



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

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **Genius XL Junior** de **VTech®**. Félicitations !

Avec le **Genius XL Junior**, rejoins Raphaël, Chloé et Tomy le Dragon dans leurs aventures, à travers 80 activités éducatives passionnantes !

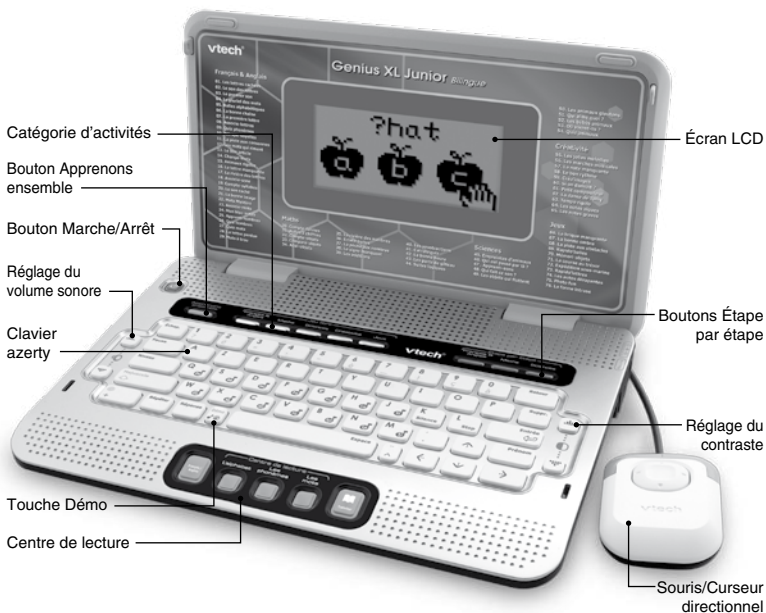
En leur compagnie, tu découvriras le français, l'anglais, les maths, les sciences et la créativité artistique !

Le **Genius XL Junior** contient des fonctions spéciales permettant de s'initier progressivement à l'apprentissage de la lecture, en découvrant d'abord les lettres, leur prononciation, puis les phonèmes qui composent les mots. Tu découvriras également des mots, en français et en anglais.

Le **Genius XL Junior** contient un mode **Jeu libre** pour évoluer librement à travers les activités, et un mode **Étape par étape** pour apprendre progressivement en jouant aux activités dans un ordre de difficulté coissant.

Une touche **Apprenons ensemble** permet d'obtenir des indices pour aller plus facilement au bout des activités ! De plus, les activités du **Genius XL Junior** sont également disponibles en anglais !

Viens vite rejoindre tes nouveaux amis pour apprendre et t'amuser !



**Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de 3**

# CONTENU DE LA BOÎTE

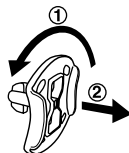
1. **Genius XL Junior** de VTech®
2. Une souris
3. 3 piles LR6/AA
4. Le manuel d'utilisation
5. Un bon de garantie

**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.

## 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.



## 1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

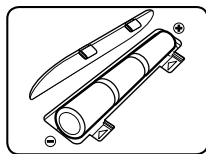
Le **Genius XL Junior** fonctionne avec 3 piles LR6/AA ou un adaptateur **VTech®** de type 9 V 300 mA (vendu séparément).

### 1.1. Piles

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

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

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le **Genius XL Junior** 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 des piles alcalines neuves.

- 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 jouet.
- 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.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

#### Notes :


- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet 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**<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 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.



## 1.2. Adaptateur

### Installation

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

Utiliser un adaptateur de type 9 V  d.c. à centre positif.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que l'ordinateur est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située sur le côté droit du produit.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jouet. 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 jouet 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 jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jouet avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

## 2. SOURIS/CURSEUR DIRECTIONNEL

### 2.1. Connexion

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Insérer la prise souris dans la connexion souris située sur la droite du produit.
3. Mettre le jouet en marche.



### 2.2. Utilisation

La souris permet de sélectionner une activité et de répondre aux questions dans les différentes activités.

- Pour faire défiler les activités dans un menu, appuyer sur les côtés droit ou gauche du curseur directionnel.
- Une fois que l'activité a été sélectionnée, cliquer sur le bouton de la souris pour confirmer la sélection.
- Au cours d'une activité, utiliser le curseur directionnel pour sélectionner une réponse puis confirmer en cliquant à l'aide du bouton de la souris.

