



vtech[®]

Manuel d'utilisation

Genius XL Discover Bilingue



© 2008 VTech
Imprimé en Chine
91-002307-003 (天)





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 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



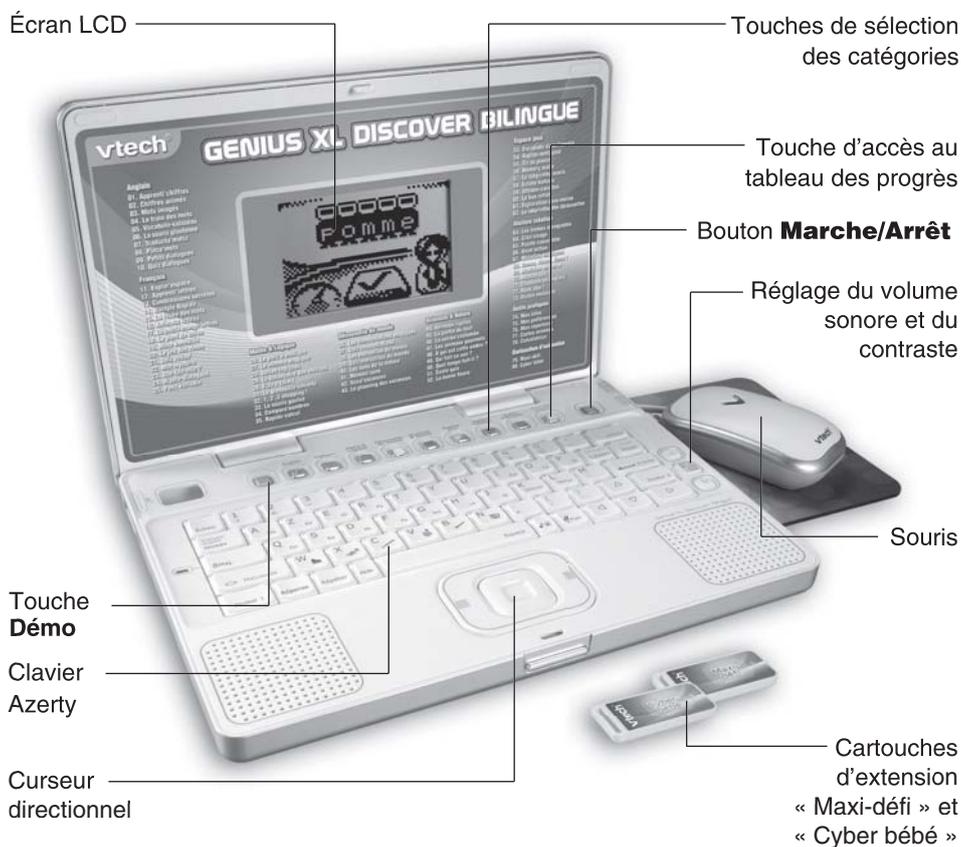
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius XL Discover Bilingue** de **VTech®**. Félicitations !

Genius XL Discover Bilingue est un mini-ordinateur éducatif contenant 80 activités, pour découvrir l'anglais, le français, les maths, les sciences, exercer sa logique et sa rapidité, et se détendre avec des jeux amusants. Toutes les activités sont disponibles en français et en anglais. En mode « Anglais », 10 activités permettent de découvrir l'espagnol.

Genius XL Discover Bilingue propose aussi de nombreuses activités de musique et de dessin pour développer son sens artistique et sa créativité.

Avec son clavier Azerty, sa souris interactive, ses nombreuses animations et ses sons rigolos, **Genius XL Discover Bilingue** rend l'apprentissage vraiment interactif et amusant !



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

CONTENU DE LA BOÎTE

1. **Genius XL Discover Bilingue** de VTech®
2. Une souris
3. Un tapis de souris
4. 2 cartouches d'extension
5. Un manuel d'utilisation
6. Un bon de garantie de 1 an
7. Un kit d'accès à Planet VTech.

Avertissement : 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.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

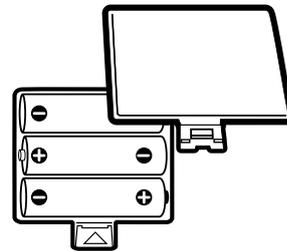
Le **Genius XL Discover Bilingue** fonctionne avec 3 piles LR6/AA (piles de démonstration incluses) ou un adaptateur VTech® de type 9 V, 300 mA (vendu séparément) et avec une pile de sauvegarde.

