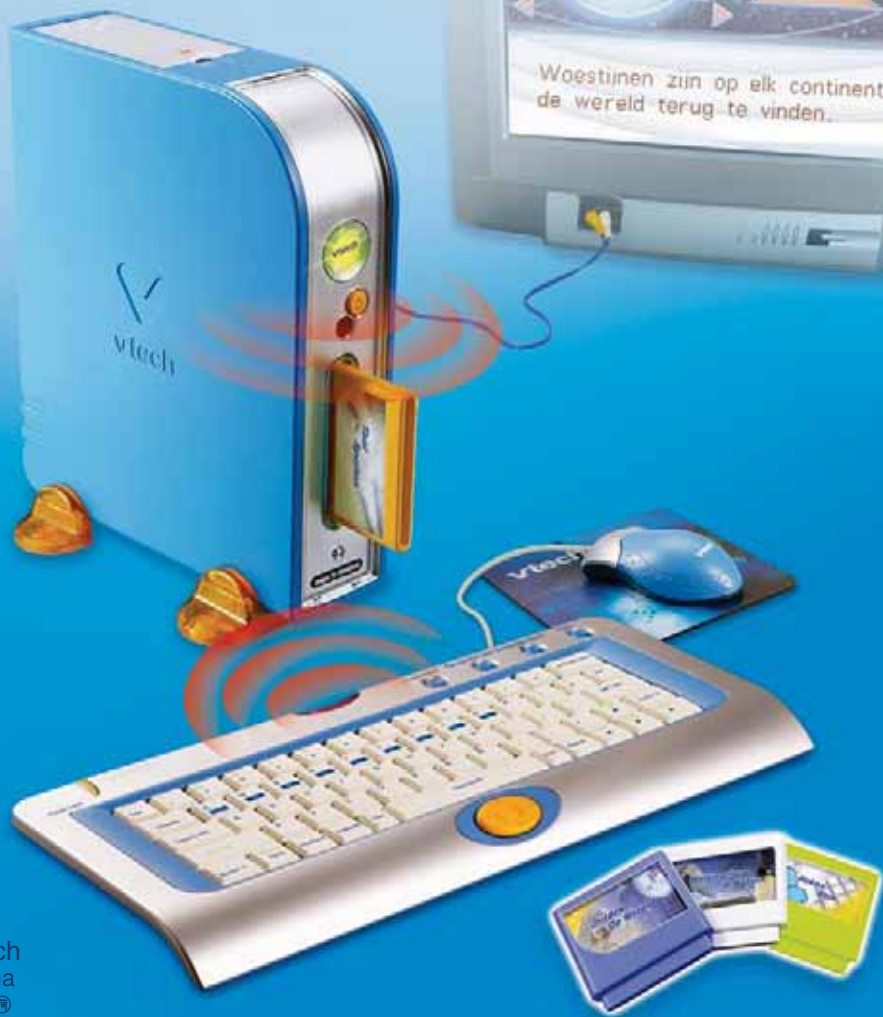


vtech®

HANDLEIDING

GENIUS TV PROGRESS™



Beste ouders,

*Wij van **VTech**[®] weten dat een kind tot grootse dingen in staat is. Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hun zoveel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle **VTech**[®] producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zoveel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van **VTech**[®] het beste in uw kind.*

*Kijk voor meer **VTech**[®] producten op www.vtechnl.com*

INLEIDING

Wij danken u voor het aankopen van de **Genius TV Progress™**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031)(0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtech.com

De **Genius TV Progress™** is een elektronische leercomputer die jonge kinderen uitdaagt om hun algemene kennis te verbeteren. Verschillende games leren onder andere taal, rekenen, wetenschap, natuur en geschiedenis!



