



Manual de instrucciones

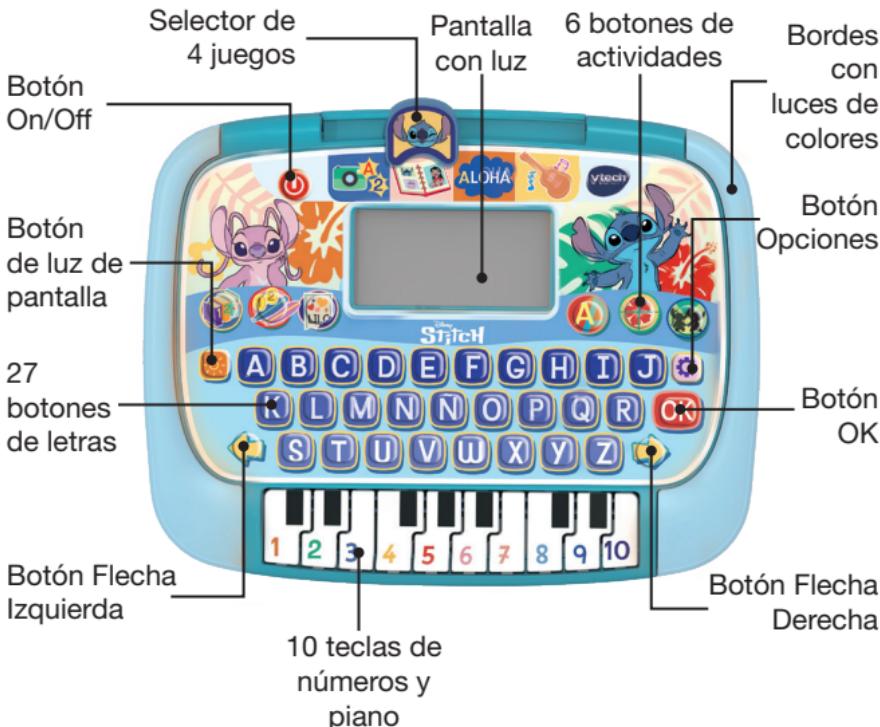
Tablet Educativa



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por adquirir la Tablet Educativa de Stitch, de VTech!

¡Juega y aprende con Stitch y sus amigos! Con los 4 juegos y las 6 actividades educativas de la tablet aprenderás letras, vocabulario, matemáticas, música... ¡y mucho más!



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

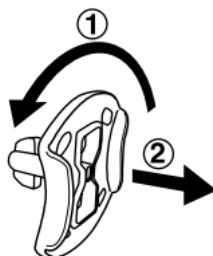
- Un juguete Tablet Educativa de Stitch, de VTech
- Una guía de inicio rápido

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 EN EL EMBALAJE

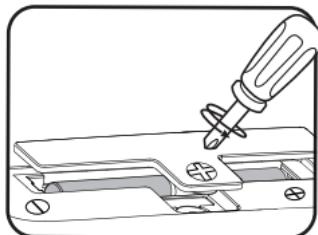


- ① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte inferior de la unidad. Use un destornillador para abrir la tapa del compartimento de las pilas.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigalas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque dos pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
5. Coloque de nuevo la tapa y cierre el compartimento.



¡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 la unidad, y presiónalo de nuevo para apagarla.

2. BORDES CON LUCES DE COLORES

La luz de los bordes de la tablet se iluminará durante el juego con cuatro colores distintos: rosa, azul, rojo y morado.



3. PANTALLA RETROILUMINADA

La luz posterior de la pantalla se puede iluminar en los tonos azul, morado, rosa y rojo.



4. SELECTOR DE JUEGOS

Moviendo este selector podrás elegir uno de los cuatro juegos incluidos.

5. BOTONES DE ACTIVIDADES

Pulsa estos botones para elegir cualquiera de las siguientes seis actividades educativas:



6. BOTONES DE LETRAS

Con el teclado de la tablet podrás aprender letras y vocabulario, y responder en las actividades.



7. TECLADO Y BOTONES DE NÚMEROS

Pulsa estas teclas para aprender los números, responder a las actividades de matemáticas y tocar las notas musicales.



8. FLECHAS IZQUIERDA Y DERECHA



Con estas teclas podrás desplazarte por la pantalla o elegir las opciones de respuesta en los juegos.