1.1. PILES (ALIMENTATION PRINCIPALE)

INSTALLATION DES PILES DE L'UNITÉ CENTRALE

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

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius XL Discover Bilingue** 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. 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 de l'unité centrale.
- 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 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.

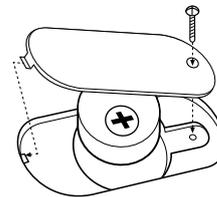


1.2. PILE DE SAUVEGARDE

Une pile bouton CR2032 (incluse) est nécessaire pour permettre à **Genius XL Discover Bilingue** de sauvegarder les données. Pour éviter d'endommager la capacité de mémoire du jeu, nous vous recommandons de changer cette pile une fois par an.

REPLACEMENT

1. Avant de remplacer la pile de sauvegarde, s'assurer que le jeu est éteint. Les 3 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 seront perdues.
2. Ouvrir le compartiment à pile de sauvegarde, situé sous l'appareil, à l'aide d'un tournevis à tête cruciforme.
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.



1.3. ADAPTATEUR

INSTALLATION

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

Utiliser un adaptateur de type 9 V, 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 derrière le jeu.
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 rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

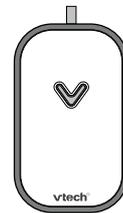
MISE EN GARDE

- 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 jeu 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. CONNEXIONS

2.1. SOURIS

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 derrière le jeu. Mettre le jeu en marche.
3. Après l'animation d'ouverture, déplacer la souris sur son tapis et vérifier que la flèche se déplace bien à l'écran.
4. N'utiliser la souris que sur une surface plane et propre afin de ne pas abîmer la boule.
5. N'utiliser qu'une souris compatible avec les produits **VTech**®.





UTILISATION

La souris te permet d'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 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.

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 +  ou par le curseur directionnel + la touche **Entrée** autour du curseur.

ENTRETIEN

Pour nettoyer la souris, utiliser simplement un linge propre et sec.

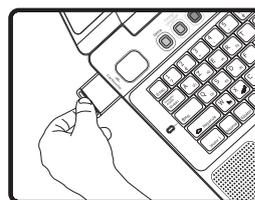
Pour nettoyer la boule de la souris, suivre les étapes suivantes :

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.



2.2. CARTOUCHES D'EXTENSION

Insérer l'une des deux cartouches d'extension dans le lecteur de cartouches situé sur le côté gauche de l'ordinateur lorsque celui-ci est allumé pour accéder directement aux activités « Maxi-défi » et « Cyber bébé ».



3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius XL Discover Bilingue**, appuyer sur la touche .

Pour éteindre **Genius XL Discover Bilingue**, appuyer à nouveau sur la touche .



3.2. SÉLECTION DE LA LANGUE DE JEU

Une fois **Genius XL Discover Bilingue** allumé, il faut sélectionner la langue de jeu.

Utiliser la souris ou les touches flèches droite et gauche +  pour choisir entre « Français » et « Anglais ».

Notes :

- toutes les informations données dans ce manuel concernant l'utilisation du **Genius XL Discover Bilingue** en mode « Français ».
- en mode « Anglais », toutes les activités sont entièrement en anglais, sauf les activités 1 à 10, qui sont des activités d'initiation à l'espagnol. Les phrases d'instruction sont données en français.

3.3. RÉGLAGES

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

VOLUME SONORE

Pour régler le volume, appuyer sur le bouton , puis utiliser le bouton  pour augmenter le volume et le bouton  pour le diminuer.

CONTRASTE

Pour régler le contraste de l'écran, appuyer deux fois sur le bouton , puis utiliser le bouton  pour assombrir l'écran et le bouton  pour l'éclaircir.

