



Manual de instrucciones

Consola portátil Tech & Game



INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar la **Consola portátil - Tech & Game** de **VTech®**. La **Consola portátil - Tech & Game** de **VTech®**, está diseñada y pensada para que los niños descubran lo divertido que es aprender jugando.

Aprenden letras, números, formas, colores y patrones, reforzando el aprendizaje a través de acciones simples y retos divertidos.



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Una **Consola portátil - Tech & Game**
- Guía de inicio rápido

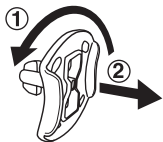
ADVERTENCIA:

* 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.

SALIR DE MODO DEMO

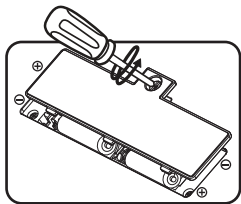
Este producto está en modo demostración dentro de su embalaje. Una vez retirado el embalaje, está listo para usarse normalmente.

Si el producto sigue en modo demostración después de haber retirado el embalaje:

- Si el dispositivo está encendido, coloque el botón de volumen situado en la parte trasera en el nivel bajo. El programa saldrá del modo demostración y el dispositivo se reiniciará.
- Si el dispositivo está apagado, coloque el botón de volumen situado en la parte trasera en el nivel bajo y, a continuación, pulse el botón de encendido/apagado para encenderlo. Entonces entrará en modo de juego normal.

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 hay pilas instaladas en la unidad, extráigaslas tirando de uno de los extremos.
4. Coloque 4 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

Para encender o apagar la unidad, pulsa el botón On/Off.

2. 6 botones de categorías



Pulsa uno de los botones de categorías para elegir entre las 6 categorías de juegos: Letras, Números, Formas, Música, Colores y Lógica.

3. 27 botones de letras



Pulsa los botones de letras para escuchar las letras, aprender el abecedario y nuevas palabras. Durante el juego, pulsa los botones de letras para desbloquear retos y responder preguntas.

4. Botones de flecha

Usa los botones de flecha en los juegos para elegir opciones y guiar a Zappy.

5. Botón estrella

Pulsa el botón estrella para confirmar una elección o para saltar y bailar.

6. Botón triángulo

Pulsa el botón triángulo para repetir las instrucciones.

7. Interruptor de volumen

Mueve el interruptor hacia la posición de volumen bajo  para bajar el volumen, o alto  para subirlo.

8. Desconexión automática

Para conservar las pilas, la consola se apagará automáticamente después de varios minutos sin actividad. Pulsa el botón On/Off para encenderla nuevamente.

Nota: si la unidad se apagara durante el juego, sugerimos cambiar las pilas por unas nuevas.

ACTIVIDADES

La **Consola portátil - Tech & Game** incluye las siguientes actividades:

CATEGORÍA 1: LETRAS

Hay cuatro actividades en esta categoría.

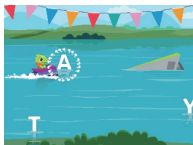
1. Adivina adivinanza

¿Qué letra está escondiendo Zappy? Pulsa el botón de la letra que crees que es. Zappy irá mostrando partes de ella poco a poco hasta que se revele por completo.



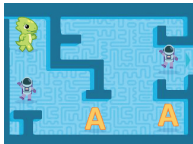
2. A toda velocidad

Zappy avanza a toda velocidad en su lancha mientras recoge letras. Esquiva los obstáculos y los números. Las letras de la A a la Z aparecerán en orden alfabético para que las recoja. Usa los botones de flecha para mover la lancha. Cuando Zappy recoge una letra, se oye su nombre y luego desaparece.



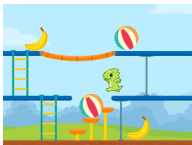
3. Palabras mágicas

Ayuda a Zappy a salir del laberinto mientras recoge letras y objetos. Escucha la letra y el nombre del objeto cuando los recoja. Usa los botones de flecha para hacer que Zappy avance por el laberinto.



4. Aventura alfabética

Haz que Zappy corra y salte por el parque para recoger letras y objetos a lo largo del camino. Escucha los nombres de las letras, sus sonidos y el vocabulario cuando los recoja.



Al completar el nivel, aparecerá una sección para repasar las letras. Cuando pulses una letra en el teclado, se mostrará un objeto asociado a esa letra en el área resaltada situada encima.

Usa los botones de flecha para mover a Zappy y pulsa una letra para escuchar el sonido.

CATEGORÍA 2: NÚMEROS

Hay tres actividades en esta categoría.

1. Festín de pájaros

Ayuda a Zappy a dar de comer a los pajaritos hambrientos hasta que estén llenos. Usa los botones de flecha para recoger a un pajarito y luego pulsa el botón Estrella para lanzarle una baya y alimentarlo. Alimenta a cada pajarito con la cantidad de bayas que coincida con el número que aparece en su pecho. Cada vez que les des una baya, el número bajará.

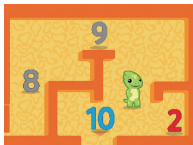


Cuando el pajarito esté completamente alimentado, el número desaparecerá de su pecho. Cuando los 3 pájaros estén llenos, se irán volando muy contentos.

Después, comenzará una ronda extra en la que podrás alimentar a un superpájaro tanto como quieras durante unos 20 segundos.

