

**vtech**

Manual de Instrucciones

# Genio Master



© 2005 VTech  
Impreso en China  
91-xxxxx-xxx (西)

**Queridos Padres:**

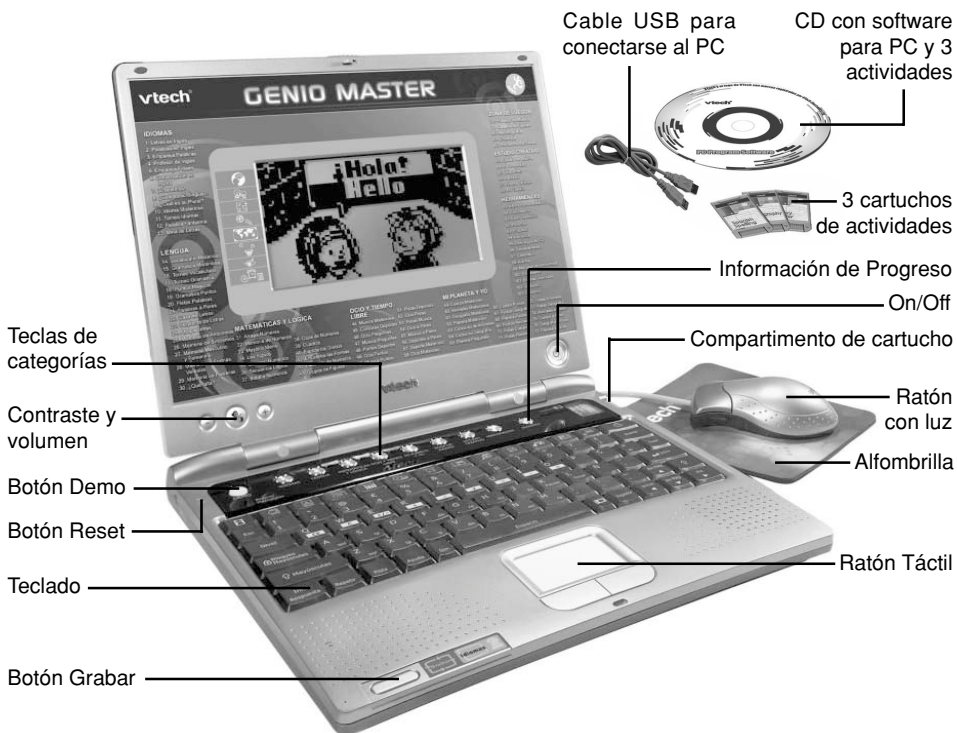
*En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos 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 página web: [www.vtech.es](http://www.vtech.es)*

## INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar el **Genio Master** de **VTech**®. ¡**Genio Master** presenta una nueva y divertida manera de aprender y divertirse! Podrá aprender gran cantidad de vocabulario, matemáticas, ciencias, arte, música y muchas cosas más. Empezará su aprendizaje del inglés de una forma muy divertida pudiendo incluso grabar su voz para compararla con la del juguete mejorando de esa manera su pronunciación.

En este mini-ordenador podrá guardar su información personal, crear su listín telefónico, sus documentos en el procesador y conectarse a un PC mediante un cable USB y un CD que incluye este producto.



## INSTRUCCIONES Y ACTIVIDADES

### INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un **Genio Master** de VTech®.
- Un ratón con luz.
- Alfombrilla para ratón.
- 3 cartuchos de actividades.
- Un manual de instrucciones.
- Un cable USB para PC.
- CD ROM con software de conexión y actividades 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.

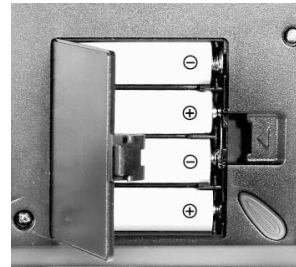
### PARA EMPEZAR A JUGAR

#### ALIMENTACIÓN

**Genio Master** funciona con 4 pilas "AA" (UM-3/LR6) o un adaptador de 9V de VTech® (de venta por separado).

#### INSTALACIÓN Y CAMBIO DE LAS PILAS

- Asegúrese de que el juguete esté apagado.
- Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
- Coloque 4 pilas nuevas tipo "AA" / UM-3/LR6 como muestra el dibujo. (Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.)
- Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



#### 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**

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.

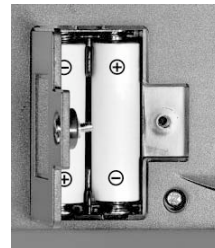
Si el juguete se ha bloqueado pulse el botón **RESET** situado en la parte superior izquierda del teclado. Use para ello un alfiler o un objeto punzante. Oirá un sonido. A continuación pulse de nuevo el botón **On/Off** para seguir jugando.

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.



### **INSTALACIÓN DE LAS PILAS DE SEGURIDAD**

El **Genio Master** utiliza 2 pilas de seguridad tamaño "AA" (no incluidas) para guardar información en el juguete.