3.4. SÉLECTION D'ACTIVITÉS

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

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

1. Appuyer sur la touche  lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
2. Faire défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches flèches du clavier et appuyer sur la touche  lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
3. Cliquer sur le bouton de la souris lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
4. Taper le numéro de l'activité souhaitée à l'aide des touches Chiffre et appuyer sur la touche  pour valider.
5. Appuyer sur l'une des touches **Catégorie d'activités** pour accéder à la première activité de cette catégorie, puis sélectionner l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

3.5. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuie sur la touche  pour accéder au menu de sélection du niveau de difficulté. Utilise les touches flèches haut ou bas pour sélectionner l'un des 3 niveaux de difficulté, puis appuie sur  pour valider.

Le **Genius XL Discover Bilingue** est doté d'un sélecteur automatique de niveau.

Le niveau 1 est le niveau par défaut quand tu allumes l'ordinateur. Après un certain nombre de bonnes réponses (si tu obtiens entre 80 et 100 points pendant 3 parties d'affilée), tu passes automatiquement au niveau supérieur. Si le score est inférieur à 60 points par partie, tu repasses automatiquement au niveau inférieur au bout de 3 parties.

3.6. APPRENTISSAGE PROGRESSIF

Si tu donnes plusieurs mauvaises réponses pendant le premier tour du jeu, certaines questions te seront posées à nouveau au tour suivant, dans la plupart des activités. Cette méthode te permet d'apprendre à ton rythme et de faire travailler ta mémoire.

3.7. MODE « 2 JOUEURS »

Appuie sur la touche  pour passer en mode « 2 joueurs ».

Les activités qui possèdent un mode « 2 joueurs » sont :

- Activité 53 : Escapade dans l'espace
- Activité 54 : Rapido-nettoyeur
- Activité 55 : Tir au panier
- Activité 56 : Memory malin
- Activité 58 : Éclate-ballons
- Activité 59 : Attrape-carottes
- Activité 60 : Le bon reflet
- Activité 62 : Le labyrinthe des découvertes

3.8. ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius XL Discover Bilingue se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur la touche .

4. COMMANDES

4.1. TOUCHES DE FONCTIONS SPÉCIALES (HORS CLAVIER)

Appuie sur les touches suivantes :



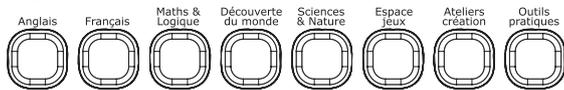
pour mettre en marche ou arrêter **Genius XL Discover Bilingue**.



pour ajuster le volume sonore et le contraste à l'écran.



pour voir une brève présentation de **Genius XL Discover Bilingue**.



pour accéder à la première activité de la catégorie choisie.



pour voir ton score et tes progrès dans les différentes activités.



Déplace le curseur directionnel vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite pour faire un choix à l'écran. Appuie sur la touche **Entrée** autour du curseur pour valider.

4.2. CLAVIER AZERTY



Genius XL Discover Bilingue est équipé d'un clavier Azerty 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 en noir, appuyer simplement sur la touche.
- Pour accéder aux symboles en orange, appuyer simultanément sur et sur la touche concernée.



TOUCHES LETTRE ET CHIFFRE

Les touches Lettre 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 directement sur la touche Chiffre correspondante.

TOUCHES DE FONCTION

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



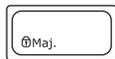
pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.



pour alterner entre le mode « Français » et le mode « Anglais ».



pour changer de niveau de difficulté.



pour verrouiller la touche  afin d'écrire en majuscule et d'avoir accès aux caractères et symboles en orange sur certaines touches. Appuyer à nouveau sur cette touche pour désactiver la fonction.



pour écrire en majuscule et avoir accès aux caractères et symboles en orange sur certaines touches. Maintenir cette touche enfoncée pendant la frappe.



pour sélectionner le joueur qui va répondre, en mode 2 joueurs, dans les activités qui le proposent.



pour obtenir la réponse à une question, sans gagner de points.



pour entendre à nouveau les instructions de l'activité.



pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.