2. Contemos juntos

Ayuda Zappy a salir del laberinto recogiendo los números en orden a lo largo del camino. Escucha el número cuando lo recojas. Usa los botones de flecha para hacer que Zappy siga caminando por el laberinto.



3. Busca pareja

Juega a un juego de memoria con Zappy emparejando las cartas iguales. Hay 6 cartas con 3 parejas por ronda. Usa los botones de flecha para elegir una carta y pulsa el botón Estrella para darle la vuelta. Si las dos cartas coinciden, desaparecerán; si no coinciden, volverán a girarse.



CATEGORÍA 3: FORMAS

Hay tres actividades en esta categoría

1. Snacks con forma

Prepara un snack para Zappy completando las formas de fruta que encajan con cada silueta para crear una rica brocheta.

Usa los botones de flecha para elegir una fruta y pulsa el botón Estrella para seleccionarla.

Relaciona todas las frutas con sus siluetas para completar el snack.



2. Busca gemelas

Juega a un juego de memoria con Zappy emparejando las cartas iguales.

Hay 6 cartas con 3 parejas por ronda. Usa los botones de flecha para elegir una carta y pulsa el botón Estrella para darle la vuelta.

Si las dos cartas coinciden, desaparecerán; si no coinciden, volverán a girarse.



3. Pisa el acelerador

Corre con Zappy hasta la línea de meta y recoge la forma indicada mientras evitas obstáculos y otras formas. Usa los botones de flecha para girar y recoger las formas.

Si Zappy choca con un obstáculo o recoge una forma incorrecta, empezará a dar giros.



CATEGORÍA 4: COLORES

Hay tres actividades en esta categoría

1. Planta flores

Haz crecer un jardín arcoíris con Zappy haciendo que coincida el color del agua con el color de cada flor.

Usa los botones de flecha para mover la manguera a izquierda y derecha y regar las flores.

Cuando una flor esté completamente regada, florecerá.



2. Bolas gigantes

Haz que Zappy atrape las bolas de chicle que caen. Luego elige dos colores para que Zappy haga una pompa.

Usa los botones de flecha para atraparlas. Después, elige 2 bolas de chicle para que Zappy las mastique y sople una burbuja, y adivina de qué color será.

Usa los botones de flecha para elegir y pulsa el botón Estrella para confirmar el color.

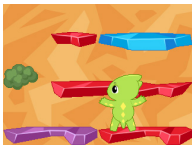


3. Rumbo arcoíris

Ayuda a Zappy a trepar hasta la cima siguiendo el camino del color correcto.

Usa los botones de flecha para moverte y pulsa la flecha arriba o el botón Estrella para subir.

Evita las hormigas que se mueven y continúa avanzando por las rocas del color correcto para llegar hasta arriba.



CATEGORÍA 5: MÚSICA

Hay tres actividades en esta categoría

1. ¡Muévete!

Pulsa los botones de flecha que aparecen en pantalla en el orden correcto para que Zappy baile.

Cada dirección de flecha estará iluminada en la parte inferior, pulsa el botón de flecha correspondiente.



2. ¡De fiesta!

¡Es hora del estilo libre! En este juego no hay movimientos correctos ni incorrectos, solo sigue el ritmo de la música. Mueve los botones de flecha, botones de letras, estrella o triángulo y observa las divertidas animaciones, frases y sonidos de baile.



3. ¡Música, maestro!

Haz música con Zappy.

Selecciona los instrumentos en la parte inferior de la pantalla para que Zappy los toque.

Elige todos los instrumentos que quieras antes de que termine la música.

Usa los botones de flecha para elegir un instrumento y pulsa el botón Estrella para ver a Zappy tocarlo.

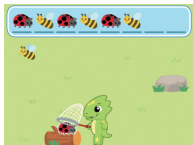


CATEGORÍA 6: LÓGICA

Hay tres actividades en esta categoría

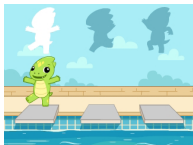
1. Caza bichitos

Ayuda a Zappy a recoger los bichitos para completar el patrón que aparece en pantalla. Usa los botones de flecha para mover a Zappy hasta el bichito correcto y pulsa el botón Estrella para recogerlo.



2. Postura correcta

¡Zappy quiere enseñarte un salto genial!
Zappy hará una pose y tendrás que moverlo hasta el trampolín que tenga la silueta que coincida con esa pose.
Pulsa el botón Estrella para confirmar.
Si aciertas, Zappy hará un salto perfecto al agua. Si no aciertas, simplemente se caerá al agua.



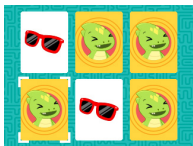
3. Memoria visual

Juega a un juego de memoria con Zappy emparejando las cartas que tengan la misma imagen.

Hay 6 cartas con 3 parejas por ronda.

Usa los botones de flecha para elegir una carta y pulsa el botón Estrella para darle la vuelta.

Si las dos cartas coinciden, desaparecerán; si no coinciden, volverán a girarse.



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.

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 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.eu. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

FENÓMENOS AMBIENTALES

Las descargas electrostáticas pueden provocar un mal funcionamiento del juguete. Si esto ocurre, mantén pulsado el botón de encendido/apagado durante 50 segundos hasta que el dispositivo se apague.

Después, mantén pulsado el botón de encendido/apagado durante 3 segundos para volver a encenderlo. También es posible retirar las pilas y volver a colocarlas antes de encender de nuevo el dispositivo.

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

www.vtech.es

