

nickelodeon



Manual de instrucciones

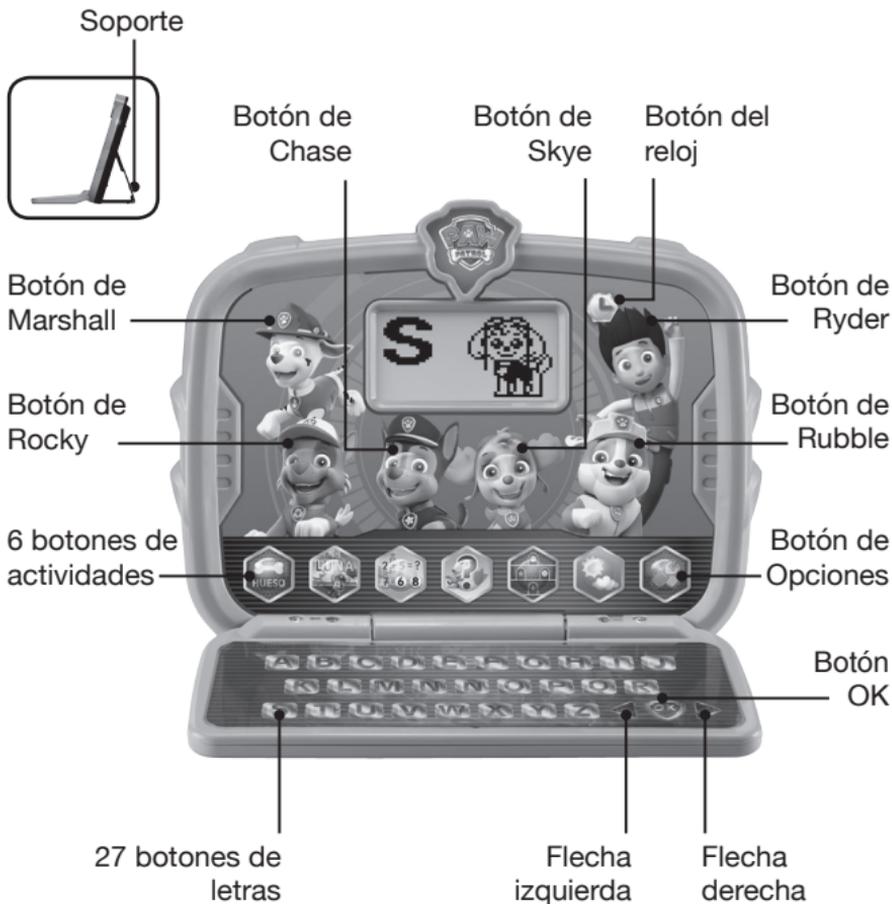
El portátil educativo de la Patrulla Canina



©&TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

INTRODUCCIÓN

¡Gracias por comprar **El portátil educativo de la Patrulla Canina**, de **VTech**! Sus seis entretenidas actividades enseñan letras, a deletrear, sumas y restas, memoria, figuras y vocabulario sobre el tiempo, y los seis botones de personajes muestran divertidas animaciones y efectos de sonido. ¡Prepárate para una aventura de aprendizaje con la Patrulla Canina!



INCLUIDO EN EL EMBALAJE

- El portátil educativo de la Patrulla Canina
- Guía de inicio rápido

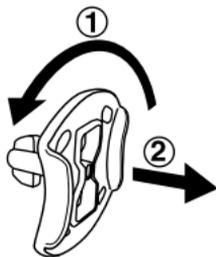
ADVERTENCIA:

- 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:

Conserve el manual. Contiene información importante.

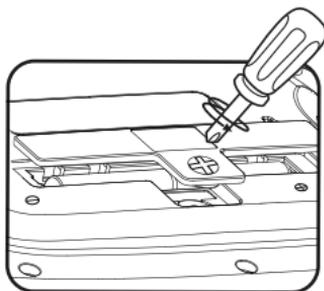
Sistema de sujeción del embalaje:



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

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Encontrará el compartimento de las pilas en la parte inferior del mismo.
3. Si hay pilas instaladas en la unidad, extráigaslas tirando de uno de los extremos.



- Coloque 2 pilas AA (AM-3/LR6) nuevas según muestra el dibujo. Para un mejor rendimiento se recomienda pilas alcalinas o baterías de Ni-MH (níquel-hidruro metálico) totalmente cargadas.
- 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

- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.
- No intente recargar pilas normales.

VTech se preocupa por nuestro planeta.

- VTech le anima 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.
- 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.



CARACTERÍSTICAS

1. Teclado desplegable

Abre el teclado para empezar a jugar, y ciérralo cuando quieras apagar el juguete.



2. Botón del reloj

Pulsa este botón para mostrar la hora o para activar la unidad si se encuentra en el modo de desconexión automática.

3. Botones de actividades



Con estos botones puedes elegir los 6 juegos del portátil educativo para empezar a jugar.

4. Botones de personajes



Presiona los botones de Marshall, Rocky, Chase, Skye, Rubble y Ryder para escuchar divertidas voces y ver sus animaciones.

