

vtech®

MANUAL DE INSTRUCCIONES

GENIO SMART



© 2005 VTECH
Impreso en China
91-02143-004 (西)

QUERIDOS PADRES

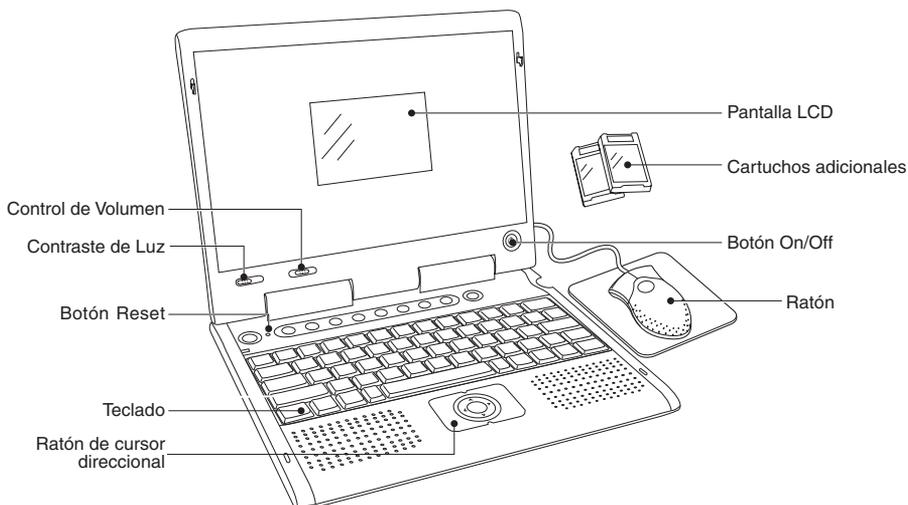
*En **VTech**[®] sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos educativos de **VTech**[®] incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, consulte nuestra dirección www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Genio Smart** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

Genio Smart es un divertido mini-ordenador electrónico que ayudará al niño a aprender diferentes contenidos a lo largo de sus 70 divertidas actividades. Contiene, además, un ratón, dos cartuchos adicionales y la posibilidad de jugar tanto en español como en inglés.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

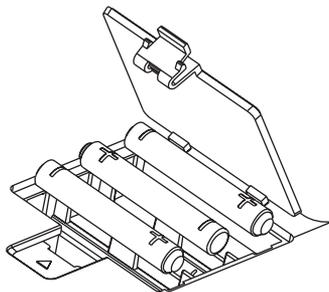
- Un juguete **Genio Smart**, de **VTech®**.
- Un ratón con alfombrilla.
- Un manual de instrucciones.
- 2 cartuchos adicionales.

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

PARA EMPEZAR A JUGAR

ALIMENTACIÓN

Genio Smart funciona con 3 pilas AA (UM-3/LR6) (incluidas con finalidad demostrativa), o con el adaptador de VTech® de 9V (de venta por separado).



INSTALACIÓN DE LAS PILAS

- Asegúrese de que el juguete esté apagado.
- Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
- Coloque 3 pilas "AA" (UM-3/LR6) nuevas como muestra el dibujo. (Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos).
- Coloque de nuevo las tapas y cierre los compartimentos.

ADVERTENCIA:

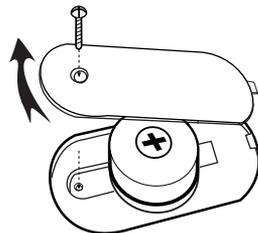
- Instalar las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar fugas.
- Reemplazar todas las pilas cada vez que se cambien.
- No mezclar pilas nuevas y viejas.
- No utilizar pilas de diferentes tipos.
- Quitar las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No recargar las pilas normales.
- No tirar las pilas al fuego.
- Los bornes de una pila no deben ser cortocircuitados.
- Las pilas deben ser instaladas bajo la supervisión de un adulto.
- Recuerde que las pilas deben ser depositadas en un contenedor especial para su posterior reciclaje, y así colaborar en la conservación del medio ambiente.
- No recomendamos el uso de pilas recargables



INSTALACIÓN Y CAMBIO DE LA PILA DE SEGURIDAD

PARA ACTIVAR LA PILA DE SEGURIDAD

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada.
2. Localice el compartimento de la pila de seguridad en la parte inferior de la unidad.
3. Retire la tira de plástico que cubre el compartimento tirando de ella.
4. Encienda la unidad.



PARA CAMBIAR LA PILA DE SEGURIDAD

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada.
2. Localice el compartimento de la pila de seguridad en la parte inferior de la unidad y abra la tapa con un destornillador.
3. Inserte 1 pila CR2032.
4. Vuelva a colocar la tapa, cierre el compartimento y encienda la unidad.

