

**vtech**<sup>®</sup>

Manual de  
instrucciones

**MARVEL**  
**SPIDEY**  
**Y SU SUPEREQUIPO**

# Portátil educativo de Spidey y su superequipo



© MARVEL

# INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar el Portátil educativo de Spidey y su superequipo! Salva la ciudad con el superequipo de Spidey mientras exploras letras, palabras, números y aprendes a contar. Con divertidas animaciones, efectos de sonido y un teclado realista, los peques aprenderán sus primeras habilidades informáticas a través del juego independiente. Incluso pueden encender la luz de fondo para agregar un brillo azul muy chulo a la pantalla. ¡Disfruta de lógica, memoria, juegos creativos y más con Spidey y sus heroicos amigos mientras te animan a lo largo del viaje gracias a sus 15 actividades!

Selector de categoría    Selector On/Off/  
Control de volumen

10 Teclas de  
números  
27 Teclas  
de letras

Tecla de  
ajustes  
Tecla  
salir

4 Flechas  
direccionales

Tecla  
intro

Tecla On/Off  
de iluminación



# INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Portátil educativo de Spidey y su superequipo
- Guía de inicio rápido

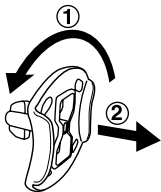
## ADVERTENCIA:

\* 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 el manual. Contiene información importante.

## Sistema de sujeción del embalaje:

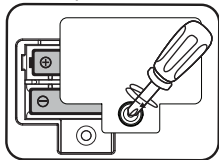


- ① Gire el plástico en la dirección indicada en la flecha.
- ② Tire del plástico para retirarlo.

# PARA EMPEZAR A JUGAR

## Instalación de las pilas

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del juguete.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.



- Coloque 2 pilas AA (AM-4/LR03) nuevas según 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, 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.



## VTech se preocupa por nuestro 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. Selector On/Off/Control de volumen ● 🔊 🔊

Desliza el selector desde la posición Off hasta la posición de volumen alto o bajo para encender el portátil.

## 2. Selector de categoría



Desliza el selector para elegir entre una de las 5 categorías: Explora y aprende, lenguaje, matemáticas, lógica y diversión. Hay 3 actividades en cada categoría.

## 3. Teclas de letras



Pulsa las teclas de letras para aprender letras o para contestar preguntas relacionadas con ellas.

## 4. Teclas de números



Pulsa las teclas de números para aprender números o para contestar preguntas relacionadas con ellos.

## 5. Tecla de ajustes

Pulsa esta tecla para cambiar el contraste de la pantalla. Hay 3 niveles para ajustarlo. Usa la flecha izquierda para reducir el contraste o la flecha derecha para incrementar el contraste y, después, pulsa la tecla intro para confirmar. Aquí también puedes añadir o quitar la música de fondo durante el juego.

## 6. Tecla salir

Pulsa esta tecla en un juego para volver al menú de actividades de la categoría seleccionada.

## 7. Flechas direccionales

Pulsa las flechas para seleccionar y pulsa la tecla intro para confirmar la selección.

## 8. Tecla intro

Pulsa esta tecla para confirmar tu selección.

## 9. Tecla On/Off de iluminación

Pulsa esta tecla para encender la luz azul de fondo o apagarla.

## 10. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras un minuto de inactividad. Para encenderlo de nuevo desliza el selector On/Off/Control de volumen. El juguete también se apagará automáticamente cuando las pilas tengan poca batería. Se mostrará un aviso en pantalla como recordatorio para cambiar las pilas.

# PARA EMPEZAR A JUGAR

- Desliza el selector On/Off/Control de volumen hasta la posición de volumen alto o bajo para encender el juguete.
- Desliza el selector de categoría para elegir una de las cinco categorías.
- Una vez seleccionada la categoría, se abrirá el menú de actividades de dicha categoría. Utiliza las flechas direccionales para seleccionar una actividad y pulsa la tecla intro para confirmar tu selección.

# ACTIVIDADES

El Portátil educativo de Spidey y su superequipo cuenta con un total de 15 actividades.

