

Premium Pro Laptop



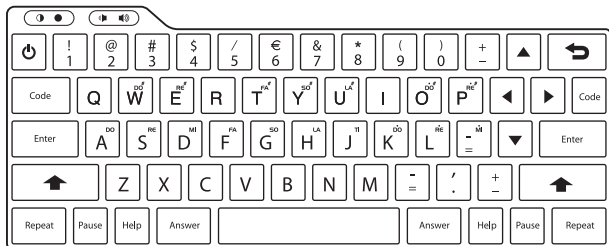
4Y





Diagram

- 1) LCD screen
- 2) Volume button
- 3) Contrast button
- 4) On / Off button
- 5) Cursor pad
- 6) Direction buttons
- 7) Battery compartment



Button	Function
On / Off	Press the button to turn on the unit; press the button again to turn the unit off.
Code	Press to enter game code.
Backspace	Deletes the character to the left of the cursor.
Enter	Confirms answer or selection.
Shift	Press and hold Shift and press another button to use the top symbol on a button.
Help	Shows hints for a question.
Repeat	Repeats the previous question, instruction or melody.
Pause	Pauses game; press any button to release.
Answer	Shows correct answer.
Space Bar	Press this bar to type a space.

ACTIVITIES / GAMES :

LEARNING

01: Learn the Letters

Press a letter button to hear its identification. The LCD screen displays the letter in both uppercase (capital) and lowercase (small) form.

02: Uppercase

Press a letter button. A friendly voice identifies that letter, as the LCD screen displays how to write it in uppercase form.

03: Lowercase

Press a letter button. A friendly voice identifies that letter, as the LCD screen displays how to write it in lowercase form.

04: Learn the Words

Press a letter button to hear the spelling of a word beginning with that letter. The LCD screen displays a fun animation corresponding to the word.

05: Know the Numbers

Press a number button to hear that number identified. The LCD screen displays the number.

06: Writing Numbers

Press a number button. A friendly voice identifies that number as the LCD screen displays how to write it.

QUESTIONS

07: Uppercase Match

The LCD screen displays an uppercase letter. The player must choose the matching letter by pressing the correct letter button.

08: Lowercase Match

The LCD screen displays a lowercase letter. The player must choose the matching letter by pressing the correct letter button.

09: Uppercase Mix-Up

The LCD screen displays an uppercase alphabetical sequence with the middle letter missing. The player must choose the correct letter to complete the sequence, from the two options displayed at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to choose, and press "Enter" to answer.

10: Lowercase Mix-Up

The LCD screen displays a lowercase alphabetical sequence with the middle letter missing. The player must choose the correct letter to complete the sequence, from the two options displayed at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to choose, and press "Enter" to answer.

11: First Letter

The LCD screen displays a word without the first letter. The player must complete the word by typing in the missing letter. Use the letter buttons to answer.

12: Last Letter

The LCD screen displays a word without the last letter. The player must complete the word by typing in the missing letter. Use the letter buttons to answer.

13: Unscramble Letters

The LCD screen displays a word with the letters scrambled. The player must unscramble the letters to spell the word correctly. Use the letter buttons to answer.

14: Extra Letter

The player is asked to delete a letter from a word so that it is spelled correctly. To move left and right, use the cursor pad or the direction buttons, and delete the incorrect letter by pressing "Enter".

15: Missing Letter

The LCD screen displays a word with a letter missing. The player must type in the missing letter to complete the word. Use the letter buttons to answer.

16: Backward Word

The LCD screen displays a word written backwards. The player must type in the word so that it is written correctly. Use the letter buttons to answer.

17: Word Guess Plus

The player must guess the word. The word will appear gradually on the screen. The player must insert the correct answer before the word appears completely.

18: Word Memory

A word is displayed for a few seconds and then it disappears. The player must memorize and then spell the word. Use the letter buttons to answer.

19: Spelling Bee

The player must spell a word. Blank spaces are displayed on the LCD screen, representing the number of letters in the word. Press the correct letter buttons to fill in the blanks.

20: Plurals

The player must find the correct plural form of the word displayed on the screen. Use the letter buttons to complete the word.

21: Synonyms

The player is asked to choose the synonym of the main word from the options displayed on the screen. Scroll through the options using the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to confirm.

22: Antonyms

The player is asked to choose the antonym of the main word from the options displayed on the screen. Scroll through the options using the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to confirm.

