

**vtech**<sup>®</sup>

**Manual de Instrucciones**

# Genio Máster Color



*Queridos padres:*

*En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta 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 visite:*

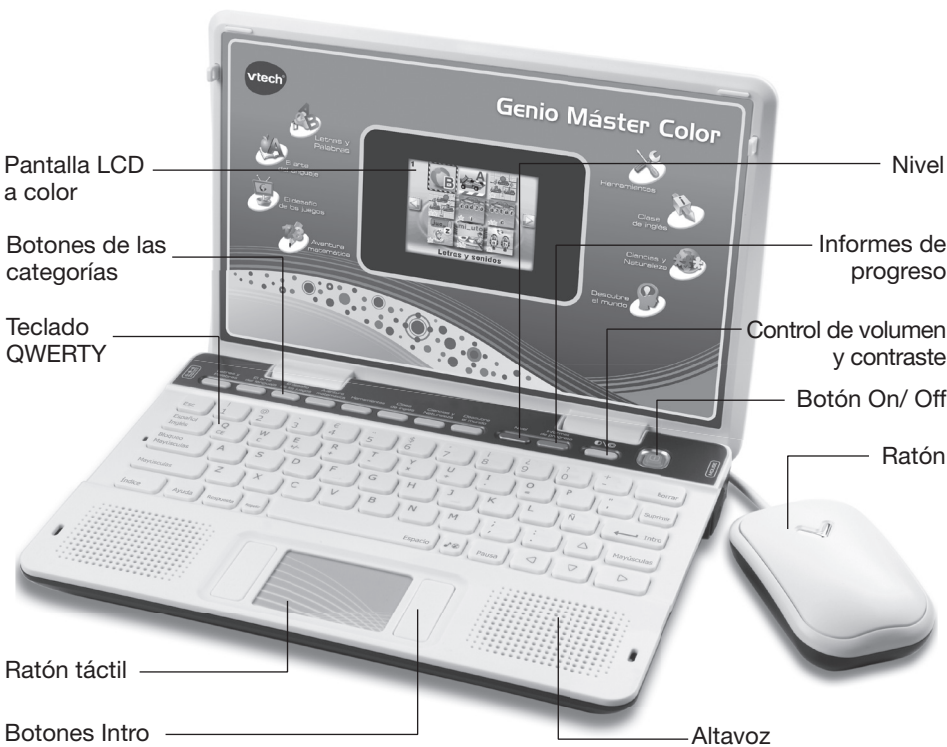
*[www.vtech.es](http://www.vtech.es)*

# INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **Genio Máster Color** de **VTech**®!

Este nuevo ordenador con pantalla a color tiene un total de 180 actividades, 90 en español y otras 90 en inglés, todas adaptadas al currículo escolar. Con dos niveles: principiante y experto para avanzar poco a poco en cada actividad, e informes de progreso que ayudan en el desarrollo del aprendizaje.

Además de actividades sobre lenguaje y matemáticas, descubrirás datos sobre el cuerpo humano, ciencias, monumentos del mundo, universo, animales... Hay actividades como Mi diario en la que podrás escribir historias para empezar a familiarizarte con la mecanografía.



## INCLUIDO EN EL EMBALAJE

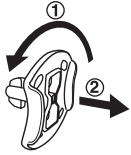
- Un juguete **Genio Máster Color** de **VTech**®
- Un manual de instrucciones
- Un ratón

## 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.

**Nota:** Conserve el manual. Contiene información importante.

## SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



- ① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia fuera, ya no lo necesitará más.

## Para empezar a jugar

### ALIMENTACIÓN

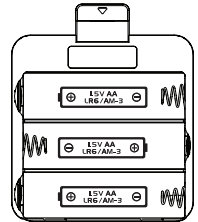
**Genio Máster Color** funciona con 3 pilas “AA” (AM-3/LR6), incluidas con finalidad demostrativa, o un adaptador **VTech®** de 7,5V 400mA o 9V 300mA (de venta por separado).

