

vtech[®]

Manual de Instrucciones

GENIO LITTLE APP



© 2014 VTech
Impreso en China
91-009700-005^{SP}

Queridos padres:

En VTech® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades.

Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de VTech® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

Gracias por adquirir el juguete educativo **GENIO LITTLE APP** de **VTech®**.

GENIO LITTLE APP tiene pantalla en color y teclado QWERTY deslizable, para disfrutar de dos modos de juego: como tablet o como portátil. El objetivo es estimular y ampliar la imaginación y creatividad. Incluye 80 actividades que abarcan letras, rimas, sílabas, vocabulario, matemáticas, ciencias, arte, música, lógica y mucho más. Explora y aprende con la mascota del juego. ¡Vamos, adelante!



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un **GENIO LITTLE APP** de **VTech®**
- Un manual de instrucciones

ADVERTENCIAS:

- Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.
- Usar bajo la vigilancia de un adulto.

RETIRAR LA TIRA DE PLÁSTICO

Mientras el juguete esté en su caja, permanecerá conectada una tira de plástico en la parte trasera del mismo, que activa el modo demostración. Al retirar el juguete de la caja, la tira debería desprenderse. Si esto no sucede, por favor, retírela para activar el modo normal de juego.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECCIÓN 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.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

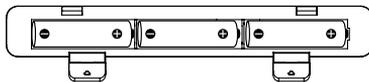
ALIMENTACIÓN

GENIO LITTLE APP funciona con 3 pilas AA o un adaptador de **VTech®** de 7.5V (400mA) o 9V (300mA), de venta por separado. Las pilas AA incluidas en la unidad son con finalidad demostrativa (no son de larga duración).

No olvide retirar las pilas del juguete si va a utilizar adaptador.

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 tres 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 asegúrese de que queda bien instalada.



ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- 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.



ADAPTADOR

Use un adaptador 7.5V  400mA  o 9V  300mA  AC/DC centro positivo de **VTech®** conforme a la norma EN61558 o un adaptador estándar con las mismas características.

CONECTAR EL ADAPTADOR

1. Asegúrese de que la unidad esté apagada.
2. Localice la toma del adaptador.
3. Conecte el adaptador al aparato atravesando la pegatina con el texto “Garantía sólo válida si utiliza el adaptador **VTech®**” y enchúfelo después a la red.
4. Ponga en marcha el juguete.

NOTA: El adaptador no debe permanecer conectado si el aparato no va a ser utilizado durante un largo período de tiempo.

ATENCIÓN

- Utilice solamente un adaptador con las mismas características que el recomendado.
- El juguete no debe ser conectado a más suministros eléctricos de los recomendados en el manual.
- Juguete no recomendado para niños menores de 3 años.
- Use solo el adaptador recomendado para este juguete. Si insertara un adaptador diferente al recomendado, la unidad quedaría inservible y la reparación de la avería no podría ser cubierta por la garantía, al ser producto del mal uso del juguete.
- El adaptador no es un juguete.
- Desconecte el adaptador antes de limpiar el juguete.
- Nunca limpie el juguete con líquidos si el adaptador está enchufado.
- Nunca use más de un adaptador.
- No deje el juguete conectado al adaptador durante largos periodos de tiempo.
- Por favor, revise con frecuencia el adaptador por si el cable, enchufe, carcasa u otras partes pudieran estar dañadas. Si alguna pieza estuviera dañada, no utilice el adaptador hasta repararla.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

DOS MODOS DE JUEGO

Gracias a la pantalla deslizable, hay dos maneras de jugar:

Con la pantalla abajo: Se puede jugar a la mayoría de las actividades.

Con la pantalla arriba: El teclado queda al descubierto, para las actividades de letras y números.

¡Tu **GENIO LITTLE APP** de **VTech®** tiene un teclado QWERTY muy completo!



1. ON/OFF

Para encender el juguete, pulsa este botón. Para apagarlo, púlsalo de nuevo.

2. 27 APLICACIONES

Pulsa los botones de aplicaciones para acceder a las actividades a las que quieres jugar.



3. ELEGIR LAS ACTIVIDADES

Cuando enciendas el juguete, verás una breve introducción antes de entrar en el menú, donde las actividades se sucederán una tras otra. Puedes elegir una de cualquiera de las siguientes formas:

- 1) Pulsa Intro cuando veas la actividad que te gusta.
- 2) Pulsa las flechas para buscar la actividad que quieras y pulsa Intro para confirmar.
- 3) Pulsa cualquier botón de las aplicaciones directamente. Después, las actividades correspondientes a esa aplicación se sucederán en la pantalla. Pulsa Intro cuando aparezca la que quieres o búscala con las flechas y pulsa Intro para confirmar.