23: Word Association

The LCD screen displays a word. The player is asked to choose an answer associated with the word shown on the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to scroll through the options, and choose the word by pressing "Enter".

MATHEMATICS

24: Which is Bigger?

The LCD screen displays two numbers. The player is asked to find which number is larger.

25: Which is Smaller?

The LCD screen displays two numbers. The player is asked to find which number is smaller.

26: Find the Number

The player is asked to find a specific number. The player is asked to choose the correct answer from the variety of numbers shown on the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to choose, and confirm by pressing "Enter".

27: Number Sequence

The LCD screen displays a series of numbers in sequential order with one of them missing. The player must type in the correct number to complete the sequence. Use the number buttons to answer.

28: Odd Number Out

The LCD screen displays a series of number, with one being different from the rest. Use the cursor pad or the direction buttons to choose the incorrect number, and press "Enter" to confirm.

29: Coin Collector

The player must count how many coins are inserted into the piggy bank, then input the correct answer using the number buttons.

30: Counting Fun

The player must count the number of objects displayed on the LCD screen; then type in the answer using the number buttons.

31: Adding Shapes

The LCD screen displays a shape addition problem. The player must add the two sets of shapes together, and insert the correct answer using the number buttons.

32: Addition

The LCD screen displays an addition problem. The player must add the two numbers together, then choose the correct answer from the two options at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

33: Subtracting Shapes

The LCD screen displays a shape subtraction problem. The player must subtract the second set of shapes from the first set of shapes, and insert the correct answer using the number buttons.

34: Subtraction

The LCD screen displays a subtraction problem. The player must subtract the second number from the first number, then choose the correct answer from the two options at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

35: Multiplication

The LCD screen displays a multiplication problem. The player must choose the correct answer from the two options at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

36: Division

The LCD screen displays a division problem. The player must choose the correct answer from the two options at the bottom of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

37: Find the Sign + or -

The player must choose the correct addition or subtraction sign to complete the maths equation shown on the LCD screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

38: Find the Sign x or ÷

The player must choose the correct multiplication or division sign to complete the maths equation shown on the LCD screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

39: More, Less or Equal

The player is asked to choose the more than (>), less than (<) or equal to (=) sign to complete the comparison of two quantities. Use the cursor pad or the direction buttons to answer, and press "Enter" to answer.

40: Extreme Equations

The LCD screen displays 2 mathematical equations, with an equals sign (=) between them. One of the equations is missing a number. The player is asked to input the correct number to complete the maths equation.

MUSIC AND GAMES**41: Melody Maker**

The player can compose a short tune by pressing the buttons with musical notes. The player then presses "Repeat" to hear the recorded music.

42: Music Time

Press the number buttons to hear pre-programmed melodies.

43: Odd Shape Out

The player is asked to find the shape that is different to the others. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

44: What's Different?

The player is asked to find the object that is different to the others. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

45: Memory Test

The LCD screen displays 6 shapes for a few seconds then 1 shape disappears. The player must then find the missing shape. Use the cursor pad or the direction buttons to scroll through the options, and press "Enter" to answer.

46: Shape Sequence

The LCD screen displays a series of shapes with a shape missing. The player must choose the correct shape to complete the sequence. Use the cursor pad or the direction buttons, and choose the answer by pressing "Enter".

47: Find the Shadow

The LCD screen displays an object on the right hand side of the screen. The player must choose its matching shadow from a variety of options shown on the left hand side of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons, and confirm by pressing "Enter".

48: Hungry Snake

The player must guide the snake to food using the cursor pad or the direction buttons. The snake cannot touch its body or the border of the screen.

49: Hungry Mouse

The player must guide the mouse to find the cheese without falling into the trap or touching the border of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to play.

50: Hidden Pair: Shapes

The LCD screen displays six shape cards. There is one pair with the same shape. The player must memorize the location of the pair of cards with the same shape. Then the cards are turned over. The player must then find the matching pair by turning the cards over one at a time. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

51: Magic Pair: Numbers

The LCD screen displays six number cards. There is one pair with the same number. The player must memorize the location of the pair of cards with the same number. The player must then find the matching pair by turning the cards over one at a time. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

52: Mystery Pair: Letters

The LCD screen displays six letter cards. There is one pair with the same letter. The player must memorize the location of the pair of cards with the same letter. The player must then find the matching pair by turning the cards over one at a time. Use the cursor pad or the direction buttons, and press "Enter" to answer.

