

PARA NIÑOS
DE 3 – 8 AÑOS

SEGA



GUIA PARA LOS PADRES

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN

Las Imágenes fijas pueden estropear Permanentemente el tubo du imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catòdicos. Evite utilizar de forma repetida o prolongada videojuegos en televisores de proyección con pantalla grande.

INDICE

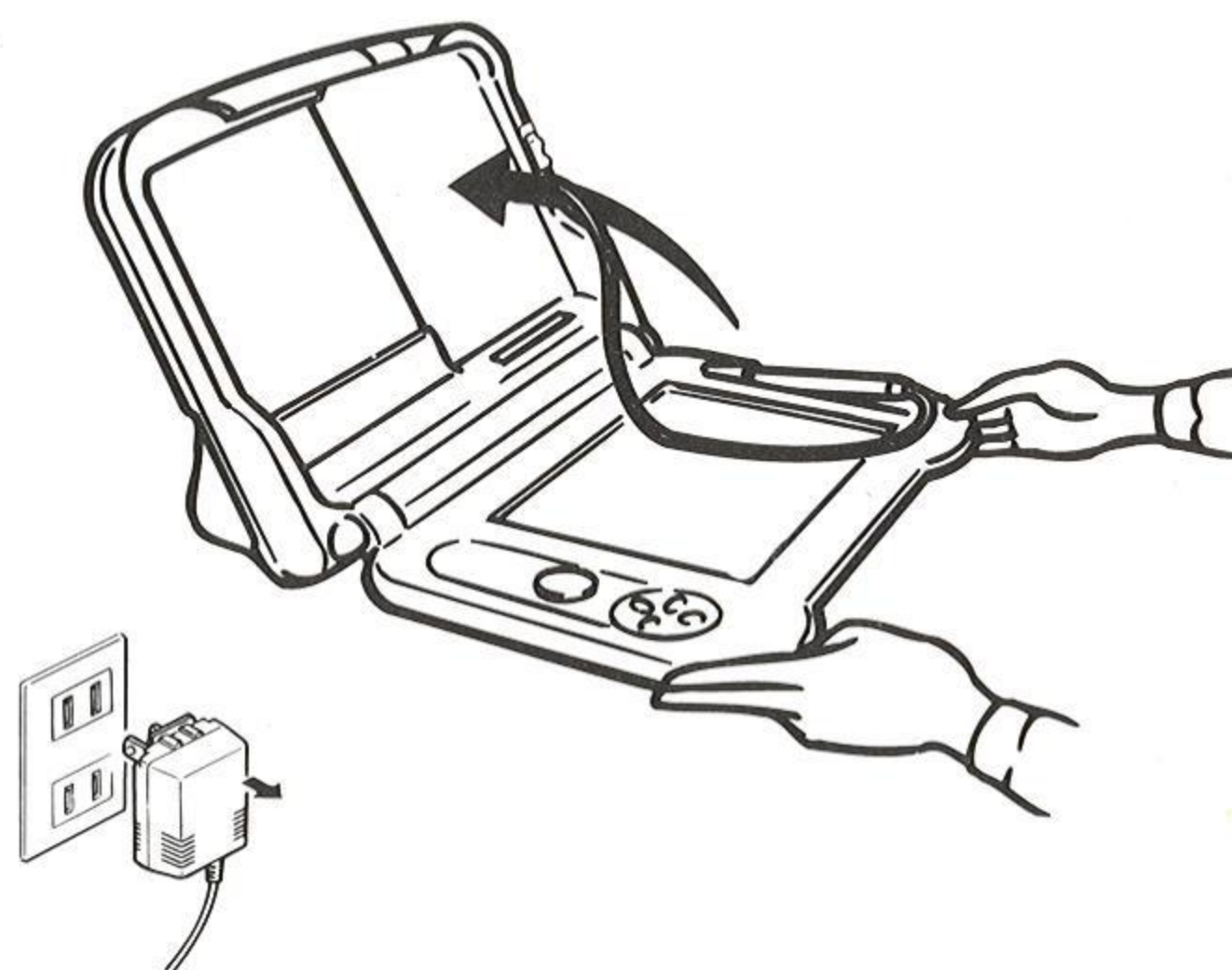
- 6 Inicio del juego
- 8 Un día muy, muy ajetreado en Feliciudad (páginas 2-3 del Libro Fantástico)
- 9 Ayuda al Sr. Lioso a llegar a la calle Principal
- 10 La panadería de Feliciudad (páginas 4-5 del Libro Fantástico)
- 11 Asociación de memoria
- 11 Decorar las galletas
- 13 Un día ajetreado para los pintores (páginas 6-7 del Libro Fantástico)
- 14 Mezclar colores
- 16 Una tarde en el parque (páginas 8-9 del Libro Fantástico)
- 17 El escondite
- 18 Cómo pintar y animar dibujos (páginas 10-11 del Libro Fantástico)
- 23 Cómo manejar tu Libro Fantástico para SEGA PICO.

NOTA PARA LOS PADRES

Gracias por escoger el ordenador y los Libro Fantásticos para SEGA PICO. Utilizad este manual como guía; os ayudará a compartir y disfrutar con vuestro hijo este maravilloso producto Sega.

INICIO DEL JUEGO

1. Prepara tu ordenador SEGA PICO enchufando el adaptador de corriente alterna y las conexiones de audio y vídeo tal y como se muestra en el Manual del Usuario.
2. Inserta tu Libro Fantástico SEGA PICO en la ranura. Asegúrate de que mantienes el Libro Fantástico cerrado mientras lo insertas. Una vez que hayas insertado la base del Libro Fantástico, empuja suavemente el Libro hacia atrás hasta que encaje en su sitio.

