



Kid Computer[®]



MANUAL DE INSTRUCCIONES



© VTECH

Impreso en China.

91-01335-010 (西)

Queridos padres:

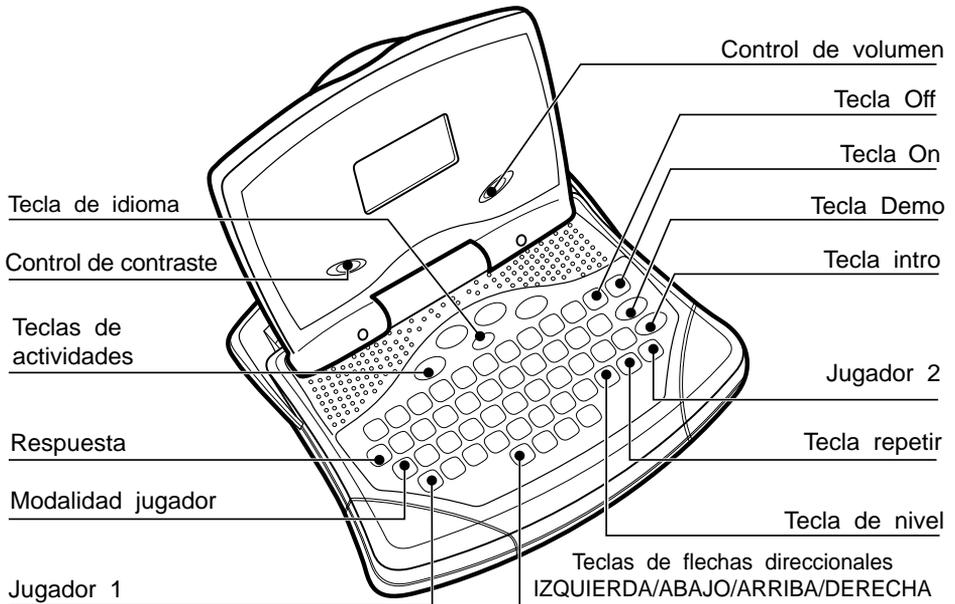
En VTECH® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Ésta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, geografía o álgebra, todos los productos educativos 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.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
INSTALACIÓN DE LAS PILAS	1-2
DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA	2
DESCRIPCIÓN DEL TECLADO Y FUNCIONES	2-4
CÓMO COMENZAR A JUGAR	4-5
MODALIDAD DE JUEGO EN ESPAÑOL	5
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	5-9
MODALIDAD DE JUEGO EN INGLÉS	9-10
ESTADÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES	10
<i>PUNTUACIÓN</i>	<i>11</i>
<i>MODALIDAD DE DOS JUGADORES</i>	<i>12</i>
CUIDADO Y MANTENIMIENTO	13

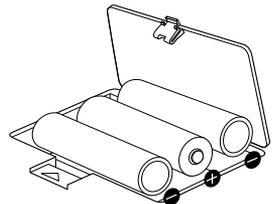
INTRODUCCIÓN

El juguete educativo **KID COMPUTER®** introduce a los niños en un mundo de conocimiento. El currículum básico incluye letras, números y primeras operaciones matemáticas, juegos de lógica, música y mucho más. Con divertidas animaciones, frases de apoyo y simpáticos efectos sonoros. La mejor manera de aprender jugando.



INSTALACIÓN DE LAS PILAS

1. Asegúrese de que la unidad está apagada.
2. Localice el compartimento de las pilas y ábralo utilizando un destornillador o una moneda para quitar el tornillo.
3. Inserte 3 pilas "AA" (UM-3/LR6) como muestra el dibujo. (Se recomienda el uso de pilas alcalinas nuevas para un óptimo funcionamiento del producto).
4. Cierre el compartimento y asegure el tornillo para mantenerlo cerrado.



AVISO SOBRE LAS PILAS:

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+,-).
- No mezcle pilas viejas y nuevas.
- No utilice pilas de distintos tipos.
- Utilice exclusivamente las pilas recomendadas o del mismo tipo.
- Quite las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo período de tiempo.
- No tire las pilas al fuego.
- No intente cargar pilas normales.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto.
- Los bornes de una pila o de un adaptador no deben ser cortocircuitados.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Retire las pilas recargables para su carga.
- Recargar las pilas bajo la vigilancia de un adulto.