Para colocarlas, utilice un destornillador para abrir la tapa como indica el dibujo, y asegúrese de que queda bien cerrada. Si ya tiene datos grabados y tiene que cambiar estas pilas, recuerde que las 4 pilas "AA" o el adaptador deben estar insertados para no perder esa información.



### **ADAPTADOR**

Este aparato es compatible con un adaptador de 9V  300mA  AC centro positivo que cumpla la normativa EN61558, o con el adaptador de **VTech®** de 9V, el cual recomendamos para un óptimo funcionamiento del juguete (venta por separado).

### **CONEXIÓN DEL ADAPTADOR**

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 CON LUZ

Use el ratón sólo sobre una superficie plana y limpia para que su bola no resulte dañada y la flecha se pueda mover libremente por la pantalla. Sólo se puede usar un ratón de **VTech®** compatible con este producto.

Para conectar el ratón siga los siguientes pasos:

1. Asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Localice el puerto del ratón en la parte posterior del juguete.
3. Conecte el ratón al puerto.

El uso del mismo es muy sencillo, no tiene más que mover el ratón en la dirección que quiera desplazar la flecha por la pantalla y pulsar el botón del ratón para seleccionar y confirmar.

#### PARA LIMPIAR EL RATÓN


1. Use un destornillador para abrir la tapa.
2. Retire la bola y pase un trapo seco y limpio.
3. Vuelva a introducir la bola y atornille la tapa.

# CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

## MODOS DE JUEGO

En el **Genio Master** puedes elegir entre 8 categorías de actividades de juego diferentes en cada idioma:


MODO ESPAÑOL	MODO INGLÉS
Idiomas (Inglés)	Language Lab (Español)
Lengua	Word Fun
Matemáticas y Lógica	Math & Logic
Ocio y Tiempo Libre	Science
Mi Planeta y Yo	Social Studies
Zona de Juegos	Game Zone
Estudio Creativo	Creative Studio
Herramientas	Cool Tools

Pulse  en el teclado para elegir entre uno y dos jugadores para las actividades que tengan esta posibilidad.


Las actividades que admiten 2 jugadores son:

- Cuadros (Dots & Boxes)
- Explota los globos (Balloon Blow Out)
- Batalla Numérica (Number Battle)

## SELECCIÓN DE ACTIVIDADES

Pulsa  tanto para encender como para apagar el producto.


Al encender la unidad te mostrará una pantalla inicial de demostración y podrás elegir entre el idioma español o inglés. A continuación deberás elegir una de las actividades de cualquiera de estas formas:

1. Pulsa  cuando veas la actividad en pantalla.
2. Usa las teclas direccionales para buscar una actividad y pulsa **Intro** para elegir una.
3. Haz clic con el ratón sobre la actividad cuando la veas en pantalla.
4. Escribe el número de la actividad y pulsa **Intro**.




Si pulsas un botón de categoría (como Lengua), pasará directamente a la primera actividad de esta categoría y después podrás seleccionar la actividad que quieras de cualquiera de las 4 maneras que explicamos anteriormente.

## SELECCIÓN DE NIVEL

Pulsa la tecla  para ir a la pantalla de selección de nivel. Usa las flechas direccionales, el teclado o el ratón para elegir el nivel 1 (fácil), el 2 (medio) o el 3 (difícil).

## RESPUESTA

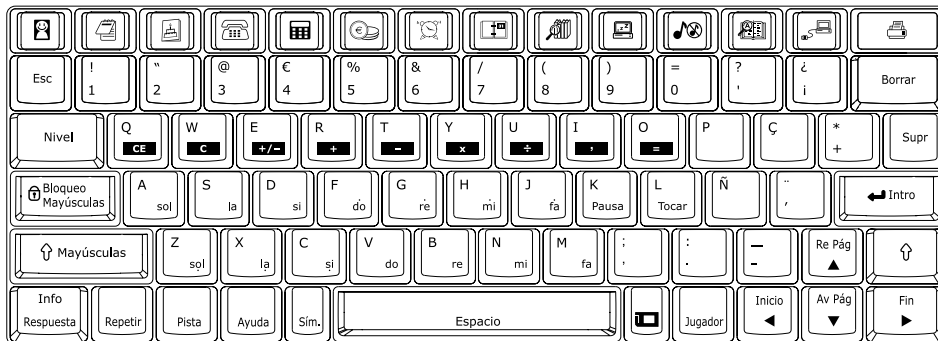
En la mayoría de las actividades la respuesta aparece automáticamente si se falla la pregunta un número determinado de veces. Puedes pulsar la tecla  para conocer la respuesta a una pregunta.

## RATÓN TÁCTIL

Con este ratón podrás controlar la flecha del cursor que aparece en pantalla igual que con el ratón con luz.

## TECLADO

**Genio Master** tiene un completo teclado QWERTY incluyendo notas musicales y teclas de función que se explican a continuación.



## TECLAS DE FUNCIÓN



Pulsa este botón para ver una pequeña demostración del contenido de **Genio Master**.