5. Botones de letras

Pulsa las letras en el teclado para aprenderlas o para responder durante los juegos.

6. Flechas Izquierda y Derecha

Usa estas flechas cuando quieras moverte por la pantalla o elegir una opción.

7. Botón OK

Presiona este botón para confirmar una selección.

8. Botón de Opciones

En el menú de opciones puedes moverte con las flechas izquierda o derecha para elegir.

A. Opciones de la hora

Pulsa las flechas izquierda o derecha para elegir el formato de la hora y después pulsa el botón OK para confirmar.



B. Esfera del reloj

Como en muchos relojes, puedes cambiar la imagen que acompaña a la hora. Elige entre las seis opciones del reloj y pulsa el botón OK para confirmar.



C. Reloj de cuco

Pulsa las flechas izquierda o derecha para activar o desactivar esta función y pulsa el botón OK para confirmar. Cuando esté habilitado el reloj de cuco, éste sonará cada hora cuando el juguete esté en el modo de desconexión automática. Para garantizar tu descanso, sólo se activará dentro del horario de siete de la mañana a siete de la tarde.



D. Alarma

Elige con las flechas izquierda o derecha uno de los tres tonos de alarma, y pulsa el botón OK para confirmar.



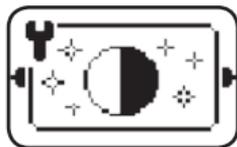
E. Volumen

Usa la flecha izquierda para reducir el volumen o pulsa la flecha derecha para subir el volumen. Presiona el botón OK para confirmar el nivel de volumen elegido.



F. Contraste de pantalla

Puedes reducir el contraste de la pantalla pulsando la flecha izquierda, o subirlo con la flecha derecha. Pulsa el botón OK para confirmar.



G. Música de fondo On/Off

En esta opción puedes activar o quitar la música de fondo mientras juegas.

9. Desconexión automática

Para preservar la duración de las pilas, el juguete se desconectará de forma automática tras unos 45 segundos sin interactuar. Pulsa el botón del reloj o abre el teclado para encenderlo de nuevo.

10. Pilas bajas

La unidad también se desconectará automáticamente cuando la carga de las pilas sea muy baja. Una advertencia aparecerá en la pantalla para avisarte de que debes cambiar las pilas.

11. Soporte

El juguete tiene un soporte en la parte posterior para apoyarlo en una mesa o sobre una superficie plana.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Al usar el juguete por primera vez, debes desactivar el Modo Demostración. Para hacerlo, abre el teclado y pulsa a la vez estos tres botones durante un

segundo: **¡Huesiletras!**  + **Flecha Izquierda**  + **Botón**

OK  Escucharás tres pitidos al desactivarse el Modo Demostración.

Pulsa las Flechas Izquierda o Derecha para seleccionar el formato de hora que prefieras y presiona el botón OK para confirmar. Una vez que hayas completado los ajustes de hora, aparecerá una marca de verificación que confirmará tu elección.



ACTIVIDADES

1. ¡Huesiletras!

¡Aprendamos cosas sobre Bahía Aventura! Pulsa cualquier tecla de letras para escuchar nuevo vocabulario.

Pulsa también los seis botones de personajes durante esta actividad para escuchar sus nombres e iniciales y ver una animación suya.



2. Letras a la carrera

¡Los cachorros de la Patrulla Canina están compitiendo en una carrera! Pulsa las letras del teclado tan rápido como puedas para ayudar a Chase a ganar.



Presiona los botones de personajes en el juego y oirás cómo se deletrean sus nombres mientras aparece una animación.

3. Sumas y Restas

¡Elige las respuestas correctas a las operaciones matemáticas para salvar al Capitán Turbot! Pulsa las flechas izquierda o derecha para elegir la respuesta y pulsa el botón OK para confirmar.



Pulsa los seis botones de personajes para ver una animación suya durante el juego.

4. Empareja las huellas

Ayuda a Skye a emparejar cada huella con su animal correcto. Pulsa las flechas izquierda o derecha para elegir la huella correcta y pulsa el botón OK para confirmar.



Presiona los botones de personajes en el juego para ver sus insignias.

5. Laberinto de figuras

Para encontrar al pequeño alienígena, debes pasar por las puertas con las mismas figuras, ya que están conectadas entre ellas. Pulsa las flechas izquierda o derecha para mover a Skye y pulsa el botón OK para confirmar.



Pulsa también los seis botones de personajes durante esta actividad para escuchar los nombres de las figuras.

6. El tiempo de Bahía Aventura

Ayuda a Bahía Aventura a prepararse para distintos tipos de clima. Pulsa las flechas izquierda o derecha para elegir la respuesta correcta a las preguntas y pulsa el botón OK para confirmar tu respuesta.



Presiona uno de los seis botones de personajes durante el juego para ver animaciones de la Patrulla Canina relacionadas con el tiempo.

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.
6. Recomendamos cambiar las pilas por unas nuevas si el juguete no funciona correctamente

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 de la página web vtech.es. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

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

www.vtech.es