**Recuerde quitar todas las pilas si va a usar un adaptador.**

### INSTALACIÓN DE LAS PILAS

**NOTA:** Para un mejor rendimiento del producto, retire las pilas que vienen de fábrica e instale unas nuevas alcalinas.

- 1 Asegúrese de que el juguete está apagado.
- 2 Encontrará el compartimento para las pilas en la parte posterior.
- 3 Inserte 3 pilas “AA” nuevas. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del juguete.
- 4 Coloque la tapa del compartimento.







### ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.

- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.
- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



## ADAPTADOR AC - DC

Este aparato es compatible con los adaptadores DC centro positivo de **VTech®** de 7,5V  400mA  o 9V  300mA  que cumplen la normativa EN61558.

## ADAPTADOR

- 1 Asegúrese de que el juguete está apagado.
- 2 Retire las pilas.
- 3 Encontrará el enchufe del adaptador en el lateral izquierdo del ordenador.
- 4 Conecte el adaptador al ordenador y al enchufe de pared.
- 5 Encienda el juguete.

**NOTA:** El uso del adaptador sustituye a las pilas. Por favor, quite las pilas antes de conectar el adaptador. El adaptador no debe permanecer conectado al aparato si el mismo no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

## ATENCIÓN

- El juguete no está diseñado para niños menores de 3 años.
- Utilice tan solo un adaptador recomendado en este manual.
- El adaptador no es un juguete.
- No limpie nunca con un líquido un juguete enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete o el adaptador enchufado durante un largo periodo de tiempo.

## NOTA A LOS PADRES

Examine regularmente el adaptador y cualquiera de sus componentes (cable, enchufe, juntas...). No lo utilice si estuviera dañado.

## ACTIVAR EL MODO NORMAL DE JUEGO

- 1 Encienda el juguete.
- 2 Conecte el ratón al ordenador.
- 3 Mueva el ratón.

Cuando vea en la pantalla del ordenador “Modo normal de juego”, podrá empezar a jugar.

## CONECTAR EL RATÓN

Utilice el ratón compatible con los productos de **VTech®**.

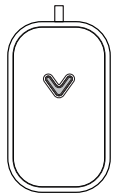
- 1 Encontrará el puerto del ratón en el lateral derecho del ordenador.
- 2 Conecte el ratón al puerto.

## MANEJO DEL RATÓN

- 1 Mueva el ratón en la dirección que quiera que se mueva el cursor.
- 2 Haga clic con el botón del ratón para confirmar una selección.

## LIMPIEZA DEL RATÓN

- 1 Use un destornillador para quitar el tornillo siguiendo la dirección de la flecha.
- 2 Retire la bola y use un trapo seco para limpiar el ratón y la bola.
- 3 Inserte la bola y coloque la tapa, asegurándose de que el tornillo está bien apretado.



## CARACTERÍSTICAS

Hay 8 categorías para no parar nunca de aprender y divertirse:

- Letras y Palabras
- El arte del lenguaje
- El desafío de los juegos
- Aventura matemática
- Herramientas
- Clase de inglés
- Ciencias y Naturaleza
- Descubre el mundo

# ENCENDER Y APAGAR EL JUGUETE

Pulse el botón On/Off para encender y/o apagar el juguete.

## ACTIVIDADES

### Menú principal:

Cuando encienda el juguete, verá una pequeña animación y entrará en el menú principal. Podrá elegir una categoría de las siguientes maneras:

- 1 Usando las flechas direccionales.
- 2 Usando el ratón táctil.
- 3 Usando el ratón.

Después de elegir, tendrá que pulsar Intro para confirmar.

Una vez haya entrado en una categoría, verá las diferentes actividades. Use las flechas direccionales, el ratón táctil o el ratón para ver todas y pulse Intro para comenzar a jugar.

