

# vtech®

## MANUAL DE INSTRUCCIONES

# GENIO JUNIOR



2005 © VTECH

Impreso en China

91-02136-006 (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.*

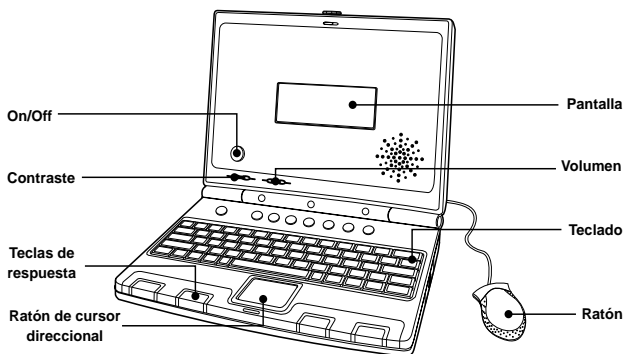
*Para más información sobre nuestros productos, consulte nuestra dirección [www.vtech.es](http://www.vtech.es).*

# INTRODUCCIÓN

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

**Genio Junior** es una herramienta electrónica, muy interesante, para el aprendizaje de sus hijos.

Le ofrece hasta 40 actividades educativas, con las que su hijo descubrirá lo divertido que es aprender. Entre ellas, encontrará algunas que le servirán de gran ayuda para el aprendizaje del inglés: letras, números, palabras y los saludos, todo ello presentado de una forma divertida y amena.



## INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete **Genio Junior** de **VTech®**.
- Un ratón con alfombrilla.
- Un manual de instrucciones.

**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.

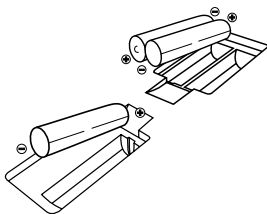
# PARA EMPEZAR A JUGAR

## ALIMENTACIÓN

**Genio Junior** 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

1. Asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque 3 pilas AA nuevas (UM-3/LR6) como muestra el dibujo. (Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos).
4. 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.

## 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.

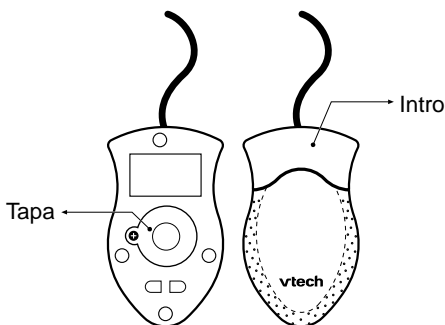
### Atención

- 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

Use siempre el ratón en una superficie limpia y plana y aquellos que son compatibles con los productos de **VTech**.

El juguete debe estar apagado para conectarlo. Muévelo en todas direcciones y pulse Intro para confirmar cualquier selección. 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.



## CARACTERÍSTICAS

### SELECTOR DE CATEGORÍAS



Puede elegir entre 6 categorías de juegos: Idiomas, Diverletras, Números Locos, Los Juegos, ¡Artistas! y Privado.

### CONTRASTE

Para ajustar la luz de la pantalla, deslice el selector de contraste hacia la izquierda o derecha.

### VOLUMEN

Puede ajustar el volumen de la voz con el interruptor situado debajo de la pantalla.

## TECLADO

Genio Junior tiene un completo teclado alfanumérico que incluye un teclado musical con las notas musicales y variados instrumentos para cambiar el sonido de las melodías.



Demo

**Demo:** para ver una pequeña demostración de los contenidos del producto.



Progreso

**Progreso:** se puede ver una estadística de las respuestas en cada categoría.



**Esc:** Sirve para salir de la actividad a la que se está jugando e ir a la pantalla anterior.



**Libro:** Presione esta tecla para acceder a la actividad de los libros complementarios (de venta por separado).

**Teclas de respuesta:** Sirven para responder en las actividades de los libros complementarios. También pueden usarse como respuesta en algunas actividades.



**Nivel:** Presione esta tecla para elegir el nivel de dificultad. Para todas las actividades existe un primer nivel, y sólo para algunas, un segundo y tercer nivel de dificultad.



**Repetir:** Presione esta tecla para que la unidad le vuelva a repetir la pregunta.



**Ayuda:** Presione esta tecla para obtener ayuda. No todas las actividades disponen de ayuda.



**Respuesta:** Presione esta tecla para ver la respuesta correcta.



**Borrar:** Presione esta tecla para borrar la última acción, letra o carácter.



**Suprimir:** Se usa para borrar las letras situadas a la derecha del cursor o para cancelar la última acción.



Podrá ver divertidas animaciones con efectos de sonido.