53: Racing Car

The player must guide the car along the highway by following the left/right directions at the top of the screen. Use the cursor pad or the direction buttons to play.

54: Jumping Frog

Press the up or down buttons to guide the frog across the river.

55: Bee Catcher

The player must catch the bees moving on the screen. The player must quickly use the cursor pad or the direction buttons to place the net over the bee, and then press "Enter" to catch it.

56: Catch the Letters

A letter is scrolled across the screen and the player is asked to type the letter.

57: Catch the Numbers

A number is scrolled across the screen and the player is asked to type the number.

58: Typing Tutor

The player is asked to type in the correct letter by following the left or right hand diagram shown on the screen.

59: Messages

Type in short messages.

60: Calculator

This activity is a working calculator which can be used for mathematical operations.

REFERENCE CHART FOR THE ACTIVITIES :

Game Code	Activity	Help Button	Answer Button
01	Learn the Letters	N	N
02	Uppercase	N	N
03	Lowercase	N	N
04	Learn the Words	N	N
05	Know the Numbers	N	N
06	Writing Numbers	N	N
07	Uppercase Match	N	Y
08	Lowercase Match	N	Y
09	Uppercase Mix-Up	N	Y
10	Lowercase Mix-Up	N	Y
11	First Letter	N	Y
12	Last Letter	N	Y
13	Unscramble Letters	Y	Y
14	Extra Letter	N	Y
15	Missing Letter	N	Y
16	Backward Word	Y	Y
17	Word Guess Plus	Y	Y
18	Word Memory	Y	Y
19	Spelling Bee	Y	Y
20	Plurals	N	Y
21	Synonyms	N	Y
22	Antonyms	N	Y
23	Word Association	N	Y
24	Which is Bigger?	N	Y
25	Which is Smaller?	N	Y

26	Find the Number	N	Y
27	Number Sequence	N	Y
28	Odd Number Out	N	Y
29	Coin Collector	N	Y
30	Counting Fun	N	Y
31	Adding Shapes	N	Y
32	Addition	N	Y
33	Subtracting Shapes	N	Y
34	Subtraction	N	Y
35	Multiplication	N	Y
36	Division	N	Y
37	Find the Sign + or -	N	Y
38	Find the Sign x or ÷	N	Y
39	More, Less or Equal	N	Y
40	Extreme Equations	N	Y
41	Melody Maker	N	N
42	Music Time	N	N
43	Odd Shape Out	N	Y
44	What's different?	N	Y
45	Memory Test	N	Y
46	Shape Sequence	N	Y
47	Find the Shadow	N	Y
48	Hungry Snake	N	N
49	Hungry Mouse	N	N
50	Hidden Pair: Shapes	N	Y
51	Magic Pair: Numbers	N	Y
52	Mystery Pair: Letters	N	Y
53	Racing Car	N	N
54	Jumping Frog	N	N
55	Bee Catcher	N	N
56	Catch the Letters	N	N
57	Catch the Numbers	N	N
58	Typing Tutor	N	N
59	Messages	N	N
60	Calculator	N	N

NOTE: Y = Yes N = Not available

SPECIAL NOTE :

If the **Premium Pro Laptop** suddenly stops working, the voice becomes faint or the sound seems weak, the problem may be low battery power. If this is the case, install a new set of batteries before using.

BATTERY INSTRUCTIONS

Battery installation

- Make sure the toy is switched OFF (if applicable).
- Use a screwdriver to open the battery cover located from the back/bottom of the toy.
- Install the required batteries according to the diagram inside the battery compartment. Alkaline batteries are recommended.
- Replace and secure the battery cover.
- Batteries must be installed and replaced by an adult.

Battery notice

- If for some reason the program/electronic activity stops working or malfunctions, it's time for an adult to change a new set of batteries.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (if removable).
- Do not mix old and new batteries (if applicable).
- Do not mix alkaline, standard (carbon zinc) or rechargeable batteries (if applicable).
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed (if applicable).
- Batteries are to be inserted with the correct polarity (+ and -).
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.