Para evitar cualquier problema con la unidad, cambie estas pilas al menos una vez al año.

CONEXIÓN DEL ADAPTADOR



Este aparato es compatible con el adaptador de VTech® de 9V, el cual recomendamos para un óptimo funcionamiento del juguete (venta por separado). Para conectarlo, siga atentamente las siguientes instrucciones:

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada y localice la toma del adaptador.
2. Conecte el adaptador al aparato atravesando la pegatina con el texto “Garantía sólo válida si utiliza el adaptador VTech®” y enchúfelo después a la red.
3. Ponga en marcha el juguete.
4. El adaptador no debe permanecer conectado si el aparato no va a ser utilizado durante un largo período de tiempo.

Si el producto presenta un funcionamiento deficiente o se para de repente, puede deberse a la conexión del adaptador. Desenchufe el adaptador de la red y desconéctelo del juguete. Pasados unos segundos vuelva a conectarlo al juguete y enchúfelo a la red. Si el problema persiste, deberá asegurarse del estado del aparato y el adaptador por separado.

ATENCIÓN

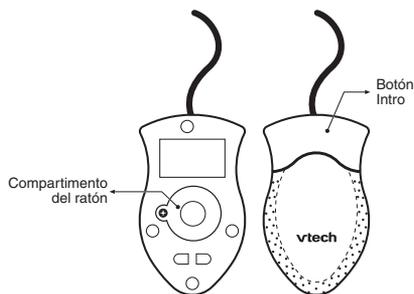
- Queremos recordarle que cualquier componente del adaptador que vaya a ser utilizado con este juego, como cables, enchufes, juntas... etc., debe ser revisado para evitar posibles riesgos. Si alguna pieza estuviera dañada, no debe utilizarse el aparato hasta que dicha pieza esté reparada.

- No utilice un adaptador con un suministro de energía distinto a 9V. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible, y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete y no debe ser utilizado por niños menores de 3 años.
- Desconecte el adaptador antes de limpiar el juguete.

RATÓN

CONEXIÓN DEL RATÓN

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada.
2. Localice el puerto del ratón en la parte trasera del juguete.
3. Conecte el ratón en su puerto.
4. Encienda la unidad.



MANEJO Y LIMPIEZA

Para usar el ratón, desplácelo en la dirección en la que quiere que la flecha que aparece en pantalla se desplace. Por ejemplo, si quiere desplazarla hacia la derecha, mueva el ratón hacia la derecha.

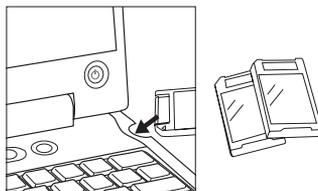
Use siempre el ratón en una superficie limpia y plana.

Para limpiarlo, use un destornillador para abrir la tapa. Retire la bola y pase un trapo seco y limpio. Vuelva a introducir la bola y atornille la tapa.



CARTUCHO

Inserte el cartucho en la ranura que se encuentra en el lateral del juguete (bajo el botón **On/Off**) cuando la unidad esté apagada.



CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

En **Genio Smart** puede encontrar 8 categorías distintas:

Inglés

Lengua

Matemáticas

Ciencias

Cultura General

Juegos

Estudio Creativo

Herramientas

MODO UNO O DOS JUGADORES

Pulse la tecla **Jugador** para poder elegir jugar con uno o dos jugadores. Esta función está activada en los siguientes juegos:

¡Atrapa Zanahorias!

¡El Quitamanchas!

¡Encesta la Bola!

¡Atrapa los Dibujos!

Bichitomanía

Memoria

El Laberinto

SISTEMA DE APRENDIZAJE PROGRESIVO

En la mayor parte de las actividades, cuando el niño falle una pregunta, el juguete la repetirá hasta en tres rondas consecutivas para facilitarle el aprendizaje.

CÓMO ENCENDER LA UNIDAD

Para encender el juguete, sólo tiene que pulsar el botón **On/Off**. Y para apagarlo, puede volver a pulsar este botón de nuevo.

CÓMO ELEGIR EL IDIOMA

Puede jugar en el modo español o en el modo inglés. Cuando se encienda la unidad, debe elegir uno de los dos idiomas. Si no lo hace, tras unos segundos la unidad entrará automáticamente en el modo español.

CÓMO ELEGIR LAS ACTIVIDADES

Después de elegir el idioma, la unidad empezará a mostrar las actividades una a una en la pantalla. Para seleccionar una de ellas, puede hacerlo de las

siguientes formas:

1. Puede pulsar la tecla **Intro** cuando vea la actividad a la que quiera jugar.
2. Utilizando las flechas del teclado o el ratón direccional y pulsando la tecla **Intro** para elegir la actividad.
3. Haciendo clic en el ratón.
4. Escribir el número de la actividad y pulsar la tecla **Intro**.

