



# Manuel d'utilisation

## GENIUS MARTIN ESPION



**vtech**<sup>®</sup>

© Disney/Pixar; FIAT<sup>™</sup>;  
© Volkswagen AG; Jeep<sup>®</sup>

© 2011 VTech  
Imprimé en Chine  
91-001614-006 

*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.*

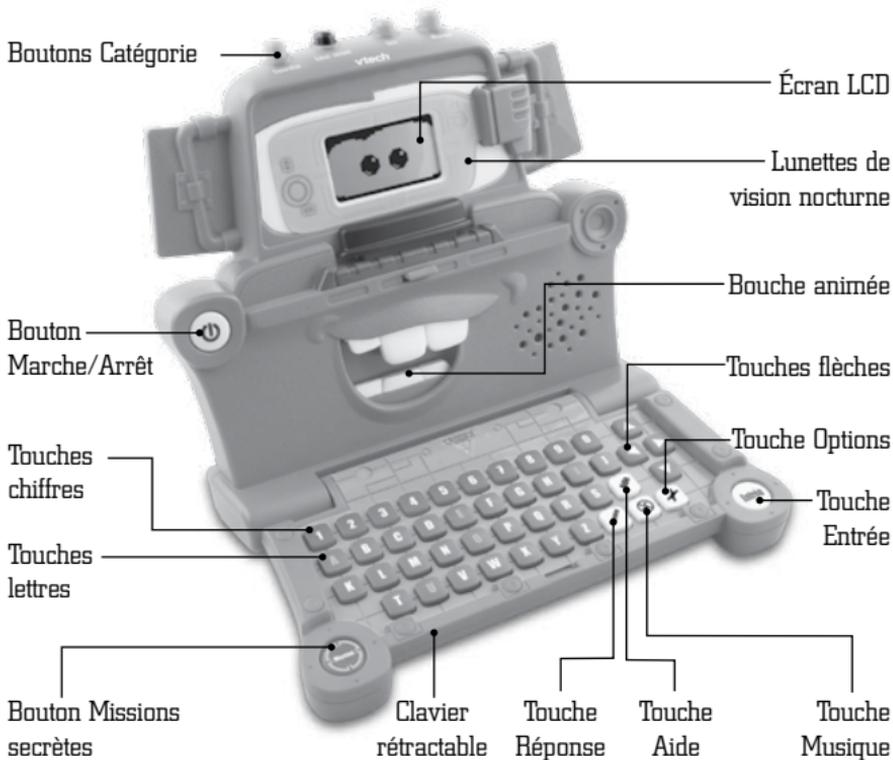
*L'équipe VTech*

*Pour en savoir plus : [www.vtech-jouets.com](http://www.vtech-jouets.com)*

# INTRODUCTION

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

**Genius Martin Espion** contient 15 activités pour découvrir les lettres, les chiffres, exercer sa logique et son sens de l'observation, et bien plus encore ! L'ordinateur représente Martin de façon amusante, avec ses lunettes de vision nocturne et une bouche qui s'anime lorsqu'il parle. Votre enfant va adorer aider Martin à accomplir ses missions secrètes ! Il rejoindra également Flash McQueen et ses nouveaux amis du film *Cars 2* qui lui donneront encore plus envie d'apprendre !



# CONTENU DE LA BOÎTE

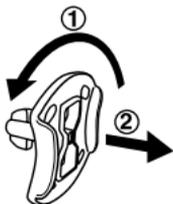
- Genius Martin Espion de VTech®
- Le manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

**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.

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

## Pour retirer l'attache de la boîte :



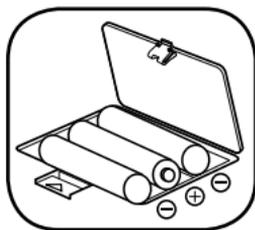
- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

# 1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

## 1.1. INSTALLATION DES PILES

Afin de ne pas endommager **Genius Martin Espion**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Martin Espion** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de 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.



## 1.2. 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.

Nous déconseillons l'utilisation de piles rechargeables.

- 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 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 noire 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. MARCHÉ/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius Martin Espion**, appuie sur la touche **Marche/Arrêt**.

Pour éteindre **Genius Martin Espion**, appuie à nouveau sur cette même touche.