### Selección de nivel:

Pulse el botón Nivel para jugar en el nivel principiante o en el nivel experto. Use las flechas direccionales o el ratón para elegir y pulse Intro para confirmar.

### Respuesta:

En algunas actividades, el programa le facilitará la respuesta correcta después de varios intentos.

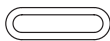
## TECLADO

El teclado del **Genio Máster Color** es QWERTY. A continuación se describe la función de cada botón.



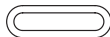
## BOTONES DE ACCESO RÁPIDO

Letras y Palabras



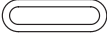
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Letras y Palabras**.

El arte del lenguaje



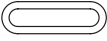
Pulsa este botón para entrar en la categoría **El arte del lenguaje**.

**El desafío de los juegos**



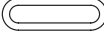
Pulsa este botón para entrar en la categoría **El desafío de los juegos**.

**Aventura matemática**



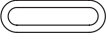
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Aventura matemática**.

**Herramientas**



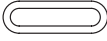
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Herramientas**.

**Clase de inglés**



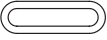
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Clase de inglés**.

**Ciencias y Naturaleza**



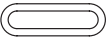
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Ciencias y Naturaleza**.

**Descubre el mundo**



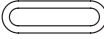
Pulsa este botón para entrar en la categoría **Descubre el mundo**.

**Nivel**



Pulsa este botón para elegir el nivel al que quieres jugar.

**Informes de progreso**



Pulsa este botón para ver los progresos de cada actividad.



Pulsa este botón para ajustar el volumen y el contraste con el que quieras jugar. Usa las flechas direccionales para seleccionar y pulsa la tecla Esc para salir.

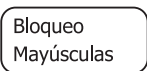
**TECLAS**



Pulsa esta tecla para salir de la pantalla en la que estás y volver al menú anterior.



Pulsa esta tecla para elegir si jugar en el modo español o inglés.



Pulsa esta tecla para escribir todas las letras en mayúsculas. La luz verde te indicará que el bloqueo está activado, púlsala otra vez para desactivarlo.



Pulsa esta tecla y una letra a la vez para escribirla en mayúsculas.





Pulsa esta tecla para ir al índice, allí encontrarás todas las actividades.



Pulsa esta tecla para ver la respuesta de las preguntas. Si la pulsas, no recibirás puntos.



Pulsa esta tecla para oír una instrucción o pregunta de nuevo.



Usa esta tecla para dejar un espacio mientras escribes.



Pulsa esta tecla para jugar con o sin música de fondo.



Pulsa esta tecla para parar el juego. Púlsala otra vez para volver a jugar.



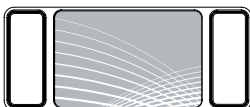
Pulsa esta tecla para confirmar una opción.



Pulsa esta tecla para borrar el carácter o espacio que hay a la derecha del cursor.



Pulsa esta tecla para borrar el carácter o espacio que hay a la izquierda del cursor.



Usa el ratón táctil para mover el cursor por la pantalla. Usa los botones de Intro para confirmar una opción.



Usa las flechas direccionales para moverte y jugar en las actividades.

## DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **Genio Máster Color** se apagará automáticamente después de unos minutos sin actividad. Pulse el botón On/Off para encenderlo de nuevo.

Se recomienda que se apague el juguete después de jugar y se retiren las pilas o el adaptador si el juguete no va a ser usado durante un largo periodo de tiempo.

## AVISO PILAS AGOTADAS

Cuando las pilas estén a punto de agotarse, verá en la pantalla un icono de aviso. Si lo ve, notará que el volumen y el contraste de la pantalla no puede ajustarse a un nivel normal, le recomendamos que cambie las pilas para jugar de manera normal.