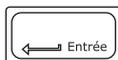
pour activer ou désactiver la musique de fond.



pour voir des animations rigolotes.



pour déplacer la sélection dans les 4 directions.



pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.



pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.



pour insérer une image dans l'activité « Cartes animées ».



pour écouter la mélodie que tu as créée dans l'activité « Musicien en herbe » ou voir ta carte animée dans l'activité « Cartes animées ».



pour passer du mode « 1 joueur » au mode « 2 joueurs » et vice versa.



pour effacer le dernier caractère tapé.



pour taper des notes de musique dans les activités « Musicien en herbe », « Musico'défi » et « Dictée musicale ».



pour changer d'instrument de musique dans les activités « Mélodies magiques » et « Musicien en herbe ».



pour insérer un silence dans une mélodie, dans l'activité « Musicien en herbe ».



pour changer le tempo d'une mélodie, dans l'activité « Musicien en herbe ».

5. ACTIVITÉS

Genius XL Discover Bilingue contient un total de 80 activités et outils pratiques, disponibles en français et en anglais.

Catégorie	N° de l'activité	Nom de l'activité
Anglais	1	Apprenti'chiffres
	2	Chiffres animés
	3	Mots imagés
	4	Le train des mots
	5	Vocabulo-vaisseau



Anglais	6	La souris gloutonne
	7	Traducto'matic
	8	Pince'mots
	9	Petits dialogues
	10	Quiz dialogues
Français	11	Explor'espace
	12	Apprenti'lettres
	13	Combinaisons secrètes
	14	Dactylo Rapido
	15	La fusée des mots
	16	Animaux lettrés
	17	La souris mange-lettres
	18	Le pont du chien
	19	Mots emmêlés
	20	Le jeu des rimes
	21	Quiz vocab'
	22	Mot mystère
	23	Que fait-elle ?
	24	Rigolo-dialogues
	25	Petit écrivain
Maths & Logique	26	Le parc à musique
	27	Le nombre magique
	28	Suites logiques
	29	La balançoire des chiffres
	30	Fido a faim !
	31	La grenouille savante
	32	1, 2 ,3 shopping !
	33	La souris goulue
	34	Compara'nombres
	35	Rapido-calcul
Découverte du monde	36	Les constellations magiques
	37	Quiz constellations
	38	Les merveilles du monde
	39	Quiz merveilles du monde

Découverte du monde	40	Les sons de la nature
	41	Mémori-sons
	42	Voca'vacances
	43	Le planning des vacances
Sciences & Nature	44	Animaux rigolos
	45	La partie du tout
	46	La soirée costumée
	47	Les animaux gourmets
	48	À qui est cette ombre ?
	49	Qui fait ce son ?
	50	Quel temps fait-il ?
	51	Écolo-quiz
	52	La bonne heure
Espace jeux	53	Escapade dans l'espace
	54	Rapido-nettoyeur
	55	Tir au panier
	56	Memory malin
	57	Le labyrinthe marin
	58	Éclate-ballons
	59	Attrape-carottes
	60	Le bon reflet
	61	Exploration sous-marine
	62	Le labyrinthe des découvertes
Ateliers création	63	Les formes manquantes
	64	Créa'visage
	65	Puzzle casse-tête
	66	Anim'action
	67	Mélodies magiques
	68	Danse, danse, danse !
	69	Musicien en herbe
	70	Musico'défi
	71	Chantons en anglais !
	72	Rock star !
	73	Dictée musicale



Outils pratiques	74	Mes infos
	75	Mes préférences
	76	Mon répertoire
	77	Cartes animées
	78	Calculatrice
Cartouches d'extension	79	Maxi-défi
	80	Cyber bébé

5.1. ANGLAIS

01. APPRENTI'CHIFFRES

4 disques marqués d'un chiffre apparaissent à l'écran. Choisis un disque pour apprendre en anglais comment prononcer et écrire en toutes lettres le chiffre inscrit dessus.

02. CHIFFRES ANIMÉS

Un chiffre écrit en toutes lettres en anglais apparaît en haut de l'écran. Trouve l'animal qui tient le chiffre correspondant parmi les 4 propositions.

03. MOTS IMAGÉS

Choisis un mot anglais pour en voir une illustration et pour entendre sa prononciation.

04. LE TRAIN DES MOTS

Un mot en anglais apparaît en haut de l'écran et des images défilent en même temps qu'avance le train. Trouve l'image qui correspond au mot anglais.

05. VOCABULO-VAISSEAU

Un mot, accompagné de son illustration, apparaît à l'écran. Puis, l'une de ses lettres disparaît. Des lettres défilent à l'écran. Appuie sur  lorsque la lettre manquante apparaît, ou appuie directement sur la touche Lettre correspondante.

