

vtech[®]

Manual de Instrucciones

TABLET LITTLE APP



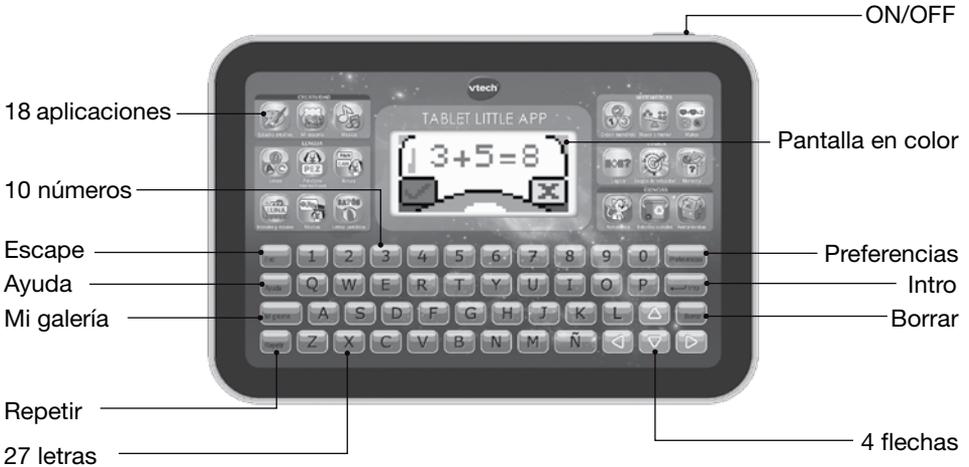
Queridos padres:

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 **TABLET LITTLE APP** de **VTech®**. **TABLET LITTLE APP** está desarrollado con tecnología de vanguardia y pantalla en color. A través de 60 actividades de distintas materias (lengua, vocabulario, matemáticas, ciencias, creatividad, lógica...), estimula y expande la imaginación. Explora y aprende con la mascota del juego. ¡Vamos, adelante!



INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un **TABLET 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.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

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.

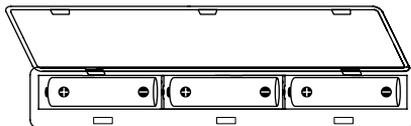
SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE:



ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

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.



CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

¡Tu **TABLET 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. **18 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. **PREFERENCIAS:** Para ajustar el volumen y el contraste, o desactivar la música de fondo, 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.

5. **27 LETRAS:** Pulsa las letras para aprenderlas o para responder en las actividades que así lo requieran.



6. **10 NÚMEROS:** Pulsa los números para aprenderlos o para responder en las actividades que así lo requieran.



7. **INTRO:** Pulsa Intro para confirmar tu elección.



8. **BORRAR:** Pulsa este botón para borrar tus creaciones en “Mi galería”.



9. **4 FLECHAS:** Utiliza las flechas para moverte cuando tengas que hacer una elección.



10. **AYUDA:** Pulsa este botón si necesitas una pista o quieres escuchar de nuevo la pregunta.



11. **REPETIR:** Si necesitas escuchar una instrucción de nuevo, pulsa este botón.



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



13. **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.



A01 Magia potagia	A02 Espejito mágico
A03 ¡A pintar!	A04 Mi acuario

14. 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.

A07 ¡Música, maestro!	A21 Viaje de vocales	A44 Cazador de imágenes	A45 Atrapabolas
A46 ¿Qué hay de nuevo?	A48 Superparejas	A50 Tiro con arco	A51 Fíjate y recuerda

15. SALVAPANTALLAS

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

16. DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **TABLET 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

TABLET LITTLE APP de **VTech®** te ofrece un total de 60 actividades para jugar.

Categoría	Aplicación	Número	Actividad
Creatividad	Estudio creativo	1	Magia potagia
		2	Espejito mágico
		3	¡A pintar!
	Mi acuario	4	Mi acuario
	Música	5	El músico aventurero
		6	Concierto de animales
		7	¡Música, maestro!
		8	Zona DJ
Lengua	Letras	9	Viaje en globo
		10	Burbujas de letras
		11	Sorpreletras
	Palabras maravillosas	12	Palabras para principiantes
		13	Palabras para cadetes
		14	Palabras para expertos
	Rimas	15	Fiesta de rimas para principiantes
		16	Fiesta de rimas para cadetes
		17	Fiesta de rimas para expertos
	Iniciales y vocales	18	Palabras en alta mar para principiantes
		19	Palabras en alta mar para cadetes
		20	Palabras en alta mar para expertos
		21	Viaje de vocales
	Sílabas	22	Une la sílabas - Nivel I
		23	Une la sílabas - Nivel II
		24	Une la sílabas - Nivel III