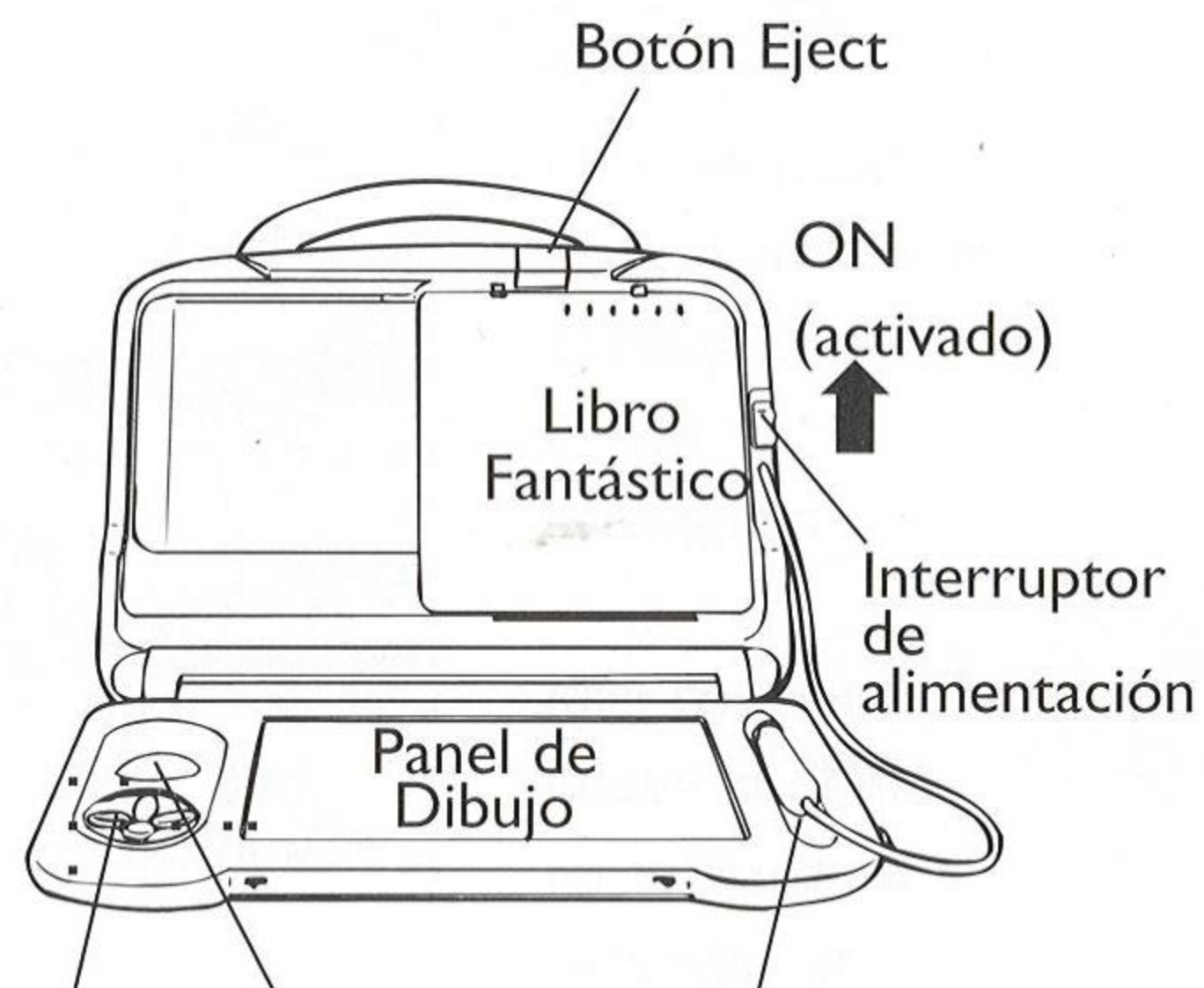


3. Enciende el ordenador SEGA PICO utilizando el interruptor de alimentación que se encuentra a la derecha del Libro Fantástico. Primero debes encajar el Libro firmemente en su sitio.

4. ¡Prepárate para tener un día ajetreado! Pasa las páginas del Libro Fantástico para ir a distintos lugares con Felipe y Gusy. Puedes comenzar en cualquier página, no tienes que empezar por el principio.

5. Para finalizar cualquier actividad, simplemente pasa a otra página.

6. Cuando hayas terminado de jugar, cierra el Libro Fantástico y apaga tu ordenador SEGA PICO. A continuación empuja el botón Eject que se encuentra justo encima del Libro Fantástico hacia arriba y extrae el Libro.

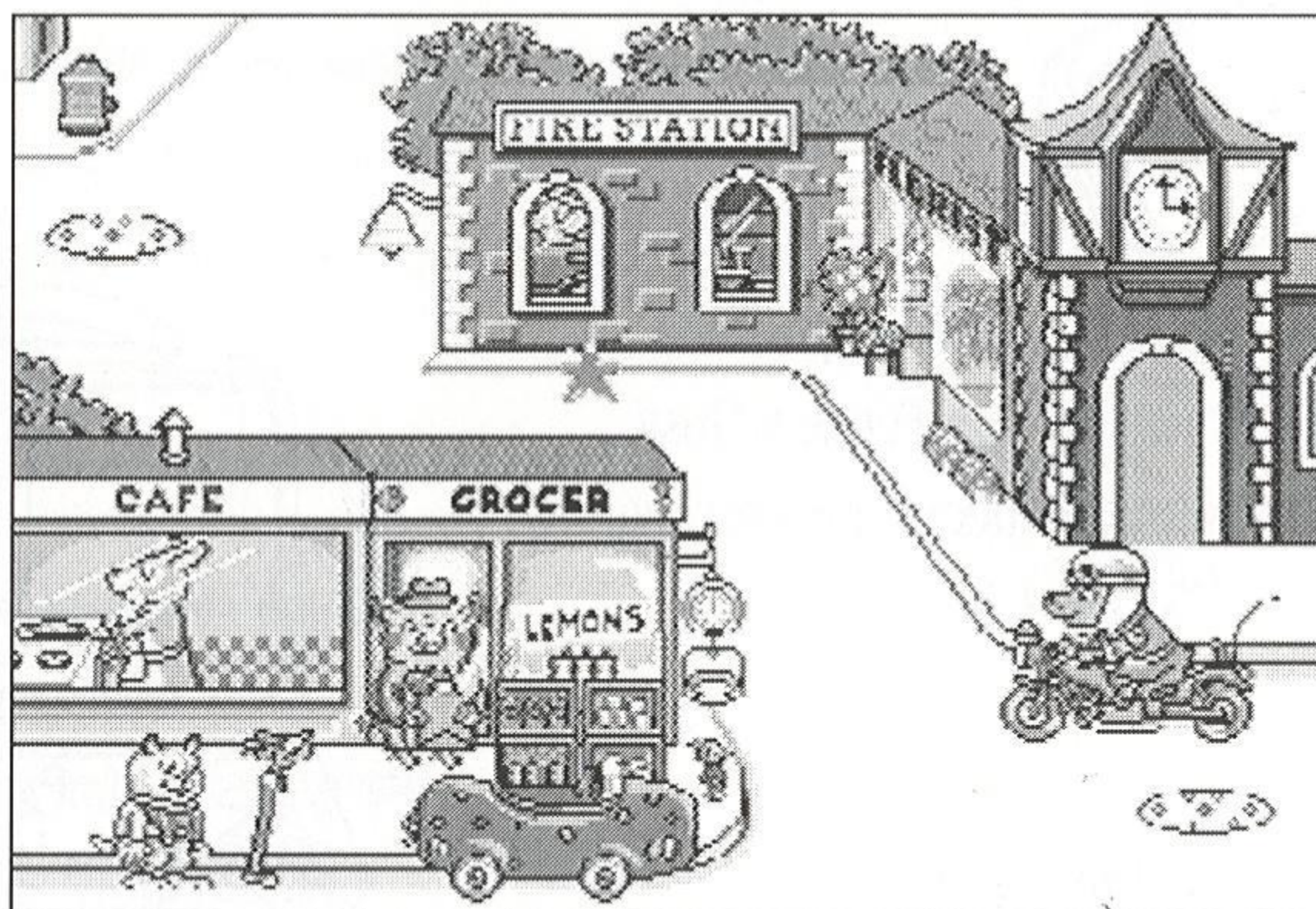


Botones Direccionales Botón de Animación Lápiz Mágico

UN DÍA MUY, MUY AJETREADO EN FELICIDAD

¡Tilín, tilín! Haz que salga el camión de bomberos. Si hay un fuego, ¡el Jefe lo apagará con la manguera!

El cocinero está dando la vuelta a las tortitas en la cafetería. ¡Mmmm, tienen un aspecto delicioso!



Ayuda al Sargento Pérez a acelerar su moto. ¡Va a ponerle una multa al Gorila Banana!

¡No te olvides de regar las plantas de la Floristería todas las mañanas!

El reloj de la torre da la hora. ¡Son las 3 en punto!

El Zorro alcalde está trabajando en su oficina. ¡Puedes pedirle que salga?

Felipe y Gusy están preparados para un día emocionante en Felicidad. Han empezado temprano porque ¡hay tanto que hacer! (Toca con el Lápiz Mágico todos los lugares del Libro Fantástico citados a continuación para poner en marcha cada actividad. Las secciones llamadas ACTIVIDAD ADICIONAL te llevan a una nueva pantalla que no está ilustrada en tu Libro Fantástico pero que aparecerá en tu televisor.)