06. LA SOURIS GLOUTONNE

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Un mot anglais apparaît, auquel il manque une lettre. Clique sur le morceau de fromage qui contient la lettre manquante.

07. TRADUCTO'MATIC

Des mots en anglais apparaissent à l'écran. Choisis un mot et tu entendas sa traduction en français.

08. PINCE'MOTS

Un mot en anglais apparaît en haut de l'écran. Choisis son équivalent français parmi les mots qui défilent sur le tapis roulant.



09. PETITS DIALOGUES

Choisis une image pour apprendre des phrases courantes en anglais.

10. QUIZ DIALOGUES

Trouve l'image qui correspond à la petite phrase en anglais énoncée par le personnage.

5.2. FRANÇAIS**11. EXPLOR'ESPACE**

Tom tient un panneau avec une lettre majuscule. Ricky utilise son faisceau lumineux pour éclairer 3 lettres minuscules dans les cieux. Appuie sur  quand Ricky éclaire la lettre minuscule qui correspond à la lettre majuscule présentée par Tom. Tu peux utiliser les touches flèches droite et gauche pour déplacer le faisceau lumineux.

12. APPRENTI'LETTRES

Choisis un disque à gauche de l'écran pour entendre prononcer une lettre. Puis, trouve la lettre énoncée parmi les 4 propositions.

13. COMBINAISONS SECRÈTES

3 mots apparaissent à l'écran. Classe ces mots dans l'ordre alphabétique. Pour ce faire, clique sur deux mots pour échanger leur position. Quand tu as fini, clique sur la flèche en bas de l'écran pour valider.

14. DACTYLO RAPIDO

Tape les lettres qui apparaissent à l'écran aussi vite que possible à l'aide des touches Lettre du clavier.

15. LA FUSÉE DES MOTS

Trouve le mot qui correspond à l'image.

16. ANIMAUX LETTRÉS

Un mot apparaît en haut de l'écran. Trouve l'animal qui tient la première lettre de ce mot parmi les 4 propositions.

17. LA SOURIS MANGE-LETTRES

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Un mot apparaît, auquel il manque une lettre. Clique sur le morceau de fromage qui contient la lettre manquante.

18. LE PONT DU CHIEN

Aide le chien à traverser la rivière en construisant un pont de lettres. Tape les lettres du mot qui est apparu à l'écran, ou attrape dans le bon ordre les lettres qui tombent, pour reconstituer le mot.



19. MOTS EMMÊLÉS

Une image apparaît à l'écran, suivie par une suite de lettres. Utilise les touches flèches droite et gauche pour modifier l'ordre de la suite de lettres jusqu'à ce qu'elles forment le mot qui correspond à l'illustration de départ. Appuie alors sur  pour valider, ou clique sur la coche en bas de l'écran.

20. LE JEU DES RIMES

Attrape le mot qui rime avec celui qui est situé en haut de l'écran.

21. QUIZ VOCAB'

Choisis le mot qui se rapporte à l'image qui s'affiche à l'écran.

22. MOT MYSTÈRE

Des indices se rapportant à un mot défilent à l'écran. Devine le mot et tape-le avec les touches Lettre du clavier.

23. QUE FAIT-ELLE ?

Trouve le mot qui décrit ce que fait la petite fille à l'écran.

24. RIGOLO-DIALOGUES

Trouve l'image qui correspond à la petite phrase énoncée par le personnage.

25. PETIT ÉCRIVAIN

Que se passe-t-il ensuite ? Lis la petite histoire et choisis la fin que tu préfères. L'histoire apparaîtra à nouveau, avec la fin que tu as choisie !

5.3. MATHS & LOGIQUE

26. LE PARC À MUSIQUE

Choisis un manège parmi les 3 proposés. Compte le nombre de tours faits par le manège. À chaque tour, le manège émet un son. Choisis ensuite le ballon dont le chiffre correspond au nombre de tours faits par le manège.

27. LE NOMBRE MAGIQUE

Devine le nombre magique en suivant les indices ! Tape ta réponse avec les touches Chiffre du clavier.

28. SUITES LOGIQUES

Trouve le chiffre qui complète logiquement la suite de chiffres en haut de l'écran.