Si pulsa una de las teclas de categoría, el juguete comenzará a presentar las actividades de esa categoría. Entonces puede seleccionar la actividad de la misma forma que antes.

SELECCIÓN DE NIVEL

Pulsando la tecla **Nivel**, puede cambiar desde el nivel en el que está al nivel superior (o desde el tercer nivel hasta el primero). El nivel activado en cada juego por defecto es el nivel uno.

ANIMACIONES DE DESCANSO

Cuando el niño juegue cinco rondas consecutivas en un juego, el juguete le dedicará una divertida animación antes de volver a jugar de nuevo.

CONTROL DE CONTRASTE

Puede ajustar el nivel de contraste de la luz en la pantalla con el control de ajuste que se encuentra en el margen inferior izquierdo de la pantalla.

CONTROL DE VOLUMEN

Puede ajustar el nivel de volumen del juguete con el control de ajuste que se encuentra en el margen inferior izquierdo de la pantalla.

TECLADO



Nota: A partir de este momento, las instrucciones están dirigidas al niño. Puede leerlas para ayudarle a conocer mejor el funcionamiento del juguete.

TECLAS DE FUNCIÓN

	Quando pulses esta tecla, podrás ver una breve animación sobre el funcionamiento del juguete.
	Al pulsar este botón, el juguete te mostrará un gráfico con los resultados generales en cada categoría.
	Cambia al modo Español o Inglés cuando quieras simplemente pulsando esta tecla.
	
Puedes pulsar estos botones para seleccionar las categorías de juego.	
	Quando quieras volver a la pantalla anterior o esquivar una animación, pulsa esta tecla.
	Pulsa esta tecla para cambiar el nivel en las actividades en las que haya niveles.
	Si necesitas escuchar de nuevo una instrucción o ver una animación, puedes usar esta tecla para ello.
	En muchas actividades puedes pulsar esta tecla para recibir ayuda.
	Presiona esta tecla para ver la respuesta correcta.
	Pulsa esta tecla para borrar la última acción, letra o número.
	Podrás ver divertidas animaciones con efectos de sonido.
	Presiona esta tecla para poder elegir entre 1 ó 2 jugadores
	En el modo de 2 jugadores, hay que pulsar estas teclas para ganar el turno
	Utiliza el ratón de cursor direccional para mover el cursor en todas direcciones y elegir entre las distintas opciones.

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encender de nuevo la unidad, deberá pulsar el botón **On/Off**.

ACTIVIDADES

Genio Smart contiene 8 categorías diferentes con contenidos distintos para que el aprendizaje sea variado. En cada categoría se incluyen juegos y palabras que se ajusten a ella. Por ejemplo, en Ciencias se incluyen actividades sobre los animales o preguntas acerca de la naturaleza o el medio ambiente, o en Cultura General hay diversas preguntas o vocabulario sobre cine, geografía...

INGLÉS

- 01 NÚMEROS EN INGLÉS / EARFUL OF NUMBERS
- 02 ELECCIONES DE NÚMEROS / NUMBER VOTES
- 03 PALABRAS Y DIBUJOS / PICTURE FUN
- 04 EL TREN DE LAS PALABRAS / WORD TRAIN
- 05 LAS INICIALES / FIRST LETTER
- 06 ATRAPA-QUESITOS / MOUSE'S SNACK
- 07 TARJETAS DE PALABRAS / WORD CARDS
- 08 EMPAREJA PALABRAS / WORD MATCH
- 09 ¡AYUDA AL PERRITO! / SPELLING RESCUE – ENGLISH
- 10 ¡APRENDAMOS INGLÉS! / CHAT ROOM
- 11 FRASES Y SALUDOS EN INGLÉS / TALK SHOW

LENGUA

- 12 MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS / CAPITAL AND SMALL
- 13 ¡PESCALETRAS! / ALPHABET FISHING
- 14 ¡LOS ANIMALITOS VOTAN! / ANIMAL VOTES
- 15 ¡QUESITO-LETRAS! / MOUSE'S LUNCH
- 16 ¡ATRAPA-LETRAS! / TYPING FUN
- 17 RIMAS MÁGICAS / RHYME TIME
- 18 RESCATE ALFABÉTICO / SPELLING RESCUE - LANGUAGE
- 19 LA PALABRA MÁGICA / SMART CHOICE
- 20 EL SOMBRERO MÁGICO / MAGIC HAT
- 21 ¡ENCUENTRA MI PAREJA! / MATCH ME! - LANGUAGE
- 22 FRASES Y SALUDOS / CHAT FUN - SPANISH
- 23 COMPLETA LA HISTORIA / FINISH THE STORY - LANGUAGE

MATEMÁTICAS

- 24 NÚMERO MÁGICO / NUMBER MAGIC
- 25 COMPLETA LA SECUENCIA / MATHS VOTES
- 26 LA BALANZA / NUMBER SEESAW
- 27 ¡DA DE COMER A FIDO! / FEED FIDO!

