

vtech®

Manual de instrucciones

DIGIART® **Pizarra luces y colores**



INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar la **Pizarra luces y colores** de **VTech®**! Estamos comprometidos en ofrecer los mejores juguetes para entretener y educar a su hijo.

¡Dibuja y colorea sin parar! Siguiendo las luces e instrucciones el niño podrá dibujar más de 50 formas, objetos y animales.

Disfrutará dibujando y coloreando mientras escucha divertidas melodías. Además podrá usar la plantilla que se incluye dejando volar su imaginación y desarrollando su creatividad.

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

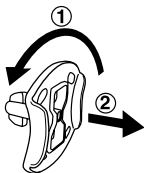
- Un juguete **Pizarra luces y colores** de **VTech®**
- Más de 50 páginas con dibujos para colorear
- Seis pinturas de colores
- Una plantilla con diferentes formas para dibujar
- Un manual de instrucciones
- Dos pilas AA incluidas para demostración

ADVERTENCIA:

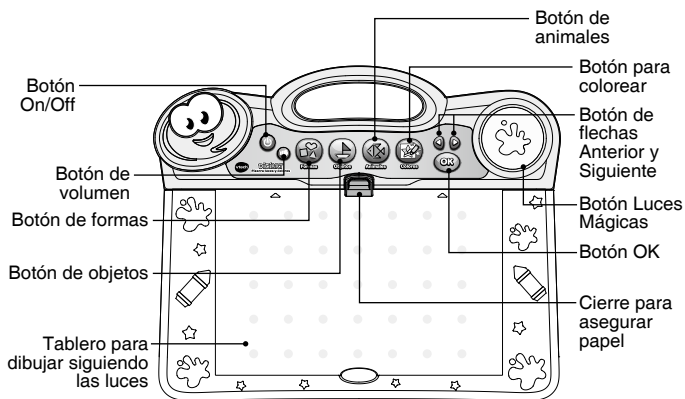
- * Los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres, etiquetas, cierres de seguridad y tornillos de embalaje, no son parte de este juguete y deberían ser desechados por la seguridad de su hijo.
- * Usar bajo la vigilancia de un adulto.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

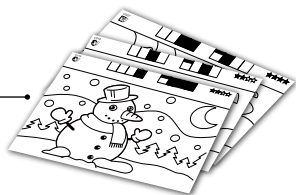
Sistema de sujeción del embalaje:



- ① Gire el plástico en la dirección indicada en la flecha.
- ② Tire del plástico para retirarlo.



Páginas con 50 dibujos para colorear



	Botón On/ Off	Pulsa este botón para apagar o encender la unidad.
	Botón de volumen	Pulsa este botón para ajustar el volumen. Dispone de cuatro niveles.
	Botón de formas	Pulsa este botón para acceder a las formas, después selecciona una de ellas para dibujarla.
	Botón de objetos	Pulsa este botón para acceder a los objetos, después selecciona uno de ellos para dibujarlo.
	Botón de animales	Pulsa este botón para acceder a los animales, después selecciona uno de ellos para dibujarlo.
	Botón Colores	Inserta una página mágica con dibujo para empezar a colorearlo. Mientras coloreas, si pulsas este botón volverás a escuchar las instrucciones desde el principio. Puedes usar el tablero para insertar una página en blanco y disfrutar dibujando libremente mientras suenan diferentes melodías.
	Botón de flecha anterior	En el modo Dibujo Libre, si pulsas este botón de flecha escucharás la melodía anterior. En el Menú, si pulsas este botón volverás a la opción anterior. En los modos Formas, Objetos y Animales y en el modo Colores al pulsar este botón vuelves un paso atrás.

