



Manual de instrucciones

Teléfono educativo de Stitch



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir el Teléfono educativo de Stitch, de VTech!

Con las actividades educativas, los minijuegos de los personajes y el juego de llamar del Teléfono Educativo, los niños aprenden números, sumas, memoria y mucho más mientras juegan con sus personajes favoritos.



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un juguete Teléfono educativo de Stitch
- Guía de inicio rápido

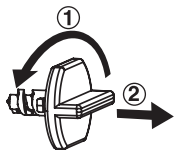
ADVERTENCIA:

- * 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:

Le recomendamos que conserve este manual ya que contiene información importante.

Sistema de sujeción del embalaje:

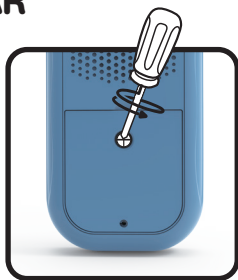


① Gire el plástico en la dirección indicada en la flecha.

② Tire del plástico para retirarlo.

PARA EMPEZAR A JUGAR

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del juguete. Use un destornillador para abrir la tapa del compartimento.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigaslas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 2 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!

- Le animamos 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 este botón para encender el juguete. Presiónalo de nuevo para apagarlo.

2. Botones de personajes

Pulsa en los personajes para ver sus animaciones y participar en minijuegos.



3. Botones de actividad

Con estos botones podrás jugar a las actividades del teléfono.

4. Botones de números

Pulsa los números del teléfono para aprenderlos o para responder en las actividades de números.



5. Llama a tus amigos



¡Presiona este botón para llamar a Stitch, Ángel, Lilo, Nani, Pleakley y Jumba! Verás animaciones de las actividades que están haciendo para que les dejes un mensaje en su contestador.

6. Botón OK



Cuando quieras confirmar una respuesta o una opción sólo tienes que pulsar este botón.

7. Flecha izquierda o derecha



Pulsa las flechas para moverte por la pantalla y elegir las respuestas o las opciones para jugar.

8. Botón llamada



Pulsa el botón para dejar un mensaje en el contestador después de la señal.

9. Botón cancelar



Si quieres abandonar una actividad, puedes pulsar este botón para salir de ella.

10. Micrófono



Puedes usar esta función para las actividades donde el teléfono te pida que envíes un mensaje o que soples al micrófono. Sitúate a unos 10 ó 12 centímetros del micro para que te capte mejor.



11. Botón de opciones



Usa este botón cuando quieras cambiar el sonido del teléfono, poner o quitar la música de fondo y cambiar el contraste de la pantalla.

12. Pantalla de retroiluminación de pantalla



Usa este botón para encender o apagar la luz de la pantalla.

13. Franja luminosa

La banda de luz superior con seis colores se iluminará cuando respondas a las actividades.



14. Desconexión automática

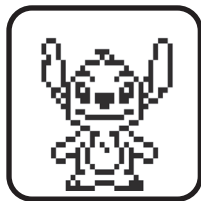
Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos de inactividad. Para encender de nuevo el juguete, es necesario pulsar el botón On/Off. El teléfono también se apagará cuando las pilas tengan poca energía. Un aviso aparecerá en la pantalla para recordarte que debes cambiar las pilas.

Nota: Este juguete tiene un nivel de volumen reducido para cumplir las normativas de seguridad de los productos que pueden llevarse al oído.

ACTIVIDADES

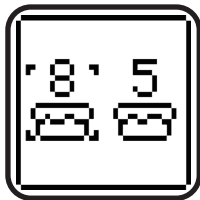
1. Juega con Stitch y sus amigos

Pulsa los botones de Stitch, Ángel, Lilo, Nani, Pleakley y Jumba para ver sus animaciones y jugar con ellos en minijuegos.



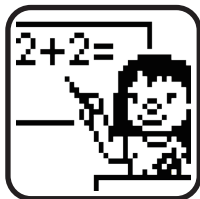
2. Pares e impares

Ayuda a Stitch a elegir las porciones de tarta con los números pares o impares para que pueda comérselas. Pulsa los botones izquierda o derecha para elegir, y presiona luego el botón OK para confirmar tu respuesta.



3. Stitch aprende a sumar

Lilo está enseñando a Stitch a hacer sumas. Fíjate bien en las operaciones de la pantalla y elige los números correctos en el teléfono para responder.



4. En la cocina

Stitch está en la cocina para hacerse sus sándwiches favoritos, pero necesita tu ayuda. Observa y recuerda los ingredientes de la secuencia y elígelos después en el mismo orden. Pulsa los botones izquierda o derecha para elegir, y presiona luego el botón OK para confirmar tu respuesta.



5. ¡Bailando con Stitch!

¡Stitch quiere aprender a bailar Hula! Observa la secuencia de los pasos de baile y repítelos tú después presionando los números del teléfono en el mismo orden.



6. Llama a tus amigos

Llama a Stitch, Ángel, Lilo, Nani, Pleakley y Jumba para ver qué están haciendo ahora y dejarles un mensaje en su contestador.



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 exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.
6. Recomendamos cambiar las pilas por unas nuevas si el juguete no funciona correctamente.

VTech Electronics Europe

Atención al Consumidor: informacion@vtech.eu.com

Tel: 91 312 07 70 (solo para España)

www.vtech.es

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

www.vtech.es