INHOUD VAN DE DOOS

- Eén **VTech® Genius TV Progress™**
- Eén interactief infrarood toetsenbord (NL: QWERTY / BEL: AZERTY)
- Eén muismat
- Eén muis
- Eén handleiding
- Vier Games: Taal Spellen, Wetenschap & Natuur, Ontdek De Wereld en Reken Reis
- SCART-stekker
- 3 “C” (UM2/LR14) en 2 “AA” (UM3/LR6) batterijen.

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen zoals plakband, plastic, touw, enz., maken geen deel uit van dit product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

INSTALLEREN

Voordat er met de **Genius TV Progress™** gespeeld kan worden, dienen de batterijen geïnstalleerd te zijn.

DE MUIS

De muis werkt hetzelfde als een normale computermuis, maar is alleen geschikt voor **VTech®** producten.

HET GEBRUIKEN VAN DE MUIS

1. Sluit het uiteinde van het muissnoer aan op het toetsenbord. De aansluiting bevindt zich aan de rechterkant van het toetsenbord.
2. Beweeg de muis in de richting waarin je de cursor wilt bewegen.
3. Druk op de muis-toets om je keuze te bevestigen.



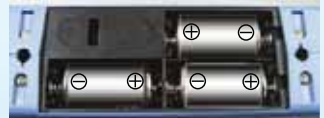
ONDERHOUD EN REINIGING VAN DE MUIS

1. Gebruik een schroevendraaier en volg het pijltje om het klepje aan de onderkant van de muis te openen.
2. Haal het balletje uit de muis. Maak de binnenkant van de muis en het balletje voorzichtig schoon met een droge, zachte doek.
3. Plaats daarna het balletje terug in de muis en maak het klepje goed vast met een schroevendraaier.



HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet de **Genius TV Progress™ UIT**.
2. Open het batterijenvak aan de onderkant van de console en aan de onderkant van het toetsenbord.
3. Plaats 3 “C” (UM2/LR14) batterijen in de console en 2 “AA” (UM3/LR6) batterijen in het toetsenbord.
4. Plaats beide klepjes terug en maak deze goed vast.





LET OP: Voor optimale prestaties bevelen wij kringloop alkaline batterijen aan. Gebruik bij voorkeur geen oplaadbare batterijen, omdat die meestal minder vermogen leveren. De kwaliteit van het geluid kan hierdoor verminderen.

ATTENTIE

- Voor optimale prestaties bevelen wij kringloop alkaline batterijen aan.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.
- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk!
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen!
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen zowel verbruikte als nieuwe batterijen te verwijderen.
- Gooi uw batterijen niet weg met het huisvuil, maar verzamel ze in de daarvoor bestemde klein chemisch huisvuil containers.
- Sluit nooit meer soorten voedingsapparaten aan dan wordt aanbevolen.

LET OP: Terwijl de **Genius TV Progress™** aanstaat kan dit icoontje  op het scherm verschijnen. Dit geeft aan dat de batterijen bijna leeg zijn en dat deze vervangen dienen te worden.

HOE SLUIT JE DE AC-ADAPTER AAN?

Gebruik een standaard 9V  300mA \rightarrow AC center positive  adapter.

1. Zorg ervoor dat het product **UIT** staat.
2. Zoek de adapteringang aan de achterkant van de console.
3. Steek de adapterpin in de adapteringang van de console.
4. Steek de adapterstekker in een stopcontact.
5. Zet de **Genius TV Progress™ AAN**.



Attentie: Bij gebruik van de adapter wanneer ook batterijen in de console zijn geplaatst, zal deze werken op de adapter. Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de adapter af te koppelen en de batterijen te verwijderen.

Standaard richtlijn voor speelgoed met een adapter

- * Het speelgoed is niet bedoeld voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- * Gebruik alleen de aanbevolen adapter voor het speelgoed.
- * De adapter is geen speelgoed.
- * Maak aangesloten speelgoed nooit schoon met vocht.
- * Gebruik nooit meer dan één adapter.
- * Laat speelgoed, wanneer het niet gebruikt wordt, nooit voor een langere periode aangesloten staan.