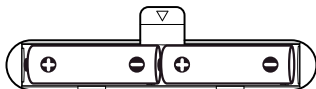
	Botón de flecha siguiente	En el modo Dibujo Libre, si pulsas este botón de flecha escucharás la melodía siguiente. En el Menú, si pulsas este botón irás a la siguiente opción. En los modos Formas, Objetos y Animales y en el modo Colores al pulsar este botón avanzas al siguiente paso.
	Botón OK	En el modo Dibujo Libre, si pulsas este botón podrás ver con puntos de luces diferentes animaciones. En el Menú, si pulsas este botón confirmarás tu elección. En los modos Formas, Objetos y Animales y en el modo Colores al pulsar este botón avanzas al siguiente paso.
	Botón Luces mágicas	En el modo Dibujo Libre, si pulsas este botón podrás ver con puntos de luces diferentes animaciones. En los modos Formas, Objetos y Animales y en el modo Colores al pulsar este botón repite el paso actual.

Activación de modo normal (salir de modo prueba)

1. Pulsa el **botón On/Off** para encender la unidad.
2. Inserta una **página mágica con dibujo** y la unidad comenzará a funcionar en modo normal.

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

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas o pilas recargables (Ni-MH) con carga completa de alta calidad para un mejor rendimiento.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.
- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- 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 debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

CÓMO JUGAR

Pulsa el botón On/Off para encender la unidad.

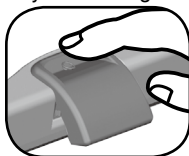
Dibujo en la pizarra con papel blanco:

Posibilidad de usar la pizarra para dibujar usando un papel en blanco sin necesidad de que la pizarra lo reconozca.

El tamaño de las hojas en blanco debería ser de 215 x 165 mm.

No coloques un papel doblado si quieres ver las luces correctamente. Aconsejamos usar papel reciclado para ser respetuoso con el medio ambiente.

Para evitar que el papel se mueva durante el juego utiliza el cierre que dispone el juguete y así lo asegurarás. Su manejo es muy sencillo.



Abrir



Cerrar

Dibujo en la pizarra sin papel:

Posibilidad de dibujar en la pizarra usando un rotulador borrable (de venta por separado).

Para borrar el rotulador de la pizarra utiliza un papel o trapo húmedo.

Nota: No todos los rotuladores se borran bien. Cada vez que uses uno distinto pruébalo en una esquina de la pizarra y comprueba que se borra perfectamente.

Compartimento para guardar dibujos y plantilla:

En la parte trasera de la pizarra se encuentra el compartimento para guardar las pinturas y los dibujos coloreados. También se guarda la plantilla con las diferentes formas y objetos.

Para abrirlo coloca el dedo como indica el dibujo.

Para cerrarlo, alinea la plantilla cuadrando las esquinas.



ACTIVIDADES

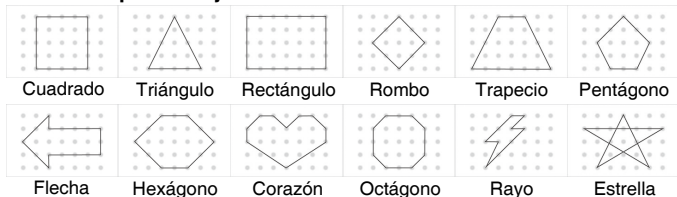
Formas- Une las luces



Pulsa el botón de **Formas** para ir al menú de las diferentes formas. Pulsa en los botones de flechas **Anterior** y **Siguiente** para seleccionar una forma, después pulsa el **botón OK** para empezar a dibujar. Sigue las instrucciones para aprender a dibujarlas.

- Pulsa el **botón OK** o la flecha de Siguiente para ir al siguiente paso y completar el dibujo.
- Pulsa el botón **Luces Mágicas** para repetir el último paso realizado.
- Pulsa el **botón de flecha Anterior** para volver al paso previo.