29. LA BALANÇOIRE DES CHIFFRES

Équilibre les deux parties de la balançoire en ajoutant des éléments sur la partie droite. Appuie sur la flèche en haut à droite de l'écran pour valider.

30. FIDO A FAIM !

Oh ! Fido a faim ! Nourris-le en additionnant les chiffres affichés à droite de l'écran pour obtenir le nombre affiché en haut.

31. LA GRENOUILLE SAVANTE

Aide la grenouille à sauter sur le bon nénuphar pour trouver le résultat de l'opération qui apparaît en haut de l'écran.

32. 1, 2 ,3 SHOPPING !

Si on allait au marché ? Sélectionne l'article que tu veux acheter, puis paie-le en choisissant le bon nombre de pièces parmi celles dont tu disposes.

33. LA SOURIS GOULUE

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Une question s'affiche en haut de l'écran, te demandant de trouver le plus petit ou le plus grand nombre. Clique sur le morceau de fromage qui contient le bon nombre.

34. COMPARA'NOMBRES

Des nombres apparaissent à l'écran, séparés par des signes « plus grand que » ou « plus petit que ». Par exemple, « $12 > 8$ ». Trouve si ce qui s'affiche est exact. Si c'est exact, clique sur « $\sqrt{\quad}$ », si c'est inexact, clique sur « X ».

Tu devras également comparer des chiffres avec des séries de symboles.

Dépêche-toi car le temps est limité !

35. RAPIDO-CALCUL

Une suite d'opérations apparaît à l'écran. Détermine si l'opération affichée est exacte. Si elle est exacte, clique sur « $\sqrt{\quad}$ », si elle est inexacte, clique sur « X ».

Dépêche-toi car le temps est limité !

5.4. DÉCOUVERTE DU MONDE**36. LES CONSTELLATIONS MAGIQUES**

Choisis une constellation et regarde-la s'afficher à l'écran ! Les étoiles apparaissent en premier, puis elles sont reliées par des lignes imaginaires, qui forment enfin des figures.

37. QUIZ CONSTELLATIONS

Une constellation apparaît à l'écran. Trouve le nom de cette constellation parmi les 4 qui te sont proposés. En niveau 1, les figures formées par les constellations apparaissent entièrement. En niveau 2, seules les lignes imaginaires apparaissent entre les étoiles. En niveau 3, seules les étoiles apparaissent.

38. LES MERVEILLES DU MONDE

Choisis le nom d'un pays, et Tom et Ricky dirigeront leur soucoupe volante vers cette destination, afin de découvrir quel magnifique monument s'y trouve !



39. QUIZ MERVEILLES DU MONDE

L'image de l'un des monuments du monde apparaît, ainsi que le nom du pays où il se trouve. Mémorise le nom du pays, puis entre-le à nouveau en utilisant les touches Lettre.

40. LES SONS DE LA NATURE

Plusieurs images représentant des scènes de la nature défilent à l'écran. Sélectionne une image pour entendre le son qui lui correspond.

41. MÉMORI-SONS

Écoute les sons, puis trouve à quelles images de la nature ils se rapportent.

42. VOCA'VACANCES

Une image présentant une activité de vacances apparaît, associée à 2 noms à l'orthographe légèrement différente. Trouve le mot qui est correctement orthographié.

43. LE PLANNING DES VACANCES

Choisis 4 activités de vacances dans l'ordre de ton choix. Essaie de mémoriser l'ordre des activités que tu as choisies. Puis, une question te sera posée, telle que « Quelle est ta deuxième activité ? » Sélectionne alors la deuxième activité de ton planning de vacances.

5.5. SCIENCES & NATURE

44. ANIMAUX RIGOLOS

Choisis l'animal qui correspond au mot écrit à l'écran.

45. LA PARTIE DU TOUT

Un mot, qui désigne un objet ou un animal, apparaît en haut de l'écran. Trouve l'élément qui en fait partie parmi les 4 propositions.

46. LA SOIRÉE COSTUMÉE

Tous les animaux se sont déguisés pour la soirée costumée. Un animal apparaît masqué, pendant quelques instants. Essaie de retrouver quel animal c'était parmi les 4 animaux qui s'affichent.