Se puede activar o desactivar la música de fondo.



Para cambiar el diseño del salvapantallas. Cada vez que lo pulse aparecerá uno diferente.



**Jugador:** Presione esta tecla para poder elegir entre 1 o 2 jugadores. Éstas son las actividades a las que pueden jugar 2 personas:

- Los vagones
- ¿Cómo se dice...?
- ¡A escribir!
- Comida de ratón
- Las restas
- Disfraces
- Las máscaras
- El escondite
- Las siluetas
- Las zanahorias



En el modo de 2 jugadores, hay que pulsar estas teclas para ganar el turno y responder primero.



Utilice esta tecla 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.

## SISTEMA DE APRENDIZAJE PROGRESIVO

Este sistema está diseñado para ayudar por medio de la memoria, a aquellos que no consiguen superar alguna actividad o cuyas repuestas fueron incorrectas. El sistema le recordará de forma automática aquellas preguntas que no se supieron contestar, y le da la oportunidad de aprenderla de forma correcta.

## ACTIVIDADES

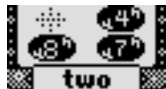
	Actividades	Categorías
1	Escucha los números	Idiomas
2	Votación de números	
3	Dibujos divertidos	
4	Los vagones	
5	Salta las letras	
6	Aperitivo de ratón	
7	Los saludos	
8	¿Cómo se dice...?	
9	Las manzanas	Diverletras
10	Los discos	
11	Pesca de letras	
12	Parejas	
13	Pompas de letras	
14	¡A escribir!	
15	Votación de animales	
16	Comida de ratón	
17	El intruso	
18	Todo y parte	
19	Las estrellas	Números Locos
20	Atrapa bichitos	
21	Orden de números	
22	El balancín	

23	Las series	
24	Cena de ratón	
25	De compras	
26	Las restas	
27	El reloj	
28	Disfraces	Los Juegos
29	Las máscaras	
30	El escondite	
31	Las siluetas	
32	Las zanahorias	
33	Los sellos	¡Artistas!
34	Las caras	
35	Director de orquesta	
36	Música maestro	
37	Mis datos	Privado
38	Mis favoritos	
39	Mensajes	
40	Libros Complementarios	

## IDIOMAS

### ESCUCHA LOS NÚMEROS

Podrás aprender los números en inglés presionando sobre cada uno de ellos o pulsándolos en el teclado.



### VOTACIÓN DE NÚMEROS



Un número está escrito en la pantalla, y debes encontrar qué número es entre 4 opciones. Selecciona la respuesta y pulsa Intro.

### DIBUJOS DIVERTIDOS

Selecciona una palabra en inglés para ver su dibujo y escuchar cómo se pronuncia.



## LOS VAGONES



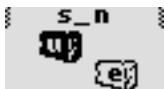
Una palabra en inglés está escrita en la pantalla, y deberás encontrar qué dibujo le corresponde entre 4 opciones. Selecciona la respuesta y pulsa Intro.

## SALTA LAS LETRAS

Ayuda a la rana a saltar sobre la letra correcta para completar las palabras.



## APERITIVO DE RATÓN



¡Hay un ratón que tiene hambre! Completa la palabra en inglés eligiendo con el ratón o en el teclado la letra que falta.

## LOS SALUDOS

Selecciona un dibujo para aprender los saludos en inglés.

## ¿CÓMO SE DICE...?

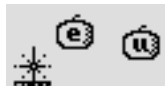
Relaciona cada frase en inglés con un dibujo que lo represente.



## DIVERLETRAS

### LAS MANZANAS

Recoge tantas manzanas como puedas para aprender todas las letras. Púlsalas en el teclado o usa el cursor direccional.



## LOS DISCOS



Algunas letras están escondidas detrás de los discos. Pulsa Intro para escuchar qué letra es y encuentra su pareja en la fila de abajo.

## PESCA DE LETRAS

Debes colocar las letras en orden alfabético. Para ello las puedes pescar con el ratón o puedes pulsarlas en el teclado.



## PAREJAS



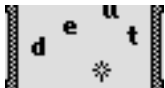
Usa el ratón para unir las letras mayúsculas con sus minúsculas.

