memorise fruits
	112	Memorise objets
	113	Portrait-robot
	114	Le tunnel du pingouin
	115	L'intrus Débutant
	116	L'intrus Confirmé
	117	L'intrus Expert
	118	Tangram Confirmé
	119	Tangram Expert
	120	Les formes colorées

# HISTOIRE

## ACTIVITÉ 01 : HISTOIRE

Choisis une histoire dans le sous-menu parmi 2 histoires passionnantes : La Grande Aventure de Merlin le Pingouin et Le Lion et la Souris.

Après avoir sélectionné une histoire, elle sera lue entièrement avec des animations et des sons rigolos. À chaque page, utilise la souris pour cliquer sur des objets ou des personnages pour voir des animations et entendre des sons rigolos ou les voix des personnages. Tu peux aussi cliquer sur le livre rouge pour lire la page de l'histoire.

## ACTIVITÉ 02 : HISTOIRE ILLUSTRÉE

Une scène d'une histoire sera jouée et une question sur cette scène sera posée. Réponds aux questions sur les histoires à l'aide de la souris en cliquant sur l'objet, le personnage ou sur les icônes Croix ou Coche.

## ACTIVITÉ 03 : MINI-DICTIONNAIRE

Le texte de l'activité Histoire apparaît à l'écran. Clique sur la flèche haut ou bas pour faire défiler la page. Clique sur les mots surlignés en rouge pour découvrir leur prononciation et leur définition.

## ACTIVITÉ 04 : CRÉATEUR D'HISTOIRES

Choisis un personnage et un lieu pour créer une nouvelle histoire. Tu peux ensuite regarder l'histoire que tu as créée.

## ACTIVITÉ 05 : MON HISTOIRE

Tape ta propre histoire en utilisant le clavier. Illustre-la avec des icônes sympas. Tu peux enregistrer ton histoire et la lire quand tu veux.

Il y a 3 icônes de fonction :



Ouvrir : clique sur cette icône pour ouvrir un fichier pré-enregistré.



Tampon : clique sur cette icône pour ajouter un tampon à ton histoire.



Enregistrer : clique sur cette icône pour enregistrer l'histoire que tu as créée. Tu peux sauvegarder 5 histoires au maximum.

# CRÉATIVITÉ

## ACTIVITÉ 06 : C'EST TOI L'ARTISTE !

Utilise la souris pour sélectionner une couleur et faire un dessin. Tu peux ajouter des icônes amusantes à ton dessin. Tu peux enregistrer ton dessin et le revoir quand tu veux.

Il y a 5 icônes de fonction :



Ouvrir : clique sur cette icône pour ouvrir un fichier pré-enregistré.



Couleur : clique sur cette icône pour choisir une couleur.



Gomme : clique sur cette icône pour sélectionner la gomme et effacer les parties que tu n'aimes pas.



Tampon : clique sur cette icône pour ajouter un tampon à ton histoire.



Enregistrer : clique sur cette icône pour enregistrer l'histoire que tu as créée. Tu peux sauvegarder 5 histoires au maximum.

### **ACTIVITÉ 07 : COLORIE LES ANIMAUX**

Choisis un dessin dans le menu. Sélectionne ensuite la couleur que tu aimes pour colorier le dessin. Lorsque tu as terminé de colorier, clique sur la coche pour voir une animation amusante. Tu peux aussi donner un nom à ton dessin et ouvrir ton dessin en cliquant sur l'icône Ouvrir sur l'écran de sélection.

### **ACTIVITÉ 08 : LE LIVRE DES COULEURS**

Choisis une page de l'histoire. Sélectionne ensuite la couleur que tu aimes pour colorier la page. Lorsque tu as terminé de colorier, clique sur la coche pour voir une animation amusante. Tu peux aussi donner un nom à ton dessin et ouvrir ton dessin en cliquant sur l'icône Ouvrir sur l'écran de sélection.