ACTIVIDAD ADICIONAL

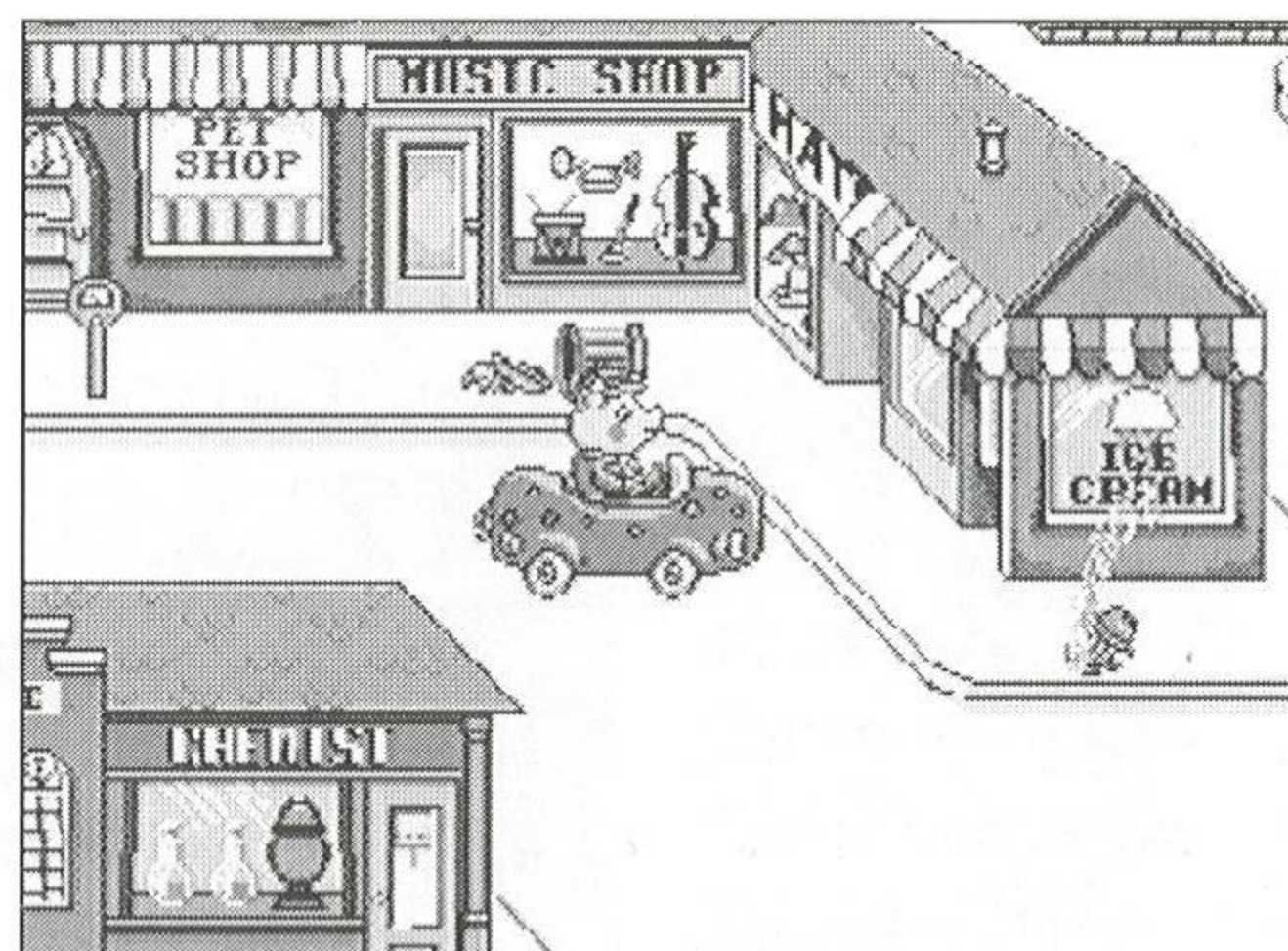
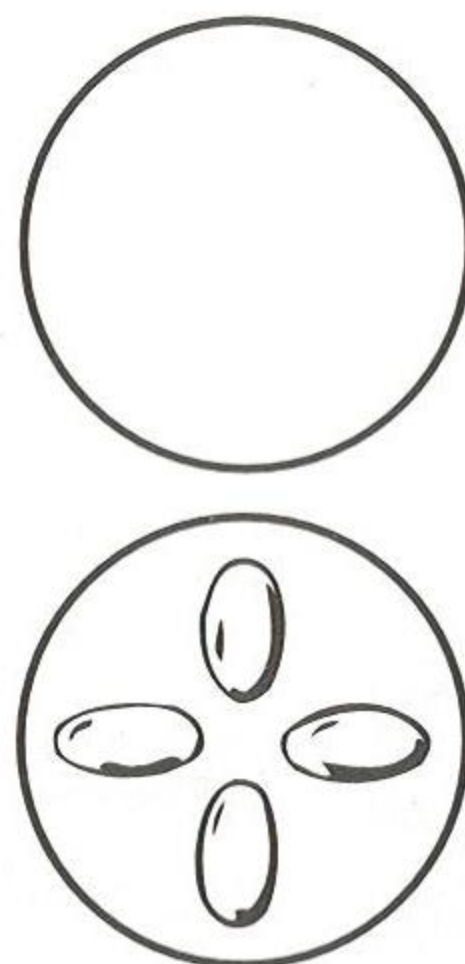
Para ir a la pantalla de Conducir, toca al Sr. Lioso.

¿Qué más está pasando hoy en Felicidad?

ACTIVIDAD ADICIONAL – CONDUCIR

Aguda al Sr. Lioso a llegar a la calle Principal.
Utiliza los Botones Direccionales: Arriba, abajo,
Derecha, Izquierda, para conducir el coche del Sr.
Lioso par las calles y girar en las curvas.

Existe más de un camino de vuelta a la calle
Principal.



GUÍA PARA LOS PADRES

Dejad que vuestro hijo toque los dibujos del Libro Fantástico con la punta del Lápiz Mágico mientras que leéis el texto de este manual. Algunos de los personajes dirán sus nombres. Casi todos los personajes llevarán a cabo algún tipo de acción. Con tu ordenador SEGA PICO vuestro hijo siempre tiene el control. Dejad que vuestro hijo explore las páginas y juegue en cualquier orden. No hay necesidad de terminar todas las actividades. Tampoco existen pasos correctos o equivocados. Todas las acciones llevan al descubrimiento, el aprendizaje y la diversión.

EN ESTAS DOS PÁGINAS:

- Los niños practicarán la coordinación movimiento/vista tocando las figuras de la página del Libro Fantástico y observando como se mueven.
- Los niños aprenden el concepto de causa/efecto cuando envían al Sargento Pérez tras el Gorila Banana, y ayudan al bombero a apagar el fuego.
- Los niños pueden practicar el aprendizaje de los conceptos izquierda, derecha, arriba y abajo mientras ayudan al Sr. Lioso a llegar a la calle Principal.