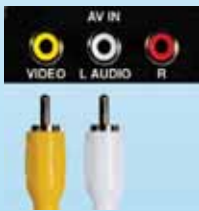
Bericht voor de ouders

Controleer elke veiligheids- en scheidingstransformator of laadeenheid die bij het speelgoed wordt gebruikt regelmatig op mogelijke gevaren zoals beschadigingen van de draad of het snoer, stekkers, behuizing of andere delen. In geval van een dergelijke beschadiging mag het apparaat niet meer gebruikt worden totdat de beschadiging op de juiste manier hersteld is.

AANSLUITEN OP DE TELEVISIE

Attentie: Controleer, voordat je de **Genius TV Progress™** op de televisie aansluit, of de leercomputer het doet. Als je de leercomputer hebt aangezet licht het stroom indicatie lichtje van de console op. Als dit niet gebeurt, kijk dan of de adapter goed is aangesloten en/of de batterijen er goed in zitten. Wanneer de batterijen niet op de juiste manier zijn geplaatst, doet de leercomputer het niet en kan dit blijvende schade aan de leercomputer aanrichten. Zorg ervoor dat de tv en de **Genius TV Progress™** **UIT** staan wanneer je deze gaat aansluiten.

Sluit de **Genius TV Progress™** aan op de tv of monitor door de gekleurde stekkers in de corresponderende gekleurde contacten in de tv te steken.



Voor tv's met stereo audio inputs of mono audio inputs

- Sluit de gele stekker van de console aan op de gele video-aansluiting van de tv.
- Sluit de witte stekker van de console aan op de witte audio-aansluiting van de tv.

Als er geen video of audio-aansluitingen op de tv zitten, kun je de **Genius TV Progress™** d.m.v. de SCART-stekker (ingesloten) aansluiten.

1. Sluit de SCART-stekker aan op de SCART-aansluiting van de tv.
2. Sluit de 2 gekleurde stekkers aan op de corresponderende kleuren aansluitingen van de SCART-stekker.
3. Zet de tv in de 'video' mode (zet het videokanaal aan).



Aansluiten op de video/dvd-recorder of dvd-speler

Wanneer de tv geen video IN en audio IN aansluiting heeft dan kun je de **Genius TV Progress™** ook via de video/dvd-recorder of dvd-speler aansluiten.



- Sluit de gele stekker van de console aan op de gele video-aansluiting van de video/dvd-recorder of dvd-speler.
- Sluit de witte stekker van de console aan op de witte audio-aansluiting van de video/dvd-recorder of dvd-speler.

GAMES

Neem de games uit het opbergvak in de bovenkant van de leercomputer.

- Zorg ervoor dat de **Genius TV Progress™** **UIT** staat.
- Plaats een game in de game sleuf aan de voorkant van de leercomputer. Plaats de game op de juiste manier in de game sleuf.
- Zet de tv **AAN**.
- Zet de tv op input. In de meeste gevallen betekent dit dat de tv op het videokanaal gezet moet worden. Kijk voor de juiste handeling in de handleiding van de tv.
- Zet de **Genius TV Progress™** **AAN** door op de AAN/UIT-toets van de console te drukken.



Attentie: Het plaatsen van een game in de game sleuf terwijl er een activiteit gespeeld wordt op de **Genius TV Progress™** is NIET aan te bevelen. Het plaatsen van een game zorgt ervoor dat de **Genius TV Progress™** herstart. Zorg er dus voor dat de **Genius TV Progress™** **UIT** staat wanneer er een game in de game sleuf geplaatst wordt.

De **Genius TV Progress™** games kunnen alleen gebruikt worden in de **Genius TV Progress™** console.