## Categoría 1: Explora y aprende



### 1. Las letras

Pulsa cualquier tecla de letras para aprender las distintas letras.

### 2. Letras y palabras

Pulsa cualquier tecla de letras para aprender objetos y palabras.

### 3. Los números y a contar

Pulsa una tecla de números y se mostrará uno por uno el correspondiente número de objetos.

## Categoría 2: Lenguaje



### 4. Aracnoletras

Spidey se balancea entre los edificios para volver al aracnocuartel. ¿Puedes ayudarlo? Encuentra la letra correcta. Pulsa una tecla de letras para contestar o utiliza las flechas direccionales para elegir, después pulsa la tecla intro para confirmar.

### 5. Ordena el museo

A Spin le encanta pintar. Hay cuadros de objetos cada uno con su nombre en el museo, pero el Duende Verde los ha mezclado todos. Ayuda a Spin a encontrar la imagen que corresponde al nombre del cuadro del museo.

### 6. ¡Atrapa a Rhino!

En el parque temático, Rhino está robando chuches de la tienda e intenta escapar en un coche de choque. Ayuda a Spidey a perseguir a Rhino usando las teclas de letras para escribir las letras lo más rápido que puedas.



## Categoría 3: Matemáticas



### 7. Aracnónúmeros

Spidey se balancea entre los edificios para volver al aracnocuartel. ¿Puedes ayudarlo? Encuentra el número correcto. Pulsa una tecla de números para responder o utiliza las flechas direccionales para elegir, después pulsa la tecla intro para confirmar.

### 8. El patinete perdido

Spider Fantasma es un gran detective. Ayuda a Spider Fantasma a encontrar el patinete. Encuentra el número más alto o más bajo en cada uno de los caminos. Pulsa una tecla de números para contestar o utiliza las flechas direccionales para elegir, después pulsa la tecla intro para confirmar.

### 9. Acierta el número

Rhino ha escapado con algunas monedas de oro que ha robado del banco ¡y Spider Fantasma le está persiguiendo! Resuelve las operaciones para perseguir a Rino. Pulsa una tecla de números para contestar o utiliza las flechas direccionales para elegir, después pulsa la tecla intro para confirmar.

## Categoría 4: Lógica



### 10. Arregla la presa

¡Han aparecido algunas grietas en la presa y el agua se está filtrando! Ayuda a Spin a arreglar la presa eligiendo las formas que coinciden en cada agujero. Usa las flechas direccionales para elegir y después pulsa la tecla intro para confirmar.

### 11. Contraseña lógica

Spidey se ha colado en el escondite secreto de Doc Ock pero necesita pasar a través de los láseres de seguridad. ¡Ayuda a Spidey a desactivar los láseres y detener el malvado plan de Doc Ock! Encuentra las formas que completan los patrones de secuencia. Usa las flechas direccionales para elegir y después pulsa la tecla intro para confirmar.

## 12. Sombras misteriosas

Spin quiere crear un nuevo spider-bot. Fíjate bien y recuerda la sombra de cada parte, después encuentra la parte que coincide con cada una. Usa las flechas direccionales para elegir y después pulsa la tecla intro para confirmar.

## Categoría 5: Juegos



## 13. Afina la puntería

Spider Fantasma está persiguiendo al Duende Verde y necesita atraparlo con una telaraña. Fíjate bien y recuerda la secuencia, después pulsa las flechas direccionales para repetir la secuencia.

## 14. Taller de spider-bots

Construye un spider-bot paso a paso eligiendo en primer lugar un cuerpo, luego añadiendo ojos, boca, piernas, un sombrero y un lazo. Completa el diseño eligiendo un fondo. Usa las flechas direccionales para elegir y después pulsa la tecla intro para confirmar.

## 15. Spidey y sus amigos

Vamos a aprender más cosas sobre Spidey y su superequipo. Usa las flechas direccionales para elegir un personaje y después pulsa la tecla intro para aprender algo sobre el personaje. Puedes elegir entre: Spin, Spider Fantasma Ms. Marvel, Black Panther, Hulk y el equipo Spidey.

# 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](mailto: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](http://www.vtech.es)***