## 3. POUR COMMENCER À JOUER...

### 3.1. Marche/Arrêt

Pour mettre en marche le **Genius XL Junior**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**. Pour éteindre le **Genius XL Junior**, appuyer à nouveau sur le bouton **Marche/Arrêt**.

### 3.2. 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.

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

1. Appuyer sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.

2. Faire défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches **Flèche** du clavier et appuyer sur la touche **Entrée** 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 **Entrée** 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.

### 3.3. Mode Jeu libre

Le mode **Jeu libre** permet d'accéder librement aux activités de son choix. Appuyer sur l'une des touches de catégories pour accéder au menu des activités de cette catégorie, puis sélectionner une activité à l'aide des touches **Flèche** ou de la souris.

### 3.4. Mode Étape par étape

Le mode **Étape par étape** permet à l'enfant d'avancer progressivement, en lui proposant les activités d'une catégorie dans un ordre de difficulté croissant. L'enfant passe au niveau supérieur lorsqu'il obtient un score compris entre 80 et 100. Lorsque l'enfant a terminé les 3 niveaux, il passe à l'activité suivante.

Le mode **Étape par étape** est disponible pour les catégories **Français & Anglais**, **Maths** et **Sciences**.

### 3.5. Centre de lecture

Le **Genius XL Junior** contient 4 activités, accessibles grâce aux touches situées sous le clavier, permettant de découvrir les lettres, les phonèmes, des mots en français et en anglais. Pour plus de détails, se référer au point 5. de ce manuel.

### 3.6. Niveau de difficulté

Appuyer sur la touche **Niveau** pour accéder à l'écran de sélection du niveau de difficulté.

La plupart des activités du **Genius XL Junior** contiennent 3 niveaux de difficulté, ainsi qu'une fonction de réglage automatique du niveau.


Le niveau 1 est le niveau par défaut. Lorsqu'on obtient un score supérieur à 80 points pendant 3 parties d'affilée, l'ordinateur passe automatiquement au niveau supérieur. Lorsqu'on obtient un score inférieur à 60 points pendant 3 parties d'affilée, l'ordinateur passe automatiquement au niveau inférieur.

### 3.7. Apprentissage progressif

Si plusieurs mauvaises réponses sont données pendant le premier tour du jeu, certaines questions seront repostées au tour suivant, dans la plupart des activités. Cette méthode permet d'apprendre à son rythme et de faire travailler sa mémoire.

### 3.8. Apprenons ensemble




La touche , située au-dessus du clavier, permet dans certaines activités d'aider l'enfant pour les questions les plus difficiles, en lui donnant un indice.

### 3.9. Sélection de la langue de jeu

Les activités du **Genius XL Junior** sont disponibles en français et en anglais. Pour



changer la langue de jeu, appuyer sur la touche , située sous le clavier.

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

### 3.10. Arrêt automatique

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

## 4. COMMANDES

### 4.1. Touches de fonction spéciales (hors clavier)

Appuyer sur les touches suivantes :



pour entendre à nouveau, les instructions de l'activité et pour obtenir des indices sur la réponse dans certaines activités.



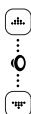
pour sélectionner une catégorie d'activités et choisir librement l'activité à laquelle on veut jouer.



pour sélectionner une catégorie d'activités et jouer aux activités dans un ordre défini.



pour ajuster le contraste de l'écran.



pour ajuster le volume sonore.





pour sélectionner la langue de jeu.



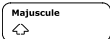
pour accéder aux activités du **Centre de lecture**.



pour découvrir des mots en anglais.

## 4.2. Clavier azerty

Le clavier du **Genius XL Junior** comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.

Certaines touches comportent 2 symboles. Pour accéder au second symbole, 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 ».

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

### Touches de fonction

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

#### Échap.

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

#### Pause

pour mettre le jeu en pause. Appuyer à nouveau sur cette touche pour reprendre le jeu.

#### Niveau

pour changer de niveau de difficulté.

#### Majuscule

pour taper des lettres majuscules ou accéder aux seconds symboles sur certaines touches.

#### Répéter

pour entendre à nouveau une consigne ou une question.

#### Réponse

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

#### Démo

pour lancer une démonstration du **Genius XL Junior**.



pour activer ou désactiver la musique de fond.

