



**Manuel d'utilisation**

# ***GENIUS PLANES***



**vtech**<sup>®</sup>

© Disney  
Visitez le site Internet  
[www.disney.com](http://www.disney.com)

© 2013 Vtech  
Imprimé en Chine  
91-009643-000 (FR) (CA)

*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 mots, des chiffres, des couleurs.*

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

*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 Planes** de **VTech®**. Félicitations ! Viens vivre une formidable aventure éducative avec les personnages de Planes au cours de 20 activités dédiées à la découverte et à l'apprentissage. Des questions sont posées sur les lettres, les mots, les chiffres, la logique et encore plus ! De super animations s'affichent à l'écran et tu pourras répondre aux questions en tapant sur le clavier. Rejoins Dusty, Chug, Franz, Sparky et bien d'autres pour une super aventure au-dessus des nuages !



# CONTENU DE LA BOÎTE

- **Genius Planes** de VTech®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

## ATTENTION !

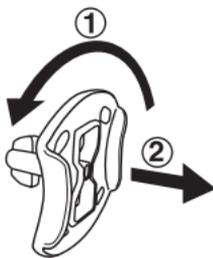
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

## 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.

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

**Genius Planes** fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V.  
Piles de démonstration incluses.

### 1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Planes** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Genius Planes**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales).
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® 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.
- 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.

## 2. COMMANDES

### 2.1. TOUCHE MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius Planes**, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**. Appuyer à nouveau sur cette touche pour éteindre **Genius Planes**.

### 2.2. SÉLECTEUR DE MODE DUSTY

Déplacer le **sélecteur de Mode Dusty** pour choisir parmi l'une des 5 catégories suivantes : **Explore et découvre**, **Le français**, **Les maths**, **La logique** et **La course**. Chaque catégorie contient plusieurs activités.



### 2.3. TOUCHES LETTRE

Appuyer sur une **touche Lettre** pour découvrir les lettres de l'alphabet ou pour répondre à une question sur les lettres.



## 2.4. TOUCHES CHIFFRE

Appuyer sur une **touche Chiffre** pour découvrir les chiffres et pour répondre à des questions sur les chiffres.



## 2.5. TOUCHE OPTIONS

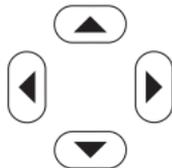
Appuyer sur cette touche pour ajuster le contraste et le volume sonore. Appuyer sur la **touche Flèche** de gauche pour baisser le contraste ou le volume sonore et la **touche Flèche** de droite pour augmenter le contraste ou le volume sonore. Appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

## 2.6. TOUCHE RETOUR

Appuyer sur cette touche pour revenir au menu des activités de la catégorie concernée.

## 2.7. TOUCHES FLÈCHE

Appuyer sur une de ces **touches Flèche** pour faire une sélection et appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.



## 2.8. TOUCHE ENTRÉE

Appuyer sur cette touche pour confirmer un choix.

## 2.9. TOUCHE AIDE

Appuyer sur cette touche pour répéter la question ou l'instruction ou obtenir de l'aide dans certaines activités.

## 2.10. TOUCHE MUSIQUE ACTIVÉE/DÉSACTIVÉE

Appuyer sur cette touche pour activer ou désactiver la musique de fond.

## 2.11. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Genius Planes** s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour rallumer **Genius Planes**, appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**.

### 3. POUR COMMENCER À JOUER...

1. Appuyer sur la **touche Marche/Arrêt**.
2. Déplacer le **sélecteur de Mode Dusty** pour choisir une catégorie.
3. Après avoir sélectionné la catégorie, le menu des activités de cette catégorie s'affichera. Utiliser les **touches Flèche** pour choisir une activité et appuyer sur la **touche Entrée** pour confirmer.

### 4. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

**Genius Planes** propose un total de 20 activités.

#### Catégorie 1 : Explore et découvre

##### 01. Les lettres et les mots

Bienvenue à Propwash Junction ! Appuie sur une **touche Lettre** pour découvrir les lettres, des objets et certains amis de Dusty.



##### 02. La bonne hélice

Appuie sur une **touche Lettre** pour découvrir les lettres majuscules et minuscules.



##### 03. Les chiffres en folie

Dottie répare Dusty avec de nouvelles pièces pour le rendre plus rapide que jamais. Appuie sur une **touche Chiffre** pour que le bon nombre de pièces détachées s'affiche à l'écran.



##### 04. Les formes

Dusty va créer un nuage représentant une forme en volant dans le ciel. L'écran affiche automatiquement les différentes formes.



