

**Fisher-Price®**

**X3866**



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

Funciona con 3 pilas AA, incluidas.

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)**



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, 1186 MJ  
Amstelveen, Nederland.

# Información para el consumidor

## Antes de usar el juguete por primera vez

Este juguete incorpora una lengüeta de plástico para demostración del producto en la tienda. La lengüeta está situada en la parte posterior del juguete y puede que ya haya sido retirada en la tienda. Comprobar si ha sido retirada y, si no es así, tirar de ella hasta sacarla y desecharla.

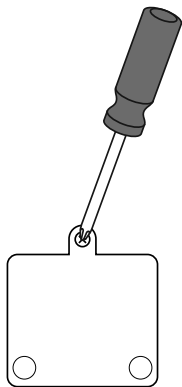


- Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto a la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.

## 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.

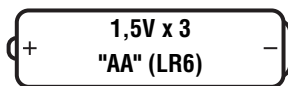
## Sustitución de las pilas



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

- Aflojar el tornillo de la tapa del compartimento de las pilas y retirarla. Retirar las pilas gastadas del juguete y desecharlas en un contenedor de reciclaje de pilas.
- Introducir tres nuevas pilas **alcalinas** AA/LR6.
- Volver a tapan el compartimento de pilas y atornillar la tapa.
- 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 siempre bajo la supervisión de un adulto.

## ¡Diversión telefónica y aprendizaje de números!



### JUEGOS

#### Dos juegos de aprendizaje.

- Pulsar la tecla una vez para jugar al juego de los números. Al pulsar cualquier tecla numérica, el teléfono dice el número correspondiente en inglés y lo muestra en pantalla.
- Pulsar la tecla otra vez para jugar al juego de las letras. Pulsar en el teclado la tecla correspondiente a la letra de la abejita antes de que ésta desaparezca. ¡Cuántas más acierte el niño, más rápido irán las abejitas!
- Pulsar la tecla por tercera vez para activar el juego "Números musicales". El niño debe fijarse en los números de la pantalla y pulsar en el teclado las teclas correspondientes para componer la melodía, tono a tono. Al terminar... ¡puede escuchar su composición musical!

### 123 NÚMEROS

El niño aprende y practica el número de teléfono de emergencias y otros números de teléfono importantes.

- Pulsar la tecla **123** y escuchar el principio del número de teléfono. Ahora le toca al niño marcar el resto de dígitos de ese número.

**Recuerde:** los padres pueden programar los tres números de teléfono que desean que su hijo/a aprenda (por ejemplo el del lugar de trabajo de papá o mamá, el de casa o el de los abuelos).

Pulsar esta tecla para elegir un tono de llamada.

Al pulsar cualquier tecla numérica, el teléfono dice el número correspondiente y lo muestra en pantalla.

### ¡LLÁMAME!

El niño podrá llamar a teléfonos de servicios habituales, como la policía, los bomberos o la pizzería.

- Pulsar la tecla para oír el saludo de algunos amigos. El policía y el bombero también enseñan al niño el número de emergencias.

Poner el interruptor de encendido/volumen en una de las tres posiciones: encendido con volumen bajo , encendido con volumen alto o apagado .

Pulsar la tecla para jugar a tomar fotos (el juguete no hace fotos).

## Cómo programar números de teléfono:



- Apretar el botón de programación de la parte posterior del teléfono con un objeto puntiagudo.

0 2 3

- Con las flechas situadas en la parte de abajo del teclado, seleccionar un número: 1, 2 ó 3.
- Pulsar la tecla **123** para guardar el número elegido.



- Con las flechas situadas en la parte de abajo del teclado, seleccionar un icono para el número de teléfono que se va a programar (trabajo, casa, abuelos, etc.)
- Pulsar la tecla **123** para guardar el icono elegido.

555-86\_ | 1

- Marcar en el teclado el número que se quiere programar.

**Atención:** la flecha de la parte de abajo del teclado sirve como tecla "retroceso", es decir, borra el último dígito marcado en caso de ser erróneo.

- Al terminar de programar el número, pulsar la tecla **123**.
- Con las flechas situadas en la parte de abajo del teclado, programar otro número de teléfono. Para salir del modo programación y volver al modo de juego normal, apretar otra vez el botón de programación con un objeto puntiagudo.