4. INICIO



Pulsa este botón siempre que quieras volver al menú principal.

5. NIVEL



Al pulsar este botón, aparecerá en la pantalla un menú de selección. Hay 3 niveles para elegir:

Nivel 1: Actividades para principiantes.

Nivel 2: Actividades para cadetes.

Nivel 3: Actividades para expertos.

6. ESCAPE



Pulsa este botón para ir a la pantalla anterior o salir de la actividad donde te encuentres.

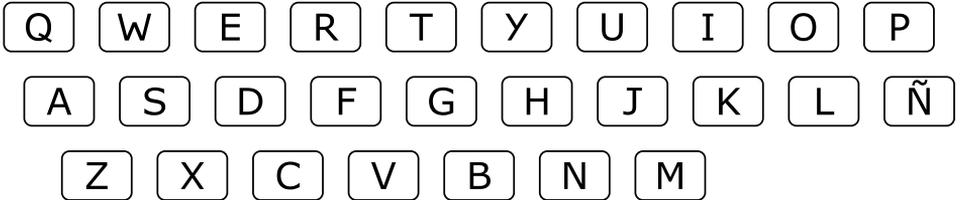
7. CONTRASTE Y VOLUMEN



Para ajustar el volumen y el contraste, pulsa este botón varias veces hasta que aparezca la sección que te interesa. Utiliza las flechas para elegir y pulsa Intro para confirmar. Hay 5 niveles de volumen y 3 de contraste para elegir. El volumen más bajo desactiva el sonido.

8. 27 LETRAS

Pulsa las letras para aprenderlas o para responder en las actividades que así lo requieran. Si mantienes pulsada la tecla Mayúsculas, escribirás en mayúsculas (para las actividades Mi calendario y Mi blog).



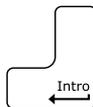
9. 10 NÚMEROS

Pulsa los números para aprenderlos o para responder en las actividades que así lo requieran. Si mantienes pulsada la tecla Mayúsculas y pulsas un número, podrás escribir las letras acentuadas, tanto mayúsculas como minúsculas.



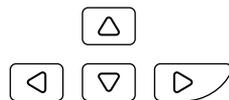
10. INTRO

Pulsa Intro para confirmar tu elección.



11. 4 FLECHAS

Utiliza las flechas para moverte cuando tengas que hacer una elección.



12. SUPRIMIR

Para borrar el carácter que sigue al cursor en Mi calendario. Esta tecla también sirve para borrar tus creaciones en Mi galería.

13. BORRAR

Con esta tecla borrarás el carácter anterior al cursor en Mi calendario y Mi blog.

14. ESPACIO

Esta tecla sirve para introducir un espacio entre las palabras que escribas.

15. MAYÚSCULAS

Mantén pulsada esta tecla al mismo tiempo que las letras para escribirlas en mayúsculas. También sirve para escribir las letras acentuadas y la coma (aparecen en naranja en el teclado).

16. AYUDA

Pulsa esta tecla si necesitas una pista o quieres escuchar de nuevo la pregunta.

17. RESPUESTA

Pulsa esta tecla para averiguar la respuesta en algunas actividades. Pero recuerda: si utilizas esta tecla, no acumularás puntos en esa pregunta.

18. REPETIR

Si necesitas escuchar una instrucción de nuevo, pulsa esta tecla.

19. MI GALERÍA

Pulsa esta tecla para ver el menú de las actividades que se indican a continuación. Elige una de ellas para ver tus creaciones.

A02	Mi acuario	A07	Criaturas raras
A03	Espejito mágico	A08	Dinosaurios raros
A04	¡A pintar!	A09	Noche de teatro
A06	Animales raros	A10	Magia potagia

20. COLORES

En las actividades ¡A pintar! y Noche de teatro, pulsa esta tecla para mostrar u ocultar la paleta de colores. Cuando esté oculta, podrás ver el dibujo entero.

21. ANIMACIÓN

Pulsa esta tecla en cualquier momento para ver una divertida animación en la pantalla.