9. BOTÓN OK



Cuando quieras confirmar tu respuesta o una opción en la pantalla, pulsa este botón en el teclado.

10. BOTÓN DE AJUSTE DE RETROILUMINACIÓN



Pulsa este botón para activar o desactivar la luz de fondo de la pantalla o cambiar su color (azul, rosa, morado o rojo).

11. BOTÓN OPCIONES



Pulsa este botón para acceder al menú de Opciones. Aquí podrás elegir entre jugar con o sin música de fondo, activar o desactivar las luces de los bordes de la tablet y ajustar el volumen y el contraste de la pantalla. Pulsa las Flechas Izquierda y Derecha para elegir y pulsa el Botón OK para confirmar tu elección.

12. DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará tras varios minutos sin actividad. Para encenderla de nuevo, solo hay que pulsar el Botón On/Off. El juguete también se apagará cuando la carga de las baterías sea baja. En la pantalla de la tablet aparecerá una imagen de aviso cuando las pilas estén a punto de agotarse.

NOTA: Si el juguete se apaga o los botones dejan de iluminarse durante el juego, recomendamos cambiar las pilas por unas nuevas.

PARA EMPEZAR A JUGAR

- Pulsa el Botón On/Off para encender la tablet. En la pantalla aparecerá una animación y podrás elegir entonces una actividad.
- Desliza el Selector de actividades para elegir uno de los cuatro juegos, o pulsa uno de los seis botones de actividades para elegir una de ellas.

ACTIVIDADES

1. La cámara de Lilo



¡A Lilo le encanta hacer fotos con su cámara! Pulsa las teclas de letras para aprender las letras y vocabulario con las imágenes de la cámara de Lilo. Pulsa los botones de números para aprender los números del 1 al 10.



2. Álbum de fotos



Lilo y Stitch están mirando su álbum de fotos. Pulsa los botones de flechas para pasar las fotos del álbum y presiona el botón OK para escuchar una frase sobre cada una de las imágenes.



3. ¡Di la verdad!



Pleakley está pensando en algo... ¿Qué será? Escribe el mensaje con las letras del teclado para que Pleakley diga la verdad y Embuste no haga sonar su pitido detector de mentiras.



4. ¡Hora de la música!



Stitch está tocando el ukelele. Pulsa las teclas de números para tocar las notas en su ukelele, o presiona las teclas de letras para escuchar animados sonidos.



5. Ordenando los libros



Stitch está leyendo varios libros en la casa de Nani, ¡pero ahora los libros están desordenados!

Pulsa las Flechas Izquierda o Derecha en el teclado para elegir el libro correcto según el orden numérico, y pulsa el botón OK para confirmar tu respuesta.



6. La cabaña de alquiler



Lilo está viendo a su hermana Nani trabajar en la cabaña de alquiler de material de surf. La tablet te hará varias preguntas para que ayudes a Stitch y Nani a saber cuántas cosas hay en la cabaña de alquiler. Pulsa las Flechas Izquierda y Derecha para elegir las opciones y presiona el botón OK para confirmar tu respuesta, o toca los números del teclado musical para responder directamente.



7. Arregla los carteles



¡Los carteles del Centro Aloha de rescate animal están dañados! Usa las Flechas Izquierda o Derecha para elegir la pieza correcta para completar la palabra y pulsa



el Botón OK para confirmar tu respuesta, o pulsa las letras directamente en el teclado.

8. ¿Qué es esto?

¡El rayo reductor ha vuelto a Lilo y Stitch tan pequeños que solo pueden ver una parte de lo que les rodea! Mira atentamente la pantalla y cuando sepas lo que es, busca la letra o el número en el teclado y púlsalo.



9. ¡Interferencias en la tele!

Lilo está viendo la tele, pero las imágenes de la pantalla se han mezclado por culpa de las interferencias. Pulsa las Flechas Izquierda y Derecha y el botón OK para elegir dos imágenes y que se intercambien de posición para que la pantalla muestre la imagen correcta.



10. ¡Preparados para la acción!

Fíjate bien en el primer personaje de la pantalla, a tu izquierda. Observa los movimientos que hace para repetirlos después con el segundo personaje, a tu derecha. La primera secuencia tendrá 3 pasos. Luego los pasos irán aumentando de uno en uno según vayas acertando. Si llegas a los 8 pasos repetidos, ¡ganarás el juego!



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.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

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 debería 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 los productos visite
nuestra página web.*

vtech.es