DEMO



PROGRESO

Pulsa este botón para ver los avances en tus puntuaciones en las categorías de datos.

Pulsa uno de estos botones para ir a la primera actividad de cada categoría:



IDIOMAS



LENGUA



MATEMÁTICAS  
Y LÓGICA



OCIO Y TIEMPO  
LIBRE



MI PLANETA  
Y YO



ZONA DE  
JUEGOS



ESTUDIO  
CREATIVO



HERRAMIENTAS

**Esc:**

Pulsa esta tecla para salir de una pantalla e ir hacia atrás.

**Ayuda:**

Recibirás información de cómo jugar a cada actividad.

**Bloqueo Mayúsculas:**

Pulsa esta tecla para escribir siempre en letra mayúscula.

**Mayúsculas:**

Mantén pulsada esta tecla para escribir en mayúsculas o acceder a los símbolos que aparezcan en la parte superior de la tecla.

**Info/Respuesta:**

Si pulsas esta tecla junto con la tecla Mayúsculas obtendrás información sobre la actividad a la que estás jugando.

**Repetir:**

Pulsa esta tecla para oír una pregunta o instrucción repetida.

**Pista:**

Si quieres una ayuda en una respuesta pulsa Pista. Tu puntuación será menor al recibir una pista.

**Sím:**

Sirve para acceder al menú de símbolos. Usa el ratón para elegir uno e Intro para confirmar.

**Espacio:**

Usa esta tecla para separar caracteres o palabras.

**Cartucho:**

Pulsa esta tecla para acceder a la actividad del cartucho insertado.

**Jugador:**

Pulsa esta tecla para elegir entre 1 ó 2 jugadores en las actividades que lo permita.

**Flechas direccionales:**

Usa estas teclas para desplazar el cursor arriba, abajo, derecha o izquierda.

**Intro:**

Pulsa esta tecla para confirmar una respuesta o elección.

**Supr:**

Podrás suprimir la última acción, letra o símbolo.

**Borrar:**

Pulsa esta tecla para borrar letras o caracteres en las actividades correspondientes.

**Teclas musicales:**

Usa estas teclas en las actividades de música.

## TECLAS RÁPIDAS



Accede a tu información personal.



Acceso rápido a Procesador de Textos.



Entra en la actividad Diseña Tarjetas.



Anota los teléfonos de tus amigos.



Usa la Calculadora para realizar tus cálculos.



Acceso directo a la actividad de La Hucha.



Configura la hora y activa la alarma.



Configura la fecha del ordenador.



Una lista de Libros Recomendados que te gustarán.



Usa esta tecla para seleccionar un Salvapantallas.



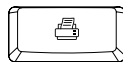
Activa o desactiva la música de fondo.



Usa esta tecla para entrar en la actividad de Traductor.





Usa esta tecla para entrar en la función de descarga del CD.



Imprime archivos a través de una impresora conectada a un PC real.

## GRABACIÓN DE VOZ


**Genio Master** tiene una función de grabación de voz que permite grabar la voz del niño pronunciando distintas frases y palabras en inglés y compararlas con la original. De esta manera puede mejorar su pronunciación. Esta función aparece automáticamente en algunas actividades de Idiomas. Pulsa el botón “Grabar”  que aparece en pantalla o el botón “Grabar” que está en la parte baja del teclado y graba la palabra o frase que has elegido.

Para oír tu grabación pulsa el icono .

**NOTA:** VTech® no se responsabiliza de lo que se pueda grabar utilizando esta función.

## DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para ahorrar pilas, **Genio Master** se desconectará automáticamente después de varios minutos sin pulsar una tecla o realizar alguna acción. Puedes volver a encender la unidad

pulsando el botón .

## ACTIVIDADES

**Genio Master** contiene más de 100 actividades en español e inglés además de 3 actividades adicionales en los cartuchos.

En la siguiente tabla podrás ver los nombres de las categorías y actividades en cada idioma.

CATEGORÍA	MODO ESPAÑOL	MODO INGLÉS
Idiomas - Foreign Language	Letras en Inglés	Spanish Letters
Idiomas - Foreign Language	Palabras en Inglés	Spanish Words
Idiomas - Foreign Language	Empareja Palabras	Word Match
Idiomas - Foreign Language	Profesor de Inglés	Phrase Teacher
Idiomas - Foreign Language	Empareja Frases	Phrase Match
Idiomas - Foreign Language	Conversación en Inglés	Spanish Chat
Idiomas - Foreign Language	¡Charlemos!	Let's Chat
Idiomas - Foreign Language	¿Cuál es su Singular?	Spanish Singular
Idiomas - Foreign Language	¿Cuál es su Plural?	Spanish Plural
Idiomas - Foreign Language	Idioma Misterioso	Spanish Strikeout
Idiomas - Foreign Language	Torneo Idiomas	Language Quiz
Idiomas - Foreign Language	Palabra Fantasma	Magic Pixels
Idiomas - Foreign Language	Mina de Letras	Letter Lander
Lengua- Word	Vocabulario Misterioso	Word Strikeout
Lengua- Word	Gramática Misteriosa	Grammar Blanks
Lengua- Word	Torneo Vocabulario	Word Quiz
Lengua- Word	Torneo Gramática	Grammar Quiz
Lengua- Word	Puntos Mágicos	Word Dots
Lengua- Word	Gramática Puntos	Grammar Pix
Lengua- Word	Pistas Palabras	Vocabulary Clues
Lengua- Word	Palabras a Pares	Meaning Match
Lengua- Word	Caza de Letras	Word Whack-O
Lengua- Word	Serpiente de Letras	Spelling Snake
Lengua- Word	Atrapa Letras	Spelling Catch
Lengua- Word	Memoria de Antónimos	Antonym Match
Lengua- Word	Memoria de Sinónimos	Synonym Match

