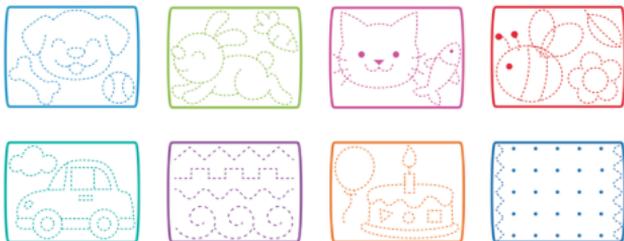


vtech[®]

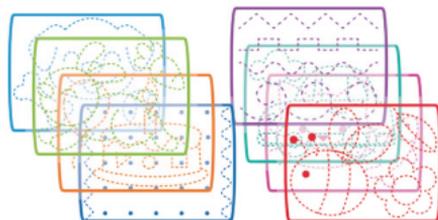
Manual de instrucciones

Pizarra artística digital Trazos y dibujos



INTRODUCCIÓN

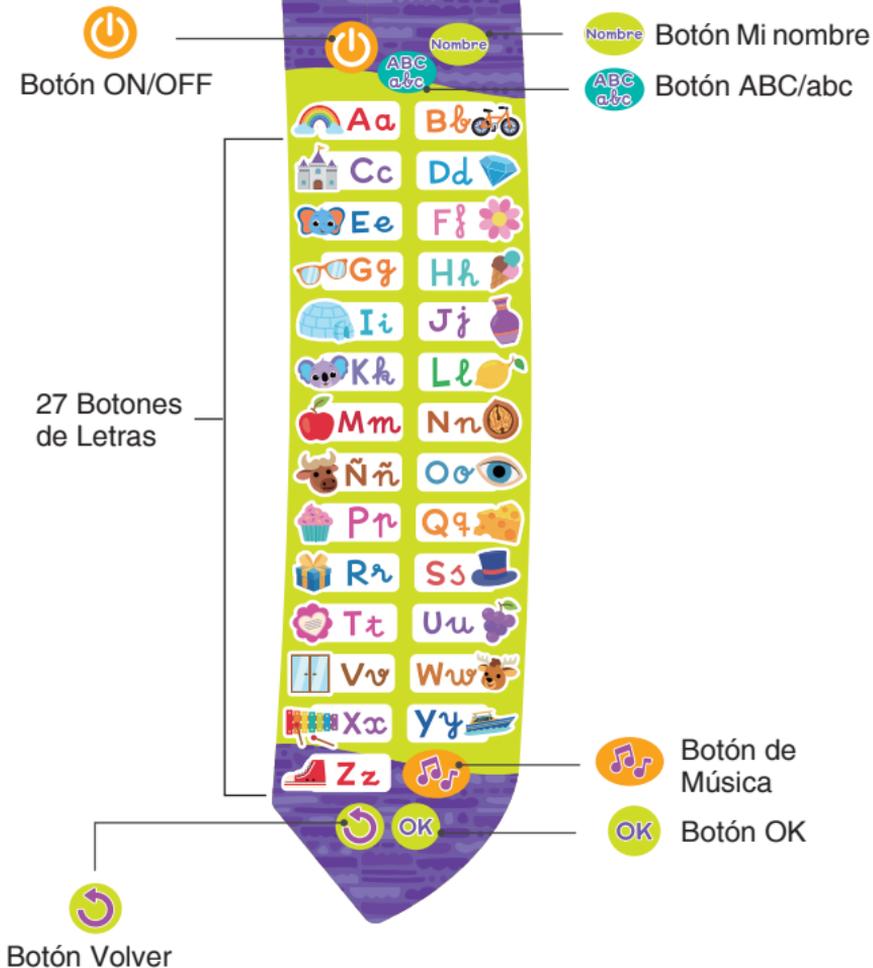
¡Gracias por comprar la **Pizarra artística digital Trazos y dibujos de VTech®!** Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo. ¡Dibuja y traza las letras! Aprende a escribir su nombre, las letras del abecedario, números, formas y dibujos, siguiendo paso a paso las instrucciones de la voz que le guía.



8 plantillas



Botones de juegos



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

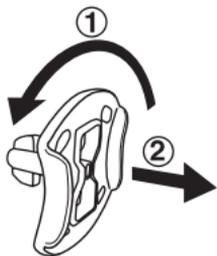
- Un juguete **Pizarra artística digital Trazos y dibujos**
- **3 sellos magnéticos**
- **8 plantillas**
- **Una Guía de inicio rápido**

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.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



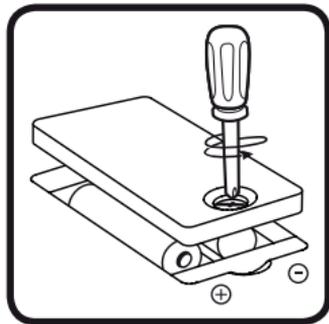
- ① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.
- ② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

PARA EMPEZAR A JUGAR

La **Pizarra artística digital Trazos y dibujos** se encuentra en modo Prueba dentro del embalaje. Para salir de este modo, pulse el Botón ON/OFF para encender la unidad, después use el Lápiz Mágico para dibujar en la pizarra. La unidad entonces saldrá del modo DEMO y se reiniciará.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. 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.
4. 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.