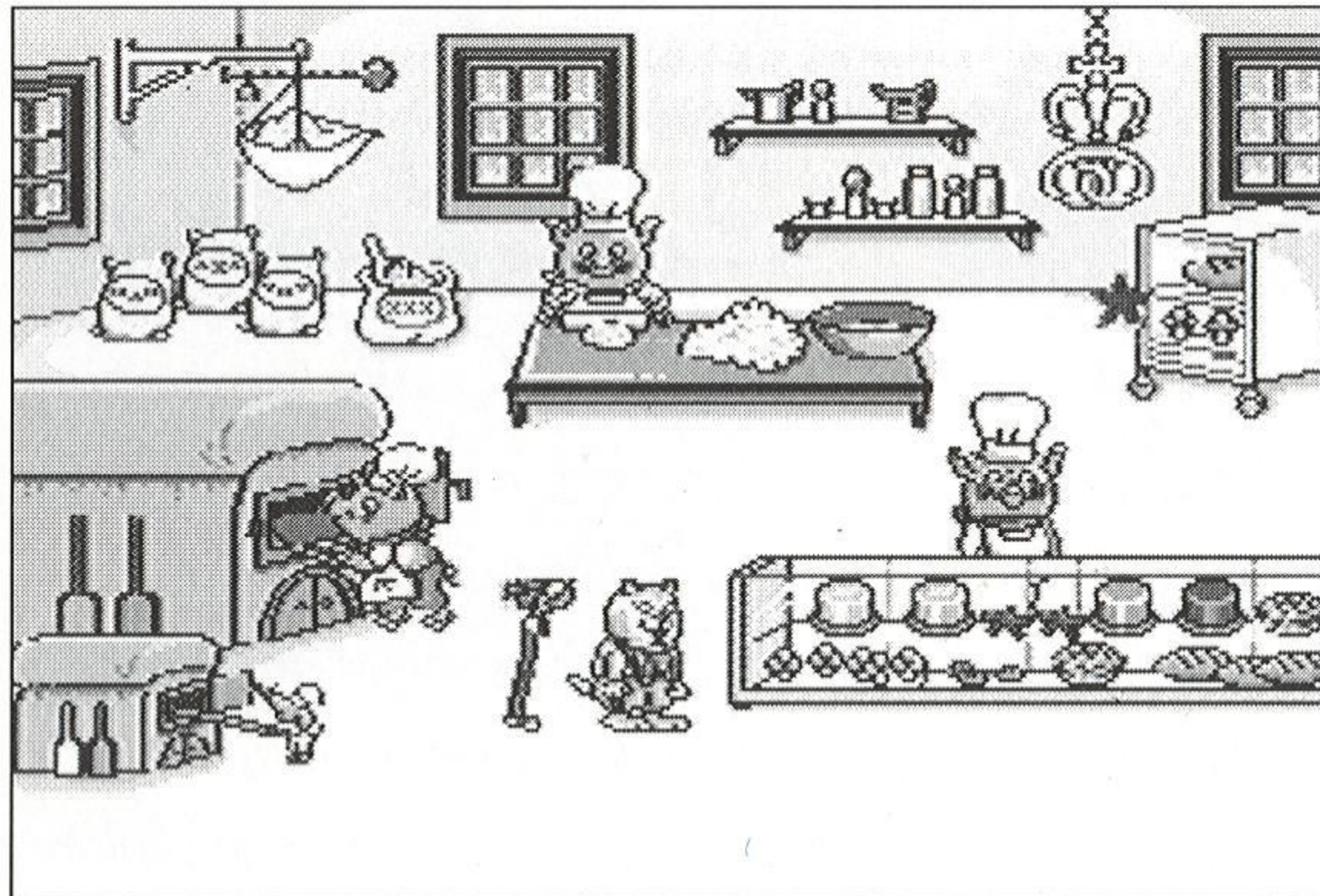
LA PANADERÍA DE FELICIDAD

Ayuda al panadero a
amasar. ¿Qué crees que
va a hacer?

¡Haz que suba la masa!

¿Quién se
esconde en los
sacos de harina?
¡Averígualo!

Dos de los
panaderos están
haciendo pan.
¿Quién tiene la
barra grande?,
¿quién tiene la
barra pequeña?



El Panadero
Goloso disfruta
compartiendo las
galletas con
Felipe.

Todos están haciendo algún trabajo importante en la Panadería de Felicidad. Mmm, qué bien huele. ¡Mira qué de cosas ricas hay para comer!

ACTIVIDAD ADICIONAL

Toca el estante que tiene las galletas y los pasteles para llegar a la actividad de "Decorar las galletas."

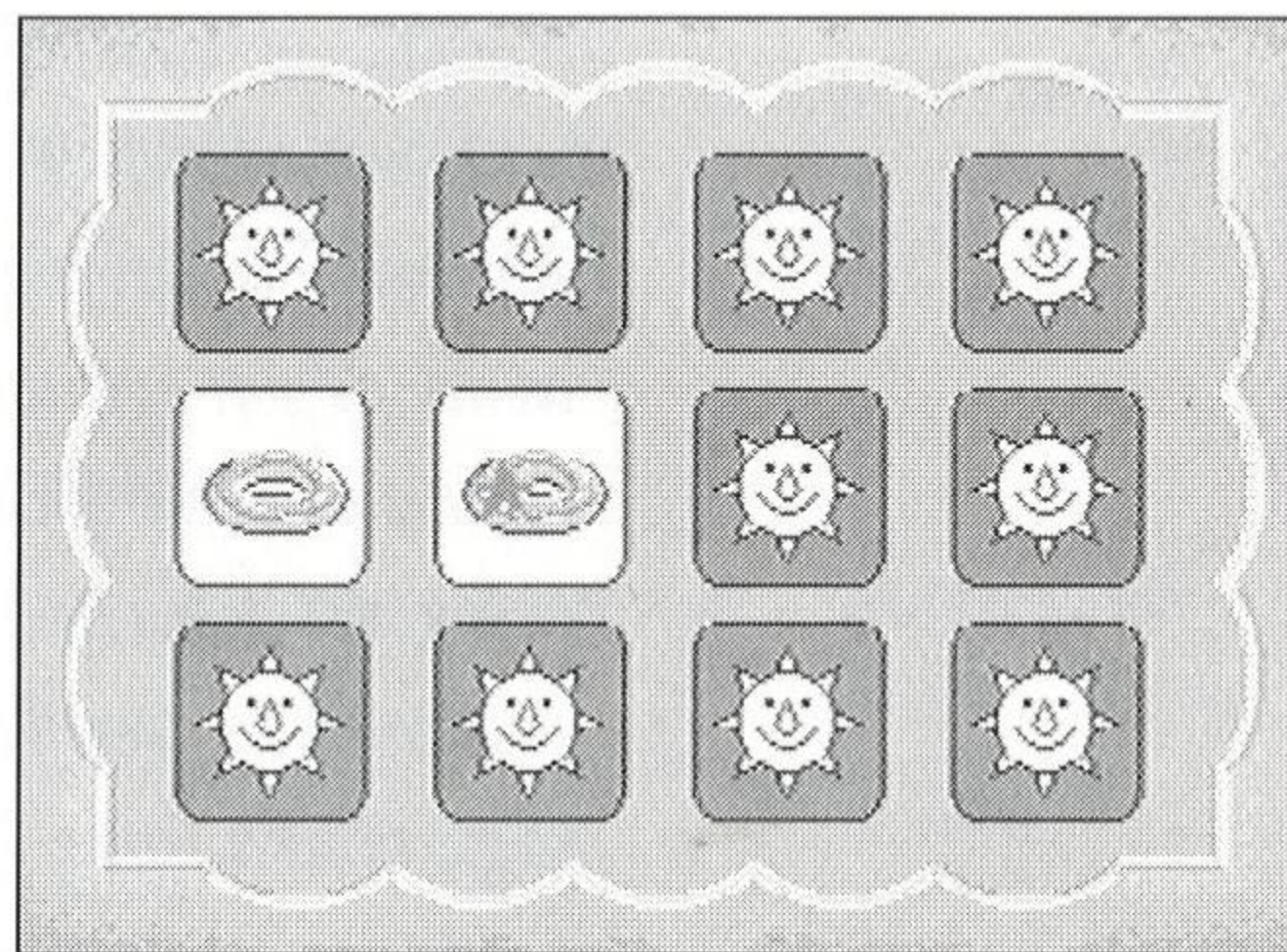
¿Qué más está pasando hoy en la Panadería?

ACTIVIDAD ADICIONAL

TOCA EL CARRITO PARA LLEGAR AL JUEGO DE
"ASOCIACIÓN DE MEMORIA."

Toca el Panel de Dibujo para escoger la carta que quieras dar la vuelta.