**Espace**

pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.

**Flèches directionnelles**

pour déplacer la sélection dans les 4 directions.

**Prénom**

pour entrer ton prénom, ou ton pseudo.

**Entrée**

pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

**Suppr.**

pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.

**Retour**

pour effacer le dernier caractère tapé.



pour taper des notes de musique dans les activités de musique.



pour insérer un silence dans une mélodie, dans l'activité **Petit compositeur**.



pour stopper l'enregistrement d'une mélodie, dans l'activité **Petit compositeur**.

## 5. ACTIVITÉS

Le **Genius XL Junior** contient un total de 80 activités éducatives :

<b>Centre de lecture</b>	L'alphabet
	Les phonèmes
	Les mots
	Traducteur

Catégorie	Numéro de l'activité	Nom de l'activité
<b>Français et Anglais</b>	01	Les lettres cachées
	02	Le son des lettres
	03	Le premier son
	04	Le pluriel des mots
	05	Bulles alphabétiques
	06	La bonne chaîne
	07	La première lettre
	08	Associe-lettres
	09	Quiz phonèmes
	10	Attrape-voyelles
	11	La piste aux consonnes
	12	Les mots qui riment
	13	Le bon article
	14	Change-mots
	15	Animaux rigolos
	16	La lettre manquante
	17	La rivière des lettres
	18	Associe-sons
	19	Compte-syllabes
	20	Le son caché
	21	La bonne image
	22	Mots Mystère
	23	Associe-mots
	24	Mon bloc-notes

<b>Français et Anglais</b>	25	Apprenti'nombre
	26	Quiz nombres
	27	Quiz mots
	28	La lettre perdue
	29	Mots à trou
<b>Maths</b>	30	Compte-formes
	31	Bulles à chiffres
	32	Compte-objets
	33	Compare-objets
	34	Addi-objets
	35	La rivière des nombres
	36	Éclate-bulles
	37	La pêche aux nombres
	38	Le signe manquant
	39	Les additions
	40	Les soustractions
	41	Calculo'quiz
	42	La bonne heure
	43	Les parts de gâteau
	44	Suites logiques
<b>Sciences</b>	45	Empreintes d'animaux
	46	Qui est passé par là ?
	47	Apprenti-sons
	48	Qui fait ce son ?
	49	Les objets qui flottent
	50	Les animaux gloutons
	51	Qui aime quoi ?
	52	Les bébés animaux
	53	Où vivent-ils ?
	54	Quiz animaux

<b>Créativité</b>	55	Les jolies mélodies
	56	Les marches musicales
	57	La note manquante
	58	Le bon rythme
	59	Créa'images
	60	Si on dansait ?
	61	Petit compositeur
	62	La danse de Tomy
	63	Tempo rigolo
	64	Les notes aiguës
	65	Les notes graves
<b>Jeux</b>	66	La brique manquante
	67	La bonne ombre
	68	La piste aux obstacles
	69	Rapido'balles
	70	Mémoire-objets
	71	La course au trésor
	72	Expédition sous-marine
	73	Rapido'lettres
	74	Les autos dérapantes
	75	Photo fun
	76	La forme intruse

## CENTRE DE LECTURE

### L'alphabet

Appuie sur une lettre pour découvrir sa prononciation.

### Les phonèmes

Choisis l'un des 37 phonèmes pour découvrir un mot qui le contient.

### Les mots

Choisis un mot pour découvrir les phonèmes qui le composent. Puis, une petite animation illustre le mot.

### Traducteur

Sélectionne un mot dans la liste pour voir et entendre sa traduction en anglais.

## FRANÇAIS & ANGLAIS

### 01. Les lettres cachées

Raphaël découvre une grotte très sombre d'où sortent des sons. Aide-le à découvrir quelle lettre est cachée dans la grotte. Choisis la bonne réponse parmi celles qui s'affichent à l'écran.

### 02. Le son des lettres

Tomy le Dragon a faim ; donne-lui à manger ! Pour trouver l'aliment qui plaira à Tomy, écoute les instructions et retrouve le Caddie qui contient la lettre correspondant au son donné.

### 03. Le premier son

Raphaël, Chloé et Tomy prennent plusieurs photos pendant l'une de leurs aventures. Aide-les à retrouver la photo qui commence par le son donné. Utilise les touches Flèche ou la souris pour sélectionner la bonne photo. Prenons autant de photos que possible !