## ACTIVIDADES

El ordenador contiene 90 actividades:

<b>Letras y Palabras</b>	A01	Letras y sonidos
	A02	Encuentra la letra
	A03	Mayúsculas y minúsculas modo principiante
	A04	Mayúsculas y minúsculas modo experto
	A05	Pesca la letra modo principiante
	A06	Pesca la letra modo experto
	A07	Letras perdidas modo principiante
	A08	Letras perdidas modo experto
<b>El arte del lenguaje</b>	A09	Lío de letras modo principiante
	A10	Lío de letras modo experto
	A11	Superdiccionario
	A12	Palabras emparejadas modo principiante
	A13	Palabras emparejadas modo experto
	A14	Fiesta de rimas modo principiante
	A15	Fiesta de rimas modo experto
	A16	Mar de sinónimos modo principiante
	A17	Mar de sinónimos modo experto
	A18	Río de antónimos modo principiante
	A19	Río de antónimos modo experto
	A20	Lee la historia modo principiante
	A21	Lee la historia modo experto
	A22	Detective de errores modo principiante
	A23	Detective de errores modo experto
	A24	Escritor audaz modo principiante
	A25	Escritor audaz modo experto

<b>El desafío de los juegos</b>	A26	Diferencias modo principiante
	A27	Diferencias modo experto
	A28	Carretera de formas
	A29	Clase de música modo principiante
	A30	Clase de música modo experto
	A31	Puzle de formas modo principiante
	A32	Puzle de formas modo experto
<b>Aventura matemática</b>	A33	Juego geométrico modo principiante
	A34	Juego geométrico modo experto
	A35	Carrera de números números pares
	A36	Carrera de números números impares
	A37	Conociendo las medidas modo principiante
	A38	Conociendo las medidas modo experto
	A39	Símbolos matemáticos modo principiante
	A40	Símbolos matemáticos modo experto
	A41	Fiesta de sumas
	A42	Fiesta de restas
	A43	Matemania modo principiante
	A44	Matemania modo experto
	A45	Lío de números modo principiante
	A46	Lío de números modo experto
	A47	Números en serie modo principiante
	A48	Números en serie modo experto
<b>Herramientas</b>	A49	Calculadora
	A50	Datos personales
	A51	Mi diario
	A52	Informes de progreso

<b>Clase de inglés</b>	A53	Clase de inglés
	A54	Letras y números en inglés
	A55	Juego de letras en inglés
	A56	Juego de números en inglés
	A57	Empareja los números
	A58	Escritor inglés
	A59	Palabras en inglés modo principiante
	A60	Palabras en inglés modo experto
	A61	Concurso de inglés modo principiante
	A62	Concurso de inglés modo experto
<b>Ciencias y Naturaleza</b>	A63	Mundo animal
	A64	Cuerpo humano
	A65	Grandes inventos
	A66	Maravillas de la ciencia
	A67	Concurso de animales modo principiante
	A68	Concurso de animales modo experto
	A69	Descubre el cuerpo humano modo principiante
	A70	Descubre el cuerpo humano modo experto
	A71	Inventos extraordinarios modo principiante
	A72	Inventos extraordinarios modo experto
	A73	Juego de ciencias modo principiante
	A74	Juego de ciencias modo experto
	A75	Animales fantásticos modo principiante
	A76	Animales fantásticos modo experto
	A77	Familia de animales modo principiante
	A78	Familia de animales modo experto

<b>Descubre el mundo</b>	A79	Maravillas del mundo
	A80	Exploración espacial
	A81	Océanos del mundo
	A82	Secretos del planeta Tierra
	A83	Descubre el mundo modo principiante
	A84	Descubre el mundo modo experto
	A85	Viaje espacial modo principiante
	A86	Viaje espacial modo experto
	A87	Océanos fascinantes modo principiante
	A88	Océanos fascinantes modo experto
	A89	Planeta Tierra modo principiante
	A90	Planeta Tierra modo experto

## Letras y Palabras

### A01: Letras y sonidos

¡Vamos a aprender el abecedario! Elige la letra que quieras escuchar, sabrás cómo se pronuncia y una palabra que empieza por esa letra.