### **ACTIVITÉ 09 : DESSINE LES FORMES**

Une forme apparaît à gauche de l'écran. Utilise la souris pour dessiner la même image du côté droit de l'écran. Quand ton dessin est terminé, une animation amusante en musique sera jouée pour te féliciter !

### **ACTIVITÉ 10 : DESSINE LES OBJETS**

Un objet apparaît à gauche de l'écran. Utilise la souris pour dessiner la même image du côté droit de l'écran. Quand ton dessin est terminé, une animation amusante en musique sera jouée pour te féliciter !

### **ACTIVITÉ 11 : L'ANIMALERIE**

Habilles ton animal en sélectionnant ses habits parmi les différents chapeaux, paires de lunettes, vêtements et chaussures. Change ton animal en un ami cool, sympa et à la mode !

### **ACTIVITÉ 12 : PORTRAITS D'ARTISTES**

Crée un visage en sélectionnant des éléments du visage : type de visage, cheveux, yeux, bouche. Wouaou, quelle tête cool !

### **ACTIVITÉ 13 : COLORIE LES PAPILLONS**

Choisis la couleur, les taches et le type d'ailes pour ton papillon. Regarde-le passer du stade de chenille à celui de cocon, avant qu'il ne se transforme finalement en papillon !

### **ACTIVITÉ 14 : MON AQUARIUM**

Choisis tes poissons et tes décorations pour décorer ton aquarium. Tu peux nourrir tes poissons et les regarder nager. C'est ton propre aquarium !

### **ACTIVITÉ 15 : LE VILLAGE PINGOUIN**

Crée ton village pingouin en choisissant un igloo, un toboggan, un trou pour pêcher et une plante. Regarde ensuite le pingouin s'amuser dans le village que tu lui as créé.

### **ACTIVITÉ 16 : ATELIER MILK-SHAKE**

Choisis des fruits colorés, ajoute de la glace et mélange le tout pour obtenir un milk-shake tout en couleur et bon pour la santé de tes amis pingouins.

### **ACTIVITÉ 17 : LES OISEAUX MUSICAUX**

Chaque œuf représente une note de musique de *Do* à *Si*. Clique sur un œuf pour entendre la note et voir un bébé oiseau éclore au même moment.

### **ACTIVITÉ 18 : APPRENTI DJ**

Deviens un DJ branché ! Clique sur les flèches gauche ou droite pour ajuster le ton et clique sur les flèches haut ou bas pour régler le tempo. Tu peux également ajouter des sons d'animaux en cliquant sur l'icône Animal et des sons « Scratch » en cliquant sur le disque.

### **ACTIVITÉ 19 : LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE**

Choisis un instrument pour écouter le son qu'il fait.

### **ACTIVITÉ 20 : MUSIQUE ET SONS**

Choisis des instruments pour que le pingouin joue en même temps que la musique ! Sélectionne d'abord la chanson que tu aimerais écouter. Clique sur la coche pour que le concert commence.

Des pingouins avec différents instruments de musique joueront sur la scène. Clique sur la flèche pour faire défiler les musiciens. Clique sur le musicien avec l'instrument que tu aimerais écouter.

### **ACTIVITÉ 21 : DANSE EN RYTHME !**

Choisis une chanson et appuie sur les touches flèches haut, bas, droite ou gauche pour créer une danse. Clique sur l'icône Jouer en haut à droite de l'écran pour revoir la danse que tu as réalisée.

### **ACTIVITÉ 22 : STUDIO MUSICAL**

Un clavier de piano apparaît à l'écran. Pour jouer, utilise la souris pour taper sur les touches du piano. Tu peux faire défiler le clavier du piano pour jouer avec une octave supérieure ou inférieure. Tu peux également changer le tempo de la musique en cliquant sur l'icône Tempo, et réécouter ta chanson en cliquant sur l'icône Jouer.