22. CAMBIO DE NIVEL AUTOMÁTICO

En la mayoría de las actividades, después de dos rondas de respuestas correctas o tras conseguir entre 80 y 100 puntos en cada ronda, la unidad subirá de nivel de forma automática. Cuando completes los 3 niveles, aparecerá en la pantalla una animación y volverás al menú principal.

23. SALVAPANTALLAS

Tras unos instantes de inactividad, aparecerá una animación a modo de salvapantallas. Para volver al juego, pulsa cualquier tecla.

24. DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **GENIO LITTLE APP** de **VTech®** se desconecta automáticamente tras unos instantes de inactividad. Puedes encender de nuevo el juguete pulsando el botón On/Off.

El juguete también se apagará cuando se agoten las pilas. Aparecerá una advertencia en la pantalla para recordar que es necesario reemplazarlas.

ACTIVIDADES

GENIO LITTLE APP de **VTech®** te ofrece un total de 80 actividades para jugar.

Categoría	Aplicación	Número	Actividad
Creatividad	Mascotas	1	Mi perro
		2	Mi acuario
	Espejito mágico	3	Espejito mágico
	Imágenes	4	¡A pintar!
		5	El caleidoscopio
	Animales raros	6	Animales raros
		7	Criaturas raras
		8	Dinosaurios raros
	Magia y teatro	9	Noche de teatro
		10	Magia potagia
	Música	11	El músico aventurero
		12	Concierto de animales
		13	Zona DJ
Lengua	Letras	14	Viaje en globo
		15	Burbujas de letras
		16	Sorpreletras
	Iniciales y vocales	17	Palabras en alta mar para principiantes
		18	Palabras en alta mar para cadetes
		19	Palabras en alta mar para expertos
		20	Viaje de vocales
		21	Balones de letras
	Palabras	22	Une las sílabas - Nivel I
		23	Une las sílabas - Nivel II
		24	Une las sílabas - Nivel III
	Rimas	25	Rimas a pares
		26	Fiesta de rimas para principiantes
		27	Fiesta de rimas para cadetes
		28	Fiesta de rimas para expertos
		29	Rimas rápidas

Lengua	Sílabas	30	Sílabas para principiantes
		31	Sílabas para cadetes
		32	Sílabas para expertos
		33	Sílabas en alta mar - Nivel I
		34	Sílabas en alta mar - Nivel II
		35	Sílabas en alta mar - Nivel III
	Letras perdidas	36	Letras perdidas para principiantes
		37	Letras perdidas para cadetes
38		Letras perdidas para expertos	
Matemáticas	Orden numérico	39	Orden numérico para principiantes
		40	Orden numérico para cadetes
		41	Orden numérico para expertos
	Sumas y restas	42	Mates - Nivel I
		43	Mates - Nivel II
		44	Mates - Nivel III
	Símbolos matemáticos	45	Símbolos matemáticos - Nivel I
46		Símbolos matemáticos - Nivel II	
47		Símbolos matemáticos - Nivel III	
Ciencias	Sonidos de la naturaleza	48	Sonidos misteriosos - Nivel I
		49	Sonidos misteriosos - Nivel II
		50	Sonidos misteriosos - Nivel III
	Animales	51	Descubre a los animales
		52	Aprendiz de detective
		53	Detective experimentado
		54	Maestro detective
		55	Tipos de animales
	Naturaleza	56	Experto en reciclaje
		57	Meteorólogo por un día
58		¿Qué tiempo hace hoy?	
Mente	Por parejas	59	De pesca - Nivel I
		60	De pesca - Nivel II
		61	De pesca - Nivel III
		62	Los invasores
	Series	63	Completa la serie
	Memoria	64	Superparejas
		65	Tiro con arco
		66	¿Qué hay de nuevo?

Retos	Juegos de velocidad	67	Cazador de imágenes
		68	Echando una mano
		69	¡Música, maestro!
	Clasificación	70	Atrapabolas
		71	¿Cuál sobra?
		72	Diferencias
	Lógica	73	Pista de baile
74		Superchef	
Herramientas	Temas sociales	75	Mi calendario
		76	Mi blog
	Don de lenguas	77	Diccionario electrónico
		78	Mi traductor
		79	Club de los idiomas
	Mi galería	80	Mi galería

Categoría 1: Creatividad

Aplicación 1. Mascotas

A01 Mi perro

Diviértete con este encantador perrito. Pulsa las flechas para elegir algo para el perro y pulsa Intro para confirmar.