Lengua- Word	Memoria de Masculino y Femenino	Homonym Match
Lengua- Word	Memoria de Formas Verbales	Verb Tense Match
Lengua- Word	Memoria de Palabras	Grammar Match
Lengua- Word	¿Qué falta?	What's Missing?
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Atrapa Números	Math Grabber
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Memoria de Números	Math Memory
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Mayor o Menor	Which Sign?
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Los Signos	Dial-a-Sign
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Sendero Numérico	Clever Bricks
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Secuencia Lógica	Logic Sequence
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Batalla Numérica	Number Battle
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Caza de Números	Math Whack-O
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Cuadros	Dots & Boxes
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Explota los Globos	Balloon Blow Out
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Encuentra las Formas	Shape Finder
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Laberinto de Números	Number Maze
Matemáticas y Lógica - Math and Logic	Grupos de Figuras	Cluster Cubes
Ocio y Tiempo Libre - Science	Música Misteriosa	Nature Blanks
Ocio y Tiempo Libre - Science	Concurso Deportes	Earth Trivia
Ocio y Tiempo Libre - Science	Ocio Preguntas	Science Smarts
Ocio y Tiempo Libre - Science	Música Preguntas	Creature Quiz
Ocio y Tiempo Libre - Science	Puntos Deportes	Earth Pix
Ocio y Tiempo Libre - Science	Ocio Puntos	Science Bits
Ocio y Tiempo Libre - Science	Música Puntos	Nature Dots
Ocio y Tiempo Libre - Science	Pistas Deportes	Space Clues
Ocio y Tiempo Libre - Science	Ocio Pistas	Science Sleuth
Ocio y Tiempo Libre - Science	Pistas Música	Nature Hints
Ocio y Tiempo Libre - Science	Ocio a Pares	Science Match
Ocio y Tiempo Libre - Science	Música a Pares	Creature Match
Ocio y Tiempo Libre - Science	Deportes a Pares	Earth Match



Ocio y Tiempo Libre - Science	Deporte Misterioso	Earth Strikeout
Ocio y Tiempo Libre - Science	Ocio Misterioso	Science Strikeout
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Cuerpo Misterioso	Land Traveler
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Animales Misteriosos	Globe Guess
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Geografía Misteriosa	History Strikeout
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Planeta Misterioso	History Blanks
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Concurso de Animales	World Trivia
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Concurso Geografía	World Whiz
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Planeta Preguntas	History Quiz
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Cuerpo Puntos	Geography Pix
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Puntos Geografía	History Bits
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Planeta Puntos	History Hodgepodge
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Puntos Animales	Geography Dots
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Pistas Cuerpo	Geography Clues
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Pistas Planeta	History Hints
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Pistas Animales	Globe Facts
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Pistas Geografía	History Detective
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Animales a Pares	Geography Match
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Cuerpo a Pares	Geography Galore
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Geografía a Pares	History Match
Mi Planeta y Yo - Social Studies	Planeta a Pares	History Pair-Up
Zona de Juegos - Games	Profesor de Música	Name That Tune
Zona de Juegos - Games	Cadena de Figuras	Chain Link
Zona de Juegos - Games	Mecanografía	Typing Tutor
Zona de Juegos - Games	Empareja	Match Box
Zona de Juegos - Games	Recolecta Manzanas	Apple Catch
Estudio Creativo - Creative Studio	Estudio de Música	Music Mixer
Estudio Creativo - Creative Studio	El Compositor	Music Composer
Estudio Creativo - Creative Studio	¡Sígueme!	Follow the Notes
Estudio Creativo - Creative Studio	Retratos	Face Maker
Estudio Creativo - Creative Studio	Diseña Tarjetas	Card Maker

