

**Fisher-Price®**

**W8782**



Guardar estas instrucciones para futura referencia ya que contienen información de importancia acerca de este juguete.

Funciona con tres pilas AA, incluidas.

Atención: las pilas que incorpora el juguete son sólo a efectos de demostración.

Recomendamos sustituirlas por nuevas pilas alcalinas al adquirir el juguete.

La sustitución de las pilas debe ser realizada por un adulto.

Para la sustitución de las pilas se necesita un destornillador de estrella (no incluido).

**[www.fisher-price.com/es](http://www.fisher-price.com/es)**

# Limpieza y mantenimiento

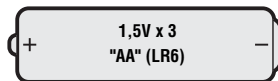
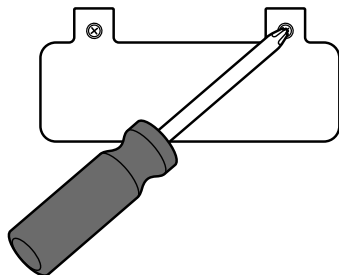
- Limpiar el juguete pasándole un paño mojado con agua y jabón neutro. No sumergirlo.
- Este juguete no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto.
- Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto a la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.



Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. [cservice.spain@mattel.com](mailto:cservice.spain@mattel.com).  
Tel: 933067939; <http://www.service.mattel.com/es>.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.

# Sustitución de las pilas



**Las pilas que incorpora el juguete son sólo a efectos de demostración. Recomendamos sustituir las al adquirirlo por tres nuevas pilas alcalinas AA/LR6.**

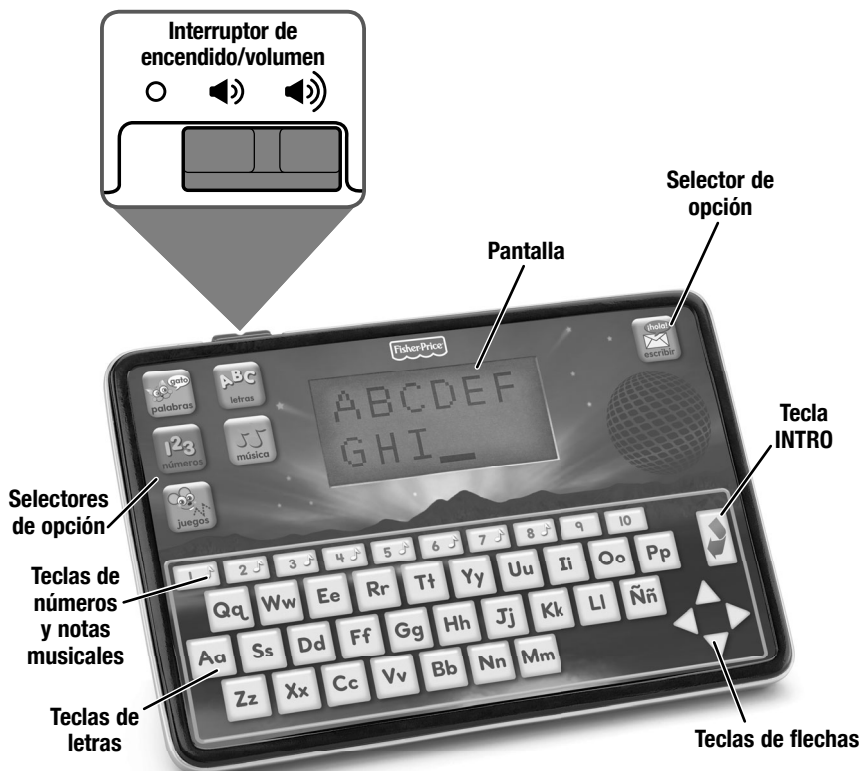
- Localizar el compartimento de las pilas en la parte inferior del juguete.
- Desatornillar la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador de estrella y retirarla. Retirar las pilas gastadas del juguete y desecharlas en un contenedor de reciclaje de pilas.
- Colocar tres nuevas pilas **alcalinas** AA/LR6, tal como se indica en el interior del compartimento.
- Volver a tapar el compartimento y atornillar la tapa, sin apretarla en exceso.
- Si el juguete deja de funcionar correctamente, recomendamos apagarlo y volverlo a encender (esto lo reinicia).
- Si los sonidos o las luces del juguete se debilitan o dejan de funcionar por completo, un adulto debe sustituir las pilas gastadas.