ANTES DE USAR

Después de desembalar el juguete o al usarlo después de un tiempo sin hacerlo, la superficie magnética necesita reactivarse para mejorar su función. Use los sellos para cubrir la pantalla y después pase el borrador varias veces hasta que esté limpia.



CARACTERÍSTICAS

1. Botón ON/OFF

Para encender o apagar la unidad pulsa el botón ON/OFF.

2. Lápiz Mágico

Usa el Lápiz Mágico para escribir o dibujar.



3. Modo Selector

Desliza el selector de Modos para elegir una actividad.



4. Botón Mi nombre

Pulsa este botón para practicar la escritura de tu nombre.

Nota: debido a la limitación de memoria del juguete no existe la opción de escribir acentos.

5. Botón de Música

Pulsa este botón para usar música de fondo mientras escribes o dibujas.

6. Botones de Letras

Pulsa los botones de Letras para aprender el abecedario en mayúscula y minúscula, números, formas, objetos y más. Las respuestas serán diferentes según el modo elegido.



7. Botón Letras Mayúsculas y Minúsculas

Pulsa el botón ABC para elegir escribir las letras en mayúscula o minúscula.

8. Botón OK

Pulsa el botón OK cuando hayas acabado de escribir o dibujar.

9. Botón VOLVER

Pulsa el botón Volver para borrar las letras escritas o repetir las instrucciones de la actividad.

10. Botón ABC BORRADOR

Desliza el selector ABC de un lado a otro de la pizarra, para borrar lo escrito o dibujado y empezar de nuevo.



11. Sellos Magnéticos

Usa los sellos para estamparlos en la pizarra y hacer divertidos dibujos.



12. 8 Plantillas

Coloca una de las ocho plantillas en la pizarra y une con el lápiz mágico los puntos hasta dibujar en la pizarra el dibujo de la plantilla.

Plantilla neutra sin dibujo: una de las plantillas no tiene ningún dibujo, usa esa plantilla en el modo **Conecta los puntos** en el que una voz le guiará hasta dibujar un objeto cada vez diferente.



13. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, la unidad se apagará automáticamente después de unos minutos sin jugar. Para encender de nuevo la unidad, pulsa el botón ON/OFF.

ACTIVIDADES

1. Aprende a escribir

Usa el lápiz mágico para aprender a escribir las letras del abecedario en mayúscula o minúscula.

2. Números y formas

Usa el lápiz mágico para escribir los números del 1-10 o practicar diferentes líneas y formas. En este modo los botones de Letras corresponderán a los siguientes números y palabras.

A - 1

B - 2

C - 3

D - 4

E - 5

F - 6

G - 7

H - 8

I - 9

J - 10

K - Líneas horizontales

L - Líneas verticales

M - Líneas inclinadas

N - Líneas curvas

Ñ - Círculo

O - Óvalo

P - Media luna

Q - Corazón

- R - Triángulo
- S - Cuadrado
- T - Rectángulo
- U - Rombo
- V - Trapecio
- W- Pentágono
- X - Hexágono
- Y - Octágono
- Z - Estrella

3. Aprende a dibujar



Aprende a dibujar paso a paso un dibujo. Practica los 27 objetos según las letras del abecedario.

4. Encuentra la letra escondida

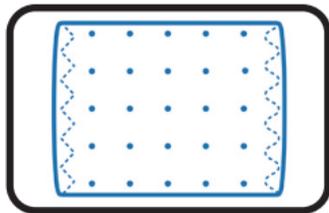


Encuentra la letra escondida en cada dibujo y pulsa la letra cuando lo sepas. Después, haz un dibujo con esa letra para convertirla en un nuevo objeto.

5. Conecta los puntos



Coloca la plantilla neutra en la pizarra y sigue las indicaciones de este modo hasta ver aparecer un objeto al unir los puntos.



6. Escribe tu nombre

¡HOLA!
GONZALO

Pulsa el botón OK para practicar la escritura de tu nombre. Pulsa el botón Volver para borrar letras o escribir otro nombre.

7. Hora de la música



¡Dibuja escuchando música de fondo! Pulsa una letra para elegir la melodía. ¡Hay 27 distintas!

LISTA DE MELODÍAS

- A - Apples and Bananas
- B - Take Me out to the Ball Game
- C - The Wheels on the Bus
- D - Old MacDonald Had a Farm
- E - Humpty Dumpty
- F - Row Row Row Your Boat
- G - Here We Go Round the Mulberry Bush
- H - This is the House That Jack Built
- I - Jack and Jill
- J - Bingo
- K - Little Miss Muffet
- L - London Bridge is Falling Down
- M - Hey Diddle Diddle
- N - On Top of Old Smoky
- Ñ - Take Me out to the Ball Game
- O - Oranges and Lemons
- P - A Tisket, A Tasket
- Q - Old King Cole
- R - Twinkle Twinkle Little Star
- S - Incy Wincy Spider
- T - The Farmer in the Dell
- U - It's Raining, It's Pouring
- V - Three Little Kittens
- W - Sing a Song of Sixpence
- X - Where O Where Has My Little Dog Gone
- Y - This Old Man
- Z - The Alphabet Song

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

Si por alguna razón el juguete 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 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@vtechu.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