FUNCTIES

Met de **Genius TV Progress™** kun je kiezen uit vijf verschillende onderdelen om te spelen en te leren:

Hoofdmenu

Game 1: Taal Spellen

Game 2: Wetenschap & Natuur

Game 3: Ontdek De Wereld

Game 4: Reken Reis

EEN EN TWEE-SPELERSTAND

Druk op de Speler-toets op het toetsenbord om te kiezen tussen de één of tweespelerstand. De volgende 8 activiteiten kunnen worden gespeeld in de tweespelerstand:

Game 2: Wetenschap & Natuur

1) Wetenschapsquiz

2) Dieren Quiz

3) De Mens Quiz

4) Uitvindingen Quiz

Game 3: Ontdek De Wereld

5) Wereldwonderen Quiz

6) Ruimte & Planeten Quiz

7) Aarde Uitdaging

8) Oceaan Quiz

BONUS

Na het spelen van een spel kom je automatisch terecht in het resultatenschermbord. Hier krijg je te zien welke score je hebt behaald. Tijdens de meeste spellen is een maximum aantal van 100 punten te behalen. In sommige spellen zijn echter maximaal 75 punten te behalen en wordt in het resultatenschermbord een bonus van 25 punten toegekend, wanneer je een bepaald aantal vragen goed hebt beantwoord. Het maximum aantal punten dat je hier kunt behalen is ook 100.

Let op: Bij het gebruik van de Hint- en/of Antwoord-toets wordt de bonus of score in mindering gebracht.

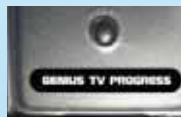
AAN- EN UITZETTEN CONSOLE

Druk op de AAN/UIT-toets om de leercomputer **AAN** te zetten. Druk nogmaals op de AAN/UIT-toets om de leercomputer **UIT** te zetten.



HERSTARTEN CONSOLE

Druk op de HERSTART-toets van de console om de leercomputer opnieuw op te starten.



HOOFDMENU

Wanneer de leercomputer is aangezet, krijg je een kort introductiefilmpje te zien en kom je daarna in het Hoofdmenu. Hier zijn verschillende icoontjes te zien die een aantal activiteiten representeren. Het kiezen van een activiteit kan op de volgende manieren:

- 1) Gebruik de pijltjestoetsen om een activiteit te kiezen. Druk daarna op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.
- 2) Gebruik de cursor pad om een activiteit te kiezen. Druk daarna op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.
- 3) Gebruik de muis om een activiteit te kiezen en klik met de muis-toets op het icoontje dat op het scherm te zien is.

GAMES

Zorg ervoor dat de console **UIT** staat. Plaats een game in de game sleuf aan de voorkant van de console. Zet de console **AAN**. Na een korte introductie kom je in het Hoofdmenu. Rechtsonder in het Hoofdmenu zie je het icoontje staan met de naam van de game. Wanneer je het icoontje selecteert en op de Enter-toets drukt, of klikt met de muis, zal de game starten. De verschillende activiteiten van de game worden aangeduid met icoontjes. Het kiezen van een activiteit kan op dezelfde manieren zoals hierboven beschreven staat.

NIVEAU SELECTEREN

- 1) Druk op de Niveau-toets op je toetsenbord om naar het niveau-selectiescherm te gaan. Gebruik de pijltjestoetsen of de muis om Niveau 1 (makkelijk) of indien mogelijk Niveau 2 (normaal) of Niveau 3 (moeilijk) te kiezen.
- 2) Druk op de Persoonlijk Profiel-toets om naar het 'automatisch niveau verhogen'-scherm te gaan. Gebruik de pijltjestoetsen of de muis om het niveau automatisch moeilijker te laten worden tijdens een activiteit of niet.

ANTWOORDEN

Tijdens de meeste activiteiten zal het juiste antwoord worden gegeven na het herhaaldelijk foutief beantwoorden van een vraag.

OPMAAK TOETSENBORD

Naast een volwaardig QWERTY/AZERTY-toetsenbord, zijn extra sneltoetsen en functietoetsen toegevoegd op het toetsenbord die hieronder beschreven staan:



SNELTOETSEN

Hoofdmenu



HOOFDMENU

Druk op deze toets om naar het Hoofdmenu te gaan.