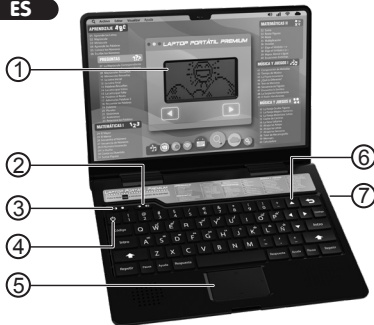
This sheet contains important information.

Please keep all information for future reference.



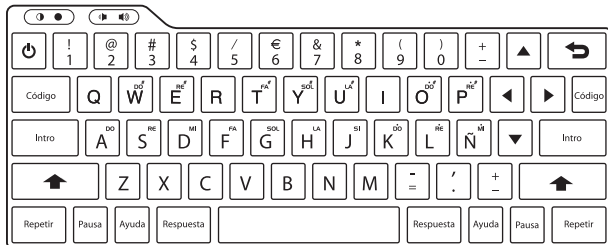
This symbol indicates that the product is not to be disposed of in household waste and should be collected separately. Contact local authority for recycling & collection information.

Printed in China



Diagrama

- 1) Pantalla LCD
- 2) Volumen + / -
- 3) Contraste
- 4) Encender / Apagar
- 5) Pad del cursor
- 6) Botones del cursor
- 7) Compartimento de las pilas



Botón	Función
Encender / Apagar	Pulsa el botón para encender el aparato; vuelve a pulsar el botón para apagar el aparato.
Código de juego	Pulsa para introducir el código de juego.
Retroceso	Elimina el símbolo que aparece a la izquierda del cursor.
Intro	Confirma la respuesta o la opción seleccionada.
Shift	Pulsa y mantén pulsado Shift (Fijamayúsculas) y pulsa otro botón para utilizar el símbolo que aparece en la parte superior de un botón.
Ayuda	Ofrece ayuda para responder a una pregunta.
Repetir	Repite la pregunta, instrucción o melodía anterior.
Pausa	Realiza una pausa en el juego; pulsa cualquier botón para cancelar la pausa.
Respuesta	Muestra la respuesta correcta.
Barra de espacio	Pulsa esta barra para introducir un espacio.

ACTIVIDADES / JUEGOS :

APRENDIZAJE

01: Aprende las Letras

Pulsa una letra y escucharás una voz que la identifica. La pantalla LCD mostrará la letra en mayúscula y minúscula.

02: Mayúscula

Pulsa una letra. La simpática voz identificará esa letra, y la pantalla LCD indicará cómo escribirla en mayúscula.

03: Minúscula

Pulsa una letra. La simpática voz identificará esa letra, y la pantalla LCD indicará cómo escribirla en minúscula.

04: Aprende las Palabras

Pulsa una letra. La simpática voz deletreará una palabra que empieza por esa letra. La pantalla LCD mostrará una divertida animación relativa a esa palabra.

05: Conoce los Números

Pulsa un número y escucharás una voz que identifica el número. La pantalla LCD mostrará el número.

06: Escribe los Números

Pulsa un número. La simpática voz identificará ese número a la vez que la pantalla indica cómo escribirlo.

PREGUNTAS

07: La Mayúscula Correspondiente

La pantalla muestra una letra en mayúscula. El jugador debe seleccionar la letra correspondiente pulsando la letra correcta.

08: La Minúscula Correspondiente

La pantalla muestra una letra en minúscula. El jugador debe seleccionar la letra correspondiente pulsando la letra correcta.

09: Mayúsculas Revueltas

La pantalla muestra una secuencia de mayúsculas donde falta una letra central. El jugador debe seleccionar la letra correcta para completar la secuencia, entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para seleccionar, y pulsa "Intro" para responder.

10: Minúsculas Revueltas

La pantalla muestra una secuencia de minúsculas donde falta una letra central. El jugador debe seleccionar la letra correcta para completar la secuencia, entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para seleccionar, y pulsa "Intro" para responder.

11: La Letra Inicial

La pantalla LCD muestra una palabra sin la letra inicial. El jugador deberá completar la palabra tecleando la letra que falta. Pulsa los botones de letras para responder.

12: La Letra Final

La pantalla LCD muestra una palabra sin la letra final. El jugador deberá completar la palabra tecleando la letra que falta. Pulsa los botones de letras para responder.

13: Palabras Revueltas

La pantalla LCD muestra una palabra revuelta. El jugador deberá ordenar las letras para escribir la palabra correctamente. Pulsa los botones de letras para responder.