### A02: Encuentra la letra

Para ganar la carrera, tendrás que estar muy atento y elegir la letra que has escuchado.

### A03: Mayúsculas y minúsculas modo principiante

Mueve la bola en la dirección correcta para elegir la minúscula de la letra que aparece en la pantalla.

### A04: Mayúsculas y minúsculas modo experto

Mueve la bola en la dirección correcta para elegir la mayúscula de la letra que aparece en la pantalla.

### A05: Pesca la letra modo principiante

A las palabras les falta una letra. Mueve el cangrejo para colocar la letra en la palabra correcta. ¡Cuidado con los peces!

### A06: Pesca la letra modo experto

A las palabras les falta una letra. Mueve el cangrejo para colocar la letra en la palabra correcta. ¡Cuidado con los peces!

### A07: Letras perdidas modo principiante

Ayudemos al pescador a atrapar el pez con la letra que falta en las palabras.

### A08: Letras perdidas modo experto

Ayudemos al pescador a atrapar el pez con la letra que falta en las palabras.

## El arte del lenguaje

### A09: Lío de letras modo principiante

Los pájaros están descolocados y no saben cómo formar la palabra de nuevo. Intercambia sus posiciones para poner las letras en orden y crear la palabra correcta.

### A10: Lío de letras modo experto

Los pájaros están descolocados y no saben cómo formar la palabra de nuevo. Intercambia sus posiciones para poner las letras en orden y crear la palabra correcta.

### A11: Superdiccionario

¡Un diccionario muy divertido! Elige la palabra que quieras conocer y lee su definición, además incluye imágenes.

### A12: Palabras emparejadas modo principiante

Veamos qué has aprendido con el diccionario. Verás una imagen en la pantalla y tendrás que saber a qué palabra corresponde.

### A13: Palabras emparejadas modo experto

Veamos qué has aprendido con el diccionario. Verás una imagen en la pantalla y tendrás que saber a qué palabra corresponde.

### A14: Fiesta de rimas modo principiante

¡Qué divertido es hacer rimas! Mueve la bola hacia la palabra que rime con la que aparece en la pantalla.

### A15: Fiesta de rimas modo experto

¡Qué divertido es hacer rimas! Mueve la bola hacia la palabra que rime con la que aparece en la pantalla.

### A16: Mar de sinónimos modo principiante

Ayuda al cangrejo a elegir la palabra que es un sinónimo de la palabra que ves en la parte superior de la pantalla. Un sinónimo es una palabra que tiene el mismo significado que otra. ¡Cuidado con los peces!

### A17: Mar de sinónimos modo experto

Ayuda al cangrejo a elegir la palabra que es un sinónimo de la palabra que ves en la parte superior de la pantalla. Un sinónimo es una palabra que tiene el mismo significado que otra. ¡Cuidado con los peces!

### A18: Río de antónimos modo principiante

Ayuda al cangrejo a elegir la palabra que es un antónimo de la palabra que ves en la parte superior de la pantalla. Un antónimo es una palabra que significa lo contrario que otra. ¡Cuidado con los peces!

### A19: Río de antónimos modo experto

Ayuda al cangrejo a elegir la palabra que es un antónimo de la palabra que ves en la parte superior de la pantalla. Un antónimo es una palabra que significa lo contrario que otra. ¡Cuidado con los peces!

### A20: Lee la historia modo principiante

¡Me encanta leer! Lee las historias atentamente y luego contesta a las preguntas.

### A21: Lee la historia modo experto

¡Me encanta leer! Lee las historias atentamente y luego contesta a las preguntas.

**A22: Detective de errores modo principiante**

¡Vamos a ver qué tal se te da investigar! Lee atentamente la frase y elige el signo de puntuación correcto que la completa.

**A23: Detective de errores modo experto**

¡Vamos a ver qué tal se te da investigar! Lee atentamente la frase y elige el signo de puntuación correcto que la completa.