- 28 ¡A RESTAR! / SUBTRACT IT
- 29 MULTIPLICACIONES / MOUSE'S DINNER
- 30 DIVISIONES / SMART CHOICE - MATHS

CIENCIAS

- 31 LA LETRA PERDIDA / ANIMAL VOTES - SCIENCE
- 32 EL RATÓN HAMBRIENTO / SMART CHOCIE - SCIENCE
- 33 ¡PARTE Y TODO! / PART AND WHOLE
- 34 ¡CIENCILETRAS! / SPELLING RESCUE - SCIENCE
- 35 PAREJAS CIENTÍFICAS / MATCH ME! - SCIENCE
- 36 LABORATORIO DE HISTORIAS / FINISH THE STORY - SCIENCE
- 37 ¡BORRALETRAS! / SWEEP IT UP
- 38 ¡HORA DE COMER! / TIME TO EAT!
- 39 SINÓNIMOS / MATCH ME! - SYNONYMS
- 40 EL HOMBRE DEL TIEMPO / WEATHER MAKER
- 41 ¡JUEGA CON EL RELOJ! / TICKTOCK TIME

CULTURA GENERAL

- 42 ¿QUÉ LETRA SOBRA? / SWEEP IT UP - SOCIAL KNOWLEDGE
- 43 ANTÓNIMOS / MATCH ME! – ANTONYMS
- 44 ¡ENCUENTRA EL QUESO! / MOUSE'S CHEESE - SOCIAL KNOWLEDGE
- 45 ¡A DELETREAR! / SPELLING RESCUE - SOCIAL KNOWLEDGE
- 46 ¡EMPALEJA LAS PALABRAS! / MATCH ME! - SOCIAL KNOWLEDGE
- 47 PREGUNTAS DEL MUNDO / FINISH THE STORY - SOCIAL KNOWLEDGE
- 48 ¡ADIVINA EL REGALO! / SURPRISE GIFT
- 49 GRUPOS DE PALABRAS / WORD GROUP
- 50 ¡SE MUEVEN! / THINGS THAT GO
- 51 ¿QUÉ LETRA FALTA? / TYPING FUN

JUEGOS

- 52 ¡ATRAPA ZANAHORIAS! / CARROT PATCH
- 53 EL QUITAMANCHAS / CRAZY SPONGE
- 54 ¡ENCESTA LA BOLA! / SHOOTING HOOPS
- 55 ¡ATRAPA LOS DIBUJOS! / DOUBLE THE FUN
- 56 ¡BICHITOMANÍA! / BUG SQUASH
- 57 ¡MEMORIA! / MEMORY CHALLENGE!
- 58 EL LABERINTO / MAZE MAGIC!

ESTUDIO CREATIVO

- 59 DIVERCARITA / PARTY FACES
- 60 EL GRAN CONCIERTO / CONCERT MASTER
- 61 ¡MÚSICA, MAESTRO! / MUSIC MIXER
- 62 EL COMPOSITOR / MELODY MAKER
- 63 SALA DE BAILE / DANCING FUN
- 64 MINI-PUZZLES / SLIDE PUZZLE
- 65 EL PEQUEÑO CUENTISTA / LITTLE STORYTELLER

HERRAMIENTAS

- 66 INFORMACIÓN PERSONAL / ABOUT ME
- 67 AGENDA TELEFÓNICA / PHONE BOOK
- 68 CALCULADORA / CALCULATOR
- 69 CIBERMASCOTA / CYBER BABY
- 70 MENSAJE DE LOS PADRES / PARENTS' MESSAGE

CARTUCHOS ADICIONALES

- 71 EL CUENTO DE SAMMY / STORY TIME
- 72 CANTEMOS JUNTOS / SING-ALONG

INGLÉS

01. NÚMEROS EN INGLÉS / EARFUL OF NUMBERS

¡Aprende los números en inglés! Elige los números que aparecen en pantalla para saber cómo se dicen en inglés. También puedes usar las flechas del teclado y pulsar la tecla **Intro** para seleccionarlos.

02. ELECCIONES DE NÚMEROS / NUMBER VOTES

¡Prepárate para votar! Tienes que elegir el número que corresponda a la palabra inglesa que aparece en la pantalla. Usa el ratón, las flechas direccionales y la tecla **Intro** o el ratón direccional para elegir el número correcto.

03. PALABRAS Y DIBUJOS / PICTURE FUN

Elige una palabra para ver su dibujo y su nombre en inglés.

