



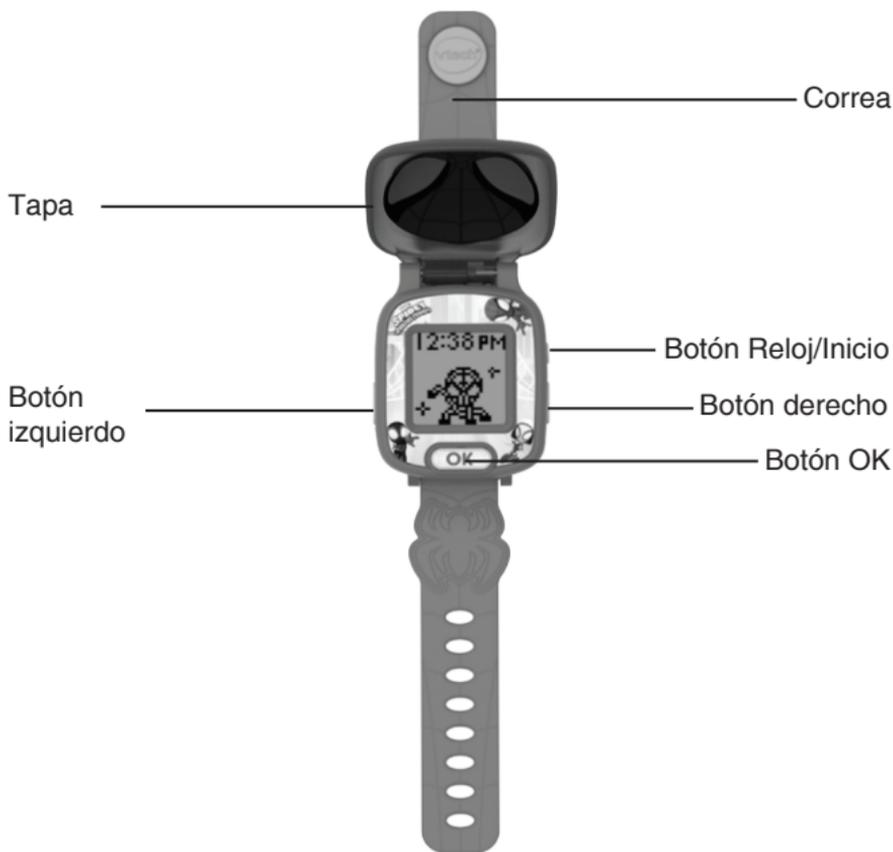
Manual de instrucciones

EL RELOJ EDUCATIVO DE SPIDEY Y SU SUPEREQUIPO



INTRODUCCIÓN

Gracias por adquirir el **Reloj educativo de Spidey y su superequipo**. Este reloj interactivo incluye funciones, como cronómetro, alarma y cuenta atrás, y cuatro juegos educativos para aprender los números, reforzar la memoria y desarrollar la coordinación ojo-mano. También puedes elegir varias imágenes para la pantalla de la hora y distintos tonos para tu alarma.



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- Un **Reloj educativo de Spidey y su superequipo**
- Una pila CR2450
- 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: Conserve el manual. Contiene información importante.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

Pilas	Una pila CR2450
Formato de hora	12h ó 24h
Pantalla	Digital
Temperatura óptima de uso	De 0° a 40°

Nota importante

- No ponga el reloj debajo de un grifo con agua corriente.
- No lo sumerja en agua. No es un reloj acuático. No lo use en la ducha, bañera o piscina.
- Mantenga la tapa cerrada cuando no lo use.

