

vtech[®]

Manual de instrucciones

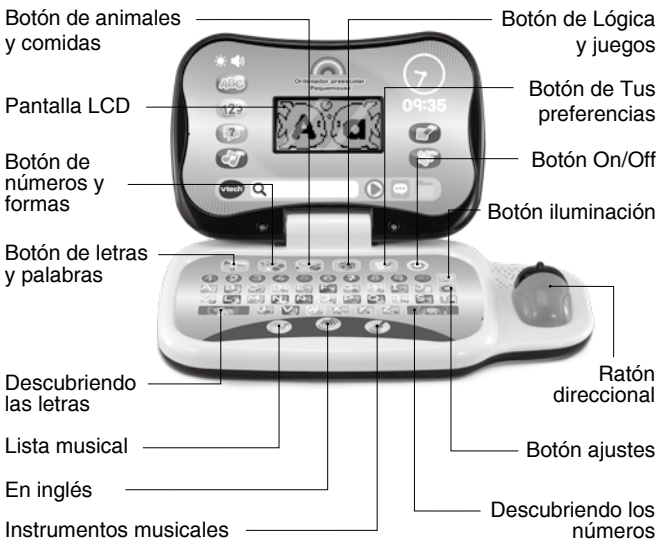
Ordenador preescolar Pequemouse[®]



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar el Ordenador preescolar Pequemouse!

Un ordenador para niños con más de 20 actividades para reforzar, de una manera lúdica, lo aprendido en el cole. Además, los niños podrán personalizar el ordenador con su personaje, comida, melodía y fondo de pantalla favorito.



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un juguete **Ordenador preescolar Pequemouse®**
- Guía de inicio rápido

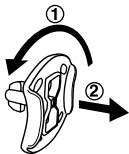
ADVERTENCIA:

* Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.

* Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Nota: Conserve esta Guía de inicio rápido ya que contiene información importante.

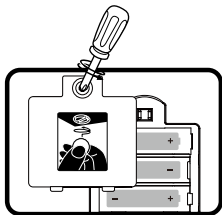
SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE:



- ① Gire la pieza de plástico en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia afuera para retirarlo.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete esté apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 3 pilas AA (AM-3/LR6) nuevas según muestra el dibujo. Para un mejor rendimiento se recomienda el uso de pilas alcalinas o baterías de Ni-MH (níquel-hidruro metálico) totalmente cargadas.
5. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento, asegurándose de que el tornillo está suficientemente apretado.



¡ADVERTENCIA!

Las pilas deben ser colocadas por un adulto.
Mantenga las pilas fuera del alcance de los menores.

IMPORTANTE: INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.

PILAS RECARGABLES

- Si las pilas recargables son extraíbles, retírelas del juguete para su carga.
- Recargue las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

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 negra, indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.



¡Cuidemos del planeta!

- VTech le anima a darle una segunda vida a su juguete llevándolo a un Punto Limpio. De esta forma sus materiales se podrán reciclar respetando así el medio ambiente.
- Busque en su localidad el Punto Limpio más cercano.

CARACTERÍSTICAS

1. Botón On/Off

Pulsa el botón On/Off para encender el juguete y púlsalo de nuevo para apagarlo.

2. Botón Ajustes

Pulsa el botón ajustes para ajustar el volumen y el contraste de la pantalla. Mueve el ratón a izquierda y derecha para seleccionar lo que quieras ajustar. Después mueve el ratón de izquierda a derecha para ajustarlo y pulsa el botón del ratón para confirmar.

3. Botón Iluminación de fondo

Pulsa este botón para encender o apagar la luz LCD de fondo.

4. Botón Letras y palabras

Pulsa este botón para jugar a actividades de lenguaje. Hay 4 juegos en este modo. Mueve el ratón hacia la derecha o la izquierda para elegir una actividad y pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

5. Botón Números y formas

Pulsa este botón para jugar a juegos de matemáticas y de formas. Hay 4 juegos en este modo. Mueve el ratón hacia la derecha o la izquierda para elegir una actividad y pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

6. Botón Animales y comidas

Pulsa este botón para jugar a juegos de animales y comidas. Hay 3 juegos en este modo. Mueve el ratón hacia la derecha o la izquierda para elegir una actividad y pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

7. Botón Juegos de lógica

Pulsa este botón para jugar a juegos de lógica. Hay 3 juegos en este modo. Mueve el ratón hacia la derecha o la izquierda para elegir una actividad y pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

8. Botón Tus preferencias

Pulsa este botón para elegir tu comida favorita, un fondo de pantalla y una melodía de apertura.