Estudio Creativo - Creative Studio	Mi Cuadro	Picture Fun
Herramientas - Cool Tools	Libros Recomendados	Book Finder
Herramientas - Cool Tools	Calculadora	Calculator
Herramientas - Cool Tools	Listín Telefónico	Phone Book
Herramientas - Cool Tools	Personal	Personal Profile
Herramientas - Cool Tools	Progreso	Progress Report
Herramientas - Cool Tools	La Hucha	Saving Calculator
Herramientas - Cool Tools	Descargas de CD	CD Download
Herramientas - Cool Tools	Salvapantallas	Screen Saver
Herramientas - Cool Tools	Calendario	Calendar
Herramientas - Cool Tools	Alarma	Alarm Clock
Herramientas - Cool Tools	Mensaje de Bienvenida	Voice Message
Herramientas - Cool Tools	Procesador	Word Processor
Herramientas - Cool Tools	Bromas Divertidas	Joke Fun
Herramientas - Cool Tools	Traductor	Word Translator
Herramientas - Cool Tools	Cartucho	Cartridge

A continuación describiremos cada actividad del Modo Español. Las actividades en el Modo Inglés se juegan de la misma manera pudiendo variar el contenido de la categoría.



Número	Nombre	Categoría	Descripción
1.	Letras en Inglés	Idiomas	Elige una letra para escuchar su pronunciación en inglés. Puedes pulsar el icono Grabar para leer la letra y comparar.
2.	Palabras en Inglés	Idiomas	Elige una palabra para aprender su significado en inglés. Puedes pulsar el icono Grabar para pronunciarla y comparar.
3.	Empareja Palabras	Idiomas	Verás una palabra inglesa en la parte alta de la pantalla. Encuentra su significado en español. Usa el ratón, o las flechas para responder. Pulsa <b>Intro</b> para confirmar.
4.	Profesor de Inglés	Idiomas	Elige una frase para ver su significado en inglés. Puedes pulsar el icono Grabar para leer la frase y comparar.
5.	Empareja Frases	Idiomas	Verás una frase en inglés. Encuentra su significado en español. Usa el ratón, o las flechas para responder. Pulsa <b>Intro</b> para confirmar.

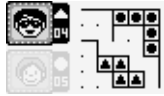





6.	Conversación en Inglés	Idiomas	Elige un diálogo y mira la pantalla para aprender lo que dicen. Haz clic en el icono <b>ES/IN</b> para cambiar de un idioma a otro. Puedes pulsar el icono Grabar para leer y comparar.
7.	¡Charlemos!	Idiomas	Verás un diálogo en inglés. Encuentra la frase que lo completa. Usa el ratón, o las flechas para responder. Pulsa <b>Intro</b> para confirmar.
8.	¿Cuál es su Singular?	Idiomas	Encuentra el singular de la palabra inglesa que aparece en la parte superior de la pantalla.
9.	¿Cuál es su Plural?	Idiomas	Encuentra el plural de la palabra inglesa que aparece en la parte superior de la pantalla.
10.	Idioma Misterioso	Idiomas	Este juego es como el ahorcado, tienes 5 vidas antes de descubrir las palabras. Lee las pistas que te ayudarán a adivinarla.
14.	Vocabulario Misterioso	Lengua	
15.	Gramática Misteriosa	Lengua	
44.	Música Misteriosa	Ocio y Tiempo Libre	
57.	Deporte Misterioso	Ocio y Tiempo Libre	
58.	Ocio Misterioso	Mi Planeta y Yo	
61.	Geografía Misteriosa	Mi Planeta y Yo	
62.	Planeta Misterioso	Mi Planeta y Yo	
11.	Torneo Idiomas	Idiomas	Usa el ratón, las flechas o las teclas numéricas para elegir una respuesta. Pulsa Intro para confirmarla.
16.	Torneo Vocabulario	Lengua	
17.	Torneo Gramática	Lengua	
45.	Concurso Deportes	Ocio y Tiempo Libre	
46.	Ocio Preguntas	Ocio y Tiempo Libre	
47.	Música Preguntas	Ocio y Tiempo Libre	
63.	Concurso de Animales	Mi Planeta y Yo	
64.	Concurso Geografía	Mi Planeta y Yo	
65.	Planeta Preguntas	Mi Planeta y Yo	
12.	Palabra Fantasma	Idiomas	Lee cada pista y trata de adivinar qué palabra es antes de que los puntos completen cada letra. ¡Date prisa que el tiempo se acaba!
18.	Puntos Mágicos	Lengua	
19.	Gramática Puntos	Lengua	
48.	Puntos Deportes	Ocio y Tiempo Libre	
49.	Ocio Puntos	Ocio y Tiempo Libre	
50.	Música Puntos	Ocio y Tiempo Libre	