## **FRANÇAIS**

### **ACTIVITÉ 23 : LE SON DES LETTRES**

Appuie sur n'importe quelle touche lettre pour entendre sa prononciation, un mot qui commence par cette lettre et une animation.

### **ACTIVITÉ 24 : LE SON DES VOYELLES**

Une liste de groupes de lettres avec des voyelles apparaît à l'écran. Sélectionne un groupe de lettres pour entendre sa prononciation, un mot qui comprend ce groupe de lettres et une animation.

## **ACTIVITÉS 25 ET 26 : LE BALLON DES SONS/LE BALLON DES VOYELLES**

Réponds à la question en choisissant la bonne lettre ou le bon groupe de lettres pour faire voler le ballon d'air. Le ballon se gonflera jusqu'à ce qu'il s'envole. Utilise la souris pour jouer.

## **ACTIVITÉS 27 ET 28 : LE TRÉSOR DES MAJUSCULES/LE TRÉSOR DES MINUSCULES**

Trouve la lettre majuscule ou minuscule correspondante pour ouvrir le coffre. Utilise la souris pour jouer.

## **ACTIVITÉS 29, 30 ET 31 : LA LETTRE MANQUANTE DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Oh non, les petits hippopotames sont perdus ! Aide les hippopotames à réparer le pont et à traverser la rivière. Utilise les touches lettres ou la souris pour choisir la lettre manquante et trouver la bonne orthographe.

## **ACTIVITÉS 32, 33 ET 34 : LE MOT MYSTÈRE DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Suis les indices pour épeler le mot avant que le temps imparti ne soit écoulé. Utilise les touches flèches pour répondre.

## **ACTIVITÉS 35, 36 ET 37 : ÉCLATE-BALLONS DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Écoute la prononciation du mot et enlève la lettre supplémentaire qui n'appartient pas au mot. Utilise les touches lettres ou la souris pour enlever la lettre supplémentaire.

## **ACTIVITÉS 38, 39 ET 40 : MÉLI-MÉLO DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Les lettres du mot ont été mélangées. Écoute le mot, puis utilise la souris pour remettre les lettres dans l'ordre et trouver la bonne orthographe.

## **ACTIVITÉS 41, 42 ET 43 : RIMES À LA CHAÎNE DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Choisis le mot dans le bloc de mots qui rime avec le mot situé en bas de l'écran. Utilise la souris pour répondre et pour construire un igloo tout neuf pour le pingouin.

## **ACTIVITÉS 44 ET 45 : LES ANTONYMES CONFIRMÉ/EXPERT**

Le pingouin monte tout en haut de l'iceberg. Trouve le mot qui signifie le contraire du mot situé en bas de l'écran. Regarde le pingouin monter en haut de l'iceberg et s'amuser à glisser.

## **ACTIVITÉS 46 ET 47 : LES SYNONYMES CONFIRMÉ/EXPERT**

Le pingouin monte tout en haut de l'iceberg. Trouve le mot qui signifie la même chose que le mot situé en bas de l'écran. Regarde le pingouin monter en haut de l'iceberg et s'amuser à glisser.

## **ACTIVITÉ 48 : PHRASES EN FOLIE**

De quoi sont-ils en train de parler ? Sélectionne une scène et écoute ce que disent les personnages.

## **ACTIVITÉ 49 : LA CONVERSATION**

Trouve la phrase qui complète la conversation. Utilise la souris pour répondre.

## **ACTIVITÉS 50 ET 51 : FEU D'ARTIFICE DE LETTRES/FEU D'ARTIFICE DE MOTS**

Des feux d'artifice de lettres ou de mots sont tirés du bas vers le haut de l'écran. Tape les lettres ou les mots aussi vite que tu peux pour voir le super feu d'artifice.

# ANGLAIS

## ACTIVITÉ 52 : LETTRES ET NOMBRES EN ANGLAIS

Appuie sur n'importe quelle touche lettre ou chiffre pour entendre sa prononciation en anglais, un mot en relation avec cette lettre ou ce chiffre et une animation.