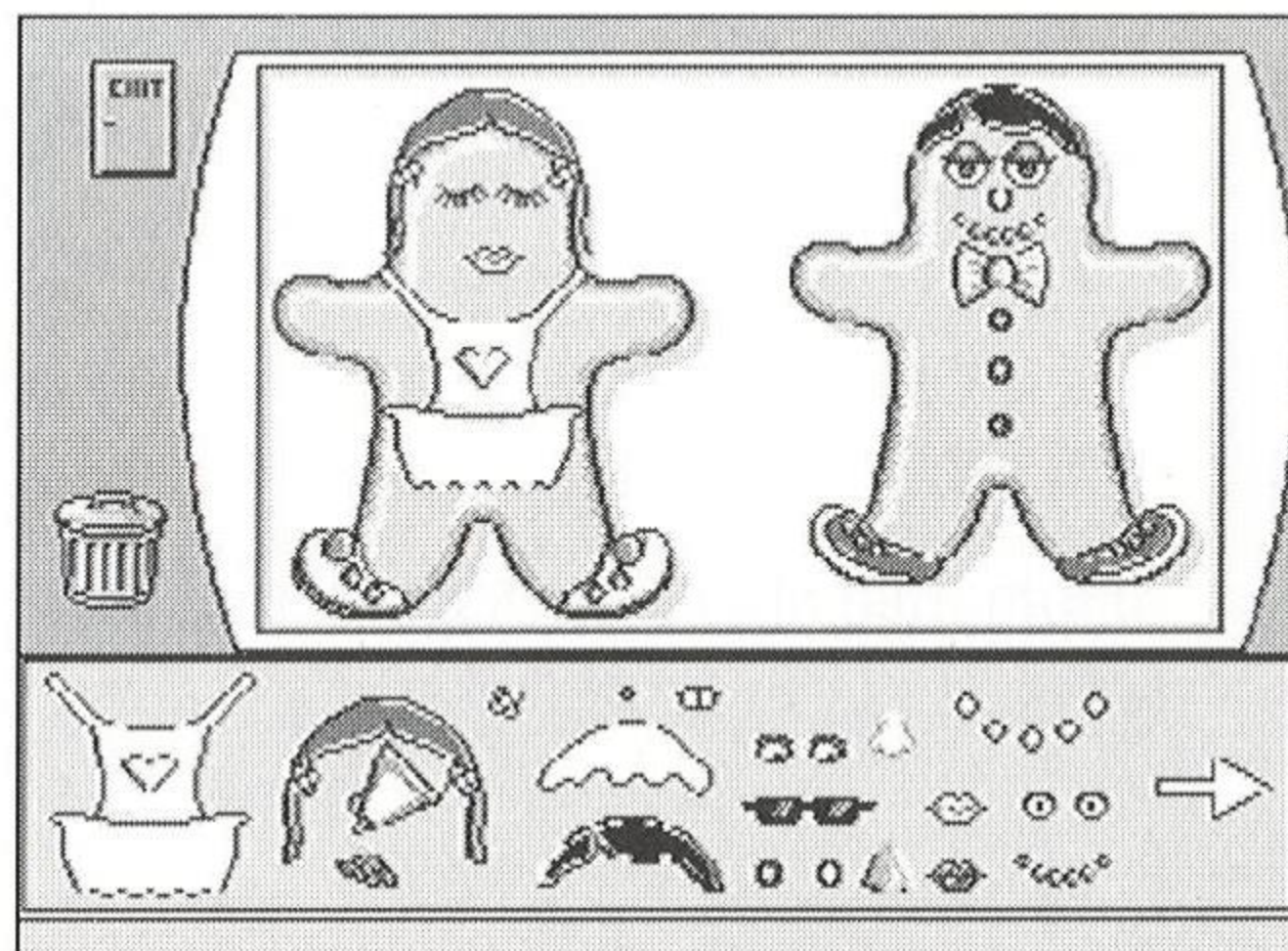
Cuando escojas 2 cartas iguales, desaparecerán. ¿Quién crees que se las comió? Si no son iguales, ¡inténtalo otra vez!



DECORAR LAS GALLETAS

Toca el Panel de Dibujo para escoger qué objetos poner
en las galletas.

¡Que galletas tan ricas! Decóralas con ojos, narices, zapatos y otras
muchas cosas. ¡Crea una galleta lo más divertida posible!

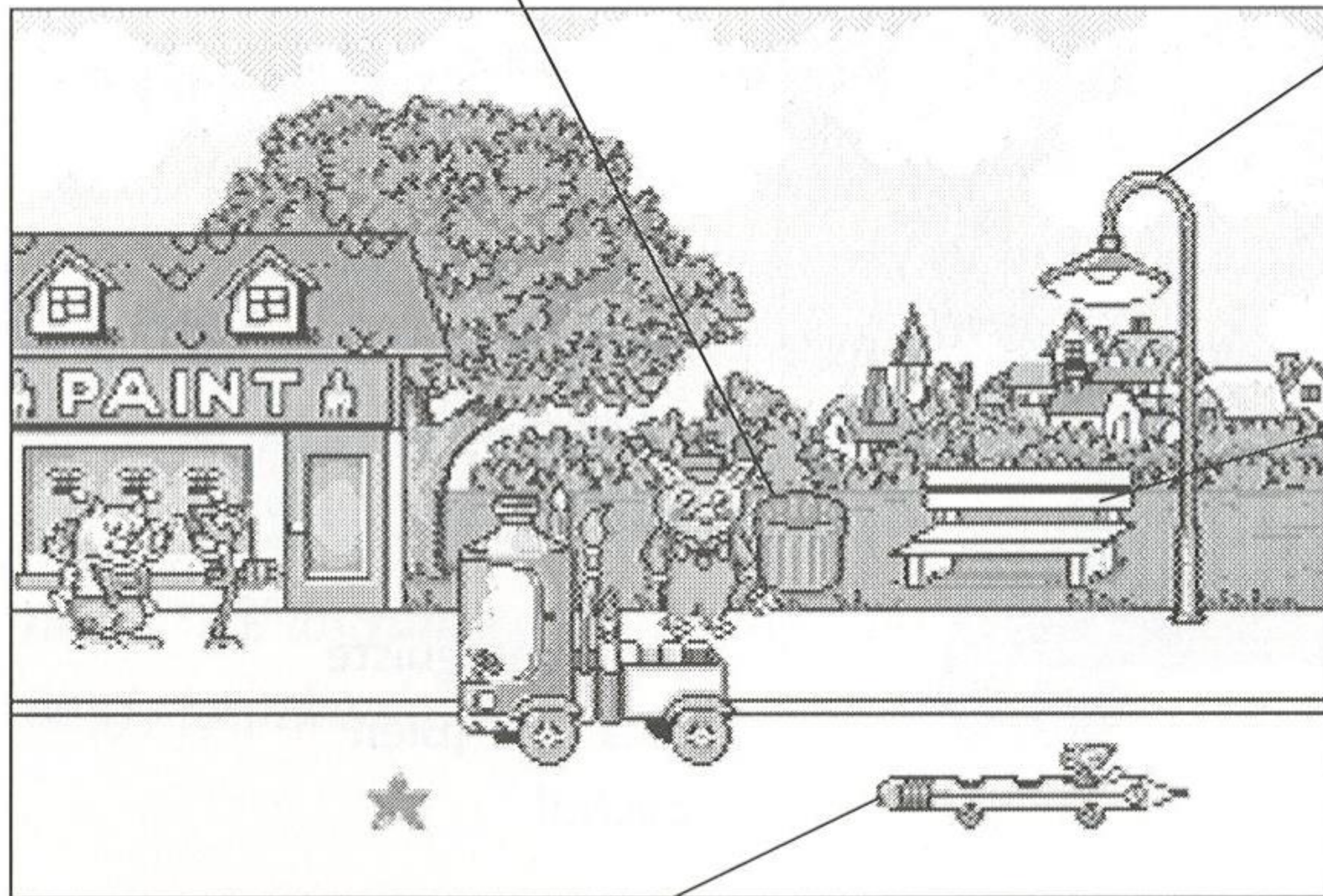


GUÍA PARA LOS PADRES

En esta ajetreada panadería, la masa sube, el pan se cuece y los ratones susurran en los sacos de harina sólo con que vuestro hijo los toque con el Lápiz Mágico. La escena de la panadería lleva a 2 divertidas actividades adicionales. La "Asociación de memoria" es un pasatiempo para mejorar la memoria. Tocad 2 cartas para darles la vuelta. Si son iguales, desaparecerán. Cuando las cartas se vayan, ¡una banda de insectos celebrará con los niños su éxito! La "Asociación de memoria" baraja todas las cartas, así que cada vez el juego es diferente. En "Decorar las galletas" vuestro hijo desarrolla la creatividad mientras confecciona confitería divertida. Utilizad el Lápiz Mágico para sacar los objetos del cajón y ponerlos en las galletas. Podéis colocar los objetos en cualquier sitio, ¡el objetivo es divertirse! Tocad la flecha para pasar al siguiente cajón. Para borrar los objetos ponedlos en la papelera, y salid por la puerta para regresar a la panadería.