12 Formas para dibujar:



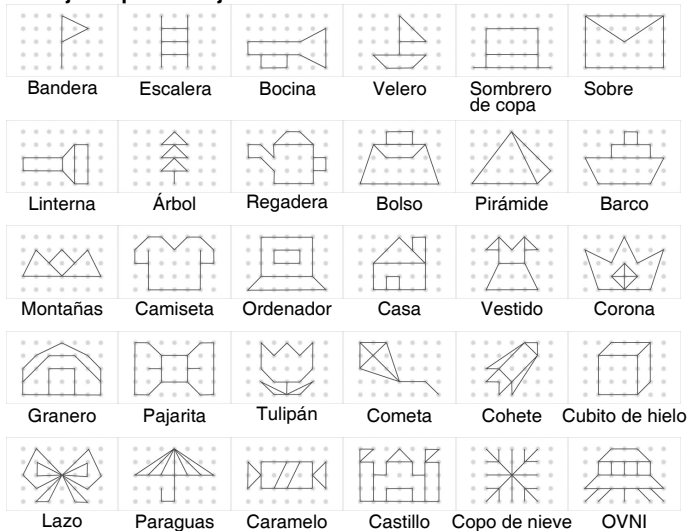
Objetos- Une las luces



Pulsa el botón de **Objetos** para ir al menú de los diferentes objetos. Pulsa en los botones de flechas **Anterior** y **Siguiente** para seleccionar un objeto, después pulsa el **botón OK** para empezar a dibujar. Sigue las instrucciones para aprender a dibujarlos.

- Pulsa el **botón OK** o el botón de flecha **Siguiente** para ir al siguiente paso y completar el dibujo.
- Pulsa el **botón Luces Mágicas** para repetir el último paso realizado.
- Pulsa el **botón de flecha Anterior** para volver al paso previo.

30 Objetos para dibujar:



Animales- Une las luces



Pulsa el **botón de Animales** para ir al menú de los diferentes animales. Pulsa en los botones de flechas **Anterior** y **Siguiente** para seleccionar un animal, después pulsa el **botón OK** para empezar a dibujar. Sigue las instrucciones para aprender a dibujarlos.

- Pulsa el **botón OK** o la flecha de **Siguiente** para ir al siguiente paso y completar el dibujo.
- Pulsa el **botón Luces Mágicas** para repetir el último paso realizado.
- Pulsa el **botón de flecha Anterior** para volver al paso previo.

30 Animales para dibujar:

					
Pez	Caracol	Pato	Zorro	Pájaro	Ballena
					
Foca	Cisne	Ardilla	Medusa	Elefante	Libélula
					
Conejo	Poni	Camello	Gato	Mariquita	Loro
					
Mariposa	Tortuga	Ratón	Ballena azul	Pingüino	Puercoespín
					
Carnero	Cangrejo	León	Mono	Serpiente	Perro

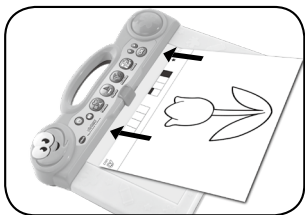
Colores



Inserta una **página mágica** con un dibujo para colorear y empieza la actividad.

Sigue las instrucciones y las luces según te indica el juego. Usa los colores que te sugiere el juego o elige el que tu quieras.

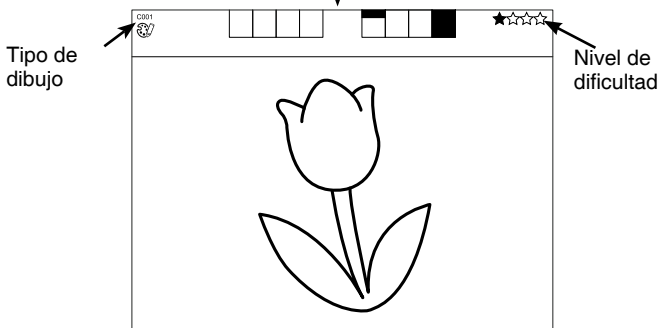
- Pulsa el **botón OK**  o la flecha de **Siguiente**  para ir al siguiente paso y completar el dibujo.
- Pulsa el **botón Luces Mágicas**  para repetir el último paso realizado.
- Pulsa el **botón de flecha Anterior**  para volver al paso previo.



Páginas mágicas para colorear

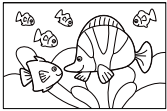
La esquina superior izquierda de la hoja indica el tipo de dibujo y la esquina superior derecha indica el nivel de dificultad.