14: La Letra que Sobra

El jugador debe eliminar una letra de la palabra para que esté correctamente escrita. Utiliza el pad del cursor para desplazarte hacia la izquierda y la derecha; y puedes eliminar la letra incorrecta pulsando "Intro".

15: La Letra que Falta

La pantalla muestra una palabra en la que falta una letra. El jugador debe introducir la letra que falta para completar la palabra. Utiliza los botones de letras para responder.

16: Palabras al Revés

La pantalla LCD muestra una palabra escrita al revés. El jugador deberá escribir la palabra correctamente. Pulsa los botones de letras para responder.

17: Adivina las Palabras 2

El jugador debe adivinar la palabra. La palabra aparecerá gradualmente en la pantalla. El jugador deberá escribir la palabra antes de que aparezca la palabra completa.

18: Recuerda las Palabras

La pantalla mostrará una palabra durante unos segundos y después desaparecerá. El jugador deberá memorizar la palabra y escribirla. Pulsa los botones de letras para responder.

19: Deletrea

El jugador debe deletrear una palabra. En la pantalla aparecerán los espacios en blanco que corresponden al número de letras de la palabra. Pulsa los botones de letras correctos para completar los huecos.

20: Plurales

El jugador debe encontrar el plural correcto de la palabra que aparece en la pantalla. Pulsa los botones de letras para completar la palabra.

21: Sinónimos

El jugador debe seleccionar un sinónimo de la palabra entre las opciones que aparecen en la pantalla. Desplázate por las distintas opciones con el pad del cursor o los botones del cursor y pulsa "Intro" para confirmar.

22: Antónimos

El jugador debe seleccionar el antónimo de la palabra entre las opciones que aparecen en la pantalla. Desplázate por las distintas opciones con el pad del cursor o los botones del cursor y pulsa "Intro" para confirmar.

23: Relaciona las Palabras

La pantalla muestra una palabra. El jugador debe seleccionar una respuesta asociada con la palabra de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para desplazarte por las opciones y selecciona la palabra pulsando "Intro".

MATEMÁTICAS

24: El Mayor

La pantalla muestra dos números. El jugador debe seleccionar el número mayor.

25: El Menor

La pantalla muestra dos números. El jugador debe seleccionar el número menor.

26: Encuentra el Número

El jugador debe encontrar un número determinado. El jugador debe seleccionar la respuesta correcta entre los números que aparecen en la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para seleccionar, y confirma pulsando "Intro".

27: Secuencia de Números

La pantalla LCD muestra una serie de números en orden secuencial pero falta un número. El jugador deberá escribir el número correcto que completa la secuencia. Pulsa los botones numéricos para responder.

28: El Número Incorrecto

La pantalla muestra varios números, pero uno es diferente a los demás. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para seleccionar el número incorrecto, y pulsa "Intro" para confirmar.

29: La Hucha

El jugador debe contar cuántas monedas se introducen en la hucha, y responder correctamente usando el teclado numérico.

30: Contar es Divertido

El jugador debe contar el número de objetos que aparecen en la pantalla LCD; y responder a la pregunta usando el teclado numérico.

31: Sumar Figuras

La pantalla LCD muestra una suma de figuras. El jugador debe sumar los dos grupos de figuras, y responder correctamente usando el teclado numérico.

32: Suma

La pantalla LCD muestra una suma. El jugador debe sumar los dos números, y seleccionar la respuesta correcta entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

33: Restar Figuras

La pantalla LCD muestra una resta de figuras. El jugador debe restar el segundo grupo de figuras del primer grupo, y responder correctamente usando el teclado numérico.

34: Resta

La pantalla LCD muestra una resta. El jugador debe restar el segundo número del primero, y seleccionar la respuesta correcta entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

35: Multiplicación

La pantalla LCD muestra una multiplicación. El jugador debe seleccionar la respuesta correcta entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

36: División

La pantalla LCD muestra una división. El jugador debe seleccionar la respuesta correcta entre las dos opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

37: Elige el Símbolo + o -

El jugador debe introducir el signo correcto de suma o resta para completar el problema matemático que aparece en la pantalla LCD. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

38: Elige el Símbolo x o ÷

El jugador debe introducir el signo correcto de multiplicación o división para completar el problema matemático que aparece en la pantalla LCD. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

39: Mayor, Menor o Igual

El jugador debe seleccionar el signo mayor que ($>$), menor que ($<$) o igual ($=$) para completar la comparación entre dos cantidades. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para responder, y pulsa "Intro" para confirmar.