Lengua	Letras perdidas	25	Letras perdidas para principiantes
		26	Letras perdidas para cadetes
		27	Letras perdidas para expertos
Matemáticas	Orden numérico	28	¡A contar!
		29	Orden numérico para principiantes
		30	Orden numérico para cadetes
		31	Orden numérico para expertos
	Mayor y menor	32	Más y menos para principiantes
		33	Más y menos para cadetes
		34	Más y menos para expertos
	Mates	35	Mates - Nivel I
		36	Mates - Nivel II
37		Mates - Nivel III	
Lógica	Lógica	38	De pesca - Nivel I
		39	De pesca - Nivel II
		40	De pesca - Nivel III
		41	Completa la serie - Nivel I
		42	Completa la serie - Nivel II
		43	Completa la serie - Nivel III
	Juegos de velocidad	44	Cazador de imágenes
		45	Atrapabolas
		46	¿Qué hay de nuevo?
		47	Echando una mano
	Memoria	48	Superparejas
		49	Pista de baile
		50	Tiro con arco
51		Fíjate y recuerda	
Ciencias	Naturaleza	52	Descubre a los animales
		53	Aprendiz de detective
		54	Detective experimentado
		55	Maestro detective
	Estudios sociales	56	Perro en apuros
		57	Experto en reciclaje
	Herramientas	58	Previsión del tiempo
		59	¿Tienes planes?
60		Mi galería	

Categoría 1: Creatividad

Aplicación 1. Estudio creativo

A01 Magia potagia

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

A02 Espejito mágico

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

A03 ¡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.

Aplicación 2. Mi acuario

A04 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 3. Música

A05 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.

A06 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.

A07 ¡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. Si obtienes 80 puntos o más en dos rondas, ¡subirás de nivel!

A08 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 4. Letras

A09 Viaje en globo

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

A10 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.

A11 Sorpreletras

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

Aplicación 5. Palabras maravillosas

A12 Palabras para principiantes

¡Vamos a empezar, principiantes! Aprende palabras maravillosas con el perrito. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una palabra. Después aparecerá una animación para que la recuerdes mejor.

A13 Palabras para cadetes

¡Qué bien verte de nuevo, cadete! Aprende palabras un poco difíciles con el perrito. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una palabra. Después aparecerá una animación para que la recuerdes mejor.

A14 Palabras para expertos

¡Hola, experto! Aprende palabras aún más difíciles con el perrito. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir una palabra. Después aparecerá una animación para que la recuerdes mejor.

Aplicación 6. Rimas

A15 Fiesta de rimas para principiantes

¡Bienvenido, principiante! ¿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!

A16 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!

A17 Fiesta de rimas para expertos

¡Qué fiesta tan divertida! Encuentra la palabra que rima con la palabra dada lo más rápido que puedas. ¡Pulsa Intro para atraparla cuando pase por la pantalla!

Aplicación 7. Iniciales y vocales

A18 Palabras en alta mar para principiantes

¡Bienvenido, principiante! ¡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.

A19 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.

A20 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.

A21 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. Si obtienes 80 puntos o más dos rondas seguidas, subirás de nivel. ¡Hurra!

Aplicación 8. Sílabas

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 9. Letras perdidas

A25 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.

A26 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.

A27 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 10. Orden numérico

A28 ¡A contar!

Vamos a jugar a contar con el perrito. Pulsa un número y cuenta con él. Uno, dos, tres... ¡Genial!

A29 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!

A30 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!

A31 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 11. Mayor y menor

A32 Más y menos para principiantes

¿Te gustaría jugar con el perrito? Usa las flechas y pulsa Intro para elegir el lado que tiene más o que tiene menos.

A33 Más y menos para cadetes

¡Qué divertido es este juego! Escucha con atención, después usa las flechas y pulsa Intro para elegir el lado correcto. ¡No te rindas!

A34 Más y menos para expertos

¡Eres todo un experto! Escucha con atención y elige el número más alto o más bajo. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Aplicación 12. Mates

A35 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.

A36 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.

A37 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.

Categoría 4: Lógica

Aplicación 13. Lógica

A38 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!

A39 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!

A40 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!

A41 Completa la serie - Nivel I

Verás una secuencia de figuras en la que falta una. Ayuda al perrito a encontrar la figura que completa la serie. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A42 Completa la serie - Nivel II

Verás una secuencia de seis figuras en la que falta una. Ayuda al perrito a encontrar la figura que completa la serie. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A43 Completa la serie - Nivel III

Verás una secuencia de ocho figuras en la que faltan dos. Mira la pantalla con atención y ayuda al perrito a encontrar las figuras que completan la serie. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

Aplicación 14. Juegos de velocidad

A44 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!

A45 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.

A46 ¿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.

A47 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.

Aplicación 15. Memoria**A48 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.

A49 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!

A50 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!

A51 Fíjate y recuerda

Observa los objetos con atención y recuerda el orden. Usa las flechas y pulsa Intro para intercambiar el orden de los objetos y ponerlos en el orden original. Si consigues 80 puntos o más en dos rondas seguidas, ¡subirás de nivel!

Categoría 5: Ciencias**Aplicación 16. Naturaleza****A52 Descubre a los animales**

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

A53 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.

A54 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.

A55 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.

Aplicación 17. Estudios sociales**A56 Perro en apuros**

¿Podrías ayudar al perrito? Escúchalo con atención y atiende sus necesidades. Usa las flechas y pulsa Intro para elegir lo que más le conviene.

A57 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.

Aplicación 18. Herramientas**A58 Previsión del tiempo**

Elige un día de la semana y mira qué tiempo hará. Usa las flechas y pulsa Intro para jugar.

A59 ¿Tienes planes?

¡El perrito tiene mucho que hacer esta semana! Usa las flechas y pulsa Intro para elegir un día y ver qué hará nuestra mascota.

A60 Mi galería

Veamos las obras en que has estado trabajando. Aquí puedes ver tus trabajos de las actividades creativas.

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 **TABLET 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.