04. EL TREN DE LAS PALABRAS / WORD TRAIN

En la pantalla vas a ver una palabra inglesa y por debajo el tren irá mostrándote diferentes dibujos. Elige el que corresponda a la palabra inglesa.

05. LAS INICIALES / FIRST LETTER

¡Utiliza el ratón para cazar las mariposas! Tienes que atrapar aquella que lleve la letra inicial de la palabra que te muestre el juguete. Utiliza el ratón, el cursor direccional o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para elegir la opción correcta.

06. ATRAPA-QUESITOS / MOUSE'S SNACK

¡El ratón está hambriento! Dale de comer atrapando el quesito que contenga la letra necesaria para completar la palabra inglesa. Usa para ello el ratón, el cursor direccional o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para elegir el quesito correcto.

07. TARJETAS DE PALABRAS / WORD CARDS

Elige una palabra para aprender cómo se pronuncia en inglés.

08. EMPAREJA PALABRAS / WORD MATCH

En la parte superior de la pantalla verás una palabra inglesa. Tienes que encontrar la palabra en español que corresponda con ella.

09. ¡AYUDA AL PERRITO! / SPELLING RESCUE – ENGLISH

¡El perrito necesita tu ayuda para cruzar el río! Para construir el puente, debes teclear las letras de las palabras inglesas o elegir las letras que formen las palabras en su orden correcto con la tecla **Intro**.

10. ¡APRENDAMOS INGLÉS! / CHAT ROOM

Aprovecha esta actividad para aprender algunas de las frases más importantes en inglés. Verás varios dibujos y sus frases en español, selecciónalos con el ratón o con la tecla **Intro** y podrás aprender las frases en inglés.

11. FRASES Y SALUDOS EN INGLÉS / TALK SHOW

¡Sigue aprendiendo inglés! ¡Elige el dibujo que corresponda con la frase inglesa! Usa el ratón, el cursor direccional o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para elegirlo.

LENGUA

12. MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS / CAPITAL AND SMALL

¡Pon a prueba tu memoria! En las tarjetas que aparecen en la pantalla hay parejas de letras mayúsculas y minúsculas. Tienes que emparejarlas usando el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro**.

13. ¡PESCALETRAS! / ALPHABET FISHING

¡Diviértete con este juego mientras aprendes el orden alfabético! Pesca las letras que hay en el río, pero hazlo en el orden alfabético para acertar.

14. ¡LOS ANIMALITOS VOTAN! / ANIMAL VOTES

¡Los animalitos necesitan de tu ayuda para poder votar de nuevo! Tienes que seleccionar para tu voto la letra que complete la palabra. Usa el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para votar.

15. ¡QUESITO-LETRAS! / MOUSE'S LUNCH

¡El ratón tiene hambre otra vez! Da de comer al ratón atrapando el quesito que contenga la letra necesaria para completar la palabra. Usa para ello el ratón, el cursor direccional o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para elegir el quesito correcto.

16. ¡ATRAPA-LETRAS! / TYPING FUN

¡No dejes que se te escapen las letras! Atrapa aquéllas que faltan para completar las diferentes palabras que te enseña el juguete.

17. RIMAS MÁGICAS / RHYME TIME

Para ser un gran poeta, hay que empezar poco a poco. Para comenzar, hay que saber cómo riman las palabras. Practica en esta actividad emparejando las palabras que mejor rimen.

18. RESCATE ALFABÉTICO / SPELLING RESCUE - LANGUAGE

¡El perrito necesita de nuevo tu ayuda! Ahora lo que tienes que deletrear son las palabras que tiene el juguete. Recuerda que debes hacerlo por su orden correcto, ya sea pulsando las letras en el teclado o atrapándolas con el ratón.

19. LA PALABRA MÁGICA / SMART CHOICE

¡Descubre la magia de las palabras! Debes elegir la palabra que más tenga que ver con el dibujo. Utiliza el ratón o el teclado para elegirla.

20. EL SOMBRERO MÁGICO / MAGIC HAT

Del sombrero mágico del juguete van a salir palabras, pero sólo podrás ver sus letras iniciales. Para adivinar cuáles son, puedes utilizar las pistas que te da el juguete. ¡Suerte!

21. ¡ENCUENTRA MI PAREJA! / MATCH ME! - LANGUAGE

Encuentra la palabra que describa mejor lo que esté haciendo la chica que aparece en pantalla.

22. FRASES Y SALUDOS / CHAT FUN - SPANISH

Ahora debes emparejar la frase con el dibujo que le corresponda. Utiliza el ratón o el teclado para elegir el dibujo correcto.

23. COMPLETA LA HISTORIA / FINISH THE STORY - LANGUAGE

Pequeñas historias o preguntas van a aparecer en la pantalla. Después de leerlas deberás completar la historia o responder a la pregunta que te haya hecho el juguete.