## POMPAS DE LETRAS

Completa la secuencia lógica que te proponen eligiendo las letras encerradas en las pompas.



## ¡A ESCRIBIR!



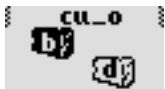
Escribe las letras tan rápido como puedas, antes de que desaparezcan de la pantalla.

## VOTACIÓN DE ANIMALES

En pantalla aparece una palabra a la que le falta su inicial. Selecciona la letra correcta entre 4 opciones.



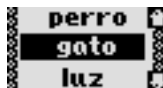
## COMIDA DE RATÓN



¡Hay un ratón que tiene hambre! Completa la palabra de la pantalla eligiendo con el ratón o en el teclado la letra que falta.

## EL INTRUSO

En este grupo de 3 palabras hay una que no está relacionada con las otras dos. Adivina cuál es y usa el ratón para eliminarla.



## TODO Y PARTE



Une las parejas. Entre las opciones debes elegir aquella que forma parte de la palabra dada. Por ejemplo: Árbol-tronco.

## NÚMEROS LOCOS

### LAS ESTRELLAS

Hay muchas estrellas en el cielo, pulsa los números en el teclado para escucharlos.



### ATRAPA BICHITOS



Atrapa tantos bichitos como puedas con el ratón. ¡Que no se te escape ninguno!

### ORDEN DE NÚMEROS

Completa la secuencia de números de la pantalla. Elige entre las dos opciones que te proponen y pulsa la correcta con el ratón.



### EL BALANCÍN

Trata de mantener el equilibrio del balancín completando el lado derecho con el mismo número de objetos.



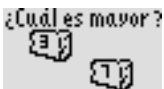
### LAS SERIES



Completa la secuencia de la pantalla eligiendo la respuesta correcta entre 4 opciones.

### CENA DE RATÓN

¡Hay un ratón que quiere cenar! Responde a la pregunta de cuál es mayor o menor eligiendo el número correcto con el ratón.



## DE COMPRAS



Vamos a comprar algunas cosas que necesitamos. Añade al carro algo que quieras comprar. Después, completa el precio exacto con las monedas disponibles.

## LAS RESTAS

Ayuda a la rana a saltar al lugar correcto para encontrar la respuesta a las restas que se plantean.



## EL RELOJ



Debes usar el cursor o el ratón para ajustar la hora del reloj.

## LOS JUEGOS

### DISFRACES

Recuerda el traje del modelo para luego poder escogerlo entre varias opciones. Usa el cursor o el ratón para hacer tu elección.



### LAS MÁSCARAS



Los animales se han preparado para un baile de máscaras. Debes reconocer quién se esconde detrás de cada una. Usa el cursor o el ratón para descubrirlos.

### EL ESCONDITE

El ratón y el gato están jugando al escondite. Recuerda dónde se ha escondido el ratón y descúbrele.



## LAS SILUETAS



¿Puedes adivinar quién se esconde detrás de cada sombra? Mira detenidamente para descubrir a todos los animales.

## LAS ZANAHORIAS

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



## ¡ARTISTAS!

### LOS SELLOS



Con ayuda del ratón elige los sellos que más te gustan para colocarlos por la pantalla.

## LAS CARAS

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



## DIRECTOR DE ORQUESTA



¡Ahora toca música! Selecciona una canción del 1 al 9 y elige un instrumento. Podrás crear variadas combinaciones y estilos de música.

## MÚSICA MAESTRO

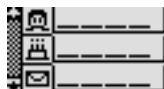
Puedes componer tus propias melodías. Pulsa las teclas musicales y elige un instrumento. Pulsa Ritmo para seleccionar la velocidad de la melodía e Intro para escuchar lo que has compuesto.



## PRIVADO

### MIS DATOS

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



### MIS FAVORITOS



Aquí podrás elegir información de tus gustos personales en comida, animales, juguetes, estación del año, cómics y amigos.

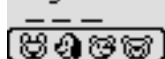
### MENSAJES

Tus padres pueden dejarte un mensaje escrito y escribir lo que quieran decirte.



### LIBROS COMPLEMENTARIOS

Pregunta:



Los Libros Complementarios (de venta por separado) harán más divertido tu aprendizaje. Tecllea el código de cada capítulo y, ¡ya puedes empezar a jugar!



# 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.

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

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

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](mailto:informacion@vtech.com). Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

## **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](mailto: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.

---

---

---