47. LES ANIMAUX GOURMETS

Donne à manger aux animaux ! Choisis la nourriture qui convient le mieux à l'animal qui apparaît à l'écran.

48. À QUI EST CETTE OMBRE ?

Trouve à quel animal appartient l'ombre que tu vois à l'écran.

49. QUI FAIT CE SON ?

Écoute le son et trouve quel animal ou quel objet fait ce son.

50. QUEL TEMPS FAIT-IL ?

N'as-tu jamais rêvé de pouvoir choisir le temps qu'il fait ? Déplace les barres de niveaux (température, pluie, vent) pour créer le temps que tu veux !

51. ÉCOLO-QUIZ

Des scènes de la vie quotidienne apparaissent à l'écran. Pour chaque situation, 2 images un peu différentes s'affichent. Trouve l'image qui montre un comportement respectueux de l'environnement.

52. LA BONNE HEURE

Utilise les touches flèches droite et gauche, ou clique sur les flèches à l'écran, pour déplacer les aiguilles du réveil et le mettre à l'heure.

5.6. ESPACE JEUX

53. ESCAPADE DANS L'ESPACE

Essaie d'attraper toutes les étoiles qui apparaissent à l'écran ! Utilise la souris, les touches flèches droite et gauche ou le curseur directionnel pour déplacer le vaisseau spatial à droite ou à gauche. Positionne le vaisseau au-dessus d'une étoile et clique avec la souris

ou appuie sur  pour l'attraper.

54. RAPIDO-NETTOYEUR

Il est grand temps de faire le ménage ! Clique sur les taches qui apparaissent à l'écran aussi vite que possible pour les nettoyer.

55. TIR AU PANIER

Veux-tu devenir une star du basket ? Marque autant de paniers que tu peux pendant le temps qui t'est imparti. Pour déplacer la balle, utilise les touches flèches droite et gauche.

Pour tirer, clique sur la balle ou appuie sur la touche .

56. MEMORY MALIN

Des cartes apparaissent à l'écran pendant quelques secondes avant de se retourner. Ces cartes vont par paires. À toi de reconstituer les paires de cartes.

57. LE LABYRINTHE MARIN

Utilise les touches flèches pour déplacer les obstacles et atteindre la sortie.

58. ÉCLATE-BALLONS

Des groupes de ballons aux motifs différents montent vers le haut de l'écran. Éclate les groupes de ballons aussi vite que tu peux en cliquant dessus. Ne perds pas de temps car si un ballon touche le haut de l'écran, tu as perdu !

59. ATTRAPE-CAROTTES

Les lapins adorent les carottes ! Aide le lapin à attraper le maximum de carottes dans le temps imparti.



60. LE BON REFLET

Regarde le reflet du personnage dans le miroir et trouve l'image correspondante.

61. EXPLORATION SOUS-MARINE

Explore les fonds sous-marins et trouve autant de créatures sous-marines que tu peux en cliquant dessus. Dépêche-toi car le temps est limité !

62. LE LABYRINTHE DES DÉCOUVERTES

Explore le labyrinthe en utilisant les touches flèches du clavier. Il y a plein de choses à découvrir !

5.7. ATELIERS CRÉATION

63. LES FORMES MANQUANTES

L'image à l'écran est composée de différentes formes. Choisis les bonnes formes pour compléter l'image à droite de l'écran.

64. CRÉA'VISAGE

Amuse-toi à créer des portraits en choisissant parmi différents types d'yeux, de bouches, de cheveux et différents accessoires.

65. PUZZLE CASSE-TÊTE

Une image s'affiche durant quelques secondes avant de disparaître. Déplace les pièces du puzzle pour reconstituer l'image.

66. ANIM'ACTION

Veux-tu créer tes propres dessins ? Sélectionne d'abord un arrière-plan parmi les 2 proposés. Puis, ajoute des petits dessins sur l'une des zones. Ils seront symétriquement reproduits sur les autres zones. Enfin, choisis un style pour voir une petite animation.

67. MÉLODIES MAGIQUES

Deviens un vrai petit chef d'orchestre ! Choisis une mélodie parmi les 9 qui te sont proposées. Tu peux changer l'instrument principal de la mélodie en cliquant sur les flèches à l'écran, ou en utilisant les touches flèches haut et bas.