## ACTIVITÉ 53 : MINI-DICTIONNAIRE ANGLAIS

Une liste de mots anglais apparaît à l'écran. Utilise les touches flèches ou la souris pour faire défiler les mots et sélectionner celui que tu veux apprendre en anglais.

## ACTIVITÉ 54 : LES LETTRES EN ANGLAIS

2 bateaux font la course. Écoute la lettre prononcée en anglais puis utilise les touches lettres ou la souris pour sélectionner la bonne lettre parmi les 4 possibles. Si c'est la bonne réponse, le bateau accélérera, si c'est la mauvaise réponse, il ralentira.

## ACTIVITÉ 55 : LES NOMBRES EN ANGLAIS

2 bateaux font la course. Écoute le nombre prononcé en anglais puis utilise les touches chiffres ou la souris pour sélectionner le bon nombre parmi les 4 possibles. Si c'est la bonne réponse, le bateau accélérera, si c'est la mauvaise réponse, il ralentira.

## ACTIVITÉS 56, 57 ET 58 : LA BONNE ORTHOGRAPHE DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT

Oh non, les petits hippopotames sont perdus ! Aide les hippopotames à réparer le pont et à traverser la rivière. Utilise les touches lettres ou la souris pour choisir la lettre manquante et trouver la bonne orthographe du mot anglais.

## ACTIVITÉS 59, 60 ET 61 : MOTS CORRESPONDANTS DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT

Le pingouin se construit un igloo tout neuf et a besoin de ton aide. Choisis le mot anglais correspondant au mot français pour construire un igloo tout neuf pour le pingouin.

## ACTIVITÉ 62 : PARLONS ANGLAIS !

De quoi sont-ils en train de parler ? Sélectionne une scène et écoute ce que disent les personnages en anglais.

## ACTIVITÉ 63 : LA CONVERSATION EN ANGLAIS

Trouve la phrase qui complète la conversation en anglais.

# MATHS

## ACTIVITÉS 64, 65 ET 66 : HOCKEY SUR GLACE DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT

Mets tes patins et attrape ta crosse pour lancer le palet dans les buts. Le gardien homme des neiges bouge de gauche à droite pour bloquer le palet. Regarde les nombres dans les buts et choisis la bonne réponse en tirant dans les cages avec la bonne réponse.

## ACTIVITÉS 67, 68 ET 69 : COMPTE-VOITURES DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT

Compte le nombre de voitures qui ont la même forme que celle indiquée sur le panneau. Il y a 2 routes : sur la première route, les voitures circulent de gauche à droite, sur la seconde, les voitures circulent de droite à gauche. Chaque voiture contient une forme. Appuie sur la touche **Entrée** dès qu'une voiture avec la bonne forme passe.

## **ACTIVITÉS 70, 71 ET 72 : LE RALLYE DES CHIFFRES PAIRS DÉBUTANT/LE RALLYE DES CHIFFRES IMPAIRS CONFIRMÉ/LE RALLYE DES CHIFFRES PAIRS ET IMPAIRS EXPERT**

Compte le nombre de voitures qui ont un nombre pair ou impair selon le nombre apparaissant sur le panneau. Il y a 2 routes : sur la première route, les voitures circulent de gauche à droite, sur la seconde, les voitures circulent de droite à gauche. Il y a un nombre sur chaque voiture. Appuie sur la touche **Entrée** dès qu'une voiture avec le bon nombre passe.

## **ACTIVITÉS 73, 74 ET 75 : L'INVASION DES ADDITIONS DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Résous l'addition pour renvoyer les monstres marins d'où ils viennent.

## **ACTIVITÉS 76, 77 ET 78 : L'INVASION DES SOUSTRACTIONS DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Résous la soustraction pour renvoyer les monstres marins d'où ils viennent.

