



# Caja registradora digital

## Escaneo mi compra



### Manual de Instrucciones

El manual contiene información importante. Por favor, guárdelo para futuras consultas.

# INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar la caja registradora educativa!

Haz la compra de productos básicos como huevos, pan y leche. Diviértete con juegos mientras llenas tu cesta y dirígete a la caja de autopago para escanear los productos y comprobar sus precios. Paga en efectivo o con tarjeta y guarda la compra en tus bolsas.

¡Gracias por comprar con nosotros!



|    |                           |    |                             |
|----|---------------------------|----|-----------------------------|
| 1  | Sándwich divertido        | 12 | Luz de compra               |
| 2  | Lista de la compra        | 13 | Botón de volumen            |
| 3  | Venta/Semana de ofertas   | 14 | Megafonía divertida         |
| 4  | Compras                   | 15 | Botón suma                  |
| 5  | 6 Categorías              | 16 | Botón de tarjeta de crédito |
| 6  | Botones de números        | 17 | Botón resta                 |
| 7  | Botón retroceso           | 18 | Botón resultado             |
| 8  | Boton de pago con tarjeta | 19 | Botón escanear              |
| 9  | Escáner                   | 20 | Botón de pago con efectivo  |
| 10 | Canciones divertidas      | 21 | Ranura para monedas         |
| 11 | Botón On/Off              | 22 | Cajón para dinero           |

# INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Caja autopago



- Base



- Cajón dinero



- 2 patas estabilizadoras



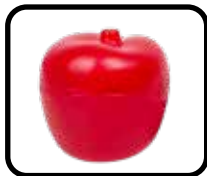
- 8 tornillos



- Lata de tomate



- Manzana



- Brócoli



- Filete



• Pan



• Huevos



• 6 cajas de alimentos



• 36 billetes



• 10 monedas



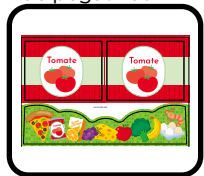
• Tarjeta de crédito



• Cesta



• 3 hojas de pegatinas



• 2 tarjetas con información



### **ADVERTENCIA:**

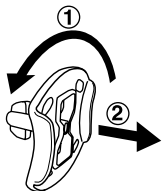
\* Los materiales de este embalaje, tales como cintas, cuerdas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.

\* 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.

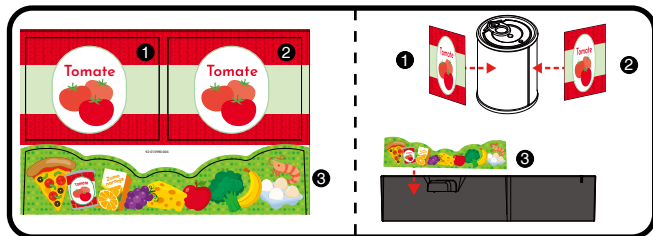
② Tire del plástico para retirarlo.

# COLOCACIÓN DE LAS PEGATINAS

Coloca las pegatinas firmemente en el juguete como se indica a continuación:

La 1 y la 2: en la lata de tomate

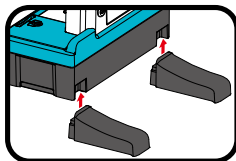
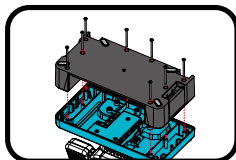
La 3: en el cajón del dinero



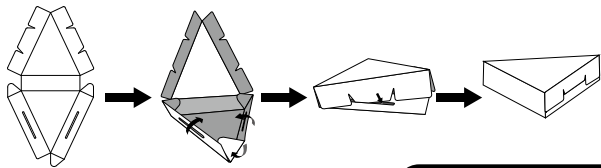
## MONTAJE

Con la “Caja registradora digital - Escaneo mi compra”, la seguridad es lo primero. Para garantizar la seguridad de tu hijo, el montaje debe ser realizado por un adulto.

1. Alinea la base de la caja registradora con el cajón y utiliza un destornillador para apretar los ocho tornillos.
2. Encaja las patas estabilizadoras en las ranuras izquierda y derecha de la parte trasera de la caja registradora.



3. Monta las seis cajas de alimentos para jugar. Dobra la caja de pizza como se muestra a continuación.



4. Inserta las tarjetas de papel en la caja registradora como se muestra en la foto.



## PARA EMPEZAR A JUGAR

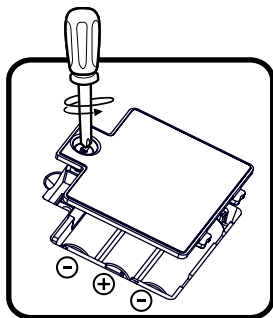
### Salir del modo demostración

Enciende la unidad. Introduce una moneda en la ranura para monedas. Escucharás un pitido y la pantalla mostrará "Modo normal". Después, el juguete entrará en modo de reposo. Pulsa el botón de encendido/apagado para comenzar a jugar normalmente.



## INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Si hubiera pilas usadas instaladas, retírelas de la unidad levantando uno de los extremos de cada pila.
4. Coloque 3 pilas 1.5V AA/ 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**

- 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 el botón de encendido/apagado para empezar a jugar.



## 2. VOLUMEN

Pulsa para ajustar el volumen.



## 3. COMPRAS

Pulsa para jugar a comprar. Presiona los botones de alimentos para escuchar datos divertidos; escanea objetos, pasa por caja y paga.



## 4. SEMANA DE OFERTAS

Pulsa para jugar a los juegos de ofertas. Empareja números, practica sumas sencillas o cuenta y escanea productos.