68. DANSE, DANSE, DANSE !

Et si tu créais une petite chorégraphie ? Choisis Tom ou Ricky, puis sélectionne une suite de chiffres. À chaque chiffre correspond un pas de danse. Pour sélectionner un chiffre, utilise les touches flèches haut et bas ou clique sur les flèches à l'écran. Appuie sur



pour valider. Puis, clique sur l'icône en bas à droite de l'écran pour faire danser le personnage !

Tu peux cliquer sur l'icône au-dessus pour réinitialiser la suite de chiffres.

69. MUSICIEN EN HERBE

Crée tes propres morceaux à l'aide des touches musicales du clavier. Tu peux changer d'instrument de musique en appuyant sur les touches Instrument.

Il y a 6 instruments au choix : piano, trompette, flûte traversière, boîte à musique, flûte à bec et accordéon.

Tu peux insérer un silence au sein de ta mélodie en appuyant sur la touche  .

Tu peux également faire varier la longueur des notes en appuyant sur la touche  .

Pour écouter ta composition, appuie sur la touche  .

70. MUSICO'DÉFI

Une suite de notes défile de gauche à droite de l'écran. Lorsqu'une note arrive sur le dessin de la note de musique à gauche de l'écran, appuie sur la note correspondante sur le clavier.

71. CHANTONS EN ANGLAIS !

Si on chantait en anglais ? Tu peux choisir d'écouter la chanson « Old McDonald » en suivant les paroles, ou en regardant des animations qui l'illustrent.

72. ROCK STAR !

Tom et Ricky aiment la musique ; ils peuvent même se transformer en véritables stars du rock ! Choisis l'un des 2 personnages et regarde-le en action. Appuie sur la barre d'espace pour le voir faire un petit show !

73. DICTÉE MUSICALE

Une suite de plusieurs notes apparaît à l'écran. Essaie de la mémoriser. Puis, différentes suites de notes défilent à tour de rôle. Trouve parmi celles-ci la suite de notes du départ.

5.8. OUTILS PRATIQUES

74. MES INFOS

Personnalise ton **Genius XL Discover Bilingue** en enregistrant tes informations personnelles ! Tape ton nom, la date de ton anniversaire, ton adresse, ton numéro de téléphone, ton adresse e-mail, le nom de ton (ta) meilleur(e) ami(e) et tes centres d'intérêt.

75. MES PRÉFÉRENCES

Tu peux entrer ici des informations te concernant : le dessert, le sport, la saison, les dessins animés et les amis que tu préfères.

76. MON RÉPERTOIRE

Tu peux entrer les numéros de téléphone de ta famille et de tes ami(e)s.



77. CARTES ANIMÉES

Crée une carte animée ! Choisis d'abord le motif de fond de ta carte animée, puis tape ton message. Tu peux ajouter des dessins à ta carte en appuyant sur les touches 

et  simultanément. Clique sur l'icône en bas à droite de l'écran, ou sur les touches



et  simultanément pour voir le résultat de ta création !

78. CALCULATRICE

Cette petite calculatrice te permet de faire des additions et des soustractions à 1 ou 2 chiffres.

5.9. CARTOUCHES D'EXTENSION

79. MAXI-DÉFI

Es-tu prêt à relever un super-défi ? Le vaisseau spatial va t'amener dans les différentes catégories, où tu pourras jouer de manière aléatoire aux activités.

Si tu obtiens plus de 80 points par partie dans la plupart des activités, tu verras le robot grandir et se transformer.

80. CYBER BÉBÉ

Veux-tu t'occuper d'un bébé virtuel ? Donne-lui à manger, fais-lui jouer d'un instrument ou faire de l'exercice. Tu verras son apparence physique changer selon la manière dont tu l'élèves. Tu peux en faire un artiste, un sportif ou un musicien.

6. ENTRETIEN

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

7. EN CAS DE PROBLÈME

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

Si **Genius XL Discover Bilingue** 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 Reset (situé au-dessus de la touche ) à l'aide d'une épingle. Attention : vous perdrez toutes les données enregistrées !
3. Si **Genius XL Discover Bilingue** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

8. 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 derrière 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 JEU ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet **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 libertés et droits individuels.

PRODUIT DEL
DE CLASSE 1