### 2.2. BOUTONS CATÉGORIE



Appuie sur l'un des boutons **Catégorie** pour entrer dans l'une des catégories suivantes : **Exploration**, **Entraînement**, **Quiz** ou **Musique**.

### 2.3. BOUTON MISSIONS SECRÈTES

Martin est devenu agent secret. Aide-le à accomplir six missions secrètes selon les instructions données.

### 2.4. TOUCHES CHIFFRES

Appuie sur les touches chiffres pour découvrir les chiffres ou pour répondre à certaines questions.



### 2.5. TOUCHES LETTRES

Appuie sur les touches lettres pour découvrir les lettres ou pour répondre à certaines questions.



### 2.6. TOUCHE AIDE

Appuie sur cette touche pour réécouter la question ou les instructions.

## 2.7. TOUCHE RÉPONSE

Appuie sur cette touche pour voir la bonne réponse dans la plupart des activités.

## 2.8. TOUCHES FLÈCHES



Appuie sur les touches flèches pour sélectionner un choix à l'écran.

## 2.9. TOUCHE ENTRÉE

Appuie sur cette touche pour valider un choix ou confirmer une réponse.

## 2.10. TOUCHE OPTIONS

Appuie sur cette touche pour régler le volume sonore et le contraste de l'écran. Il existe cinq niveaux d'ajustement.

Utilise les touches flèches haut et bas pour sélectionner le volume sonore ou le contraste de l'écran et appuie sur Entrée pour confirmer. Appuie sur la touche flèche gauche pour baisser le volume sonore ou le contraste et appuie sur la touche flèche droite pour l'augmenter.

## 2.11. TOUCHE MUSIQUE

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

## 2.12. BOUCHE ANIMÉE

Lorsque Martin parle, sa bouche s'anime en fonction des paroles prononcées.

## 2.13. LUNETTES DE VISION NOCTURNE

La lumière clignote lorsque l'ordinateur s'allume ou s'éteint et pendant les jeux.

## 2.14. CLAVIER RÉTRACTABLE

Genius Martin Espion s'allume ou s'éteint automatiquement lorsqu'on ouvre ou qu'on ferme le clavier.

## 2.15. ARRÊT AUTOMATIQUE

Pour préserver la durée de vie des piles, **Genius Martin Espion** s'éteint automatiquement après quelques minutes d'inactivité. Il peut être rallumé en appuyant simplement sur le bouton **Marche/Arrêt**.

**Genius Martin Espion** s'éteint également automatiquement lorsque le niveau des piles est faible. Un message d'alerte s'affiche alors à l'écran pour signaler que les piles sont à remplacer.

## 3. POUR COMMENCER À JOUER...

1. Appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **Genius Martin Espion**.
2. L'ordinateur joue une petite animation, puis entre dans le menu des catégories d'activités. Utilise les touches flèches pour naviguer entre les différentes catégories, puis appuie sur la touche Entrée pour valider ton choix. Tu peux aussi appuyer directement sur l'un des boutons **Catégorie** pour choisir une catégorie.
3. Utilise les touches flèches gauche et droite pour naviguer dans le menu des activités et appuie sur la touche Entrée pour valider ton choix, ou tape le numéro de l'activité choisie sur le clavier et appuie sur la touche Entrée pour valider.

## 4. ACTIVITÉS

**Genius Martin Espion** contient un total de 15 activités.

### CATÉGORIE 1 : EXPLORATION

#### Activité 1 : Découverte

Martin apprend les lettres et les chiffres. Appuie sur une touche lettre ou sur une touche chiffre pour les découvrir avec lui.



## CATÉGORIE 2 : ENTRAÎNEMENT

### Activité 2 : Majuscules et minuscules

Martin est entré dans l'ordinateur espion et a découvert des codes secrets. Appuie sur une touche lettre pour découvrir comment s'écrivent les lettres en majuscule et en minuscule.



### Activité 3 : L'oreille musicale

Martin a entendu un code musical. Utilise les touches flèches pour faire défiler les différents instruments de musique et appuie sur la touche Entrée pour entendre le son de ces instruments.



### Activité 4 : Compte-pneus

Martin veut s'exercer au calcul avec l'ordinateur espion. Appuie sur une touche chiffre pour apprendre à compter avec lui.