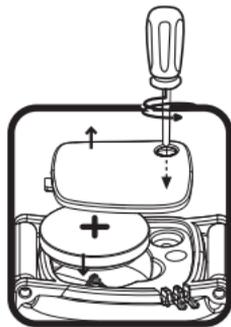
ADVERTENCIA

Es posible que las personas con pieles muy sensibles sientan irritación después de llevar puesto el reloj durante largos periodos de tiempo. Para evitarlo, aconsejamos que los menores se lo quiten cuando vayan a dormir por la noche y mantengan la correa limpia y seca. Evite ajustar la correa demasiado fuerte para evitar dichas irritaciones. En caso de notar enrojecimiento, picor o irritación, consulte con su médico antes de usar el reloj de nuevo.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Nota: Para un mejor rendimiento, recomendamos reemplazar la batería incluida en el reloj para demostración por una pila nueva.

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo. Use un destornillador para abrirlo.
3. Use el destornillador para desplazar la pequeña palanca de metal, como se indica en la imagen. Retire la pila cuando uno de sus extremos sobresalga.
4. Coloque una pila CR2450 nueva según muestra el dibujo y presiónela para insertarla en el compartimento. Para un mejor rendimiento se recomienda 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!

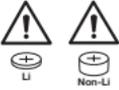
Las pilas deben ser colocadas por un adulto.
Mantenga las pilas fuera del alcance de los menores.

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.

Symbol	Meaning
	Advertencia: Contiene pilas de botón.
	Lea el manual de instrucciones.

ADVERTENCIA

Este producto contiene una o más pilas de botón. En caso de ingestión, la pila de botón entra en contacto con la saliva. Eso provoca una reacción química que puede causar quemaduras internas y dar lugar a lesiones graves o incluso la muerte en apenas dos horas. Elimine inmediatamente las pilas de botón usadas. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si sospecha que un niño se ha tragado una pila de botón o la ha situado en alguna parte de su cuerpo, busque de forma inmediata atención médica y llévelo al servicio de urgencias del hospital más cercano.

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.

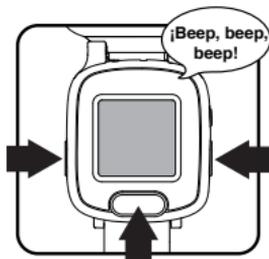


VTech se preocupa por nuestro planeta

- 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.

Activar el modo normal de juego

Cuando uses el reloj por primera vez, levanta la tapa y pulsa a la vez los **Botones Izquierdo, Derecho** y **OK** durante unos cinco segundos para desactivar el Modo Demostración. Escucharás tres pitidos cuando se deshabilite el Modo Demostración. Pulsa cualquier botón para activar el reloj y configurar la hora. Presiona los botones izquierdo y derecho para elegir y pulsa el botón OK para confirmar y moverte a la siguiente opción. Una vez que hayas completado los ajustes de hora, aparecerá una marca de verificación que confirmará tu elección.



Nota

- Cuando el nivel de batería sea bajo, la mayor parte de las funciones del reloj no estarán disponibles, excepto la pantalla del reloj.
- Recomendamos instalar una nueva pila tan pronto como sea posible para continuar usando el reloj.
- Si la batería es tan baja que no se muestra la hora en el reloj, será necesario ajustar de nuevo la hora cuando se reemplace la batería por una nueva.

CARACTERÍSTICAS

1. Tapa

Levanta la tapa para ver la hora. Cuando esté puesta, toca sobre la parte inferior de la tapa para activar voces y sonidos con un efecto de luz.

2. Botones izquierdo y derecho

Usa estos botones para elegir una actividad o una opción.

3. Botón OK

Con este botón podrás confirmar las selecciones que hayas hecho o cambiar de opciones en algunas actividades.

4. Botón Reloj/Inicio

Presiona este botón para volver a la pantalla del reloj desde cualquier actividad o función.

5. Pantalla del reloj

Cuando pulses el botón Reloj/Inicio, la hora se mostrará en la pantalla. Pulsa los botones izquierdo o derecho para ver el menú de Inicio, donde podrás elegir las otras actividades.