### 04. Le pluriel des mots

Des mots au singulier apparaissent à l'écran. Trouve le pluriel de chaque mot parmi deux propositions.

### 05. Bulles alphabétiques

Oh non ! Les lettres sont piégées à l'intérieur de bulles. Aide Tomy à libérer les lettres en faisant éclater les bulles dans l'ordre alphabétique. Une fois que tu auras sélectionné la bonne lettre, Tomy la fera éclater grâce à son souffle de feu !

### 06. La bonne chaîne

Si on regardait un peu la télé ? Un mot est énoncé et affiché à l'écran. Trouve la chaîne de télé qui affiche l'image correspondant au mot, parmi 4 propositions.

### 07. La première lettre

Une image apparaît à l'écran et le mot lui correspondant est énoncé. Le mot apparaît ensuite à l'écran sans sa première lettre. Retrouve la première lettre du mot parmi les lettres qui te sont proposées ou écris-la en utilisant le clavier !

## 08. Associe-lettres

Raphaël et Tomy ont trouvé un trésor durant l'une de leurs aventures ! Aide-les à ouvrir le trésor en retrouvant la lettre minuscule correspondant à la lettre majuscule, ou la lettre majuscule correspondant à la lettre minuscule qui apparaît à l'écran.

## 09. Quiz phonèmes

Tomy le Dragon a faim ; donne-lui à manger ! Pour trouver l'aliment qui plaira à Tomy, trouve le Caddie qui contient un phonème correspondant à la lettre énoncée.

## 10. Attrape-voyelles

Chloé est partie faire de la plongée sous-marine. Sous l'eau, elle découvre de nombreuses lettres piégées dans des coquillages et des bulles. Aide-la à retrouver 5 voyelles avant de remonter à la surface !

## 11. La piste aux consonnes

Raphaël s'est perdu dans la forêt ! Sa boussole lui indique deux directions différentes, l'une indique une consonne et l'autre une voyelle. Aide-le à retrouver son chemin en choisissant la direction indiquant une consonne !

## 12. Les mots qui riment

Tomy s'envole vers le sommet du château. En chemin, il trouve des mots écrits sur les murs. Aide-le à trouver le mot qui rime avec celui qui est écrit sur le mur du château. Si tu trouves la bonne réponse, Tomy poursuivra sa route vers le sommet du château !

## 13. Le bon article

Tomy s'envole vers le sommet du château. En chemin, il trouve des mots écrits sur les murs. Aide-le à déterminer le genre de ces mots, en choisissant l'article masculin « un » ou l'article féminin « une ». Si tu trouves la bonne réponse, Tomy poursuivra sa route vers le sommet du château !

## 14. Change-mots

Peux-tu transformer le mot affiché en un autre mot ? Remplace l'une des lettres du mot pour créer un nouveau mot !

## 15. Animaux rigolos

Retrouve le bon animal ! Le nom de l'animal est énoncé et apparaît à l'écran. Retrouve la photo de l'animal correspondant au nom que tu as vu parmi les 4 images proposées.

## 16. La lettre manquante

Sauras-tu retrouver la lettre manquante ? La lettre manquante du mot s'est perdue dans le jardin ! Mémorise l'endroit où elle s'est cachée et va la retrouver !

## 17. La rivière des lettres

Raphaël doit traverser la rivière ! 4 planches flottent sur la rivière, 3 d'entre elles contiennent des lettres de casse identique (majuscule ou minuscule). Une lettre sur l'une des planches a une casse différente. Trouve la lettre qui est différente des autres pour aider Raphaël à traverser la rivière.

## 18. Associe-sons

Écoute les instructions et trouve le Caddie dont les lettres forment le son énoncé.

## 19. Compte-syllabes

Compte le nombre de syllabes que contient le mot énoncé ! Utilise les touches Flèche ou les touches Chiffre pour répondre.

## 20. Le son caché

Tomy a trouvé une grosse clé avec des mots écrits dessus. À chaque fois qu'il la secoue, un nouveau mot apparaît sur la clé. Aide-le à retrouver le mot qui contient le son donné, afin d'ouvrir la porte !