### Activité 5 : Martin se déguise

Martin conduit lorsqu'il aperçoit des pneus sur la route. Il utilise son gadget d'espion pour découvrir le nom des différentes formes. Utilise les touches flèches pour apprendre le nom des formes avec Martin.



## CATÉGORIE 3 : QUIZ

### Activité 6 : Le bon agent

Martin veut retrouver un des agents secrets ennemis. Il y a 3 voitures à l'écran, chacune avec une lettre. Écoute les instructions et trouve la voiture avec la lettre que tu as entendue. Utilise les touches flèches pour choisir une voiture et appuie sur la touche Entrée pour valider, ou appuie directement sur la touche lettre correspondante pour répondre. Lorsque tu donnes la bonne réponse, tu permets à Martin de retrouver le bon agent.



### Activité 7 : Saut en parachute

Martin a sauté en parachute à la recherche de Flash McQueen. Écoute les instructions et retrouve la lettre majuscule ou minuscule correspondante parmi les trois propositions qui s'affichent à l'écran. Utilise les touches flèches pour choisir une réponse et appuie sur la touche Entrée pour valider, ou appuie directement sur la touche lettre correspondante pour répondre. Lorsque tu donnes la bonne réponse, tu permets à Martin d'atterrir en toute sécurité près de son ami Flash McQueen.



### Activité 8 : L'informateur français

Martin veut retrouver l'un des agents secrets. Il y a trois voitures à l'écran, chacune avec un chiffre. Écoute les instructions et trouve le bon chiffre. Utilise les touches flèches pour choisir une voiture et appuie sur la touche Entrée pour valider, ou appuie directement sur la touche chiffre correspondante pour répondre. Lorsque tu donnes la bonne réponse, tu permets à Martin de retrouver le bon agent.



### Activité 9 : Les pièces de rechange

Martin veut compter les pièces qu'il voit sur la photo. Différentes pièces apparaissent à l'écran ; aide Martin à les compter en choisissant le bon chiffre parmi trois propositions. Utilise les touches flèches pour choisir une réponse et appuie sur la touche Entrée pour valider, ou appuie directement sur la touche chiffre correspondante pour répondre.



### Activité 10 : Suites logiques

Oh non ! Finn et Holley sont en danger et Martin doit les aider. Une suite de formes apparaît à l'écran. Aide Martin à trouver la forme qui complète logiquement la suite. Utilise les touches flèches pour choisir une réponse et appuie sur la touche Entrée pour valider. Lorsque tu donnes la bonne réponse, tu permets à Martin de sauver Finn et Holley.



### Activité 11 : Mémo-formes

Le gadget d'espion de Martin lui permet de faire disparaître chaque forme qu'il touche. Retrouve la forme que Martin vient de toucher en choisissant l'une des trois propositions. Utilise les touches flèches pour choisir une réponse et appuie sur la touche Entrée pour valider.



### Activité 12 : L'agent caché

Martin est à la recherche d'une voiture ennemie. La voiture est dans une des trois caisses, mais elles viennent d'être mélangées. Observe les caisses attentivement et retrouve celle qui cache la voiture ennemie. Utilise les touches flèches pour choisir une réponse et appuie sur la touche Entrée pour valider.



### Activité 13 : La bonne ombre

Martin a trouvé des photos, mais elles sont floues et on ne peut voir que des ombres. Une ombre apparaît sur la gauche de l'écran, puis des personnages défilent sur la droite de l'écran. Retrouve le personnage correspondant à l'ombre sur la photo en utilisant les touches flèches pour choisir une réponse puis en appuyant sur la touche Entrée pour valider.



## CATÉGORIE 4 : MUSIQUE

### Activité 14 : La pause musicale

Martin et Flash McQueen font la fête. Appuie sur une touche chiffre pour choisir une des dix mélodies, ou utilise les touches flèches pour choisir une mélodie et appuie sur la touche Entrée pour valider. Regarde Martin et Flash McQueen danser en musique et appuie sur les touches flèches pour découvrir des surprises !



## CATÉGORIE 5 : MISSIONS SECRÈTES

### Activité 15 : Missions secrètes

Martin est devenu agent secret et doit accomplir six missions secrètes. Réponds à chaque question pour aider Martin à accomplir ses missions, puis rejoins-le pour célébrer sa réussite !

## 5. ENTRETIEN

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

## 6. 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 souhaierez 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

**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.