## Información de seguridad acerca de las pilas

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Colocar las pilas tal como se indica en el interior del compartimento.
- Retirar las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo período de tiempo. No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo. Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas. No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Utilizar solo pilas del tipo recomendado en las instrucciones, o equivalente.
- No intentar cargar pilas no recargables.
- Antes de recargar las pilas, sacarlas del juguete.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto.

# ¡Diseñado especialmente para niños y niñas!



Poner el interruptor de conexión/volumen en una de las 3 posiciones: encendido con volumen bajo ◀), encendido con volumen alto ▶▶) o apagado ○.

• Pulsar el selector de opción para elegir: Palabras, Letras, Números, Música, Juegos ó Escribir.

• Pulsar las teclas (derecha, izquierda, arriba, abajo) para moverse por la pantalla.

**Atención:** tras un minuto de inactividad, el juguete entrará automáticamente en el MODO AHORRO DE ENERGÍA. Para volver a encenderlo, pulsar cualquiera de las teclas.

# ¡6 opciones de aprendizaje!



## Palabras

- Al tocar una tecla de letras, el ordenador dirá la letra, su sonido y una palabra que empieza con esa letra. Y en la pantalla aparecerá la letra y el dibujo de un objeto que empieza con esa letra.
- Pulsar las teclas de las flechas para oír música y ver el alfabeto en la pantalla.

**Atención:** pulsar el selector de opción para cambiar de minúsculas a mayúsculas.



## Letras

- ¡Lluvia de letras! Para capturar una letra, hay que pulsar la tecla de esa letra. Si se captura la letra correcta, se obtiene un punto. Cuando se hayan capturado todas las letras, se pasa al siguiente nivel.



## Números

- Usar las teclas de las flechas para ver las diferentes actividades. Pulsar INTRO para seleccionar una actividad.
- **"Vamos a contar estrellas":** ¡cuenta las estrellas en español o en inglés! Al pulsar una tecla numérica, el ordenador dirá el número elegido en español y en inglés.
- **"Cuenta y responde":** el niño debe contar el número de estrellas de la parte superior de la pantalla y pulsar la tecla correspondiente a dicho número.

# ¡6 opciones de aprendizaje!



## Música

- Pulsar una tecla numérica para oír una nota y luego pulsar otra para oír una nota distinta.
- Pulsar una tecla de letra para oír unos cuantos acordes y luego pulsar otra para añadir más acordes a la "composición".
- Pulsar una tecla de flecha para oír una melodía mientras aparece el alfabeto en pantalla.



## Juegos

- Pulsar las teclas de las flechas para ver los distintos juegos del ordenador. Para seleccionar un juego, pulsar la tecla INTRO.
- **¡Persigue la pelota!**: pulsar las teclas de flechas derecha o izquierda para detener la pelota de la pantalla, evitando que "escape". Al pasar al siguiente nivel, la pelota se mueve más rápido.
- **¿Dónde está el queso?**: con las teclas de flechas, moverse por el laberinto hasta encontrar el queso. Una vez se haya encontrado, cogerlo e ir a otro laberinto.



## Escribir

- Pulsar una tecla de números o letras. Al escribir el número o la letra, el ordenador lo dice en voz alta.
- Para añadir espacios o borrar lo que se ha escrito anteriormente, usar las teclas de flechas derecha e izquierda.