## 21. La bonne image

Si on regardait un peu la télé ? Un mot est énoncé et affiché à l'écran. Trouve la chaîne de télé qui affiche l'image correspondant au mot, parmi 4 propositions.

## 22. Mots mystère

Sauras-tu écrire le mot énoncé ? Tape le mot lettre par lettre pour que Tomy casse le mur cachant l'image correspondante. Tape le mot en entier pour révéler complètement l'image !

## 23. Associe-mots

Un objet apparaît, avec son nom écrit en haut de l'écran. En dessous du nom apparaît une liste de mots ; retrouve le mot en rapport avec l'objet affiché.

## 24. Mon bloc-notes

Écris ta propre histoire ! Tu peux écrire tout ce que tu veux ici et le sauvegarder pour pouvoir le relire, le corriger, l'améliorer quand tu le souhaites ! Si tu écris un mot faisant partie de la liste des mots enregistrés, il sera prononcé et accompagné d'une super animation !

## 25. Apprenti' nombres

Choisis un nombre pour l'entendre et le voir écrit en anglais !

## 26. Quiz nombres

Tomy a trouvé une grosse clé avec des nombres écrits dessus. À chaque fois qu'il la secoue, un nouveau nombre apparaît sur la clé. Aide-le à retrouver le nombre anglais énoncé, afin d'ouvrir la porte !

## 27. Quiz mots

Tomy s'envole vers le sommet du château. En chemin, il trouve des mots écrits sur les murs. Aide-le à trouver le mot anglais correspondant au mot écrit. Si tu trouves la bonne réponse, Tomy poursuivra sa route vers le sommet du château !

## 28. La lettre perdue

Trouve la première lettre manquante du mot anglais !

## 29. Mots à trou

Un mot anglais apparaît, auquel il manque une lettre. La lettre manquante s'est perdue dans le jardin ! Mémorise l'endroit où elle s'est cachée et va la retrouver !



## MATHS

### 30. Compte-formes

Compte le nombre de formes qui apparaissent à l'écran ! Utilise les touches Flèche droite et Flèche gauche ou les touches Chiffre pour répondre.

### 31. Bulles à chiffres

Oh non ! Les chiffres sont piégés à l'intérieur de bulles. Aide Tomy à libérer les chiffres en faisant éclater les bulles dans l'ordre croissant. Une fois que tu auras sélectionné le bon chiffre, Tomy fera éclater la bulle grâce à son souffle de feu !

### 32. Compte-objets

L'écran est divisé en deux parties. Il y a de chaque côté de l'écran un certain nombre d'objets. Trouve le côté qui a le plus ou le moins d'objets selon l'instruction qui t'es donnée !

### 33. Compare-objets

L'écran est divisé en deux parties, dans lesquelles un objet est représenté. Selon le niveau auquel tu joues, tu devras trouver le côté avec l'objet le plus gros ou le plus petit, le plus grand ou le plus court, le plus lourd ou le plus léger.

### 34. Addi-objets

Additionne les objets qui apparaissent à l'écran. Utilise les touches Chiffre pour répondre.

### 35. La rivière des nombres

Raphaël doit traverser la rivière ! 4 planches avec un numéro flottent sur la rivière. Sélectionne la planche dont le numéro correspond au nombre énoncé, pour aider Raphaël à traverser la rivière.

### 36. Éclate-bulles

Oh non ! Les chiffres sont piégés à l'intérieur de bulles. Aide Tomy à libérer les chiffres en faisant éclater les bulles dans l'ordre décroissant. Une fois que tu auras sélectionné le bon chiffre, Tomy fera éclater la bulle grâce à son souffle de feu !

### 37. La pêche aux nombres

Chloé est partie faire de la plongée sous-marine. Sous l'eau, elle découvre de nombreux chiffres piégés dans des coquillages et des bulles. Elle va devoir retrouver certains chiffres, selon l'instruction donnée.

En niveau 1, elle devra trouver tous les chiffres plus grands qu'un chiffre donné. En niveau 2, elle devra trouver tous les chiffres plus petits qu'un chiffre donné. En niveau 3, elle devra trouver tous les chiffres compris entre 2 chiffres donnés.

Aide-la à retrouver tous les chiffres demandés pour pouvoir remonter à la surface !

### 38. Le signe manquant

Une opération sans signe apparaît à l'écran. Sauras-tu retrouver le signe de l'opération ?