9. Botón Descubriendo las letras

Pulsa este botón para aprender las letras y palabras. Pulsa un botón de letra para jugar.

10. Botón Descubriendo los números

Pulsa este botón para aprender los números. Pulsa un botón de número para jugar.

11. Botón Lista musical

Pulsa este botón para escuchar música con diferentes estilos musicales (rock, jazz, country). Cuando entres al juego, mueve el ratón hacia la izquierda o la derecha para seleccionar y después pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

12. Botón idioma Inglés

Pulsa este botón para aprender letras y palabras en inglés. Pulsa un botón de letra para jugar.

13. Botón Instrumentos musicales

Pulsa este botón para aprender nombres de instrumentos y escuchar sus sonidos. Mueve el ratón hacia la izquierda o la derecha para seleccionar y después pulsa el botón del ratón para confirmar tu elección.

14. Ratón

Mueve el ratón arriba o abajo, izquierda o derecha para seleccionar. Después pulsa el botón del ratón para confirmar.



15. Botones numéricos



Pulsa los botones numéricos para aprender números o para responder a preguntas relacionadas con ellos.

16. Nivelación automática

En la mayoría de las actividades, tras responder correctamente a 3 preguntas, el juego avanzará automáticamente al siguiente nivel de dificultad. Hay 3 niveles distintos.

17. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras varios minutos de inactividad. Para encenderlo de nuevo pulsa el botón On/Off.

El juguete se apagará automáticamente cuando las pilas estén con poca batería. Aparecerá una advertencia en pantalla recordando que las pilas deben renovarse.

ACTIVIDADES

El ordenador preescolar pequemouse cuenta con un total de 20 divertidas actividades.

LETRAS Y PALABRAS

1. El orden de las letras

El gatito necesita usar el puente de letras para cruzar al otro lado del río. Algunas letras del puente están en el orden correcto. Hay un bloque que está desordenado. Ayuda al gatito a ordenar las letras correctamente. Mueve el ratón arriba o abajo para seleccionar la letra y después pulsa el botón del ratón para confirmar.



2. Juego de letras

Hay 4 letras en la pantalla. Sigue las instrucciones para encontrar las letras minúsculas y mayúsculas. Mueve el ratón arriba, abajo, izquierda o derecha para encontrar la letra correcta en menos de 30 segundos.



3. Letra escondida

Ayuda al gatito a encontrar la letra que falta. Se mostrará una palabra en la pantalla con una letra que falta. El jugador podrá seleccionar entre tres letras. Mueve el ratón a izquierda o derecha para seleccionar la letra y después pulsa el botón del ratón para confirmar.



4. Habilidades espaciales

Juega al escondite con el gato para aprender habilidades espaciales. Veamos dónde está escondido. Mueve el ratón a izquierda o derecha y después pulsa el botón del ratón para seleccionar una foto.



Números y formas

5. Magia en las formas

El gatito está usando el ordenador para aprender formas. Mueve el ratón a izquierda o derecha para aprender formas y un objeto relacionado con ellas.



6. Contando formas

Aparecerán varias formas en la pantalla. Cuenta las formas siguiendo las instrucciones. Pulsa los números para contestar.



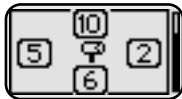
7. Pesca los números

Vámonos de pesca con el gatito. Los peces numerados saltarán por el río a la izquierda y derecha de la plataforma del gato.



8. Juego de números

Hay 4 números en la pantalla. Sigue las instrucciones para elegir el número correcto en menos de 30 segundos. Mueve el ratón arriba, abajo, izquierda o derecha para jugar.