NO SE RECOMIENDA EL USO DE PILAS RECARGABLES.

NOTA: Si el **KID COMPUTER**[®] deja de funcionar de repente, siga los siguientes pasos:

1. Apague el juguete.
2. Saque las pilas.
3. Espere durante unos minutos antes de sustituir las pilas por otras nuevas.
4. Encienda la unidad. El juguete debe ahora estar listo para reanudar su actividad.

En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar el **Servicio Técnico** llamando al teléfono 906301706* (sólo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.es. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

* *Establecimiento llamada: 17,4 ptas. (0,10€); Coste por minuto:T.normal 54,55 ptas/min (0,33€), T.reducida 43,19 ptas/min (0,26 €). IVA incluido.*

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

El **KID COMPUTER**[®] se apagará automáticamente si el jugador no pulsa ninguna tecla durante 6 minutos.

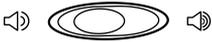
DESCRIPCIÓN DEL TECLADO Y FUNCIONES



Pulsa esta tecla para encender la unidad



Pulsa esta tecla para apagar la unidad



El regulador de volumen te permite aumentarlo o disminuirlo.



El regulador de contraste te permite ajustar la oscuridad de la pantalla.



Pulsa estas teclas para seleccionar una categoría de actividades.



Pulsa esta tecla para acceder a la actividad escogida, y para confirmar tu respuesta. En la actividad **MI PIANO**, puedes pulsar esta tecla para oír la canción que has creado.



Pulsa esta tecla para cambiar la modalidad de 1 JUGADOR a 2 JUGADORES.



Utiliza estas teclas para la modalidad “Competición” de 2 JUGADORES. La tecla de Jugador 2 está compartida con la función BORRAR.

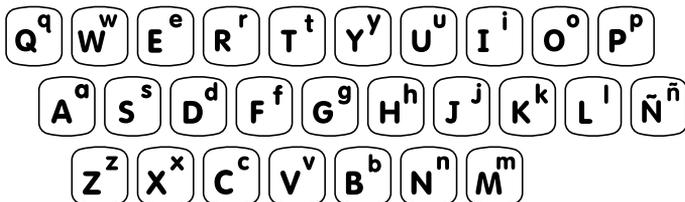


Utiliza esta tecla para cambiar el nivel de dificultad. Para la mayoría de las actividades hay 3 niveles de dificultad; el nivel en el que siempre comienzan todas las actividades es el 1. Cada vez que pulsas esta tecla, el nivel de dificultad cambiará del nivel 1 al nivel 2 y al nivel 3 (por ese orden), y después de vuelta al nivel 1.



Pulsa esta tecla para ver una breve demostración de cada actividad tras acceder a ella; también te muestra todas las actividades cuando la pulsas tras seleccionar una categoría; y te hace una demostración de todas las actividades mientras estás en el menú principal.

Pulsa estas teclas cuando selecciones respuestas a actividades relacionadas con palabras, excepto **FORMA LA PALABRA**.



Pulsa estas teclas cuando selecciones respuestas a actividades relacionadas con números. Estas teclas también pueden utilizarse como teclas de **NOTAS MUSICALES** en las actividades **EL BAÚL MÁGICO** y **MI PIANO**.



Pulsa esta tecla para repetir una pregunta en la mayoría de las actividades, excepto en **BUSCA LA LETRA**, **SORPRESA**, **CRUZANDO EL PUENTE**, **A POR LOS DIAMANTES**, **MARATÓN**, **¡A BAILAR!**, y **MI PIANO**.



Pulsa esta tecla para escuchar la respuesta correcta a cualquier pregunta en la mayoría de las actividades, excepto en **A POR LOS DIAMANTES**, **MARATÓN**, **¡A BAILAR!**, y **MI PIANO**.



Pulsa esta tecla para borrar el carácter que aparece en la posición del cursor o para deseleccionar un objeto en las actividades de **GRANDES Y PEQUEÑAS** y **EMPAREJA**. Esta tecla se comparte con la función Jugador 2.



Pulsa estas teclas para mover el cursor hacia arriba, hacia abajo, a derecha y a izquierda. También las puedes usar para coger las letras en la actividad **FORMA LA PALABRA**.



Pulsa esta tecla para cambiar de idioma y jugar a las actividades en inglés.