UN DÍA AJETREADO PARA LOS PINTORES

¡La papelera está lista para los vivos colores del Cerdito Pintor!



¡La farola quedará estupenda con una nueva capa de pintura!

El banco del parque necesita una capa de pintura. ¿Puedes echarle una mano?

Pinta el taxi de Felicidad. ¿De cuántos colores puedes pintarlo?

Los colores más vivos de Felicidad proceden de la ajetreada brocha del Cerdito Pintor. ¡Está preparado para pintar prácticamente cualquier cosa!

ACTIVIDAD ADICIONAL

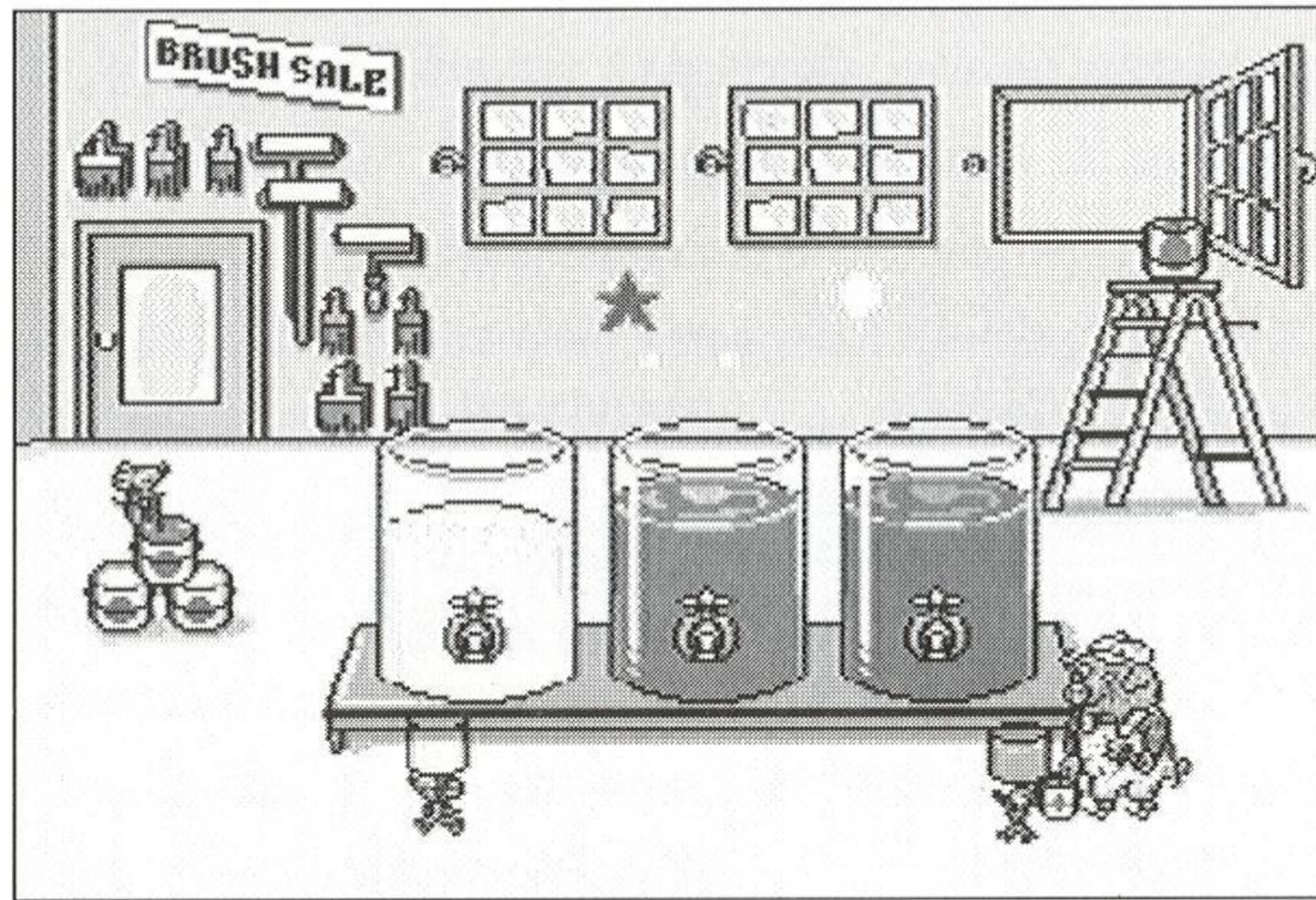
Toca la puerta de la Tienda de Pintura para llegar a la actividad de "Mezclar colores."

¿Qué más puedes hacer con las pinturas?

ACTIVIDAD ADICIONAL – MEZCLAR COLORES

El Cerdito Pintor y sus ayudantes tienen algo que hacer. Necesitan muchos colores diferentes para un cuadro que están pintando. ¿Puedes ayudarles?

Escoge el mismo color de la pintura que tiene el ratón en su cubo.

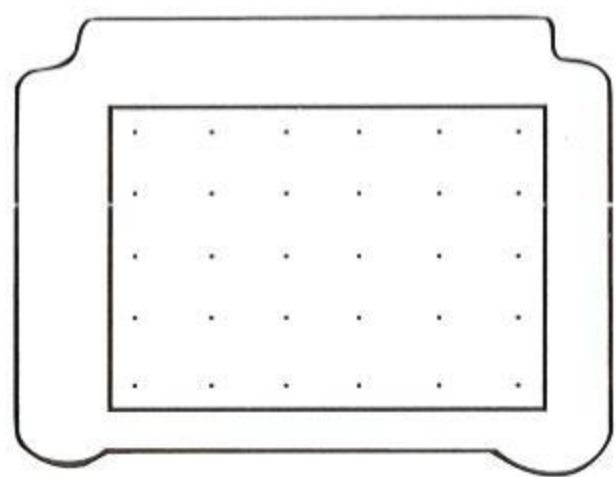


¿Has acertado?
¡Bien hecho!

¡Qué dibujo más bonito!

¡Ajá! A veces tienes que usar 2 colores para conseguir el mismo color. No hay problema. Escoge primero un color y luego mézclalo con otro.

¿Lo conseguiste esta vez? ¡Bien hecho!



Toca el Panel de Dibujo para escoger colores.