40: Ecuaciones Extremas

La pantalla muestra 2 ecuaciones matemáticas, relacionadas con un signo de igual ($=$). En cada ecuación falta un número. El jugador debe introducir el número correcto para completar la ecuación matemática.

MÚSICA Y JUEGOS

41: Composición de Melodías

El jugador puede componer una breve melodía pulsando los botones con notas musicales. Después, el jugador pulsará "Repetir" para escuchar la música grabada.

42: Tiempo de Música

Pulsa los botones numéricos para escuchar las melodías programadas.

43: La Figura Incorrecta

El jugador debe encontrar la figura que es diferente a las demás. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

44: ¿Qué es Diferente?

El jugador debe encontrar el objeto que es diferente a los demás. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor y pulsa "Intro" para responder.

45: Test de Memoria

La pantalla LCD muestra 6 figuras durante unos segundos y después 1 figura desaparece. El jugador debe encontrar la figura que falta. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para desplazarte por las opciones, y pulsa "Intro" para responder.

46: Secuencia de Figuras

La pantalla muestra una secuencia de figuras pero falta una. El jugador debe seleccionar la figura correcta que completa la secuencia. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor y selecciona la respuesta pulsando el botón "Intro".

47: Encuentra la Sombra

La pantalla muestra un objeto a la derecha. El jugador debe seleccionar la sombra correspondiente entre distintas opciones que aparecen a la izquierda. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor y confirma pulsando "Intro".

48: La Serpiente Hambrienta

El jugador debe guiar la serpiente hasta la comida usando el pad del cursor o los botones del cursor. La serpiente no puede tocar su propio cuerpo ni el borde de la pantalla.

49: El Ratón Hambriento

El jugador debe guiar al ratón hasta el queso sin caer en la trampa ni tocar el borde de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para jugar.

50: La Pareja Oculta: Figuras

En la pantalla LCD aparecen seis tarjetas con figuras distintas. Pero hay dos cartas con la misma figura. El jugador debe memorizar la posición de las dos cartas iguales. Después se dará la vuelta a las cartas. El jugador debe encontrar la pareja de cartas iguales descubriéndolas una a una. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor, y pulsa "Intro" para responder.

51: La Pareja Mágica: Números

La pantalla muestra seis tarjetas con números. Hay dos cartas con el mismo número. El jugador debe memorizar la posición de las dos cartas iguales, y encontrar la pareja girando las cartas primero una y después la otra. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor y pulsa "Intro" para responder.

52: La Pareja Misteriosa: Letras

La pantalla muestra seis tarjetas con letras. Hay dos cartas con la misma letra. El jugador debe memorizar la posición de las dos cartas iguales, y encontrar la pareja girando las cartas primero una y después la otra. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor y pulsa "Intro" para responder.

53: Coche de Carreras

El jugador debe guiar el coche por la autopista siguiendo las indicaciones izquierda/derecha que aparecen en la parte superior de la pantalla. Utiliza el pad del cursor o los botones del cursor para jugar.

54: La Rana Saltarina

Pulsa los botones arriba o abajo para conseguir que la rana cruce el río.

55: Atrapa las Abejas

El jugador debe atrapar las abejas que se mueven por la pantalla. El jugador debe utilizar el pad del cursor o los botones del cursor para mover rápidamente la red y colocarla encima de la abeja, y pulsar "Intro" para responder.

56: Atrapa las Letras

Por la pantalla se desplaza una letra y el jugador debe pulsar esa letra.

57: Atrapa los Números

Por la pantalla se desplaza un número y el jugador debe pulsar ese número.

58: Tutor de Mecanografía

El jugador debe pulsar la letra correcta según el diagrama de la mano izquierda o derecha que aparece en la pantalla.

59: Mensajes

Escribe mensajes cortos.

60: Calculadora

Esta actividad es una verdadera calculadora que se puede utilizar para realizar operaciones matemáticas.