**A24: Escritor audaz modo principiante**

¿Qué tal se te da escribir con el ordenador? Escribe todas las letras que veas en la pantalla antes de que desaparezcan.

**A25: Escritor audaz modo experto**

¿Qué tal se te da escribir con el ordenador? Escribe la palabra que veas en la pantalla antes de que desaparezca.

**El desafío de los juegos****A26: Diferencias modo principiante**

¿Eres un buen observador? Pues examina estas dos fotos y descubre las diferencias antes de que se acabe el tiempo.

**A27: Diferencias modo experto**

¿Eres un buen observador? Pues examina estas dos fotos y descubre las diferencias antes de que se acabe el tiempo.

**A28: Carretera de formas**

¡Un radar! Tendrás que hacer una foto a todos los automóviles que lleven la misma forma que la que hay en la señal. ¡Cuenta todos antes de que se acabe el tiempo!








**A29: Clase de música modo principiante**

Suma las notas musicales para que den el resultado de la derecha. Tendrás un pequeña chuleta en la pantalla, pero hay muchas más opciones...

**A30: Clase de música modo experto**













Suma las notas musicales para que den el resultado de la derecha. Tendrás un pequeña chuleta en la pantalla, pero hay muchas más opciones...

**Ayuda para las actividades 29 y 30:**

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 

8.  =  +  +  +  + 
9.  =  +  +  +  +  + 
10.  =  +  +  + 
11.  =  +  +  +  + 
12.  =  +  +  +  +  +  + 
13.  =  +  +  +  + 
14.  =  +  +  +  +  + 
15.  =  +  +  +  +  +  +  + 
16.  =  +  +  +  +  + 
17.  =  +  +  +  +  +  + 
18.  =  + 
19.  =  +  + 
20.  =  +  + 
21.  =  +  +  + 
22.  =  +  +  + 
23.  =  +  +  +  + 
24.  =  +  +  +  + 
25.  =  +  +  +  +  + 
  
26.  =  + 
27.  =  +  + 
28.  =  +  + 
29.  =  +  +  + 
30.  =  +  +  +  + 
31.  =  +  +  +  +  + 
32.  =  + 



33.  34. 
35.  36. 
37.  38. 
39.  40. 
41.  42. 
43.  44. 

### A31: Puzle de formas modo principiante

¡Qué juego más divertido! Coloca todas las formas de tal manera que no haya dos iguales en la misma fila o columna.

### A32: Puzle de formas modo experto

¡Qué juego más divertido! Coloca todas las formas de tal manera que no haya dos iguales en la misma fila o columna.

## Aventura matemática

### A33: Juego geométrico modo principiante

¿Te gusta la geometría? En esta actividad podrás aprender conceptos básicos sobre algunas figuras.

### A34: Juego geométrico modo experto

¿Te gusta la geometría? En esta actividad podrás aprender conceptos más avanzados sobre algunas figuras.

### A35: Carrera de números números pares

¡Un radar! Haz una foto a todos los automóviles que veas que tengan un número par encima de ellos. ¡Cuenta todos antes de que se acabe el tiempo!

**A36: Carrera de números números impares**

¡Un radar! Haz una foto a todos los automóviles que veas que tengan un número impar encima de ellos. ¡Cuenta todos antes de que se acabe el tiempo!

**A37: Conociendo las medidas modo principiante**

¡Un radar! Haz una foto a todos los automóviles que veas que lleven la medida de la señal. ¡Cuenta todos antes de que se acabe el tiempo!

**A38: Conociendo las medidas modo experto**

¡Un radar! Haz una foto a todos los automóviles que veas que lleven la medida de la señal. ¡Cuenta todos antes de que se acabe el tiempo!

**A39: Símbolos matemáticos modo principiante**

Resuelve los problemas matemáticos eligiendo si el resultado que ves en la pantalla es mayor o menor que el resultado real del problema.