GUÍA PARA LOS PADRES

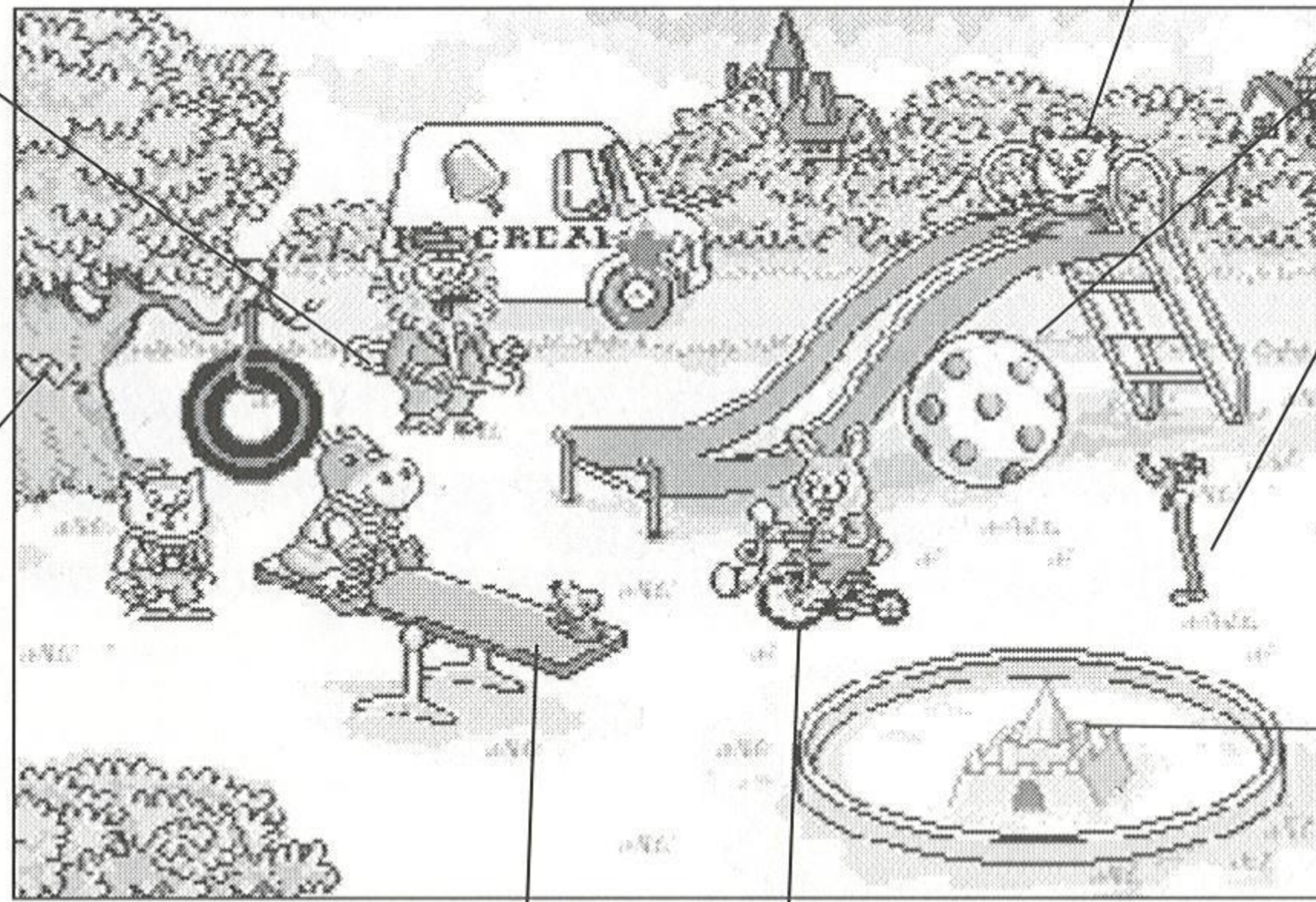
Los niños disfrutarán pintando el decorado de Felicidad con los vivos colores del Cerdito Pintor. Ayudad a vuestro hijo a decir el nombre de los colores cuando haya pintado el decorado con ellos. Juntos podéis buscar otros objetos del color que el Cerdito Pintor acabe de usar. Los niños pueden ir a otra actividad adicional de aprendizaje y juego (Mezclar colores) atravesando la puerta de la tienda. Aquí se refuerza el conocimiento de los colores mediante imágenes visuales y mensajes auditivos cuando los niños escogen los colores correctos. Si un niño duda a la hora de mezclar las pinturas, aparecerá una flecha para darle una pista sobre el color correcto que debe utilizar. Cuando se equivoquen, se animará a los niños con el mensaje "¡Inténtalo de nuevo!". Si los niños aciertan todo, aparecerá como premio, al fondo de la escena, un dibujo terminado.

UNA TARDE EN EL PARQUE

Mira cómo se tira Pili por el tobogán. ¡Qué divertido!

Al Gorila Banana le gusta jugar con su hula hoop.

¿Qué hay en el árbol? ¡Tócalo y lo averiguarás!



Bota la pelota.

Mira como salta Gusy. Le encanta jugar al escondite.

Decora el castillo de arena con una bandera.
¡Hurra!

Mueve el columpio en que están Gilda y Susi. ¡Vaya combinación!

¡Piii! Este personaje está aprendiendo a tocar su bocina. ¿Por qué no le ayudas?

¡Jugar en el parque es muy divertido! ¡Todos hacen algo distinto! ¿Cuál es tu juego favorito?

ACTIVIDAD ADICIONAL

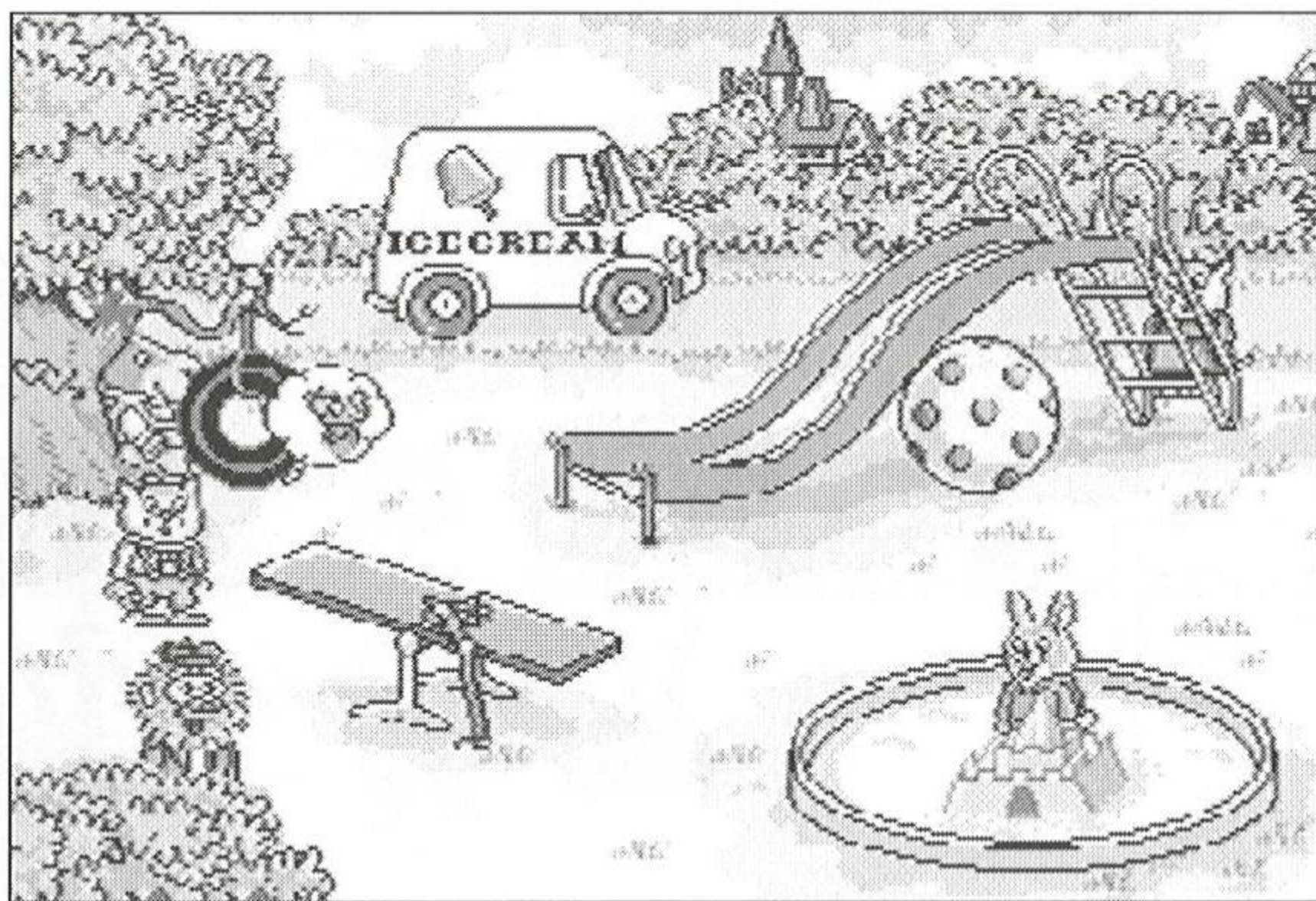
Toca a Felipe para llegar a la actividad del Escondite.