6. Menú de Inicio

Pulsa los botones izquierdo o derecho para mostrar el menú de Inicio. Allí encontrarás las siguientes actividades:

1. Alarma 	2. Cronómetro 	3. Cuenta atrás 
4. Juegos 	5. Opciones 	

- Presiona los botones izquierdo o derecho para desplazarte por las opciones.
- Pulsa el botón OK para confirmar

7. Alarma

- Pulsa los botones izquierdo o derecho para seleccionar la hora y elige uno de los tres sonidos para la alarma.
- Con el botón OK, confirma la hora y así te moverás a la siguiente opción.
- Presiona el botón Reloj/Inicio para guardar automáticamente la última información.



8. Cronómetro

- Pulsa el botón OK para que comience el tiempo a contar y púlsalo de nuevo para detener el cronómetro.
- Cuando el cronómetro se haya detenido, puedes presionar los botones izquierdo o derecho para reiniciar.



9. Cuenta atrás

- Presiona los botones izquierdo o derecho para cambiar el tiempo. Confirma el tiempo con el botón OK.
- Al pulsar el botón Reloj/Inicio guardarás automáticamente la información actual.
- Pulsa el botón OK para confirmar la duración de la cuenta atrás, y ésta comenzará en ese mismo momento.
- Cuando el tiempo esté corriendo, puedes presionar el botón OK para pausar o continuar con la cuenta atrás, o pulsa los botones izquierdo o derecho para reiniciar.



10. Opciones

En este menú, pulsa los botones izquierdo o derecho para moverte por las diferentes opciones:

10.1. La hora

- Presiona los botones izquierdo o derecho para cambiar la hora.
- Confirma la hora pulsando el botón OK.
- Al pulsar el botón Reloj/Inicio guardarás automáticamente la hora.



10.2. Esferas del reloj

- Presiona los botones izquierdo o derecho para elegir una de las opciones disponibles para personalizar tu reloj.
- Confirma la opción con el botón OK o guárdala pulsando el botón Reloj/Inicio.



10.3. Reloj de cuco

- Pulsa los botones izquierdo o derecho para activar o desactivar el reloj de cuco.
- Confirma la opción con el botón OK o guárdala pulsando el botón Reloj/Inicio.
- Para proteger tu descanso, el reloj de cuco sólo se activará de siete de la mañana a siete de la tarde, salvo que estés jugando a una actividad.



11. Desconexión automática

Para preservar la duración de la pila, el reloj se desconectará de forma automática tras unos 30 segundos sin interactuar. Pulsa cualquier botón del reloj o levanta la tapa para encenderlo de nuevo.

Nota

El reloj no se desconectará automáticamente si está en marcha el cronómetro.

La unidad también se desconectará automáticamente si la carga de la pila es muy baja. Recomendamos cambiar la pila cuando aparezca en la pantalla el icono de batería baja.



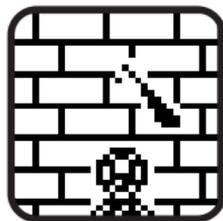
ACTIVIDADES

1. Juegos

En este menú, pulsa los botones izquierdo o derecho para desplazarte por los distintos juegos.

1.1 Rayos malvados

Esquiva con Spidey los rayos láser de Doc Ock para recuperar el Diamante Estrella. Pulsa los botones izquierdo o derecho para evitarlos.



1.2 Batalla de burbujas

¡Cuenta las burbujas y derriba el deslizador del Duende Verde! Pulsa los botones izquierdo o derecho para elegir la respuesta correcta y pulsa el botón OK para confirmar.



1.3 El patinete perdido

¡Sigue las huellas para que Spider Fantasma encuentre el patinete! Pulsa los botones izquierdo o derecho para elegir la opción correcta y pulsa el botón OK para confirmar.



1.4. ¡Atrapa a Rhino!

¡Elige el camino correcto y Miles atrapará a Rhino! Pulsa los botones izquierdo o derecho para elegir y pulsa el botón OK 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@vtech.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