A02 Mi acuario

¡Crea tu propio acuario! Añade peces y decoraciones. Para añadir más, pulsa Intro y volverás al menú de peces y decoraciones. También puedes dar de comer a los peces o eliminar del acuario aquello que no quieres. ¡Es el acuario más bonito que he visto!

Aplicación 2. Espejito mágico

A03 Espejito mágico

Elige un animal y coloréalo. Después, pulsa las flechas para elegir diferentes espejos. ¡Qué divertido!

Aplicación 3. Imágenes

A04 ¡A pintar!

¿Te gustaría ser pintor? Elige una ilustración. Después, elige los colores con las flechas y pulsa Intro para confirmar. Cuando termines, pulsa de nuevo Intro para ver cómo tu dibujo cobra vida.

A05 El caleidoscopio

Elige una composición y pulsa Intro para verla en el caleidoscopio.

Aplicación 4. Animales raros

A06 Animales raros

¡A divertirse! Vamos a crear animales raros. Pulsa las flechas izquierda o derecha para seleccionar una parte. Después, pulsa las flechas arriba o abajo para cambiar esa parte. Cuando hayas terminado, pulsa Intro y verás cómo tu animal cobra vida.

A07 Criaturas raras

¡A divertirse! Vamos a crear criaturas raras. Pulsa las flechas izquierda o derecha para seleccionar una parte. Después, pulsa las flechas arriba o abajo para cambiar esa parte. Cuando hayas terminado, pulsa Intro y verás cómo tu criatura cobra vida.

A08 Dinosaurios raros

¡A divertirse! Vamos a crear dinosaurios raros. Pulsa las flechas izquierda o derecha para seleccionar una parte. Después, pulsa las flechas arriba o abajo para cambiar esa parte. Cuando hayas terminado, pulsa Intro y verás cómo tu dinosaurio cobra vida.

Aplicación 5. Magia y teatro**A09 Noche de teatro**

Ha llegado el momento de montar tu propia minioobra de teatro. Pulsa las flechas para elegir los actores y la escena. Después, coloréalos como en ¡A pintar! Cuando hayas terminado, pulsa Intro y disfruta del espectáculo!

A10 Magia potagia

¡Damas y caballeros, magia potagia! Usa las flechas para elegir 3 objetos y ver el resultado final. Después, coloréalo.

Aplicación 6. Música**A11 El músico aventurero**

¡Vamos a experimentar con la música! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir un lugar. Después, pulsa las letras, números, las flechas o Intro para mezclar sonidos con la melodía.

A12 Concierto de animales

¡Vamos a ver un concierto de animales! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una canción. También puedes elegirla pulsando un número. Después, elige un animal para que cante y baile la canción elegida.

A13 Zona DJ

¡Qué divertido es ser DJ! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una canción. También puedes elegirla pulsando un botón. Pulsa las flechas derecha e izquierda para ajustar el tempo, y las flechas arriba y abajo para ajustar el tono.

Categoría 2: Lengua**Aplicación 7. Letras****A14 Viaje en globo**

¡Vamos a viajar en globo! Usa las flechas y pulsa Intro para emparejar mayúsculas y minúsculas.

A15 Burbujas de letras

¿Te gustan las burbujas? Mira, nuestra mascota está soplando burbujas de colores. Pulsa las letras que se corresponden con las burbujas que aparecen en la pantalla y aprende su nombre.

A16 Sorpreletras

¡Vaya, un regalo! ¿Sabes de qué se trata? Escucha atentamente y descubre qué letra es. ¡Lo conseguiste!

Aplicación 8. Iniciales y vocales

A17 Palabras en alta mar para principiantes

¡Bienvenido! ¡Mira los barcos que pasan! Identifica cada barco que llega al puerto encontrando la palabra que empieza por la inicial dada. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A18 Palabras en alta mar para cadetes

¡A navegar, cadetes! Identifica cada barco que llega al puerto encontrando la palabra que empieza por la inicial dada. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A19 Palabras en alta mar para expertos

¡Hola, experto! Identifica cada barco que llega al puerto encontrando la palabra que empieza por la inicial dada. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A20 Viaje de vocales

Identifica los barcos que llegan al puerto encontrando la palabra que contiene la vocal dada. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar. ¡Hurra!

A21 Balones de letras

Escucha con atención y encuentra la letra que completa la palabra. Puedes usar las flechas e Intro para jugar o pulsar la letra correcta directamente.