## 5. LISTA DE LA COMPRA

Relaciona los productos con tu lista mientras pasan por el escáner.



## 6. SÁNDWICH DIVERTIDO

Pulsa para crear un sándwich. Presiona 3 botones de alimentos para hacer tu sándwich. ¿Qué prepararás? ¡Qué mezcla tan rara!



## 7. MÚSICA DIVERTIDA

Pulsa para escuchar canciones divertidas sobre números y la compra.



## 8. BOTONES DE CATEGORÍAS

Pulsa para escuchar datos curiosos sobre cada artículo o responder preguntas en los juegos.



## 9. BOTÓN DE MEGAFONÍA

Pulsa para escuchar anuncios de la tienda.



## 10. BOTONES NUMÉRICOS

Pulsa los botones numéricos del 0 al 9.



## 11. BOTÓN DE RETROCESO

Utiliza el botón de retroceso para borrar un número.



## 12. BOTONES DE SUMA/ RESTA/ IGUAL

Pulsa los botones de suma o resta para añadir o quitar. Comprueba el total pulsando el botón de igual.



## 13. BOTÓN DE PAGO

Pulsa para mostrar el total y prepararte para pagar.



## 14. BOTÓN DE PAGO CON TARJETA

Pulsa para elegir el pago con tarjeta.



## 15. BOTÓN DE PAGO EN EFECTIVO

Pulsa para elegir el pago con efectivo.



## 16. BOTÓN DE TARJETA DE CRÉDITO



Cuando elijas pagar con tarjeta, pulsa el botón de tarjeta de crédito para finalizar el pago.



## 17. ESCÁNER

Desliza los objetos por el escáner para ver sus precios. Evita jugar bajo la luz directa del sol, ya que esto puede afectar al funcionamiento.



## 18. RANURA PARA MONEDAS

Introduce monedas en la ranura para jugar, contar o pagar la compra.



## 19. APAGADO AUTOMÁTICO

Para ahorrar batería, la Caja registradora digital - Escaneo mi compra se apagará automáticamente tras varios segundos sin actividad. Puedes volver a encenderla pulsando el botón de encendido/apagado.

El dispositivo también se apagará automáticamente cuando la batería esté baja. Si aparece el icono de batería baja en la pantalla, sustituye las pilas.

# ACTIVIDADES

## 1. MODO COMPRA

### 1.1 Escaneo

Desliza los objetos por el escáner para mostrar su precio y, después, pulsa el botón de pago para completar la compra. El importe máximo es de 100.



### • Proceso de pago

Pulsa un botón de pago para elegir entre efectivo o tarjeta.



### • Datáfono

Pulsa el datáfono para finalizar el pago con tarjeta.



### • Pago en efectivo

Utiliza los billetes de juguete o monedas para pagar en efectivo. Después, pulsa el botón de pago para completar la transacción.



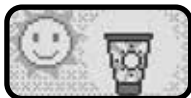
### 1.2 Calculadora

Realiza cálculos sencillos con la calculadora. Usa el botón de retroceso para borrar un número.



### 1.3 Botones de categorías

Pulsa los botones de categorías para escuchar datos divertidos sobre los productos. Comprueba el precio de un artículo pulsando el botón de pago.



## 2. VENTA-SEMANA DE OFERTAS



**2.1** Escanea el número de artículos que aparecen en la pantalla y, después, pulsa el botón de pago. Introduce el número de monedas indicado para completar la compra.



**2.2** Esta actividad desarrolla habilidades matemáticas básicas. Identifica el número total de artículos en la pantalla y pulsa el botón con el número correcto para responder.



## 3. MODO LISTA DE LA COMPRA



En este juego de emparejar, los productos pasan por la cinta transportadora. Pulsa el botón de pago cuando un artículo de tu lista llegue a la zona de caja situada a la izquierda.



## 4. MODO SÁNDWICH DIVERTIDO



¡Vamos a preparar un sándwich divertido! Pulsa tres botones de categorías para elegir los ingredientes de tu sándwich. ¡Veamos qué creas! ¡Qué divertido!



## 5. MÚSICA DIVERTIDA



Pulsa los botones de categorías, el botón de pago, el botón de tarjeta de crédito/ efectivo o los números para escuchar diferentes canciones. Pulsa los botones de sumar, restar o el signo de igual para escuchar efectos de sonido divertidos que se añadirán a la canción que esté sonando.

# CANCIONES

## CANCIÓN 1

Vamos de compras ya,  
al súper de Vtech,  
buscamos leche y cacao,  
aquí lo tendré.

## CANCIÓN 2

Lleva una lista para comprar,  
divertido si que será,  
cuando encuentres “tomate” ¡ihurra!!  
ponlo en la bolsa y ya está.

## CANCIÓN 3

Todo aquí lo encontrarás,  
este súper es lo más,  
canta baila al comprar,  
todo rico estará.

## CANCIÓN 4

Un, dos, tres,  
carne, leche y más,  
cuatro, cinco, seis,  
uva, pera y pan,  
siete, ocho, nueve y diez  
comprar es genial.

# **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

# **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 debería funcionar.
5. 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 los productos visite  
nuestra página web.***

***[vtech.es/leapfrog](http://vtech.es/leapfrog)***

***Para obtener información acerca de la  
garantía, visite esta página web  
[www.vtech.es/tarjeta-de-garantia](http://www.vtech.es/tarjeta-de-garantia)***

LeapFrog Enterprises, Inc.  
A subsidiary of VTech Holdings Limited.

© 2026 LeapFrog Enterprises, Inc.  
Todos los derechos reservados.

IM-591500-xxx  
Version:0