**A40: Símbolos matemáticos modo experto**

Resuelve los problemas matemáticos eligiendo si el resultado que ves en la pantalla es mayor o menor que el resultado real del problema.

**A41: Fiesta de sumas**

¿Te gustan las sumas? Los pájaros están descolocados y no saben como formar la suma correctamente. Coloca cada pájaro en su sitio para conseguirlo.

**A42: Fiesta de restas**

¿Te gustan las restas? Los pájaros están descolocados y no saben como formar la resta correctamente. Coloca cada pájaro en su sitio para conseguirlo.

**A43: Matemanía modo principiante**

Coloca los bloques correctamente para obtener el resultado que aparece en la parte derecha de la pantalla.

**A44: Matemanía modo experto**

Coloca los bloques correctamente para obtener el resultado que aparece en la parte derecha de la pantalla.

**A45: Lío de números modo principiante**

¡Qué juego más divertido! Coloca todos los números de tal manera que no haya dos iguales en la misma fila o columna.

**A46: Lío de números modo experto**

¡Qué juego más divertido! Coloca todos los números de tal manera que no haya dos iguales en la misma fila o columna.

**A47: Números en serie modo principiante**

¡Preparados, listos, ya! Elige el número correcto para completar la serie de números y así ganarás la carrera.

**A48: Números en serie modo experto**

¡Preparados, listos, ya! Elige el número correcto para completar la serie de números y así ganarás la carrera.

## Herramientas

### A49: Calculadora

¡Una calculadora, cuántas cosas puedes hacer con ella: sumar, restar, multiplicar...! Un complemento perfecto.

### A50: Datos personales

Aquí podrás escribir tu nombre, cumpleaños, teléfono y dirección para que todos sepan a quién pertenece el ordenador.

### A51: Mi diario

¡Un diario! Escribe las emocionantes aventuras que vives cada día. Además así podrás practicar escribiendo con el ordenador.

### A52: Informes de progreso

Aquí podrás ver qué tal lo estás haciendo en cada actividad. Podrás reiniciar tu puntuación siempre que quieras.

## Clase de inglés

### A53: Clase de inglés

Ahora tenemos inglés... Elige la palabra que quieras escuchar en inglés para aprender su pronunciación y ver una imagen. También la puedes escuchar en español.

### A54: Letras y números en inglés

Vamos a aprender la pronunciación de las letras y números en inglés. Elige la letra o número que quieras descubrir.

### A55: Juego de letras en inglés

¡Una competición de natación! Escucha atentamente la letra inglesa y elige la respuesta correcta.

### A56: Juego de números en inglés

¡Una competición de natación! Escucha atentamente la letra inglesa y elige la respuesta correcta.

### A57: Empareja los números

¿Sabes cómo se escriben los números en inglés? Verás un número escrito en la pantalla y tendrás que mover la bola hacia el número correcto.

### A58: Escritor inglés

¿Sabes cómo se escriben las palabras en inglés? Escribe la palabra que veas en la pantalla antes de que desaparezca.

### A59: Palabras en inglés modo principiante

Observa atentamente la palabra de la pantalla, ¡le falta una letra! Ayudemos al pescador a atrapar el pez con la letra correcta.

**A60: Palabras en inglés modo experto**

Observa atentamente la palabra de la pantalla, ¡le falta una letra! Ayudemos al pescador a atrapar el pez con la letra correcta.

**A61: Concurso de inglés modo principiante**

¿Cómo se dice en inglés...? Pon a prueba todos tus conocimientos.

**A62: Concurso de inglés modo experto**

¿Cómo se dice en inglés...? Pon a prueba todos tus conocimientos.

**Ciencias y Naturaleza****A63: Mundo animal**

En esta actividad podrás aprender algunos datos curiosos sobre los animales.

**A64: Cuerpo humano**

Con esta actividad podrás aprender más datos sobre el cuerpo humano y conocerlo mejor.