##### 05. L'album photo de Dusty

Cette activité présente Dusty et ses amis. Utilise les **touches Flèche** pour choisir un ami de Dusty et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



## Catégorie 2 : Le français

### 06. La bonne pompe

Dusty doit remplir son réservoir pour pouvoir continuer la course. Choisis la pompe avec la bonne lettre majuscule ou minuscule. Utilise les **touches Flèche** ou les **touches Lettre** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



### 07. Garage de lettres

Dottie veut remplacer certaines pièces de Dusty pour qu'il soit encore plus rapide. Trois pièces contenant chacune une lettre s'afficheront à l'écran. Choisis la bonne pièce pour Dusty. Utilise les **touches Flèche** ou les **touches Lettre** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



### 08. L'attaque de Ned et Zed

Ned et Zed essaient de faire tomber Dusty pendant la course. Tape les lettres aussi vite que possible pour aider Dusty à échapper à Ned et Zed.



### 09. La tempête

Dusty est pris dans une tempête et a besoin d'aide pour identifier des objets afin de retrouver son chemin. Écoute bien l'indice et choisis le bon objet. Utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer. Appuie sur la **touche Aide** pour répéter la question.



### 10. La bonne clé

Aide Dusty à choisir le bon outil. Un mot s'affiche à l'écran et il faut que tu trouves la première lettre de ce mot. Choisis la bonne clé avec la lettre manquante du mot. Utilise les **touches Flèche** ou les **touches Lettre** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer. Appuie sur la **touche Aide** pour répéter la question.



## Catégorie 3 : Les maths

### 11. Le bon objet

Dusty se rend au garage pour une révision complète



avant la course. Trouve le bon objet selon l'instruction donnée. Utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.

### 12. Le bon compte

Dusty s'apprête à commencer une course et rend visite à Dottie pour remplacer certaines pièces. Un nombre de pièces apparaît à l'écran, compte-les et appuie sur la bonne **touche Chiffre** pour répondre ou utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



### 13. Tunnels de forme

Dusty s'entraîne à voler à travers des tunnels pour améliorer sa technique de vol. Deux formes différentes s'affichent à l'écran. Aide Dusty à choisir la bonne forme. Utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



### 14. Les additions

Dottie doit récupérer des outils pour Dusty. Deux séquences d'objets s'affichent à l'écran. Résous l'addition et sélectionne la bonne réponse. Appuie sur la bonne **touche Chiffre** pour répondre ou utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



### 15. Les soustractions

Dottie doit récupérer des outils pour Dusty. Deux séquences d'objets s'affichent à l'écran. Résous la soustraction et sélectionne la bonne réponse. Appuie sur la bonne **touche Chiffre** pour répondre ou utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



## Catégorie 4 : La logique

### 16. La tour de contrôle

Un avion va passer à l'écran. Observe bien cet avion et retrouve le bon avion parmi trois choix proposés. Utilise les **touches Flèche** pour répondre et appuie sur la **touche Entrée** pour confirmer.



## 17. Les super figures

Une figure est séparée en quatre parties de puzzle. Complète le puzzle en remettant les parties dans l'ordre. Choisis une partie et appuie sur la **touche**

**Entrée** pour confirmer puis choisis une autre partie pour l'échanger avec la première partie en appuyant sur la **touche Entrée** à nouveau. Répète cette action pour compléter le puzzle. Appuie sur la **touche Aide** pour revoir la figure.



## 18. Le bon chemin

Des pneus bloquent la piste. Sparky doit dégager la piste en retirant les pneus pour qu'El Chu continue sa leçon de conduite. Utilise les **touches Flèche** pour retirer les pneus de la piste.



## 19. Le grand rêve

Aide Dusty à remporter le Grand Rallye du Tour du Ciel ! Dirige Dusty jusqu'à la ligne d'arrivée grâce aux **touches Flèche** pour éviter les concurrents.



## Catégorie 5 : La course

### 20. Le Grand Rallye du Tour du Ciel

Passons à la course : 7 niveaux dans 7 différents pays sont à parcourir ! Dans chaque niveau, des questions seront posées. Il faut donner la bonne réponse à trois questions à la suite pour finir un niveau et passer au suivant. Aide Dusty à compléter les 7 niveaux du Grand Rallye du Tour du Ciel.



## 5. ENTRETIEN

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

## 6. 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.

Rendez-vous sur notre site Internet [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com), rubrique « Assistance ».

### **Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :**

Service consommateurs VTECH  
VTECH Electronics Europe SAS  
24, allée des Sablières  
78290 Croissy-sur-Seine  
FRANCE

### **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.