### 39. Les additions

Sauras-tu additionner les chiffres ? Deux chiffres sont affichés à l'écran ; trouve le résultat de l'addition et sers-toi des touches Chiffre pour répondre avant que le temps imparti ne soit écoulé !

#### **40. Les soustractions**

Sauras-tu soustraire les chiffres ? Deux chiffres sont affichés à l'écran ; trouve le résultat de la soustraction et sers-toi des touches Chiffre pour répondre avant que le temps imparti ne soit écoulé !

#### **41. Calculo'quiz**

Deux opérations apparaissent à l'écran, l'une à la gauche de l'écran et l'autre à la droite. Trouve, selon l'instruction qui t'es donnée, l'opération qui a la somme la plus grande ou la plus petite.

#### **42. La bonne heure**

Quelle heure est-il ? Une horloge apparaît à côté de Tomy. Utilise les touches Flèche pour déplacer les aiguilles et mettre l'horloge à l'heure demandée !

#### **43. Les parts de gâteau**

Tomy a encore faim ! Des parts de gâteau de différentes tailles apparaissent à l'écran. Trouve la part de gâteau qui correspond à la fraction énoncée.

#### **44. Suites logiques**

Tomy s'envole vers le sommet du château. En chemin, il trouve une suite logique avec un chiffre manquant sur le mur du château. Aide-le à trouver le chiffre manquant pour compléter la suite !

### **SCIENCES**

#### **45. Empreintes d'animaux**

Sélectionne un animal et regarde à quoi ressemble son empreinte de pas !

#### **46. Qui est passé par là ?**

Alors que Chloé et Raphaël explorent la forêt, ils découvrent des empreintes d'animaux sur le sol. Aide-les à retrouver quels animaux sont passés par là !

#### **47. Apprenti-sons**

Sélectionne un objet ou un animal et écoute le son qu'il fait.

#### **48. Qui fait ce son ?**

Raphaël a découvert une grotte dans laquelle il entend différents sons. Sauras-tu deviner quel objet ou animal se cache dans la grotte ?

#### **49. Les objets qui flottent**

Tomy est fasciné par l'eau. Il fait plusieurs expériences avec différents objets pour savoir ce qui flotte et ce qui coule. Rejoins-le dans ses expériences ! Sélectionne un objet pour savoir s'il flotte ou s'il coule.

#### **50. Les animaux gloutons**

Sélectionne un animal pour savoir quel genre de nourriture il aime.

#### **51. Qui aime quoi ?**

Pendant leurs voyages, Chloé, Raphaël et Tomy rencontrent de nombreux animaux. Nourris les animaux avec la nourriture qu'ils aiment.

#### **52. Les bébés animaux**

Un animal et son nom apparaissent à l'écran. Retrouve dans la liste le bébé animal correspondant.

### 53. Où vivent-ils ?

Sélectionne un animal dans la liste pour voir une image de l'endroit où il vit.

### 54. Quiz animaux

Aide les animaux perdus à retourner chez eux ! Utilise les touches Flèche ou la souris pour sélectionner l'endroit où vit l'animal.

## CRÉATIVITÉ

### 55. Les jolies mélodies

Sélectionne une mélodie et regarde Chloé ou Tomy danser dessus ! Il y a 10 mélodies différentes à sélectionner.

### 56. Les marches musicales

Déplace Chloé vers le haut ou le bas des marches en utilisant les touches Flèche droite et gauche pour entendre les notes de musique !

### 57. La note manquante

Chloé se balade sur les marches musicales pour apprendre les notes, mais certaines notes ont disparu ! Peux-tu retrouver les notes manquantes ? Utilise les touches Note de musique du clavier pour retrouver la note manquante.

### 58. Le bon rythme

Raphaël joue de la batterie, mais ses partitions s'envolent à cause du vent ! Trouve la bonne partition parmi les trois que Raphaël a retrouvées. Utilise les touches Flèche droite et gauche pour écouter le rythme joué par chaque partition et retrouve celui que Raphaël jouait !



### 59. Créa'images



Crée tes propres images ! Utilise les formes mises à ta disposition pour faire plein de jolies images !

### 60. Si on dansait ?

Chloé veut danser ! Une mélodie commence et des flèches défilent de haut en bas de l'écran. Appuie sur les touches Flèche correspondant aux flèches à l'écran lorsqu'elles atteignent le bas de l'écran. Trouve le bon rythme !