**A65: Grandes inventos**

En esta actividad podrás descubrir algunos de los grandes inventos que ha habido a lo largo de la historia.

**A66: Maravillas de la ciencia**

¡Qué interesantes son las ciencias! Aprende un poco más sobre ciertos temas.

**A67: Concurso de animales modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Mundo animal.

**A68: Concurso de animales modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Mundo animal.

**A69: Descubre el cuerpo humano modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Cuerpo humano.

**A70: Descubre el cuerpo humano modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Cuerpo humano.

**A71: Inventos extraordinarios modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Grandes inventos.

**A72: Inventos extraordinarios modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Grandes inventos.

**A73: Juego de ciencias modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Maravillas de la ciencia.

**A74: Juego de ciencias modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Maravillas de la ciencia.

**A75: Animales fantásticos modo principiante**

¡A ver cuánto sabes de los animales! Lee atentamente la pregunta y elige el animal correcto.

**A76: Animales fantásticos modo experto**

¡A ver cuánto sabes de los animales! Lee atentamente la pregunta y elige el animal correcto.

**A77: Familia de animales modo principiante**

Identifica qué animal pertenece a qué familia.

**A78: Familia de animales modo experto**

Identifica qué animal pertenece a qué familia.

**Descubre el mundo****A79: Maravillas del mundo**

El mundo es un lugar asombroso, con muchísimas cosas que descubrir. En esta actividad aprenderás algunos datos curiosos sobre algunos de los monumentos más importantes del mundo.

**A80: Explorando el universo**

¿Te atrae el universo? En esta actividad podrás aprender algunos datos sobre el espacio, planetas, astronautas, el Sistema Solar... ¡y mucho más!

**A81: Océanos del mundo**

Los océanos son inmensas extensiones de agua muy misteriosas, en esta actividad descubrirás algunos datos generales y animales que viven en los océanos.

**A82: Secretos del planeta Tierra**

La Tierra es un lugar sorprendente. En esta actividad descubrirás algunos datos sobre el clima, terremotos, montañas, continentes... ¡y mucho más!

**A83: Descubre el mundo modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Maravillas del mundo.

**A84: Descubre el mundo modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Maravillas del mundo.

**A85: Viaje espacial modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Explorando el universo.

**A86: Viaje espacial modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Explorando el universo.

**A87: Océanos fascinantes modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Océanos del mundo.

**A88: Océanos fascinantes modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Océanos del mundo.

**A89: Planeta Tierra modo principiante**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Secretos del planeta Tierra.

**A90: Planeta Tierra modo experto**

En esta actividad tendrás que poner en práctica todo lo que has aprendido en la actividad Secretos del planeta Tierra.

## CUIDADO Y MANTENIMIENTO

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

**ADVERTENCIA:**

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque Genio Máster Color no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un teclado durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## 1. Si Genio Máster Color de VTech® deja de funcionar o no se enciende:

- Compruebe si las pilas son nuevas y están correctamente instaladas o si el adaptador está correctamente conectado al ordenador y a la red.

## 2. Si tras pulsar el botón On/Off no ocurre nada:

- Asegúrese de que la unidad está enchufada.
- Si está utilizando pilas, compruebe que están instaladas respetando la polaridad de las mismas.

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

- Ajuste el contraste de la misma.

## 4. Si no puede oír ningún sonido:

- Ajuste el volumen.

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.

# EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

**VTech®** Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de las posibles pérdidas y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. El uso de este software es responsabilidad exclusiva del usuario y por tanto, **VTech®** Electronics y sus distribuidores no se responsabilizan de reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso del mismo. **VTech®** Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.

# COPYRIGHT

Copyright 2012 **VTech®**. Todos los derechos reservados. **VTech®** y el logo de **VTech®** son marcas registradas de **VTech®**. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.



# 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 durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del 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 enviar 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 atenderle con 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.

---

---

---

\* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

