

vtech[®]

Manuel d'utilisation

Ordi P'tit Genius Ourson



© 2013 VTech
Imprimé en Chine
91-002816-020 [®]

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 mots, des chiffres, des couleurs.

Chez VTech®, 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

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Ordi P'tit Genius Ourson** de **VTech®**. Félicitations !

Ordi P'tit Genius Ourson est un ordinateur éducatif grâce auquel tu pourras accompagner un petit ourson dans ses aventures et découvrir avec lui les lettres et leur prononciation, 26 mots nouveaux, les formes et les instruments de musique.

Tu pourras aussi écouter des chansons et des mélodies, découvrir des histoires animées et recevoir des cartes surprises !

Ordi P'tit Genius Ourson se connecte aussi sur l'application **Explor@ Park** pour enrichir et personnaliser son contenu. Tes parents pourront ainsi entrer ton prénom, t'envoyer des cartes surprises, télécharger des chansons, des mélodies ou de petites histoires animées !



CONTENU DE LA BOÎTE

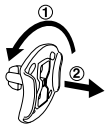
- Ordi P'tit Genius Ourson de VTech®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

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, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Pour retirer l'attache de la boîte :

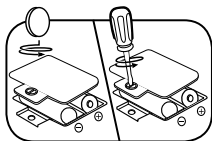


1. Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos d'**Ordi P'tit Genius Ourson** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



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.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- 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. BOUTON MARCHE/ARRÊT

Appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer **Ordi P'tit Genius Ourson**. Appuyer à nouveau sur ce bouton pour l'éteindre.

2.2. TOUCHE CATÉGORIE DÉCOUVERTE

Appuyer sur cette touche pour accéder aux activités de la catégorie Découverte.

2.3. TOUCHE CATÉGORIE AVENTURE

Appuyer sur cette touche pour accéder aux activités de la catégorie Aventure.

2.4. TOUCHE CATÉGORIE MUSIQUE

Appuyer sur cette touche pour accéder aux activités de la catégorie Musique.

2.5. TOUCHE CATÉGORIE HISTOIRES & MESSAGES

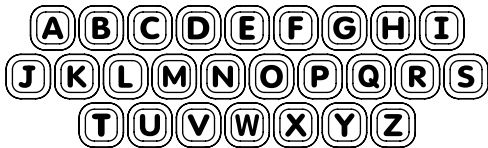
Appuyer sur cette touche pour accéder aux activités de la catégorie Histoires & Messages.

2.6. SOURIS/CURSEUR DIRECTIONNEL

Déplacer la souris/curseur directionnel pour faire un choix à l'écran. Appuyer sur la touche de la souris pour valider un choix.



2.7. TOUCHES LETTRES



Appuyer sur ces touches pour découvrir les lettres, répondre aux questions ou entendre des sons rigolos selon les activités.

2.8. TOUCHES PIANO



Appuyer sur ces touches pour découvrir les notes de musique ou jouer des mélodies note par note, selon les activités.

2.9. TOUCHE OPTIONS



Appuyer sur cette touche pour régler le volume sonore, le contraste de l'écran et activer ou désactiver la musique de fond.

2.10. TOUCHE RÉPÉTER



Appuyer sur cette touche pour entendre à nouveau une question ou une instruction.

2.11. PORT USB

Brancher un câble USB dans le port USB pour connecter **Ordi P'tit Genius Ourson** à un ordinateur et télécharger du contenu additionnel grâce à l'application **Explor@ Park**.

3. ACTIVITÉS

CATÉGORIE 1 : DÉCOUVERTE

1. Apprenti'lettres

Appuie sur une touche lettre pour découvrir la prononciation de la lettre, un mot qui commence par cette lettre, ainsi qu'une illustration.



Connecte **Ordi P'tit Genius Ourson** à l'**Explor@ Park** pour télécharger de nouvelles listes de mots.

2. Les lettres cachées

Il y a une lettre au fond d'une cave sombre. Tu peux voir une partie de la lettre grâce à ta torche. Regarde attentivement et essaie de deviner la lettre. Appuie sur la touche lettre correspondante pour répondre.



3. Le jardin des formes

Utilise la souris pour te promener dans le jardin et découvrir différentes formes.



CATÉGORIE 2 : AVENTURE

4. Attrape-pommes

Sur son chemin pour rentrer chez lui, l'oursin voudrait ramasser toutes les pommes qu'il trouve. Aide-le à les attraper en déplaçant la souris vers la droite ou vers la gauche.



5. Puzzles magiques

Aide l'ourson à reconstituer les puzzles. Chaque puzzle est composé de 4 pièces que tu dois récupérer au cours de l'aventure.



Il y a 3 missions au cours de l'aventure :

- Un panneau avec une lettre bloque la route. Appuie sur la touche lettre correspondante pour débloquer la route et obtenir une pièce du puzzle.
- Une boîte à musique se trouve sur le chemin. Appuie plusieurs fois sur les touches piano pour jouer une mélodie, ouvrir la boîte à musique et obtenir une pièce du puzzle.
- Une bûche bloque la route. Déplace la souris pour que l'ourson saute par-dessus la bûche et obtienne une pièce du puzzle.

CATÉGORIE 3 : MUSIQUE

6. Chantons ensemble !

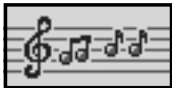
Écoute une jolie chanson et danse en rythme avec l'ourson. Tu peux appuyer sur les touches lettres pour ajouter des effets sonores amusants à la chanson.