MATEMÁTICAS

24. NÚMERO MÁGICO / NUMBER MAGIC

¡Adivina el número! Puedes seguir las pistas que te da el juguete.

25. COMPLETA LA SECUENCIA / MATHS VOTES

Completa la secuencia de números de la pantalla. Elige entre las opciones que te propone el juguete y escribe el número o pulsa la opción correcta con el ratón.

26. LA BALANZA / NUMBER SEESAW

Trata de mantener en equilibrio la balanza completando el lado derecho con el mismo número de objetos que ves en el izquierdo. Para añadir un objeto, pulsa sobre su dibujito en el margen lateral y pulsa el signo de confirmación que verás en la pantalla.

27. ¡DA DE COMER A FIDO! / FEED FIDO!

¡El perrito Fido tiene mucha hambre! Suma números hasta conseguir formar el número que verás en el centro de la pantalla.

28. ¡A RESTAR! / SUBTRACT IT

¡Ayuda a la ranita a completar su camino! Debes llevarla hasta la respuesta correcta a la resta que aparece en pantalla.

29. MULTIPLICACIONES / MOUSE'S DINNER

¡Da de comer de nuevo al ratón y desarrolla tus habilidades matemáticas! Tienes que encontrar la solución a las distintas multiplicaciones que te irá presentando el juguete en la pantalla.

30. DIVISIONES / SMART CHOICE - MATHS

Ahora tienes que ayudar a la ranita pero resolviendo divisiones. Recuerda que puedes moverte entre las opciones con las flechas del teclado o con el ratón, y haciendo clic en el ratón o pulsando la tecla **Intro** para saltar a la opción correcta.

CIENCIAS

31. LA LETRA PERDIDA / ANIMAL VOTES - SCIENCE

¡Los animalitos necesitan de nuevo tu ayuda! Quieren jugar otra vez a votar, y para ello tienen que encontrar la vocal que falta en las palabras que van apareciendo en la pantalla. Usa el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para votar.

32. EL RATÓN HAMBRIENTO / SMART CHOCIE - SCIENCE

¡Este pequeño ratón nunca deja de tener hambre! Dale de comer de nuevo eligiendo la letra que falte para completar las palabras que aparecen.

33. ¡PARTE Y TODO! / PART AND WHOLE

Debes relacionar las palabras que aparecen en el tren para formar una pareja que tenga sentido, como por ejemplo, playa-arena.

34. ¡CIENCILETRAS! / SPELLING RESCUE - SCIENCE

Practica tus habilidades de vocabulario y refuerza tu memoria ayudando al perrito a construir puentes que le ayuden a cruzar el río. **Genio Smart** irá mostrándote palabras relacionadas con ciencias (animales, medio ambiente...) que debes leer muy atentamente porque después te tocará encontrar la letra que falta en todas las palabras.

35. PAREJAS CIENTÍFICAS / MATCH ME! - SCIENCE

Debes encontrar las parejas de palabras que tengan más que ver entre ellas. Por ejemplo, yegua es la madre del potro, así que debes emparejar estas dos palabras. Usa el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para seleccionar la pareja correcta.

36. LABORATORIO DE HISTORIAS / FINISH THE STORY - SCIENCE

Genio Smart te propone en esta actividad pequeñas historietas para completar, o preguntas de ciencias para ampliar tus conocimientos de ciencia. Lee atentamente la pregunta (puedes volver a verla pulsando el pequeño dibujo con forma de cuadro en el margen inferior de la pantalla), elige la respuesta correcta y pulsa **Intro** para responder.

37. ¡BORRALETRAS! / SWEEP IT UP

Presta mucha atención en esta actividad porque no debes elegir la letra que falta, sino borrar aquella que no esté en la palabra, para poder limpiar además la habitación de manchas.

38. ¡HORA DE COMER! / TIME TO EAT!

¡Demos de comer a los animalitos! Elige la comida apropiada para cada uno de ellos tan rápido como puedas. Usa el ratón o las flechas del teclado para elegir el alimento y haz clic o pulsa **Intro** para seleccionarla.

39. SINÓNIMOS / MATCH ME! - SYNONYMS

¡Juega ahora con los sinónimos! Tienes que encontrar la palabra que tenga un significado similar a la que aparece en el centro de la pantalla. Usa el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para seleccionar la pareja correcta.

40. EL HOMBRE DEL TIEMPO / WEATHER MAKER

¡Juega con el tiempo! Puedes controlar el tiempo manejando las barras para variar la temperatura, el viento y la lluvia.

41. ¡JUEGA CON EL RELOJ! / TICKTOCK TIME

¡Juega con el reloj y aprende las horas! Mueve sus manecillas con el ratón o moviendo las flechas del teclado hasta dar con la hora que te pida el juguete.