Animales y comidas

9. Sonidos y huellas de animales

El gatito está usando el ordenador para aprender cosas sobre los animales. Elige una foto para escuchar el sonido del animal y ver sus huellas. Mueve el ratón a izquierda o derecha para elegir y después pulsa el botón del ratón para confirmar.



10. ¿Qué animal es?

El gatito verá huellas en el suelo o escuchará sonidos de animales. Elige el animal que corresponda moviendo el ratón a izquierda o derecha y pulsando el botón del ratón para confirmar. Hay 4 posibles respuestas con 3 oportunidades por cada pregunta.



11. Frutas y hortalizas

El gatito quiere traer comida de vuelta a casa. Hay 10 tipos de frutas y hortalizas que se mostrarán en la pantalla de una en una. Ayuda al gato a elegir la comida correcta siguiendo las instrucciones. Se mostrará un contador abajo a la derecha para ver el número de comida correcta recolectado. Mueve el ratón a izquierda o derecha para elegir y pulsa el botón del ratón para confirmar.



Juegos de lógica

12. Formas correctas

El gatito quiere arreglar su pared. Esta pared tiene un hueco con una forma concreta. Elige la forma correcta para reparar la pared. Mueve el ratón a izquierda y derecha para elegir y después pulsa el botón del ratón para confirmar.



13. Día de pesca

Vámonos de pesca con el gatito. Los peces saltarán a izquierda y derecha del río. Atrapa tantos como puedas en menos de 30 segundos. Mueve el ratón a izquierda o derecha para atraparlos. Trata de no atrapar latas o botellas. Cuando se agote el tiempo, verás el total de peces atrapados.



14. Atravesando el río

¡Ayuda al gatito a cruzar el río! Guíale a través de las rocas para pasar al otro lado antes de un minuto. Cuando aparezca la roca, mueve el ratón arriba, abajo, izquierda o derecha para que el gato salte a la roca.



15. Tus preferencias

Vamos a añadir tu información personal. ¡Puedes incluir tu comida favorita y mucho más!

- 1) Personaje: Crea tu propio personaje cambiando el pelo, ojos, nariz y boca.



- 2) Comida favorita: Selecciona tu comida favorita. Pulsa la primera letra de tu comida favorita en el teclado y tu comida se mostrará en la pantalla. El gatito anunciará tu comida favorita.



- 3) Fondo de pantalla de inicio: selecciona un fondo de pantalla y mira cómo se muestra durante la apertura.



- 4) Melodía de inicio: Selecciona una melodía de apertura y escucha cómo suena durante la apertura.



16. Descubriendo las letras

Pulsa este botón para aprender letras y palabras. Pulsa el botón de letras para jugar.



17. Descubriendo los números

Pulsa este botón para aprender números. Pulsa el botón de números para jugar.



18. Lista musical

¡Vamos a disfrutar de la música! Elige un estilo musical; country, rock o jazz. Mueve el ratón a izquierda o derecha y pulsa el botón del ratón para confirmar el estilo de música. Después pulsa un número para seleccionar una melodía. Cuando ésta empiece a sonar, el gato empezará a bailar. Pulsa cualquier botón de letras para añadir divertidos sonidos.



19. En inglés

Vamos a aprender letras y palabras en inglés con este divertido juego. Pulsa el botón de letras para jugar.



20. Instrumentos musicales

El gatito está usando el ordenador para aprender sobre los instrumentos. Elige una imagen para aprender el nombre del instrumento y escucha su sonido. Mueve el ratón a izquierda o derecha para elegir y después pulsa el botón del ratón para confirmar.



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.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si por alguna razón la unidad deja de funcionar o lo hace con irregularidad, por favor, siga estos pasos:

1. Apague el juguete.
2. Quite las pilas.
3. Deje que la unidad repose durante unos minutos, después, vuelva a poner las pilas.
4. Encienda el juguete, ahora deberá funcionar.
5. Si el producto sigue sin funcionar, utilice pilas nuevas.

Si el problema continúa, por favor, póngase en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente a través del teléfono 913120770 (válido únicamente en España) o del correo electrónico informacion@vtecheu.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

***Para buscar más información acerca
de nuestros productos y consultar
las condiciones de garantía visite
nuestra página web.***

www.vtech.es