Connecte **Ordi P'tit Genius Ourson** à l'**Explor@ Park** pour télécharger de nouvelles chansons.

7. Jolies mélodies

Choisis l'une des 10 mélodies à écouter ! Après avoir choisi une mélodie, tu peux appuyer sur les touches piano pour jouer la mélodie note par note. Tu peux appuyer sur les touches lettres pour ajouter des effets sonores amusants à la mélodie.



Connecte **Ordi P'tit Genius Ourson** à l'**Explor@ Park** pour télécharger de nouvelles mélodies.

8. Instruments découverte

Choisis un instrument de musique en déplaçant la souris vers la droite ou vers la gauche. Appuie sur les touches piano pour écouter les notes produites par cet instrument et composer tes propres petites mélodies !



CATÉGORIE 4 : HISTOIRES & MESSAGES

9. Magi'histoires

Regarde une petite histoire animée mettant en scène l'ourson.



Connecte **Ordi P'tit Genius Ourson** à l'**Explor@ Park** pour télécharger de nouvelles histoires.

Tu peux aussi télécharger ton prénom sur **Explor@ Park** pour l'entendre prononcé dans l'histoire.

10. Cartes surprises

Reçois des cartes surprises de tes amis ou de ta famille !



L'**Explor@ Park** permet de choisir une carte selon son thème, de choisir le prénom de la personne qui l'envoie et le prénom de la personne qui la reçoit. Chaque carte est accompagnée d'une petite animation.

4. CONNEXION À INTERNET

4.1. CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Configuration matérielle requise sur PC

Processeur : Pentium 4,1 GHz ou supérieur

Mémoire : 256 Mo

Carte graphique : 1024 x 768 de 16 ou 32 bits

Résolution du moniteur : 1024 x 768

Port USB requis

300 Mo d'espace libre sur le disque dur

Carte son et haut-parleurs compatibles avec Windows

Logiciels compatibles sur PC

Les systèmes d'exploitation Microsoft Windows XP, Windows Vista, Windows 7 ou Windows 8

Adobe Flash Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Configuration matérielle requise sur Macintosh

Ordinateur Macintosh avec processeur Intel

RAM : 512 Mo

300 Mo d'espace libre sur le disque dur

Port USB requis

Logiciels compatibles sur Macintosh

Mac OS X version 10.6, 10.7, 10.8 ou 10.9

Adobe Flash Player 10 (pour télécharger la dernière version du lecteur Flash, merci de visiter le site Internet www.adobe.com)

Une connexion à Internet est nécessaire pour accéder aux fonctions de transfert de fichiers, sur PC comme sur Macintosh.

Microsoft, Windows, et/ou tout autre produit Microsoft mentionné sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation.

Adobe, le logo Adobe et Flash, sont des marques déposées ou des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Intel, Pentium et Celeron sont des marques déposées d'Intel Corporation ou de sa filiale aux États-Unis et dans d'autres pays.

Macintosh, Mac, Mac OS et Safari sont des marques déposées d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les noms de produits mentionnés sont soit des marques déposées, soit des marques commerciales de leurs sociétés respectives.

Ce produit n'est ni exploité, ni sponsorisé par Adobe Systems Incorporated, éditeur de Flash.

4.2. INSTALLATION DU LOGICIEL

Avant de connecter **Ordi P'tit Genius Ourson** à votre ordinateur, il est nécessaire d'installer l'application **Explor@ Park** depuis le site Internet de **VTech®**.

Pour télécharger l'**Explor@ Park**, aller sur le site www.vtech-jouets.com, rubrique **Téléchargements** et cliquer sur l'icône **Ordi P'tit Genius Ourson**.

Une fois que le processus de téléchargement est terminé, connecter **Ordi P'tit Genius Ourson** à l'ordinateur en utilisant un câble USB (non inclus). La prise USB d'**Ordi P'tit Genius Ourson** est située sur le côté gauche du produit.

Notes :

1. Si l'alimentation électrique est interrompue pendant le transfert des données entre **Ordi P'tit Genius Ourson** et l'ordinateur, les données de **Ordi P'tit Genius Ourson** peuvent être perdues. Avant la connexion, s'assurer que les piles sont suffisamment chargées.
2. Ne pas déconnecter le câble USB pendant le transfert de données sur **Ordi P'tit Genius Ourson**. Ceci peut entraîner des dysfonctionnements dans le transfert des données ou la perte de ces données.
3. Pour tout problème concernant le téléchargement de données, réinitialiser **Ordi P'tit Genius Ourson** en appuyant sur le bouton **Marche/Arrêt** tout en maintenant les touches F+R enfoncées.

Note : cette manipulation effacera toutes les données téléchargées et requiert de créer un nouvel identifiant lors de la connexion à l'application **Explor@ Park**.

Si **Ordi P'tit Genius Ourson** est connecté correctement, l'image apparaît à l'écran du produit. La page Internet dédiée à **Ordi P'tit Genius Ourson** s'ouvrira automatiquement et toutes les fonctionnalités seront disponibles.



5. ENTRETIEN

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

6. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Ordi P'tit Genius Ourson** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Éteindre le jouet.
2. Retirer les piles pendant quelques instants puis les remettre en place en s'assurant qu'elles sont correctement installées.
3. Mettre en marche le jouet.
4. Si le produit ne fonctionne toujours pas, remplacer les piles par des piles neuves.
5. Si le problème persiste, contacter notre service consommateurs.

7. 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, 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 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.