Persoonlijk Profiel



PERSOONLIJK PROFIEL

Druk op deze toets om naar je Persoonlijk Profiel te gaan.

Voortgangsrapport



VOORTGANGSRAPPORT

Druk op deze toets om naar je Voortgangsrapport te gaan.

Game



GAME

Druk op deze toets om naar het Game menu te gaan.

FUNCTIETOETSEN

Esc:	Druk op de Escape-toets om een activiteit te verlaten.
Niveau:	Druk op de Niveau-toets om het niveau van een activiteit te kiezen (makkelijk, normaal of moeilijk).
Caps Lock:	Druk op de Caps Lock-toets om hoofdletters te typen. Druk nogmaals op de toets om normale letters te typen.
Shift:	Druk op de Shift-toets om een hoofdletter te typen. Deze toets activeert ook de tweede functie van sommige toetsen, afgebeeld in het groen op het toetsenbord. Beide toetsen moeten tegelijkertijd worden ingedrukt om de tweede functie te gebruiken.
Status:	Druk de Shift-toets en de Status-toets tegelijk in, om te kijken naar je status in het huidige spel.
Help:	Druk op de Help-toets voor een aanwijzing.
Herhaal:	Druk op de Herhaal-toets om een instructie nogmaals te horen.
Antwoord:	Druk op de Antwoord-toets om het goede antwoord te zien op de vraag. De speler ontvangt geen punten wanneer deze toets ingedrukt wordt.
Hint:	Druk op de Hint-toets om aanwijzingen te krijgen tijdens de gekozen activiteit. De score van de speler verminderd bij het gebruik van deze toets.
Spatiebalk:	Druk op de Spatiebalk om een spatie tussen woorden of cijfers te typen.
Sym.:	Druk op de Symbool-toets om naar het symbolen menu te gaan. Gebruik de muis om een symbool te selecteren en in te voegen.
Speler:	Druk op de Speler-toets om tussen de één en twee-spelerstand te kiezen.
Pijltjestoetsen:	Druk op de Pijltjestoetsen om de cursor omhoog, omlaag, naar links of rechts te bewegen. Druk op één van deze toetsen, tegelijk met de Shift-toets om de functies Page Up, Page Down, Home en End te gebruiken.
Speler 1 of Speler 2:	Druk op de Speler 1- of Speler 2-toets om van beurt te wisselen tijdens de twee-spelerstand.
Enter:	Druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.
Delete:	Druk op de Delete-toets om een teken of spatie te wissen, rechts van de cursor.

- Backspace:** Druk op de Backspace-toets om een teken of spatie te wissen, links van de cursor.
- Cursor pad:** Druk op de Cursor pad om de cursor omhoog, omlaag, naar links of rechts te bewegen.

Infrarood ontvanger





AUTOMATISCHE UITSCHAKELING

Om batterijen en energie te besparen, schakelt de **Genius TV Progress™** automatisch uit wanneer er enige tijd niet mee gespeeld wordt. Druk op de AAN/UIT-toets om de leercomputer opnieuw te activeren. Indien de **Genius TV Progress™** voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen en/of de adapter te verwijderen.

ACTIVITEITEN

De **Genius TV Progress™** bevat in totaal 41 activiteiten, inclusief 31 activiteiten van de 4 bijgevoegde games.