## **ACTIVITÉS 79, 80 ET 81: LE BALLON DES NOMBRES**

Le ballon d'air est prêt à s'envoler mais a besoin de plus d'air. Pour le faire voler, appuie sur les touches chiffres pour compléter la séquence. Le ballon se gonflera après chaque bonne réponse jusqu'à ce qu'il s'envole.

## **ACTIVITÉ 82 : LA PENDULE À COUCOU**

Apprends à lire l'heure et regarde la surprise de la pendule à coucou. Déplace les aiguilles sur l'horloge dans des positions différentes pour lire l'heure qu'il est.

## **ACTIVITÉS 83, 84 ET 85 : QUELLE HEURE EST-IL ? DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

2 types d'affichage de l'heure apparaissent à l'écran : l'affichage digital et l'affichage analogique. Sélectionne l'heure digitale correspondant à l'heure analogique.

# **LE LABORATOIRE DES SCIENCES**

## **ACTIVITÉ 86 : LE REPAS DES ANIMAUX**

Sélectionne un animal pour voir ce qu'il aime manger. Utilise la souris pour jouer.

## **ACTIVITÉ 87 : LA MAISON DES ANIMAUX**

Sélectionne un animal pour voir où il habite. Utilise la souris pour jouer.

## **ACTIVITÉ 88 : LES GRANDES INVENTIONS**

Utilise la souris ou les touches flèches pour sélectionner un inventeur et découvrir ce qu'il a inventé.

## **ACTIVITÉ 89 : À LA DÉCOUVERTE DU CORPS HUMAIN**

Différentes parties du corps humain apparaissent à l'écran. Utilise la souris ou les touches flèches pour sélectionner une partie et écouter ce que cela apporte à ton corps.

## **ACTIVITÉ 90 : LE RECYCLAGE EN S'AMUSANT**

Choisis un objet pour savoir dans quelle poubelle il doit aller. Est-ce du papier, du métal ou du plastique ? Découvrons-le !

## **ACTIVITÉ 91 : QUIZ LE REPAS DES ANIMAUX**

Un animal apparaît à l'écran. Trouve ce que cet animal aime manger selon les indications de l'activité 86.

## **ACTIVITÉ 92 : QUIZ LA MAISON DES ANIMAUX**

Un animal apparaît à l'écran. Trouve où habite cet animal selon les indications de l'activité 87.

## **ACTIVITÉ 93 : LES FAMILLES D'ANIMAUX**

Un animal apparaît à l'écran. Découvre à quelle famille d'animaux chaque animal appartient.

## **ACTIVITÉ 94 : QUIZ DES INVENTEURS**

L'image d'une grande invention apparaît à l'écran, utilise la souris ou les touches flèches pour choisir le bon inventeur.

## **ACTIVITÉ 95 : QUIZ DES INVENTIONS**

Le nom d'un inventeur apparaît à l'écran, utilise la souris ou les touches flèches pour choisir la bonne invention.

## **ACTIVITÉ 96 : QUIZ CORPS HUMAIN**

Des questions sont posées sur les parties du corps humain. Utilise la souris ou les touches flèches pour choisir les bonnes parties du corps.

## **ACTIVITÉ 97 : RECYCLAGE MALIN**

Apprends à protéger l'environnement en recyclant. Trie les objets en les plaçant dans le bon tapis roulant.

## **ACTIVITÉS 98 ET 99 : À CHACUN SON CRI/À CHAQUE CHOSE SON BRUIT**

Dans ce jeu de mémoire, toutes les cartes sont retournées. Clique sur les cartes pour les retourner et forme des paires avec les animaux ou les objets et leur son correspondant avant que le temps imparti ne soit écoulé.

## **ACTIVITÉ 100 : LA BONNE PARTIE**

Trouve l'élément qui correspond à l'image. Utilise la souris ou les touches flèches pour sélectionner la bonne réponse.