Aplicación 9. Palabras

A22 Une las sílabas - Nivel I

Escucha atentamente la sílaba que completa la palabra dada. Usa las flechas y pulsa Intro para formar la palabra.

A23 Une las sílabas - Nivel II

¡Esto es para ti, cadete! Escucha atentamente la sílaba que completa la palabra dada. Usa las flechas y pulsa Intro para formar la palabra.

A24 Une las sílabas - Nivel III

¡Esto es para ti, experto! Escucha atentamente la sílaba que completa la palabra dada. Usa las flechas y pulsa Intro para formar la palabra.

Aplicación 10. Rimas

A25 Rimas a pares

Usa las flechas para elegir una palabra y aprende rimas.

A26 Fiesta de rimas para principiantes

¿Te gustaría unirse a nuestra fiesta de rimas? Encuentra la palabra que rima con la palabra dada lo más rápido que puedas. ¡Pulsa Intro para atraparla cuando pase por la pantalla!

A27 Fiesta de rimas para cadetes

¡Cadetes, vamos a divertirnos en la fiesta de rimas! Encuentra la palabra que rima con la palabra dada lo más rápido que puedas. ¡Pulsa Intro para atraparla cuando pase por la pantalla!

A28 Fiesta de rimas para expertos

¡La fiesta de rimas es divertidísima! Encuentra la palabra que rima con la palabra dada lo más rápido que puedas. ¡Pulsa Intro para atraparla cuando pase por la pantalla!

A29 Rimas rápidas

Escucha la palabra con atención. Después, teclea la que rima con ella antes de que desaparezca.

Aplicación 11. Sílabas

A30 Sílabas para principiantes

Aprende a separar las palabras por sílabas con nuestra mascota. Pulsa Intro para aprender las sílabas una a una.

A31 Sílabas para cadetes

¡Esto es para ti, cadete! Aprende a separar las palabras por sílabas con nuestra mascota. Pulsa Intro para aprender las sílabas una a una.

A32 Sílabas para expertos

¡Esto es para ti, experto! Aprende a separar las palabras por sílabas con nuestra mascota. Pulsa Intro para aprender las sílabas una a una.

A33 Sílabas en alta mar - Nivel I

¡Vamos a ver cuánto sabes de sílabas! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la palabra que tiene el número de sílabas correcto.

A34 Sílabas en alta mar - Nivel II

¡Esto es para vosotros, cadetes! ¡Vamos a ver cuánto sabes de sílabas! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la palabra que tiene el número de sílabas correcto.

A35 Sílabas en alta mar - Nivel III

¡Esto es para ti, experto! ¡Vamos a ver cuánto sabes de sílabas! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la palabra que tiene el número de sílabas correcto.

Aplicación 12. Letras perdidas

A36 Letras perdidas para principiantes

La piscina está llena de letras. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la letra que completa la palabra de la pantalla.

A37 Letras perdidas para cadetes

¡Hay más letras en la piscina! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la letra que completa la palabra de la pantalla.

A38 Letras perdidas para expertos

¡Ya eres un experto! ¡Hay aún más letras en la piscina! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la letra que completa la palabra de la pantalla.

Categoría 3: Matemáticas

Aplicación 13. Orden numérico

A39 Orden numérico para principiantes

¡Acompaña al perrito a la piscina! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir el número que completa la secuencia, del 1 al 20. ¡Empecemos!

A40 Orden numérico para cadetes

¡Qué bien verte de nuevo, cadete! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir el número que completa la secuencia de pares e impares. ¡Adelante!

A41 Orden numérico para expertos

¡Lo estás haciendo muy bien, experto! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir el número que completa la secuencia del 1 al 99. ¡Puedes conseguirlo!

Aplicación 14. Sumas y restas

A42 Mates - Nivel I

Tenemos que ayudar al perrito a cruzar el mar. ¿Podrías resolver la suma para que se derrita el hielo? Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A43 Mates - Nivel II

¡Oh, no, el hielo bloquea el paso al perrito! Debes resolver la suma o la resta para que se derrita el hielo. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A44 Mates - Nivel III

¡Qué hielo tan grande! Debes resolver la suma o la resta para que se derrita el hielo. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Aplicación 15. Símbolos matemáticos

A45 Símbolos matemáticos - Nivel I

Qué divertido es nadar. Ayuda al perrito a elegir el símbolo que completa la operación pulsando las flechas e Intro.