HOOFDMENU

Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
1	Schrijfblok	<p>Tijdens de activiteit Schrijfblok kun je aantekeningen, memo's en lijstjes typen. Je kunt de getypte tekst opslaan zodat je hem later weer kunt bekijken.</p> 
2	Rekenmachine	<p>Deze activiteit helpt je bij het rekenen. Je kunt met de rekenmachine vermenigvuldigen, delen, optellen en aftrekken. Gebruik de muis om de cijfers op het scherm aan te klikken. Je kunt ook op het toetsenbord de cijfers typen.</p> <p>Tip: klik op het "C"- icoontje om de berekening te wissen.</p>
3	Persoonlijk Profiel	<p>Maak van de Genius TV Progress™ je eigen, persoonlijke leercomputer door informatie over jezelf op te slaan in je Persoonlijk Profiel. Je kunt je eigen gegevens bekijken of zelf de instellingen van de leercomputer wijzigen. De instellingen op het gebied van volume (muziek en stem), automatisch niveau verhogen, muisgevoeligheid en opmaak kun je naar eigen inzicht aanpassen.</p>
4	Foto Gallerij	<p>Blader door veel verschillende kleurenfoto's.</p> 
5	Voortgangsrapport	<p>Deze functie laat zien hoe goed je presteert tijdens de verschillende activiteiten.</p>

6	Typeles	Oefen je typevaardigheden tijdens de spannende Typeles. Typ snel de letters, cijfers of het gehele woord voordat deze de top van het scherm bereiken.
---	---------	---



SPELLEN

Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
7	Zoek de Verschillen	Kijk goed naar de twee foto's op het scherm en zoek de vijf verschillen. Wees snel, voordat de tijd om is! 
8	Getallen-schuiver	Test je rekenvaardigheden. Verplaats de cijfers om de goede berekening te maken.
9	Vlugge Vormen	Tel alle auto's die met dezelfde vorm voorbij rijden.
10	Muzieknoden Stapelen	Zet muzieknoden op een rij die samen gelijk zijn aan de muzieknoot rechts genoteerd. Wanneer de muzieknoden goed geplaatst zijn, zullen ze verdwijnen en krijg je punten.

GAME 1

TAAL SPELLEN (GAME KLEUR: ORANJE)

Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
11	Engelse Les	Luister en leer Engels! Kies een Nederlands woord en leer het in het Engels.
12	Engelse Quiz	Test je kennis van de Engelse taal. Probeer de juiste Nederlandse en Engelse woordjes bij elkaar te zoeken.
13	Begrijpend Lezen	Lees de korte verhaaltjes en probeer de vragen hierover te beantwoorden, op deze manier leer je begrijpend lezen.

14	Taal	Kies het rijmende woord om het gedicht af te maken. Gebruik de Hint-toets voor een aanwijzing.
15	Woord Zoeker	Verbeter je woordenschat! Raad, met behulp van de aanwijzingen, het juiste woord. Wees snel, voordat de tijd om is! 
16	Letters Lanceren	Verbeter je spelling vaardigheden. Druk op de Enter-toets om de letter te lanceren die het juiste woord compleet maakt.
17	Synoniemen & Antonieimen	Test je kennis op het gebied van synoniemen en antoniemen. Zoek 2 woorden die synoniem, (met dezelfde betekenis) of antoniem (met een tegenovergestelde betekenis) zijn.
18	Letterschuiver	Verschuif de letters om het geheime woord te spellen. 

GAME 2

WETENSCHAP & NATUUR (GAME KLEUR: WIT)



Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
19	Wetenschap	Leer meer over het menselijk lichaam en de wetenschap. Kies een onderwerp en lees er vanalles over.

20	Wetenschapsquiz	Test je kennis over het menselijk lichaam en de wetenschap. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.
21	Dierenwereld	<p>Leer interessante weetjes over dieren. Kies een dier en leer er meer over.</p> 
22	Dieren Quiz	Doe een quiz over dierenweetjes! Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.
23	De Mens	Leer meer over het menselijk lichaam. Kies een onderwerp en ontdek interessante feiten.
24	De Mens Quiz	Test je kennis over het menselijk lichaam. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.
25	Grootse Uitvindingen	Hoeveel weet jij over uitvindingen? Verken verschillende onderdelen van de wetenschap en leer er meer over.
26	Uitvindingen Quiz	Test wat je geleerd hebt over grootse uitvindingen. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.