## **ÉDUCATION CIVIQUE**

### **ACTIVITÉ 101 : QUAND JE SERAI GRAND...**

Quel métier aimerais-tu faire quand tu seras grand ? Choisis un personnage et découvre son métier.

### **ACTIVITÉ 102 : LES MERVEILLES DU MONDE**

Découvre quelques célèbres merveilles du monde : à quoi elles ressemblent et leur nom. Appuie sur **Entrée** pour voir dans quel pays la merveille se situe.

### **ACTIVITÉ 103 : SYMBOLES UTILES**

Sais-tu lire une carte ? Apprenons les symboles et aidons le pingouin à traverser la ville.

## **ACTIVITÉ 104 : LA BONNE TENUE**

Aide le personnage à trouver la tenue appropriée pour son travail.

## **ACTIVITÉ 105 : QUIZ MERVEILLES DU MONDE**

Des questions seront posées sur les merveilles du monde. Fais correspondre le nom de la merveille à son image.

## **ACTIVITÉ 106 : QUIZ PAYS**

Des questions seront posées sur les merveilles du monde. Trouve le nom du pays dans lequel se situe la merveille.

## **ACTIVITÉ 107 : QUIZ SYMBOLES**

Merlin le Pingouin traverse la ville mais ne sait pas où aller. Aide-le en trouvant le symbole correspondant à la question.

## **ACTIVITÉ 108 : LA CHASSE AU TRÉSOR**

Découvrons les points cardinaux. Il y a le nord, le sud, l'est et l'ouest. Trouve l'endroit où se situe le trésor en fonction de la question. Clique sur la croix pour trouver le trésor.

# **JEUX**

## **ACTIVITÉS 109 ET 110 : LES CARTES ANIMAUX/LES CARTES OBJETS**

Dans ce jeu de mémoire, toutes les cartes sont retournées. Clique sur les cartes pour les retourner et forme des paires avec les animaux ou les objets avant que le temps imparti ne soit écoulé.

## **ACTIVITÉS 111 ET 112 : MÉMORISE FRUITS/MÉMORISE OBJETS**

Des fruits ou des objets apparaissent à l'écran. Retiens l'ordre dans lequel ils apparaissent afin de mémoriser la bonne séquence et de réaliser cette séquence à nouveau.

## **ACTIVITÉ 113 : PORTRAIT-ROBOT**

Mémorise les caractéristiques du visage du personnage (cheveux, yeux et bouche). Trouve ensuite les bonnes parties du visage de ce personnage.

## **ACTIVITÉ 114 : LE TUNNEL DU PINGOUIN**

Utilise la souris pour aider Merlin le Pingouin à construire un tunnel à travers l'iceberg afin de le traverser.

## **ACTIVITÉS 115, 116 ET 117 : L'INTRUS DÉBUTANT/CONFIRMÉ/EXPERT**

Un groupe de pingouins apparaît à l'écran. Clique sur l'intrus.

## **ACTIVITÉS 118 ET 119 : TANGRAM CONFIRMÉ/EXPERT**

Utilise la souris pour déplacer les petites formes vers le centre de l'écran pour créer de plus grandes formes.

## **ACTIVITÉ 120 : LES FORMES COLORÉES**

Des formes apparaissent à l'écran. Place chaque nouvelle forme qui vient à la suite d'une forme identique. Si 3 formes colorées identiques, ou plus, se collent l'une à l'autre, elles disparaîtront. Fais disparaître toutes les formes pour terminer le jeu.

## 6. ENTRETIEN

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

## 7. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Genius XL Master Color** 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. Si **Genius XL Master Color** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

## 8. SERVICE CONSOMMATEURS

**Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

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 :

- Par téléphone au 0 820 06 3000 (0,12 €/min).
- Via notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com) - rubrique « Assistance »

**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](http://www.vtech-jouets.com) à la rubrique « 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.