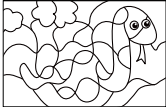
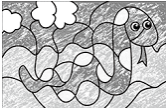
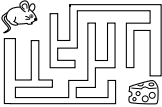
Área mágica con código



Nota: Asegúrate de no dibujar ni colorear en el área mágica con código, ello afectaría al reconocimiento del dibujo.

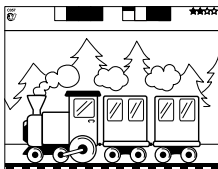
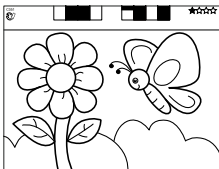
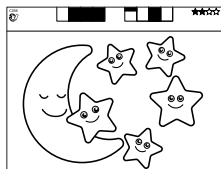
Consta de 3 tipos de dibujos con diferente dificultad:

Tipo	Nivel	Ejemplos
 Colorear	★	
	★★	
	★★★	

 Adivinar el dibujo	★★★★★	 Colorea el dibujo para descubrir el animal u objeto escondido. 
 Dibujo lineal	★★★★★	

Páginas Mágicas para colorear (descarga gratuita)

Disponibles en vtech.es



Cómo imprimir correctamente las Páginas Mágicas:

- Descarga el archivo con las páginas mágicas en tu ordenador.
- Selecciona tamaño de papel "Tamaño actual".
- Asegúrate de que el tamaño del papel es A4.
- Orientación del papel "Horizontal".
- Usa papel estándar para imprimir. La unidad no reconocerá otro tipo de papel como el fotográfico o satinado.
- Asegúrate de que la impresora no está configurada en modo "borrador" o "escala de grises" ya que en estos modos no se usa suficiente tinta negra para que las páginas sean reconocidas posteriormente por la unidad.

- Recorta el dibujo al tamaño correcto para que quepa en el espacio preparado para ello y así el juguete pueda reconocerlo.

Dibujo Libre

Para jugar en el modo libre no insertes ninguna **página mágica**. Usa un papel en blanco o dibuja directamente en la pizarra con rotuladores borrables. Todo irá acompañado de 15 divertidas melodías mientras dibujas y coloreas.

Pulsa el **botón**  o el **botón Luces Mágicas**  para ver dibujos siguiendo las luces.

Pulsa los botones de flechas **Anterior** o **Siguiente**   para escuchar la anterior o siguiente melodía.

Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará tras unos minutos de inactividad.

Batería baja

Cuando las pilas estén casi agotadas, las luces tendrán poca intensidad y acabarán apagándose completamente.

Las pilas deberán ser reemplazadas por un adulto por unas pilas nuevas para un correcto funcionamiento del juguete.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo alejado de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Retire 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 el agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Problema	Solución
La unidad no enciende	Sustituya las pilas por unas nuevas siguiendo las instrucciones.
La unidad da respuestas incorrectas	1. Las pilas podrían estar agotadas. Sustitúyalas por unas nuevas. 2. La humedad podría ser la causante del mal funcionamiento del juguete. Asegúrese de que el juguete y la zona de juego estén completamente secos.
Tamaño de páginas impresas incorrecto o página no reconocible	Siga las instrucciones para imprimir correctamente las páginas.

Si el problema persiste, 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.

**PRODUCTO
LED CLASE 1**



TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com

Tel.: 91 312 07 70

Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:

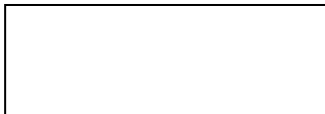
FECHA DE COMPRA:

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO



Para poder atenderle con la mayor brevedad posible,
le agradeceremos especifique a continuación las anomalías
detectadas en el producto, después de haber verificado el
estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.

Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.



**Para buscar más información
acerca de los productos visite
nuestra página web.**

vtech.es



TM & © 2018 VTech Holdings Limited.
Todos los derechos reservados.

Impreso en China.

91-003519-001 (SP)