CÓMO COMENZAR A JUGAR

1. Para comenzar a jugar, pulsa la tecla **ON** en el teclado.
2. Irán apareciendo en pantalla las animaciones de las categorías de actividades, y oirás el nombre de cada categoría. Selecciona una categoría pulsando la tecla **INTRO** cuando aparezca en pantalla la categoría que quieras elegir. También puedes elegir una de las categorías pulsando directamente una de las teclas de las Categorías: Letras y Palabras, Números, Juegos y Música.
3. Irán apareciendo en pantalla las animaciones de las actividades, y oirás el nombre de cada actividad. Selecciona una actividad pulsando la tecla **INTRO** cuando aparezca en pantalla la animación de la actividad que quieras elegir. Utiliza las teclas de flechas direccionales para ver la actividad anterior o la actividad siguiente.

4. Pulsa la tecla de **JUGADOR** para cambiar la modalidad de 1 a 2 jugadores. Por defecto las actividades comienzan todas en la modalidad de 1 jugador.
5. Cambia el nivel de juego pulsando la tecla **NIVEL**.
6. Utiliza el regulador de volumen para ajustarlo.
7. Utiliza el regulador de contraste para ajustarlo.

MODALIDAD DE JUEGO EN ESPAÑOL

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

Letras y palabras

1. Busca la letra

¿Alguna vez has volado una cometa? ¡Ahora tienes una oportunidad! En esta actividad verás a un niño o niña aparecer en pantalla volando una cometa. En la cometa verás una letra parpadeando. Debes pulsar en el teclado la letra que coincide con la de la cometa. ¡Ánimo, es fácil!



2. Grandes y pequeñas

En esta actividad debes emparejar las letras mayúsculas y minúsculas que aparecen en pantalla. Irán apareciendo objetos en pantalla que se irán convirtiendo en letras mayúsculas y minúsculas. Utiliza las teclas de **FLECHAS** direccionales para seleccionar los pares de letras que se complementan y pulsa **INTRO** para confirmar tu respuesta. Si te equivocas y quieres cambiar la letra seleccionada, pulsa la tecla **BORRAR/JUG** 2. ¡Ánimo, es fácil!



3. El poeta

¿Cómo se te dan las rimas? En pantalla verás una palabra bajo la cual irán apareciendo otras palabras, de las cuales una rima con la que está en pantalla. Oirás las palabras a medida que van apareciendo. Cuando aparezca la palabra que rima con la que está en pantalla, pulsa **INTRO**. En el nivel 3, no tendrás la pista de oír la palabra hablada.



4. Empieza por...

El objetivo de esta actividad es buscar la primera letra de las palabras que van apareciendo en pantalla. En primer lugar verás un objeto aparecer en pantalla. En el nivel 1, tras el objeto aparecerá su palabra descriptiva. Observa atentamente porque la inicial de la palabra desaparecerá. Utiliza el teclado para encontrar la letra que completa la palabra y pulsa **INTRO**.



También puedes utilizar las flechas direccionales para escoger la letra correcta entre las letras que aparecen debajo.

El nivel 2 es un poco más difícil; esta vez cuando la palabra aparezca en pantalla la primera letra habrá desaparecido. Finalmente, en el nivel 3, aparecerá la palabra sin la primera letra pero no tendrás letras debajo de donde escoger. Utiliza el teclado para encontrar la letra que completa la palabra y pulsa **INTRO**. ¡Adelante!

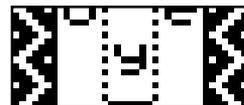
5. Deletrea y gana

En primer lugar aparecerá un objeto en pantalla, seguido de su palabra descriptiva, en la que faltan algunas letras. Busca en el teclado las letras que faltan para completar la palabra. ¡Buena suerte!



6. Forma la palabra

En pantalla aparecerá un objeto, seguido por su palabra descriptiva. A continuación desaparecerá. Entonces verás unos canales por los que van bajando letras. Debes utilizar las flechas direccionales para mover el cursor debajo de las letras que necesitas para formar la palabra inicial mostrada al principio.



Números

1. ¿Quién soy?

En esta actividad se trata de identificar los números que van apareciendo en pantalla. En el nivel 1 verás el número en letra en la pantalla, y tres opciones de números desplazándose por la pantalla. Pulsa la tecla **INTRO** cuando veas el número que coincide con el número en letra, o simplemente pulsa en el teclado

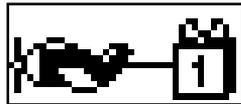


la tecla del número que sea la respuesta correcta. En los niveles 2 y 3 también deberás emparejar números en letra con sus correspondientes números en cifra.