GRÁFICO DE REFERENCIA DE LAS ACTIVIDADES

Código de Juego	Actividad	Botón de Ayuda	Botón de Respuesta
01	Aprende las Letras	N	N
02	Mayúscula	N	N
03	Minúscula	N	N
04	Aprende las Palabras	N	N
05	Conoce los Números	N	N
06	Escribe los Números	N	N
07	La Mayúscula Correspondiente	N	Y
08	La Minúscula Correspondiente	N	Y
09	Mayúsculas Revueltas	N	Y
10	Minúsculas Revueltas	N	Y
11	La Letra Inicial	N	Y
12	La Letra Final	N	Y
13	Palabras Revueltas	Y	Y
14	La Letra que Sobra	N	Y
15	La Letra que Falta	N	Y
16	Palabras al Revés	Y	Y
17	Adivina las Palabras 2	Y	Y
18	Recuerda las Palabras	Y	Y
19	Deletrea	Y	Y
20	Plurales	N	Y
21	Sinónimos	N	Y
22	Antónimos	N	Y
23	Relaciona las Palabras	N	Y
24	El Mayor	N	Y
25	El Menor	N	Y
26	Encuentra el Número	N	Y
27	Secuencia de Números	N	Y
28	El Número Incorrecto	N	Y
29	La Hucha	N	Y
30	Contar es Divertido	N	Y
31	Sumar Figuras	N	Y
32	Suma	N	Y
33	Restar Figuras	N	Y
34	Resta	N	Y

35	Multiplicación	N	Y
36	División	N	Y
37	Elige el Símbolo + o -	N	Y
38	Elige el Símbolo x o ÷	N	Y
39	Mayor, Menor o Igual	N	Y
40	Ecuaciones Extremas	N	Y
41	Composición de Melodías	N	N
42	Tiempo de Música	N	N
43	La Figura Incorrecta	N	Y
44	¿Qué es Diferente?	N	Y
45	Test de Memoria	N	Y
46	Secuencia de Figuras	N	Y
47	Encuentra la Sombra	N	Y
48	La Serpiente Hambrienta	N	N
49	El Ratón Hambriento	N	N
50	La Pareja Oculta: Figuras	N	Y
51	La Pareja Mágica: Números	N	Y
52	La Pareja Misteriosa: Letras	N	Y
53	Coche de Carreras	N	N
54	La Rana Saltarina	N	N
55	Atrapa las Abejas	N	N
56	Atrapa las Letras	N	N
57	Atrapa los Números	N	N
58	Tutor de Mecanografía	N	N
59	Mensajes	N	N
60	Calculadora	N	N

NOTA: Y = Sí N = No disponible

NOTA ESPECIAL :

Si el **Laptop Portátil Premium** deja de funcionar repentinamente, la voz se vuelve vaga o el sonido se debilita, el problema puede ser debido a que las pilas se están agotando. Si fuera así, instale un nuevo juego de pilas antes de usar el juguete.

INSTRUCCIONES PARA LAS PILAS

Colocación de las pilas

- Asegúrese de que el juguete está APAGADO (cuando corresponda).
- Quite la tapa de las pilas en la parte trasera/base del juguete. Para abrir la tapa de las pilas, use un destornillador.
- Coloque las pilas requeridas siguiendo el diagrama dentro del compartimento de las mismas. Se recomienda usar pilas alcalinas.
- Reemplace y asegure la cubierta de las pilas.
- Un adulto deberá instalar y reemplazar las pilas.

Aviso sobre las pilas

- Si por alguna razón el programa/sistema electrónico deja de funcionar o presenta fallos de funcionamiento, es el momento de que un adulto cambie las pilas.
- No recargue pilas no recargables.
- Las pilas recargables solo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Las pilas recargables se deben extraer del juguete antes de cargarlas (siempre que sean extraíbles).
- No mezcle pilas viejas y nuevas (cuando corresponda).
- No mezcle pilas alcalinas, normales (carbón zinc) o recargables (cuando corresponda).
- No combine diferentes tipos de pilas o pilas nuevas con usadas (cuando corresponda).
- Asegúrese de insertar las pilas con la polaridad correcta (+ y -).
- Las pilas agotadas deben sacarse del juguete.
- No deberá hacerse cortocircuito en los terminales de la corriente.

Este folleto incluye información importante.

Conserve toda la información para futuras referencias.



Este símbolo indica que este producto no debe desecharse con el resto de la basura doméstica. Contacte con las autoridades locales para obtener información sobre su reciclaje.

Impreso en China