66	Cuerpo Puntos	Mi Planeta y Yo	
67	Puntos Geografía	Mi Planeta y Yo	
68	Planeta Puntos	Mi Planeta y Yo	
69	Puntos Animales	Mi Planeta y Yo	
20	Pistas Palabras	Lengua	
51	Pistas Deportes	Ocio y Tiempo Libre	En el límite de tiempo adivina la palabra oculta con ayuda de las pistas que irán apareciendo.
52	Ocio Pistas	Ocio y Tiempo Libre	
53	Pistas Música	Ocio y Tiempo Libre	
70	Pistas Cuerpo	Mi Planeta y Yo	
71	Pistas Planeta	Mi Planeta y Yo	
72	Pistas Animales	Mi Planeta y Yo	
73	Pistas Geografía	Mi Planeta y Yo	
21	Palabras Pares	Lengua	
54	Ocio a Pares	Ocio y Tiempo Libre	Encuentra la pareja correcta de la palabra que aparece en la parte alta de la pantalla. Usa las flechas para encontrar la respuesta y pulsa <b>Intro</b> para confirmar tu respuesta. ¿Cuántas puedes encontrar antes de que acabe el tiempo?
55	Música a Pares	Ocio y Tiempo Libre	
56	Deportes a Pares	Ocio y Tiempo Libre	
74	Animales a Pares	Mi Planeta y Yo	
75	Cuerpo a Pares	Mi Planeta y Yo	
76	Geografía a Pares	Mi Planeta y Yo	
77	Planeta a Pares	Mi Planeta y Yo	
22	Caza de Letras	Lengua	Haz clic con el ratón en las letras que completan la palabra o en los números que completan la ecuación. ¡Date prisa que las respuestas desaparecen!
38	Caza de Números	Matemáticas y Lógica	
23	Serpiente de Letras	Lengua	Usa las flechas direccionales para controlar la serpiente y comer la letra que completa la palabra. Si la serpiente come una letra incorrecta o toca la pared pierdes una vida. Tienes tres oportunidades.
13	Mina de Letras	Idiomas	Usa la flechas para mover el carro hacia derecha o izquierda y atrapa la letra o número que complete correctamente la palabra o la ecuación.
24	Atrapa Letras	Lengua	
31	Atrapa Números	Matemáticas y Lógica	












25	Memoria de Antónimos	Lengua	Haz clic en las cartas para que se giren y encontrar las parejas correctas. Cuando encuentres las 3 parejas pasarás a otra pantalla. ¡Date prisa que se acaba el tiempo!
26	Memoria de Sinónimos	Lengua	
27	Memoria Masculino y Femenino	Lengua	
28	Memoria de Formas Verbales	Lengua	
29	Memoria de Palabras	Lengua	
32	Memoria de Números	Matemáticas y Lógica	
30	¿Qué falta?	Lengua	En las tres palabras faltan la misma o las mismas letras. Escribe las letras y pulsa Intro. Pulsa Pista para ver una de las letras correctas.
33	Mayor o Menor	Matemáticas y Lógica	Usa el ratón o las teclas direccionales para elegir el signo correcto: mayor que (>), menor que (<) o igual (=). ¿Cuántas ecuaciones podrás completar a tiempo?
34	Los Signos	Matemáticas y Lógica	Usa las teclas direccionales o el ratón para que giren los signos y poder completar la ecuación correctamente. ¡Date prisa!
35	Sendero Numérico	Matemáticas y Lógica	Haz clic en números consecutivos para que sumados den el número que buscamos. 
36	Secuencia Lógica	Matemáticas y Lógica	Escribe la letra o número que completan la serie.
37	Batalla Numérica	Matemáticas y Lógica	Éste es un juego de 2 jugadores. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. El jugador 1 escoge un número de la fila que aparece iluminada. El jugador 2 deberá escoger un número de la columna que quede iluminada. Así sucesivamente hasta que no haya números. ¡El que logre más puntos, gana! 









<p>39 Cuadros</p>	<p>Matemáticas y Lógica</p>	<p>Éste es un juego de 2 jugadores. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. Por turnos debéis dibujar una línea haciendo clic en dos puntos. El jugador que completa las cuatro líneas de un cuadro ganará un punto y un turno extra. ¡El que complete más cuadros, gana!</p> 
<p>40 Explota los Globos</p>	<p>Matemáticas y Lógica</p>	<p>Éste es un juego de 2 jugadores. Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. En cada turno debes explotar de 1 a 4 globos. Haz clic en el icono Pasar  o la barra de Espacio para pasar tu turno. ¡El que explote el último globo pierde!</p> 
<p>41 Encuentra las Formas</p>	<p>Matemáticas y Lógica</p>	<p>¿Cuántos círculos, triángulos, cuadrados o rectángulos hay en el dibujo? Pista: algunas figuras están dentro de otras.</p>
<p>42 Laberinto de Números</p>	<p>Matemáticas y Lógica</p>	<p>Cada cuadro del laberinto tiene un número. Sólo te puedes mover ese número de espacios en cualquier dirección sin salirte del cuadro. ¿Podrás salir del laberinto antes de que acabe el tiempo?</p> 