CULTURA GENERAL

42. ¿QUÉ LETRA SOBRA? / SWEEP IT UP - SOCIAL KNOWLEDGE

Genio Smart tiene muchas palabras relacionadas con la cultura (geografía, ocio...) para que practiques con ellas. En esta actividad, debes averiguar y elegir la letra que no debe ir en la palabra, es decir, la letra que sobra. Usa el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para elegirla.

43. ANTÓNIMOS / MATCH ME! – ANTONYMS

En este juego puedes practicar con los antónimos. Un antónimo es la palabra que tiene un significado contrario a otra palabra. Por ejemplo, malo es el antónimo de bueno. Elige los antónimos de las distintas palabras usando el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro**.

44. ¡ENCUENTRA EL QUESO! / MOUSE'S CHEESE - SOCIAL KNOWLEDGE

¡Volvamos a dar de comer al ratón! En estas nuevas palabras faltan también distintas letras, que tendrás que seleccionar en la pantalla para poder completar las palabras.

45. ¡A DELETREAR! / SPELLING RESCUE - SOCIAL KNOWLEDGE

¡Pon a prueba tus habilidades para deletrear las palabras! Recuerda que para ayudar al perrito debes recordar las palabras y escribir o seleccionar sus letras una a una en el orden correcto.

46. ¡EMPAREJA LAS PALABRAS! / MATCH ME! - SOCIAL KNOWLEDGE

Lee detenidamente la pregunta del comienzo y encuentra las parejas correctas en cada ejercicio. Utiliza el ratón y haz clic sobre la respuesta correcta o pulsa **Intro** para elegirla.

47. PREGUNTAS DEL MUNDO / FINISH THE STORY - SOCIAL KNOWLEDGE

En esta actividad verás diversas preguntas sobre cultura general. Lee atentamente la pregunta (puedes volver a verla pulsando el pequeño dibujo con forma de cuadro en el margen inferior de la pantalla), elige la respuesta correcta y pulsa **Intro** para responder.

48. ¡ADIVINA EL REGALO! / SURPRISE GIFT

¡Sigue las pistas que te da el juguete para adivinar cuál es el regalo!

49. GRUPOS DE PALABRAS / WORD GROUP

Entre las palabras que aparecen en el tren, una de ellas tiene mucho que ver con la palabra que aparece encima. ¿Cuál es? Elígela con el ratón o con las flechas del teclado y haz clic o pulsa **Intro** para confirmar tu respuesta.

50. ¡SE MUEVEN! / THINGS THAT GO

¿Cuál se puede mover? Elige la respuesta correcta con el ratón o con las flechas del teclado y pulsa **Intro** para confirmar la respuesta.

51. ¿QUÉ LETRA FALTA? / TYPING FUN

Atrapa las letras que faltan para completar las diferentes palabras que te enseña el juguete.

JUEGOS

52. ¡ATRAPA ZANAHORIAS! / CARROT PATCH

Ayuda al conejo a guardar muchas zanahorias para su despensa. Con ayuda del ratón, reúne tantas como puedas en el límite de tiempo.

53. EL QUITAMANCHAS / CRAZY SPONGE

¡Menudo lío! ¡La habitación se está llenando de manchas! Usa el ratón para limpiarlas tan rápido como puedas.

54. ¡ENCESTA LA BOLA! / SHOOTING HOOPS

¿Estás preparado para encestar? Colócate bien, apunta con el ratón o con las flechas del teclado a la canasta y lanza pulsando **Intro** o haciendo clic en el ratón.

55. ¡ATRAPA LOS DIBUJOS! / DOUBLE THE FUN

¡Dispara a tantos dibujos y tan rápido como puedas! Utiliza el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro** para disparar.

56. ¡BICHITOMANÍA! / BUG SQUASH

¡Atrapa tantos bichitos como puedas! Colócate encima de ellos y haz clic en el ratón o pulsa **Intro** para cazarlos.

57. ¡MEMORIA! / MEMORY CHALLENGE!

¡Pon a prueba tu memoria de nuevo! En las tarjetas que aparecen en la pantalla hay parejas de dibujos. Tienes que emparejarlos usando el ratón o las flechas del teclado y la tecla **Intro**.

58. EL LABERINTO / MAZE MAGIC!

¡Encuentra las divertidas sorpresas que hay en el laberinto! Desplázate con las flechas del teclado dentro del laberinto.

ESTUDIO CREATIVO

59. DIVERCARITA / PARTY FACES

Crea caras divertidas con distintos estilos de sombreros, diferentes ojos, boca...

60. EL GRAN CONCIERTO / CONCERT MASTER

¡Dirige tu propio concierto! Elige un número para escuchar una melodía y usa el teclado o el ratón para variar los instrumentos durante la canción.