Recuerda que también puedes utilizar las flechas direccionales o las teclas de números para encontrar la respuesta.

2. Sorpresa

En pantalla aparecerá un avión, llevando un paquete sorpresa. En el paquete se ve un número que parpadea. Para averiguar qué hay dentro del paquete debes buscar en tu teclado el número que coincide con el número del paquete. Cuando encuentres el número habrá una sorpresa en pantalla.



3. Cruzando el puente

¡Oh, no! Nuestro amigo el perrito se ha quedado atascado en un lado del puente. Ayúdale a cruzarlo completando los números que faltan en la secuencia numérica que aparece en la parte inferior de la pantalla. Si completas los números correctamente el perro se moverá por el puente de izquierda a derecha para llegar a salvo al otro lado. En los niveles 1 y 2 los números están en orden ascendente. En el nivel 3 están en orden descendente. ¡Gracias por ayudar al perrito!



4. ¡A contar!

En esta actividad aparecerán objetos en pantalla y se irán desplazando hacia arriba. Cuenta cuántos hay e introduce la respuesta pulsando las teclas de **NÚMEROS** y la tecla **INTRO**. En el nivel 3, habrá muchos objetos en pantalla, ¡asegúrate de contarlos bien!



5. Sumas

¿Qué tal unas cuantas sumas? No te preocupes, empezaremos por algo sencillo. En el nivel 1, verás dos grupos de objetos en pantalla. Cuéntalos e introduce el número con el teclado.



Pulsa **INTRO**. En el nivel 2, aparecerán ecuaciones sencillas. Por si necesitas ayuda, aparecerá una pista en pantalla (un grupo de objetos seguido por otro grupo de objetos, seguido de nuevo por la ecuación). Puedes contar los objetos para poder resolver la ecuación. En el nivel 3, sólo aparecerá la ecuación.

Puedes introducir la respuesta utilizando las teclas de **NÚMEROS** y pulsando **INTRO** para confirmar.

6. Restas

¡Y ahora, a restar! En el nivel 1, verás dos grupos de objetos en pantalla. Resta el número de objetos del segundo grupo, del primero, e introduce la respuesta con el teclado. Pulsa **INTRO**. En el nivel 2, aparecerán ecuaciones sencillas. Por si necesitas ayuda, aparecerá una pista en pantalla (un grupo



de objetos seguido por otro grupo de objetos, seguido de nuevo por la ecuación). Utiliza los objetos para poder resolver la ecuación. En el nivel 3, sólo aparecerá la ecuación.

Puedes introducir la respuesta utilizando las teclas de **NÚMEROS** y pulsa **INTRO** para confirmar.

Juegos

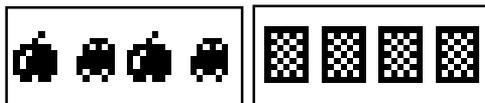
1. El intruso

¡Encuentra la palabra que pertenece al grupo! Para ello, mira la pantalla. Aparecerá en primer lugar la categoría a la que pertenece la palabra que debes buscar. A continuación verás tres opciones de palabras. Pulsa la tecla **INTRO** para seleccionar la palabra que pertenece al grupo. ¡Vamos, inténtalo!



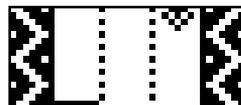
2. Empareja

En esta actividad tienes que tener memoria para poder emparejar objetos. En pantalla aparecerá un grupo de símbolos aleatoriamente, para después desaparecer. Recuerda dónde has visto los símbolos que son iguales y emparejalos. Utiliza las **FLECHAS** direccionales para elegir el símbolo y pulsa **INTRO** para confirmar tu elección. Pulsa la tecla **BORRAR/ JUG 2** para seleccionar otro símbolo.



3. A por los diamantes

En pantalla verás varios canales por donde bajan diamantes y rocas. Debes recoger los diamantes utilizando las flechas direccionales para mover el cursor a los canales por donde caen diamantes. Ten en cuenta que debes evitar las rocas. Para ganar el juego debes recoger un diamante en cada canal.