43 Grupos de Figuras	Matemáticas y Lógica	Haz clic en las figuras continuas iguales para hacerlas desaparecer. Cuando no puedas agrupar más figuras, finalizará el juego. 
78 Profesor de Música	Zona de Juegos	Elige el nombre correcto para cada canción.
79 Cadena de Figuras	Zona de Juegos	Haz clic en las figuras iguales para hacerlas desaparecer. Las figuras deben estar una al lado de otra o se debe poder dibujar una línea entre ellas. ¡Deja la pantalla vacía! 
80 Mecanografía	Zona de Juegos	Aparecerán palabras de izquierda a derecha. Escribe la palabra entera antes de que llegue al otro extremo. ¿Estás preparado?
81 Empareja	Zona de Juegos	Usa el ratón para deslizar las figuras hacia la parte baja de la pantalla. Cuando juntes figuras iguales, éstas desaparecerán. ¿Podrás emparejar todas? 
82 Recolecta Manzanas	Zona de Juegos	Usa las teclas direccionales para ayudar a nuestro amigo a recoger todas las manzanas. ¿Cuántas serás capaz de atrapar? 
83 Estudio de Música	Estudio Creativo	Elige una canción y usa los iconos de la pantalla para cambiar los instrumentos y el ritmo.

84 El Compositor	Estudio Creativo	<p>Usa las notas musicales del teclado para crear una canción. Haz clic en las flechas para cambiar los instrumentos musicales.</p> 
85 ¡Sígueme!	Estudio Creativo	<p>Repite las notas musicales que oigas pulsando las notas del teclado.</p>
86 Retratos	Estudio Creativo	<p>Haz clic en los iconos para crear caras divertidas. Puedes grabarla pulsando el icono central en la parte de abajo.</p> 
87 Diseña Tarjetas	Estudio Creativo	<p>Pulsa  para entrar en la actividad. Crea tus propias tarjetas eligiendo un dibujo y escribiendo una felicitación. Haz clic en el icono Guardar . Haz clic en el icono  para transferir los archivos al PC. Haz clic en el icono Papelera  para eliminar archivos. Haz clic en el icono Imprimir  para imprimir a través del PC.</p>
88 Mi Cuadro	Estudio Creativo	<p>Elige un dibujo y con ayuda del ratón, complétalo con los distintos tonos de sombras.</p>
89 Libros Recomendados	Herramientas	<p>Pulsa  para entrar en esta actividad. ¿Te gusta leer? Tenemos una lista de sugerencias. ¡Hay libros de muchos temas!</p>
90 Calculadora	Herramientas	<p>Pulsa  para entrar en esta actividad. Usa los iconos de la pantalla o las teclas especiales del teclado para hacer tus cálculos.</p>



91 Listín Telefónico	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Escribe los nombres de tus amigos, teléfono, cumpleaños y dirección de correo electrónico. Incluso puedes elegir una caricatura. Pulsa Guardar para grabar la información. También puedes imprimir la información a través de un PC.
92 Personal	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Escribe tus datos y elige una caricatura. Después pulsa Esc para guardarlo y volver al menú principal. 
93 Progreso	Herramientas	El informe de progreso te muestra cómo lo estás haciendo en cada categoría.
94 La Hucha	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. La Hucha te ayudará a controlar tus ahorros. Escribe la cantidad que quieres ahorrar, después selecciona un espacio de tiempo, en días, semanas o meses. Te calculará cuánto dinero puedes ahorrar. 
95 Descargas de CD	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Usa el cable USB para conectarlo a un PC y poder así descargar más actividades desde el CD que viene incluido.
96 Salvapantallas	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Elige un salvapantallas y pulsa el icono OK. 

97 Calendario	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Pon la fecha en tu ordenador usando las teclas direccionales.
98 Alarma	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Pulsa los iconos de la parte inferior de la pantalla para ir al reloj o la alarma. Pulsa el icono de campana para activar la alarma.
99 Mensaje de Bienvenida	Herramientas	Haz clic en el icono o el botón Grabar para grabar un mensaje que aparecerá cuando enciendas tu ordenador. Nota: Si grabas algo en otra actividad, perderás esta grabación.
100 Procesador	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Usa el teclado para escribir. Pulsa en el icono Guardar  para guardar tu archivo. Pulsa en Descargar  para pasarlo a un PC, Papelera  para borrarlo e Imprimir  para imprimirlos a través del PC. Puedes crear un archivo nuevo pulsando el icono  o ver los archivo guardados pulsando  .
101 Bromas Divertidas	Herramientas	¿Te sabes algún chiste o adivinanza? ¡Aprende estos! Lee el chiste y haz clic en el icono  para oír risas.
102 Traductor	Herramientas	Pulsa  para entrar en esta actividad. Elige una palabra para ver su traducción en español o inglés.
103 Cartucho	Escuela de Monstruos Preguntas Cuerpo Deletreo en Inglés	Juega a cada uno de estos 3 cartuchos incluidos. Inserta un cartucho y haz clic en el icono Jugar.



## PC PROGRAM PARA CONECTARSE AL PC

**Genio Master** se puede conectar a un PC real a través del cable USB incluido y el programa PC Program incluido en el CD. Puedes usar este programa para guardar archivos en el PC o imprimir archivos de las actividades: Procesador, Listín Telefónico y Diseña Tarjetas. También puedes usar el programa para descargarte actividades que vienen incluidas en el CD.

### REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

#### Hardware

- Ordenador con un Procesador 486/66 (MHz) o superior (Procesador Pentium recomendado).

**Memoria** (La memoria RAM mínima requerida dependerá del Sistema Operativo usado):

- Windows 98:  
16 MB de memoria RAM mínimo.
- Para Windows 98 (segunda edición):  
16 MB de memoria RAM mínimo.
- Windows 2000:  
32 MB de memoria RAM mínimo.
- Windows Me Edition:  
32 MB de memoria RAM mínimo.
- Windows XP:  
64 MB de memoria RAM mínimo.

#### Espacio Libre en el Disco Duro

- 35 MB

#### Sistema Operativo

- Windows 98, Windows 98 SE, Windows ME, Windows 2000 o Windows XP.

#### Instalación

Si la instalación no comienza automáticamente, siga los siguientes pasos:

Inserte el CD-ROM en su unidad. Seleccione la opción "Ejecutar" dentro del menú Inicio y escriba:

D:\setup.exe

**Nota:** Sustituya D: por la letra que tenga asignada a su unidad de CD-ROM si es distinta.

#### Desinstalar

Para desinstalar haga clic en el icono "Agregar o Quitar programas" situado en el panel de control y después elija el PC Program de **VTech**® para quitarlo.

## PASOS IMPORTANTES PARA LA INSTALACIÓN

1. Conecte el cable USB a su ordenador.
2. Conecte la otra parte del cable al juguete. Asegúrese de que el cable USB está correctamente conectado entre su juguete y el ordenador. Encienda el **Genio Master**.
3. En su PC ejecute el programa **VTech®** PC Program. Para mandar archivos al PC use los iconos que aparecen en las actividades de Listín Telefónico, Procesador de Textos y Diseña Tarjetas de su juguete. Si cambia los archivos una vez están en el PC, no podrá volver a mandarlos al juguete.
4. Puede volver a mandar los archivos al juguete haciendo clic en el icono "Descargar" que aparece en la pantalla del programa del PC real.
5. En el PC real elija los archivos que quiera y pulse el icono Borrar para borrar aquellos que no vaya a usar más.
6. Antes de imprimir los archivos, asegúrese de tener la impresora encendida. Para imprimir use el icono de impresora que aparece en las actividades de Procesador, Listín Telefónico y Diseña Tarjetas.
7. Antes de desconectar el cable USB o apagar el **Genio Master** asegúrese de hacer clic en el icono "Desconectar" o similar que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla del PC en Windows 2000, Windows XP y Windows ME. En Windows 98 cierre el programa antes de desconectar el cable o apagar el **Genio Master**.
8. Para un mejor funcionamiento, no conecte más de un producto a la vez al PC mientras use el PC Program de **VTech®**.

## 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.



## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. Si **Genio Master** deja de funcionar o no se enciende:

- Compruebe las pilas. Asegúrese de que las pilas son nuevas y están bien instaladas.
- Si el juguete se ha bloqueado pulse el botón **RESET** situado en la parte superior izquierda del teclado. Use para ello un alfiler o un objeto punzante. Oirá un sonido. A continuación pulse de nuevo el botón **On/Off** para seguir jugando.

**Nota:** Al pulsar el botón **RESET**, se perderán todos los datos y se volverá a la configuración inicial.

2. Si pulsa el botón **On/Off** y no pasa nada:

- Asegúrese de tener el adaptador conectado o las pilas puestas.

3. Si la unidad se enciende pero no se ve nada en la pantalla:

- Use el botón de contraste para ajustar la luminosidad de la pantalla.
- Asegúrese de que la pantalla no tenga una mancha negra.

4. Si no se escucha ningún sonido:

- Use el botón de volumen para ajustar el nivel de volumen del juguete.

5. Si la pantalla está bloqueada y no responde:

- Use para ello un alfiler o un objeto punzante para pulsar suavemente el botón **RESET**.

6. Si tiene problemas con la conexión USB:

- Desconecte el cable USB del **Genio Master** y el PC y conéctelo otra vez. Asegúrese de usar el icono "Desconectar" del PC para desconectar el **Genio Master**.

### 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:** \_\_\_\_\_

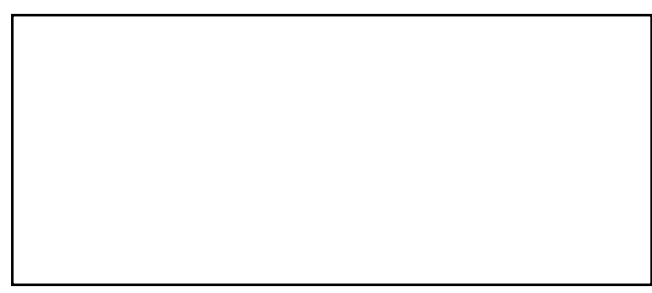
**FECHA DE COMPRA:** \_\_\_\_\_

**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.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