61. ¡MÚSICA, MAESTRO! / MUSIC MIXER

¡Elige una melodía y añade divertidos sonidos! Para añadir los sonidos, sólo tienes que elegirlos en la parte inferior de la pantalla con el ratón o con las flechas del teclado.

62. EL COMPOSITOR / MELODY MAKER

¿Quieres crear tu propia melodía? Pulsa las teclas musicales y elige un instrumento. Pulsa **Tempo** para cambiar el ritmo de la melodía e **Intro** para escuchar la que has compuesto. Puedes borrar la melodía pulsando **Borrar**, o la última nota pulsando **Suprimir**.

63. SALA DE BAILE / DANCING FUN

¡Disfruta haciendo bailar al personaje que prefieras! Elígelo y después añade los pasos de baile que quieras. Para ello, selecciona el número del paso de baile, pulsa **Intro** para confirmarlo (tantas veces como quieras) y añade otros pasos si quieres. Cuando termines, pulsa la pequeña flecha que hay en la pantalla o la tecla **Intro** para ver el baile.

64. MINI-PUZZLES / SLIDE PUZZLE

Completa los puzzles moviendo las piezas a sus posiciones correctas. Puedes ver el puzzle de nuevo pulsando la tecla **Ayuda**.

65. EL PEQUEÑO CUENTISTA / LITTLE STORYTELLER

Al pequeño cuentista le encanta imaginar divertidas historias. Pero quiere que tú le ayudes a completar las historias como más te guste. Elige las opciones que más te agraden para hacer las historietas más imaginativas.

HERRAMIENTAS

66. INFORMACIÓN PERSONAL / ABOUT ME

Puedes completar tu información personal e introducir tu nombre, teléfono, cumpleaños...

67. AGENDA TELEFÓNICA / PHONE BOOK

¡Añade los teléfonos de tus mejores amigos para poder consultarlos cuando quieras!

68. CALCULADORA / CALCULATOR

¡Utiliza esta herramienta para solucionar operaciones matemáticas sencillas!

69. CIBERMASCOTA / CYBER BABY

¡Elige una cibermascota y dale de comer los alimentos que coma o aquello que necesite para crecer!

70. MENSAJE DE LOS PADRES / PARENTS' MESSAGE

Tus padres pueden escribir lo que quieran decirte y dejarte un mensaje en el juguete para que tú lo leas después.

CARTUCHOS ADICIONALES

Genio Smart tiene dos cartuchos adicionales. Uno en cada idioma.

71. EL CUENTO DE SAMMY / STORY TIME

Disfruta del cuento de Sammy, una pequeña cabra que tiene que enfrentarse a un temible lobo. Puedes ver las animaciones o el cuento escrito.

72. CANTEMOS JUNTOS / SING-ALONG

Para aprender inglés, puedes practicar cantando. Y aquí tienes dos populares y divertidas canciones en inglés para cantar y aprender: "The Alphabet Song" y "Old MacDonald had a farm".



* Conserve el embalaje. Contiene información importante.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por algún motivo el juguete deja de funcionar, siga los siguientes pasos:

1. Apague la unidad.
2. Retire las pilas usadas o desenchufe el adaptador.
3. Espere durante unos minutos antes de sustituir las pilas por otras nuevas o para conectar el adaptador de nuevo.
4. Encienda la unidad. El juguete debe ahora estar listo para reanudar su actividad.

Si el juguete aún no funciona, pruebe a pulsar el botón Reset, introduciendo un objeto fino y punzante (como un lápiz de punta fina), y presiónelo ligeramente. Después, pulse el botón On/Off.

En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente en el teléfono 91 312 0770 o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilizar disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

NOTA :

Este equipo genera y utiliza energía de radio frecuencia y si no se instala y se utiliza adecuadamente, es decir, siguiendo las instrucciones del fabricante, puede producir interferencias en la recepción de radio y televisión. El producto ha sido sometido a las pruebas pertinentes y cumple con las normas para la clase B de dispositivos electrónicos, de acuerdo con las especificaciones del Sub-apartado J del Apartado 15 FCC, que prevé una razonable protección contra tales interferencias en instalaciones domésticas. No obstante, no existe total garantía de que ninguna interferencia pueda producirse en una instalación en particular.

Si este aparato produce interferencias en la recepción de radio o televisión (lo que puede determinarse fácilmente conectando y desconectando el aparato), aconsejamos al consumidor que trate de corregir la interferencia adoptando una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar la antena receptora.
- Cambiar de posición el producto con respecto al aparato receptor.
- Separar el producto del aparato receptor.

TARJETA DE GARANTÍA
(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería en el producto durante el periodo de garantía, éste puede ser devuelto a **VTech Electronics Europe** o al establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de mandar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder darle satisfacción a la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.