### 61. Petit compositeur

Et si nous faisons un peu de musique ? Utilise les touches Note de musique de ton clavier pour composer ta propre mélodie. Appuie sur la touche  pour enregistrer ta mélodie, ou sur la touche  pour réécouter ta mélodie. La touche

 permet d'ajouter un silence dans la mélodie et la touche  permet d'arrêter l'enregistrement de la mélodie. Regarde ! Tomy danse sur ta mélodie !

### 62. La danse de Tomy

Tomy et Chloé exécutent une chorégraphie ! Tu penses pouvoir la reproduire ? Les 4 pas que tu dois maîtriser sont : haut, bas, droite et gauche. Mémorise les pas de danse et utilise les touches Flèche pour les reproduire dans le bon ordre !

### **63. Tempo rigolo**

Les boîtes à musique de chaque côté de l'écran jouent une mélodies ; l'une des boîtes joue la mélodie à un rythme plus rapide et l'autre à un rythme plus lent. Identifie la boîte à musique dont le rythme est le plus lent ou le plus rapide, selon l'instruction qui t'es donnée.

### **64. Les notes aigües**

Raphaël s'est perdu dans la forêt ! Sa boussole lui indique deux directions différentes : l'une indique une note aigüe et l'autre une note grave. Aide-le à retrouver son chemin en choisissant la direction indiquant les notes les plus aigües !

### **65. Les notes graves**

Raphaël s'est perdu dans la forêt ! Sa boussole lui indique deux directions différentes : l'une indique une note aigüe et l'autre une note grave. Aide-le à retrouver son chemin en choisissant la direction indiquant les notes les plus graves !

## **JEUX**

### **66. La brique manquante**

Oh ! Il y a un trou dans le mur ! Choisis la forme qui permettra de reboucher le mur.

### **67. La bonne ombre**

Retrouve à quels animaux appartiennent les ombres et replace-les sur leur ombre ! Utilise les touches Flèche pour jouer.

### **68. La piste aux obstacles**

Raphaël descend la montagne à skis ! Aide-le à éviter les obstacles en appuyant sur le bouton Entrée pour sauter par-dessus.

### **69. Rapido'balles**

Jouons à la balle avec Tomy ! Renvoie les balles qui tombent sur Tomy ! Utilise les touches Flèche droite, gauche et haut pour que Tomy les renvoie avec sa queue.

### **70. Mémoi-objets**

Plusieurs formes apparaissent à l'écran ; essaye de toutes les mémoriser et retrouve ensuite l'intrus dans la liste de formes proposée !

### **71. La course au trésor**

Mémorise bien l'endroit où est caché le trésor, puis guide Raphaël jusqu'à lui ! Fais attention aux serpents !

### **72. Expédition sous-marine**

Chloé part faire de la plongée sous-marine pour retrouver une forme en particulier ! Aide-la à retrouver 5 fois la forme qui lui manque !

### **73. Rapido'lettres**

Chloé et Raphaël sont partis faire de l'escalade. Utilise le clavier pour taper le plus vite possible la lettre qui apparaît sur la pierre au-dessus de Raphaël.

#### **74. Les autos dérapantes**

Chloé et Raphaël sont dans une luge et voyagent dans des pays enneigés. Utilise les touches Flèche pour déplacer la luge, mais n'oublie pas qu'elle ne s'arrêtera que si elle rencontre un obstacle. Réfléchis bien au chemin à emprunter pour arriver à la sortie !

#### **75. Photo fun**

Chloé prend des photos de Tomy, mais il est très exigeant et recherche une pose bien précise. Mémorise la pose à laquelle il pensait et sélectionne la bonne photo !

#### **76. La forme intruse**

Raphaël doit traverser la rivière ! 4 planches avec une forme flottent sur la rivière. Sélectionne la planche dont la forme est différente des autres pour aider Raphaël à traverser la rivière.

## 6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer le **Genius XL Junior**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ou de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée du **Genius XL Junior** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer le **Genius XL Junior** 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

Si le **Genius XL Junior** 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 le **Genius XL Junior** 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 et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- 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

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

**E-mail :** [vtech\\_conseil@vtech.com](mailto: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

## **Vous avez aimé ce jeu ?**

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 libertés et droits individuels.