A46 Símbolos matemáticos - Nivel II

¡Aquí estamos de nuevo, cadetes! Ayuda al perrito a elegir el símbolo que completa la operación pulsando las flechas e Intro.

A47 Símbolos matemáticos - Nivel III

¡Vamos, experto! Ayuda al perrito a elegir el símbolo que completa la operación pulsando las flechas e Intro.

Categoría 4: Ciencias

Aplicación 16. Sonidos de la naturaleza

A48 Sonidos misteriosos - Nivel I

Hay muchos sonidos diferentes en la naturaleza. ¿Adivinas de cuál se trata? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la imagen que corresponde con el sonido que has escuchado.

A49 Sonidos misteriosos - Nivel II

Hay muchos sonidos diferentes en la naturaleza. ¿Adivinas de cuál se trata? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la imagen que corresponde con el sonido que has escuchado. ¡Ánimo, cadete!

A50 Sonidos misteriosos - Nivel III

Hay muchos sonidos diferentes en la naturaleza. ¿Adivinas de cuál se trata? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la imagen que corresponde con el sonido que has escuchado. ¡Expertos, podéis conseguirlo!

Aplicación 17. Animales

A51 Descubre a los animales

Vamos a conocer las partes de algunos animales. Usa las flechas y pulsa Intro para aprenderlas.

A52 Aprendiz de detective

¿Conoces las partes de los animales? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la parte que se corresponde con la que has visto en la imagen. Elige una entre 3.

A53 Detective experimentado

¿Conoces las partes de los animales? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la parte que se corresponde con la que has visto en la imagen. Elige una entre 4.

A54 Maestro detective

¿Conoces las partes de los animales? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir la parte que se corresponde con la que has visto en la imagen. Elige una entre 5.

A55 Tipos de animales

Existen distintos tipos de animales. ¿Sabrías clasificarlos? Escucha el enunciado con atención. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir el tipo de animal que has escuchado.

Aplicación 18. Naturaleza**A56 Experto en reciclaje**

¡Vamos a ayudar a nuestra mascota a proteger el medio ambiente! Observa con atención la categoría del contenedor, después, elige el objeto correcto que va en él. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A57 Meteorólogo por un día

¿Quieres conocer las maravillas del tiempo? Elige el viento, la temperatura o la humedad con las flechas izquierda y derecha. Elige la intensidad de cada uno con las flechas arriba y abajo.

A58 ¿Qué tiempo hace hoy?

El tiempo es variable. Ayuda al perrito a encontrar los objetos adecuados para cada condición meteorológica. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Categoría 5: Mente**Aplicación 19. Por parejas****A59 De pesca - Nivel I**

¿Te gusta pescar? Usa las flechas y pulsa Intro para atrapar el pez del mismo tipo que el que has visto. ¡Atrapa el máximo posible!

A60 De pesca - Nivel II

¡Pescar es tan divertido! Usa las flechas y pulsa Intro para atrapar los peces que sean del mismo tipo que el que has visto. Ahora se mueven más rápido, ¡así que date prisa!

A61 De pesca - Nivel III

¡Hola, pescador experto! Usa las flechas y pulsa Intro para atrapar los peces que sean del mismo tipo que el que has visto. Ahora se mueven más rápido, ¡así que date prisa!

A62 Los invasores

¡Perrito patrullando! Atrapa los monstruos marinos que sean del mismo color que el que has visto para proteger al perrito. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar. ¡Date prisa!

Aplicación 20. Series**A63 Completa la serie**

Mira las imágenes con atención. Después, encuentra el elemento que completa la serie. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Aplicación 21. Memoria

A64 Superparejas

Los perritos se pasan objetos el uno al otro. ¿Sabes qué objeto has visto? Si consigues más de 80 puntos dos rondas seguidas, ¡subirás de nivel! Cuanto más alto sea el nivel, más difícil será distinguir los objetos.

A65 Tiro con arco

¿Tienes buena puntería? Alcanza la imagen que se corresponde con la que acabas de ver. Usa las flechas derecha e izquierda para jugar. Hay 5 preguntas por ronda. Si consigues más de 80 puntos en dos de ellas, ¡subirás de nivel!

A66 ¿Qué hay de nuevo?