4. Maratón

¡No dejes de teclear! Un coche anda por la parte superior de la pantalla, mientras las letras aleatoriamente se desplazan por la parte inferior. Para ayudar al coche a llegar hasta la meta, escribe las letras correctamente en tu teclado. ¡Cuánto más rápido teclees, más rápido llegará el coche hasta el final!



Música

1. ¡A bailar!

Mira cómo baila la niña al ritmo de las 10 canciones grabadas en esta actividad. Puedes elegir una canción seleccionando un número del 1 al 10.



2. El baúl mágico

Repite las notas que aparecen alrededor del baúl, pulsando las teclas de las **NOTAS MUSICALES** (los números del teclado). En el nivel 1 las notas son tocadas y mostradas al mismo tiempo, en el nivel 2 y en el nivel 3 sonarán notas pero no saldrán mostradas.



3. Mi piano

¡Convértete en compositor! Crea tus propias canciones pulsando las **NOTAS MUSICALES** (los números del teclado). También verás en pantalla un teclado de piano. Pulsa las **NOTAS MUSICALES** para tocar en este piano virtual. Podrás escuchar la canción creada pulsando la tecla **INTRO**.



MODALIDAD DE JUEGO EN INGLÉS

Para cambiar de modalidad de juego, pulsa la tecla IDIOMA. En inglés se juega de la misma manera que en español.

Las actividades se corresponden de esta manera:

LETTER BLASTER = LETRAS Y PALABRAS

- Learning letters = Busca la letra
- Letter pairs = Grandes y pequeñas
- Rhyming fun = El poeta
- Lost letter = Empieza por
- Mystery letter = Deletrea y gana
- Word Builder = Forma la palabra

NUMBER KNOCKOUT = NÚMEROS

- Learning Numbers = ¿Quién soy?
- Find the number = Sorpresa
- Number chain = Cruzando el puente
- Counting = ¡A contar!
- Addition = Sumas
- Take away = Restas

GAMES AND MORE = JUEGOS

Does it belong? = El intruso

Pair up = Empareja

Obstacle drop = A por los diamantes

Race rally = Maratón

MUSIC MASTER = MÚSICA

Music box = ¡A bailar!

Music challenge = El baúl mágico

Melody maker = Mi piano

ESTADÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES

Para saber el número de vidas que tienes en cada actividad, el límite de tiempo y si la actividad puntúa o no, aquí tienes esta tabla para tu información:

		Límite de tiempo		Vidas	Puntuación
		1 jugador	2 jugadores		
					✓
Letras y palabras	1. Busca la letra	15/12/9 seg	15/12/9 seg	3	✓
	2. Grandes y pequeñas	NO	15 seg	3	✓
	3. El poeta	30/22/15	30/22/15	2	✓
	4. Empieza por...	No	10 seg	2 (nivel 1 y 2) 3 (nivel 3)	✓
	5. Deletrea y gana	No	20 seg	3	✓
	6. Forma la palabra	No	60 seg	3	✓
Números	1. ¿Quién soy?	No	15 seg	2	✓
	2. Sorpresa	15/12/9 seg	15/12/9 seg	3	✓
	3. Cruzando el puente	No	15 seg	3	✓
	4. ¡A contar!	No	15 seg	3	✓
	5. Sumas	No	20 seg	3	✓
	6. Restas	No	20 seg	3	✓
Juegos	1. El intruso	No	15 seg	2	✓
	2. Empareja	No	20 seg	3	✓
	3. A por los diamantes	No	40 seg	3	✓
	4. Maratón	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	✓
Música	1. ¡A bailar!	-	-	Ilimitado	—
	2. El baúl mágico	No	15 seg	3	✓
	3. Mi piano	-	-	Ilimitado	—

El límite de tiempo en la modalidad de 2 Jugadores es para cada jugador.

PUNTUACIÓN

En la modalidad de 1 jugador:

1. En la mayoría de las actividades, hay 5 preguntas por ronda. Se deducirá una oportunidad por cada respuesta incorrecta.

Respuesta correcta al primer intento:	Ganas 20 puntos
Respuesta correcta al segundo intento:	Ganas 15 puntos
Respuesta correcta al tercer intento:	Ganas 10 puntos
Pulsa la tecla de RESPUESTA en cualquier momento:	No ganas puntos
Total de puntos posibles por ronda:	100 puntos

Nota: En las actividades de Empieza por... (Nivel 1 y 2), y El poeta, El intruso, y ¿Quién soy? se te darán 10 puntos por la respuesta correcta, al segundo intento.