¿Qué más pasa hoy en el parque?

ACTIVIDAD ADICIONAL – EL ESCONDITE

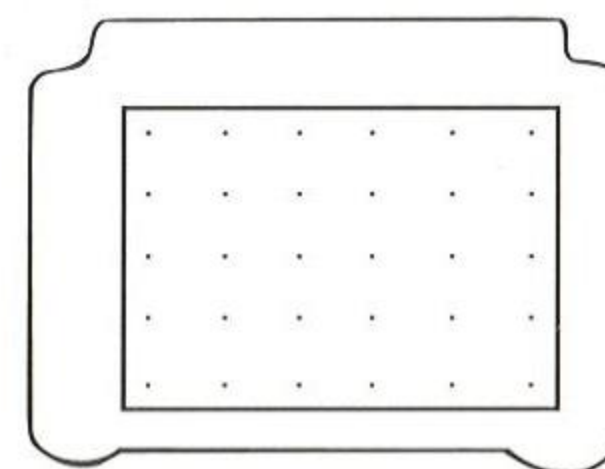
¡La liga Felipe!
Todo el mundo
se esconde.

¿En quién está
pensando
Felipe? ¿Puedes
encontrar a ese
amigo?



No te olvides
de mirar detrás
del balón de
playa y del
camión musical
de helados.

¿Encontraste a
alguien?
¡Entonces es
hora de jugar
otra vez!



Toca el Panel de Dibujo para encontrar a los amigos de Felipe.

GUÍA PARA LOS PADRES

El parque es un ambiente muy conocido y querido donde los amigos animales juegan a distintos juegos populares. Vuestro hijo se puede unir con tan sólo tocarlo con el Lápiz Mágico. El Juego del escondite de Felipe hace que los niños tomen parte en una actividad que les enseña a reconocer formas y procesos secuenciales. Los niños deben encontrar al amigo que Felipe solicite (en un bocadillo que muestra lo que está pensando) para poder continuar. La lección se presenta de modo tan ameno y divertido que a los niños les encantará jugar. Los animales se esconden en sitios distintos cada vez, por eso ¡cada Juego del escondite es un nuevo reto!

CÓMO PINTAR Y ANIMAR DIBUJOS



Felipe ha estado pintado. ¡Vaya desorden! Ha dejado sus pinturas esparcidas por ahí para que las uses. ¿Qué puedes pintar?

CÓMO DIBUJAR Y PINTAR

- Utiliza el Lápiz Mágico para escoger el lápiz o el pincel del Libro Fantástico.
- Dibuja o pinta moviendo el Lápiz Mágico por el Panel de Dibujo.

CÓMO CAMBIAR DE COLOR

- Utiliza el Lápiz Mágico para señalar un cubo de pintura y escoger así el color que contiene.
- Puedes usar los colores con el lápiz, el pincel o el cubo de pintura.

CÓMO COLOREAR

- Escoge el cubo de pintura y un color.
- Haz presión con el Lápiz Mágico en el centro de una forma o en una línea para colorearla.

CÓMO BORRAR

- Usa el rodillo para borrar lo que no te guste.
- También puedes utilizar el rodillo para colorear de blanco, como por ejemplo al pintar una nube blanca en un cielo azul.

CÓMO AÑADIR AMIGOS (PLANTILLAS)

- Toca con el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico a Pili, el Sargento Pérez, Felipe o Gusy.
- Toca el Panel de Dibujo con el Lápiz Mágico. Pegarás al personaje escogido en ese punto.

CÓMO BORRAR UN DIBUJO

- Toca la pizarra en blanco para que tu dibujo desaparezca.
- Ahora puedes empezar de nuevo. ¿Cómo será tu nuevo dibujo?

CÓMO CREAR Y ANIMAR DIBUJOS

- Toca a los insectos de la tele (a continuación espera 2 segundos).
- Vuelve a cualquier página del Libro Fantástico y toca una figura de la escena.
- Lleva el Lápiz Mágico al Panel de Dibujo y toca en cualquier punto para pegar ahí la figura.
- Puedes añadir hasta 7 figuras en total. Por ejemplo, intenta añadir al Sargento Pérez o el camión de bomberos de la escena de Felicidad, el pájaro que está en el árbol en la escena del Parque, y el coche del Cerdito Pintor delante de la Tienda de Pintura. ¿Qué otros personajes puedes encontrar?
- ¡Pulsa el botón rojo de Animación en tu ordenador SEGA PICO para animar un dibujo de Felicidad!

CÓMO CALCAR DIBUJOS

- Coloca un dibujo o figura recortada en el Panel de Dibujo. Utiliza las figuras de tus Libros de colorear, pósters o puzzles, o crea los tuyos propios.
- Calca la figura con tu Lápiz Mágico. El dibujo aparecerá en la pantalla.

·Añade tus propias ideas al dibujo y coloréalo. ¡Es fantástico!

CÓMO GRABAR TUS OBRAS Y ANIMACIONES

- Puedes grabar tus dibujos de Felicidad con un vídeo.
- Para ver las instrucciones, consulta la sección de tu Manual del Usuario de SEGA PICO sobre cómo conectar el ordenador SEGA PICO a una televisión/vídeo.
- Sigue la información en el manual del vídeo para grabar tus dibujos, animados o no, de tu ordenador SEGA PICO.

¡Guarda el dibujo para alguien especial!

COMO DISFRUTAR AL MAXIMO DEL LIBRO FANTÁSTICO

- Asegúrate de que colocas el interruptor de alimentación en la posición OFF (desactivado) antes de insertar o extraer el Libro Fantástico.
- Cuando juegues a “El Día más Ajetreado de las Vidas de Felipe y Gusy” de Richard Scarry, asegúrate de que la habitación esté bien iluminada. Siéntate lo más lejos posible del televisor del vídeo y descansa durante 10 ó 20 minutos por cada hora que juegues.
- No toques los contactos de la base del Libro. Si los movieras o se mojaran, tu Libro Fantástico podría resultar dañado.
- Trata el Libro Fantástico con cuidado. No dobles las páginas, escribas en ellas ni las mojes.
- No intentes nunca arrancar la última página del Libro Fantástico del panel trasero.
- Protege el Libro Fantástico guardándolo en un lugar seguro y sin polvo. Evita dejarlo donde pueda recibir luz directa del sol o en lugares cálidos, fríos o húmedos.
- Limpia el Libro Fantástico periódicamente pasándole un paño suave ligeramente humedecido. Hazlo con mucho cuidado para evitar tocar los contactos de la base del Libro. No utilices productos químicos fuertes como disolventes de pintura o benceno.

©1994 El Día más Ajetreado de las Vidas de Felipe y Gusy,
de Richard Scarry es una marca registrada de Paramount Pictures.
Todos los Derechos Reservados. Manipulado en el Reino Unido.

NOTES

NOTES



<672- 2453-06>