El perrito te enseñará varios objetos. ¿Sabrías decir cuál se ha añadido? Usa las flechas y pulsa Intro para jugar. Si consigues más de 80 puntos en dos de ellas, ¡subirás de nivel! A medida que subas de nivel, habrá más y más objetos.

Categoría 6: Retos

Aplicación 22. Juegos de velocidad

A67 Cazador de imágenes

¡Vamos a entrenar la mente! Mira el dibujo con atención. ¿La siguiente imagen es igual que la última que has visto? Usa las flechas izquierda y derecha para jugar. Si consigues más de 80 puntos dos rondas seguidas, ¡subirás de nivel!

A68 Echando una mano

En esta actividad se incluyen cuatro minijuegos:

- A. Pesca: Cuando veas que el pez ha picado el anzuelo, pulsa Intro cuanto antes. No tardes, o el pez se comerá el cebo y huirá.
- B. Cerrar el grifo: Necesitas llenar un cubo de agua, pero debes cerrar el grifo antes de que rebose. Pulsa Intro para cerrar el grifo.
- C. Inflar un globo: El perrito necesita que le ayudes a inflar globos. Pulsa Intro justo antes de que el globo explote.
- D. Explotar un globo: El objetivo se moverá rápido por la pantalla. Pulsa Intro cuando esté sobre el globo para explotarlo.

A69 ¡Música, maestro!

¡Vamos a tocar la batería! Escucha la melodía y pulsa izquierda, derecha y arriba para tocar la batería justo cuando el objeto toque la línea roja.

Aplicación 23. Clasificación

A70 Atrapabolas

Veamos cuántas bolas puedes atrapar en 60 segundos. Usa las flechas izquierda y derecha para clasificar las bolas según su color lo más rápido que puedas. Si consigues más de 80 puntos dos rondas seguidas, ¡subirás de nivel! Las bolas irán cada vez más rápido a medida que subas de nivel.

A71 ¿Cuál sobra?

Las cosas se pueden clasificar en frutas, material de papelería, etc. Encuentra el objeto que no pertenece a la misma categoría que los demás. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A72 Diferencias

Mira las dos imágenes con atención y encuentra en qué se diferencian. Usa las flechas para mover la flecha de la pantalla hasta donde esté la diferencia y pulsa Intro para confirmar.

Aplicación 24 . Lógica

A73 Pista de baile

¡Bailar es tan divertido! Mira los movimientos del perrito con atención y memorízalos. Después, usa las flechas para repetirlos. El juego comenzará con dos movimientos, e irá aumentando el número a medida que aciertes. Cuando consigas 10 movimientos, ¡habrás completado el juego!

A74 Superchef

El perrito tiene hambre. Sigue los pasos del chef para hacer deliciosas recetas. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Categoría 7: Herramientas

Aplicación 25. Temas sociales

A75 Mi calendario

Aprende a organizarte. Pulsa las flechas izquierda y derecha para elegir un día. Pulsa las letras y los números para escribir. Después, pulsa Intro para elegir guardar o borrar lo que has introducido en ese día.

Nota: No apagues la unidad antes de guardar, o perderás la información introducida.

A76 Mi blog

Practica mecanografía con tu propio blog. Pulsa las flechas izquierda y derecha para elegir un blog y después teclea el texto que aparece en pantalla.

Aplicación 26. Don de lenguas

A77 Diccionario electrónico

Cada palabra tiene una definición. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una palabra. Después, escucharás su definición y verás una animación para ayudarte a recordarla.

A78. Mi traductor

Aquí puedes aprender palabras en inglés. Elige una palabra en español con las flechas y pulsa Intro para aprenderla en inglés.

A79 Club de los idiomas

Comprueba cuántas palabras conoces en inglés. Verás una palabra en inglés, después tendrás que encontrar su equivalente en español. Usa las flechas y pulsa Intro para confirmar.

Aplicación 27. Mi galería

A80 Mi galería

Veamos las obras en que has estado trabajando. Aquí puedes ver tus creaciones de las actividades Mi acuario, Espejito mágico, ¡A pintar!, Animales raros, Criaturas raras, Dinosaurios raros, Noche de teatro y Magia potagia.

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.

ADVERTENCIA:

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque **GENIO LITTLE APP** no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un teclado durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

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

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

VTech® Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de las posibles pérdidas y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. El uso de este software es responsabilidad exclusiva del usuario y por tanto, **VTech**® Electronics y sus distribuidores no se responsabilizan de reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso del mismo. **VTech**® Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.





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.