GAME 3

ONTDEK DE WERELD (GAME KLEUR: BLAUW)

Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
27	Wereldwonderen	De wereld heeft vele spectaculaire bezienswaardigheden. Kies een onderwerp en leer meer over beroemde wereldwonderen.
28	Wereldwonderen Quiz	Test je kennis over wereldwonderen. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.

29	Ruimte Verkenning	Kies een onderwerp en leer spannende weetjes over de ruimte. 
30	Ruimte Quiz	Test je kennis over de ruimte en de planeten. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.
31	Geheimen der Aarde	Onze aarde heeft veel geheimen. Kies een onderwerp en leer vanalles over onze planeet aarde. 
32	Aarde Uitdaging	Wat heb je allemaal geleerd over onze planeet aarde? Test je kennis door het goede antwoord uit de meerkeuzevragen te kiezen.
33	Oceaan-wonderen	Oceanen zijn diepe wateren vol verrassingen. Kies een onderwerp en leer meer over oceanen.
34	Oceaan Quiz	Test je opgedane kennis over de oceanen. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.

GAME 4

REKEN REIS (GAME KLEUR: GROEN)

Activiteit Nr.	Activiteit	Beschrijving
35	Vormenkennis	Test je kennis over verschillende vormen. Kies het goede antwoord uit de meerkeuzevragen voordat de tijd om is.

36	Cijfer Puzzel	<p>Verbeter het logisch denken. Vul in het veld de juiste cijfers in. Elk cijfer mag maar één keer in elke horizontale en verticale rij van het veld staan.</p> 
37	Vormen Puzzel	<p>Speel een leuk logica spel. Vul in het veld de vormen in. Elke vorm mag maar één keer in elke horizontale en verticale rij van het veld staan.</p>
38	Rekenen	<p>Test je rekenvaardigheden. Verschuif de cijfers om de goede sommen te maken.</p>
39	Optellen	<p>Test je rekenvaardigheden aan de hand van dit spel. Tel de cijfers op om tot hetzelfde cijfer te komen dat aan de rechterkant genoteerd staat. Wanneer de cijfers goed geplaatst zijn, zullen ze verdwijnen en krijg je punten.</p> 
40	Maateen- heden	<p>Tel alle auto's die met dezelfde afmetingen voorbij rijden. Druk op de Enter-toets om ze te tellen.</p>
41	Even & Oneven Weg	<p>Tel alle auto's die met een even of oneven cijfer voorbij rijden. Druk op de Enter-toets om ze te tellen.</p>

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak de **Genius TV Progress™** a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek. Reinig de **Genius TV Progress™** nooit met schoonmaakmiddelen.
2. Zet de **Genius TV Progress™** niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere hittebron.
3. Indien de **Genius TV Progress™** voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen en/of de adapter los te koppelen.
4. Laat de **Genius TV Progress™** niet op harde oppervlakten vallen.
5. Stel de **Genius TV Progress™** niet bloot aan vocht of water.
6. De AC adapter moet regelmatig gecontroleerd worden op beschadigingen aan de kabel, stekker, omhulsel en andere onderdelen. In geval van schade mag deze adapter niet aan de **Genius TV Progress™** worden aangesloten totdat de schade is hersteld.

WAARSCHUWING

Als gevolg van een bestaande aandoening, heeft een zeer klein percentage mensen kans op een epileptische aanval of het buiten bewustzijn raken wanneer zij kijken naar bepaalde typen kleuren of patronen, voornamelijk wanneer deze voorkomen op beeldschermen.

Omdat **VTech®** niet verantwoordelijk is voor eventuele risico's raden wij ouders aan om toezicht te houden wanneer de kinderen videospelletjes spelen.

Wanneer het kind duizeligheid, verminderd of veranderend gezichtsvermogen, desoriëntatie of stuip trekkingen vertoont, laat het kind direct stoppen met spelen en raadpleeg een arts.