2. En la actividad “Maratón”, hay un total de 100 puntos por ronda. Cuanto menos tiempo utilices, mayor puntuación obtendrás. Este es el sistema de puntuación:

Menos de 50 segundos:	100 puntos
Entre 50 y 55 segundos:	80 puntos
Entre 55 y 60 segundos:	60 puntos
Entre 60 y 65 segundos:	40 puntos
Entre 65 y 70 segundos:	20 puntos
Más de 70 segundos:	0 puntos

Nota: Este sistema de puntuación se usa tanto para la modalidad de 1 Jugador como para la de 2 Jugadores. No hay puntuación en las actividades de ¡A bailar! y Mi piano.

En la modalidad de 2 jugadores:

1. Modalidad Turno por Turno

Preguntas por ronda:	10
Respuesta correcta al primer intento:	Ganas 20 puntos
Respuesta correcta al segundo intento:	Ganas 15 puntos
Respuesta correcta al tercer intento:	Ganas 10 puntos
Pulsa la tecla de RESPUESTA en cualquier momento:	No ganas puntos
Total de puntos posibles por ronda:	100 puntos

2. Modalidad Competición

Preguntas por ronda:	10
Puntos básicos:	100 puntos
Respuesta correcta del primer jugador:	Ganas 10 puntos
Respuesta incorrecta / fin del tiempo (primer jugador):	Pierdes 10 puntos
Respuesta correcta del segundo jugador:	Ganas 5 puntos
Respuesta incorrecta / fin del tiempo (segundo jugador):	Pierdes 5 puntos
Total de puntos posibles por ronda:	200 puntos

MODALIDAD DE DOS JUGADORES

KID COMPUTER® proporciona la divertida modalidad de 2 jugadores en la mayoría de las actividades. Hay dos tipos de juego en la modalidad de 2 jugadores: Competición y Turno por turno.

1. Competición

Cuando aparece una pregunta, los jugadores deberán pulsar sus teclas correspondientes: **JUGADOR 1 y JUGADOR 2**, tan rápido como puedan, para conseguir responder a la pregunta antes. El jugador que antes pulsa su botón responde antes. Si el primer jugador no responde correctamente, el otro jugador tendrá una oportunidad de responder.

2. Turno por turno

Cuando aparece una pregunta, el jugador 1 tiene la primera oportunidad para responder. Cuando el jugador 1 acabe su turno, le toca al jugador 2.

La siguiente tabla muestra qué actividades tienen la modalidad de 2 jugadores:

COMPETICIÓN	POR TURNOS
El poeta	Busca la letra
Empieza por...	Grandes y pequeñas
Deletrea y gana...	Forma la palabra
¿Quién soy?	¡Sorpresa!
Cruzando el puente	Empareja
¡A contar!	¡A por los diamantes!
Sumas	Maratón
Restas	
El intruso	
El baúl mágico	

NOTA: No hay modalidad de 2 jugadores para las actividades: **Mi piano y ¡A bailar!**

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo.
2. No derramar líquidos sobre el teclado.
3. Mantener la unidad alejada de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
4. Quitar las pilas cuando el producto no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

NOTA:

Este equipo genera y utiliza energía de radio frecuencia y si no se instala y se utiliza adecuadamente, es decir, siguiendo las instrucciones del fabricante, puede producir interferencias en la recepción de radio y televisión. El producto ha sido sometido a las pruebas pertinentes y cumple con las normas para la clase B de dispositivos electrónicos, de acuerdo con las especificaciones del Sub-apartado J del Apartado 15 FCC, que prevé una razonable protección contra tales interferencias en instalaciones domésticas. No obstante, no existe total garantía de que ninguna interferencia pueda producirse en una instalación en particular. Si este aparato produce interferencias en la recepción de radio o televisión (lo que puede determinarse fácilmente conectando y desconectando el aparato), aconsejamos al consumidor que trate de corregir la interferencia adoptando una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar la antena receptora.
- Cambiar de posición el producto con respecto al aparato receptor.
- Separar el producto del aparato receptor.

NOTA:

Si el aparato deja de funcionar por cualquier motivo, hacer lo siguiente: Desconectar la unidad y retirar las pilas o el adaptador. Transcurrido un momento, volver a colocar las pilas o enchufar el adaptador y ponerlo de nuevo en marcha.