Attentie: Te dicht op het beeldscherm zitten en het spelen met een muis voor een langdurig tijdsbestek kan vermoeidheid en ongemak veroorzaken. We raden u dan ook aan dat kinderen na ieder uur spelen/televisie kijken een pauze nemen van 15 minuten.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Probleem	Mogelijke reden	Oplossing
De AAN/UIT -toets licht niet op bij het indrukken van de toets.	1. Verkeerde aansluiting of geen stroomtoevoer.	1. Controleer of de batterijen goed zijn geïnstalleerd, of dat de AC/DC adapter (9V 300mA center positive) goed is aangesloten.
	2. Programma moet opnieuw opgestart worden.	2.1 Sluit de stroomvoorziening af (batterijen en adapter). 2.2 Verwijder de game. 2.3 Sluit de stroomvoorziening (batterijen en adapter) weer aan.
De AAN/UIT -toets licht op, maar er is geen beeld.	1. Foutieve tv-aansluiting.	1. Zorg ervoor dat de gele stekker van de console is aangesloten op de video IN aansluiting (meestal ook geel) van de tv.
	2. Foutieve tv-mode geselecteerd.	2. Zorg ervoor dat de tv op de video-mode is ingesteld. Sommige tv's hebben verschillende video-aansluitingen (bijv. AV1 en AV2). Controleer of je de videozender hebt gekozen die overeenkomt met de video-aansluiting waar de console op is aangesloten.
De AAN/UIT -toets licht op, maar er is geen beeld (of geen juist beeld) op de tv. En op de AAN/UIT -toets drukken heeft geen effect.	1. Programma moet opnieuw worden opgestart.	1.1 Sluit de stroomvoorziening af (batterijen en adapter). 1.2 Verwijder de game. 1.3 Sluit de stroomvoorziening (batterijen en adapter) weer aan. OF 1.4 Druk op de HERSTART-toets aan de voorzijde van de console.
Het beeld op de tv is zwart-wit.	1. Onjuiste tv-instelling.	1. Zorg ervoor dat de tv is ingesteld op het juiste tv-systeem (bijv. NTSC, PAL of Auto).
	2. Kabel-aansluiting functioneert niet.	2. Zorg ervoor dat de videokabel juist is aangesloten op de video-aansluiting van de tv.

Er is beeld maar geen geluid op de tv.	1. Tv-instelling.	1. Zet het geluid van de tv harder en zorg ervoor dat hij niet op 'mute' (stil) staat.
	2. Kabel-aansluiting.	2. Zorg ervoor dat de witte stekker goed is aangesloten op de audio-aansluiting van de tv.
Het infrarood toetsenbord werkt niet.	1. Verkeerde aansluiting of geen stroomtoevoer.	1. Controleer of de batterijen goed zijn geplaatst in het toetsenbord.
	2. Infrarood toetsenbord moet herstart worden.	2. Verbreek alle stroomvoorzieningen (batterijen) en sluit daarna alle stroomvoorzieningen weer aan.
De muis werkt niet.	Lege batterijen.	Klik op de muis-toets om de muis te activeren. Als er geen verandering plaatsvindt; vervang de batterijen in het toetsenbord met nieuwe alkaline batterijen.

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech**[®] uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product vormt, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord. Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / email: klantenservice@vtech.com

Gooi uw batterijen niet weg met het huisvuil, maar verzamel ze in de daarvoor bestemde containers voor klein chemisch afval.



VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u aangeboden als extra voordeel van VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

1. De kwaliteit van het materiaal en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.
2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de **VTech®** dealer waar u het product gekocht heeft.
3. De vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.
4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.
5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: _____

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

Aankoopdatum: _____

VTech Electronics Europe B.V.

Copernicusstraat 7

6003 DE Weert

Nederland

Tel. Klantenservice (0031)(0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtech.com

