PARA NIÑOS
DE 3 – 5 AÑOS

SEGA PICO™

¡EL ORDENADOR QUE SE CREE UN JUGUETE!

GUIA PARA LOS PADRES

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo 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 se encuentre jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

ÍNDICE

4. Resumen dirigido a los padres
6. Inicio del Juego
8. Cómo Controlar la Acción
10. ¡A levantarse se ha dicho!
12. En la clase
14. Sembrando el Jardín
16. ¡Es la hora del recreo!
18. Animación de Un Día en la Escuela
20. Tu Propio Día en la Escuela
22. Localizador de Pantalla
24. Cómo disfrutar al máximo del Libro Fantástico

RESUMEN DIRIGIDO A LOS PADRES

"UN DÍA EN LA ESCUELA" con los Ositos Berenstain invita a los niños a reunirse con sus personajes favoritos en un día lleno de acción. Los niños tienen la oportunidad de participar en todas aquellas actividades especiales que van desde despertar a los ositos por la mañana hasta compartir la diversión de sus horas de recreo.

A lo largo de las páginas del Libro Fantástico, hay diferentes juegos que ayudarán a los niños en el aprendizaje del orden numérico, el cálculo, las letras del alfabeto y las palabras. A medida que avanza el juego, pueden poner en práctica lo que acaban de aprender, consolidando así su confianza en las habilidades adquiridas y mejorando la coordinación entre mano y vista.

A la vez que desarrollan las aptitudes psico-motoras, estos juegos ayudan a los niños en el aprendizaje mediante demostraciones de las relaciones que existen entre:

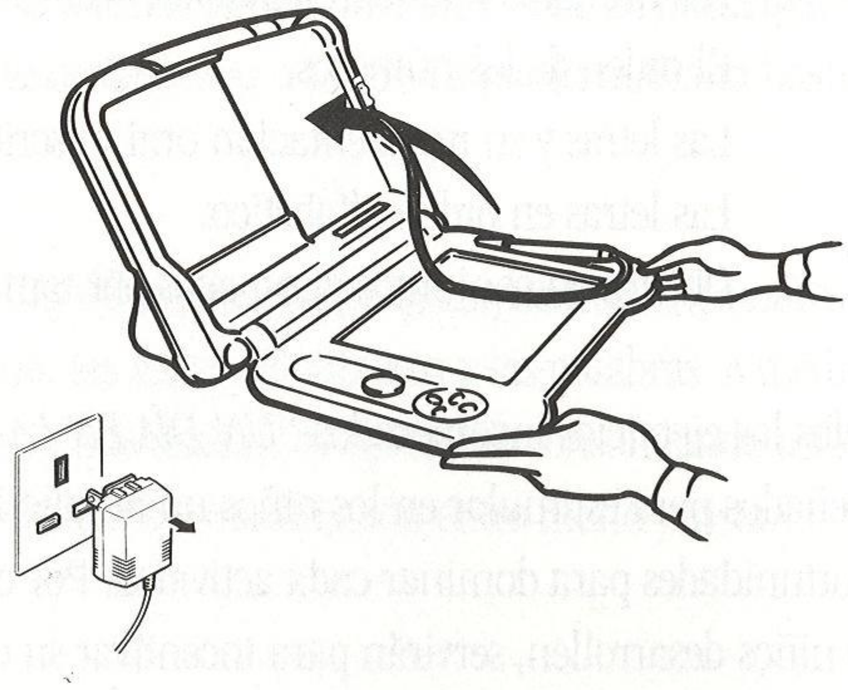
- Los números y su representación oral y escrita.
- El orden de los números.
- Las letras y su representación oral y escrita.
- Las letras en orden alfabético.
- Objetos en conjuntos agrupados por tamaño, forma y otros aspectos físicos.

Todos los ejercicios incorporados *"UN DÍA EN LA ESCUELA"* con los Ositos Berenstain están diseñados para estimular en los niños un amplio interés por aprender, brindándoles numerosas oportunidades para dominar cada actividad. Por consiguiente, las aptitudes y entusiasmo que los niños desarrollen, servirán para incentivar su curiosidad y deseo de aprendizaje.

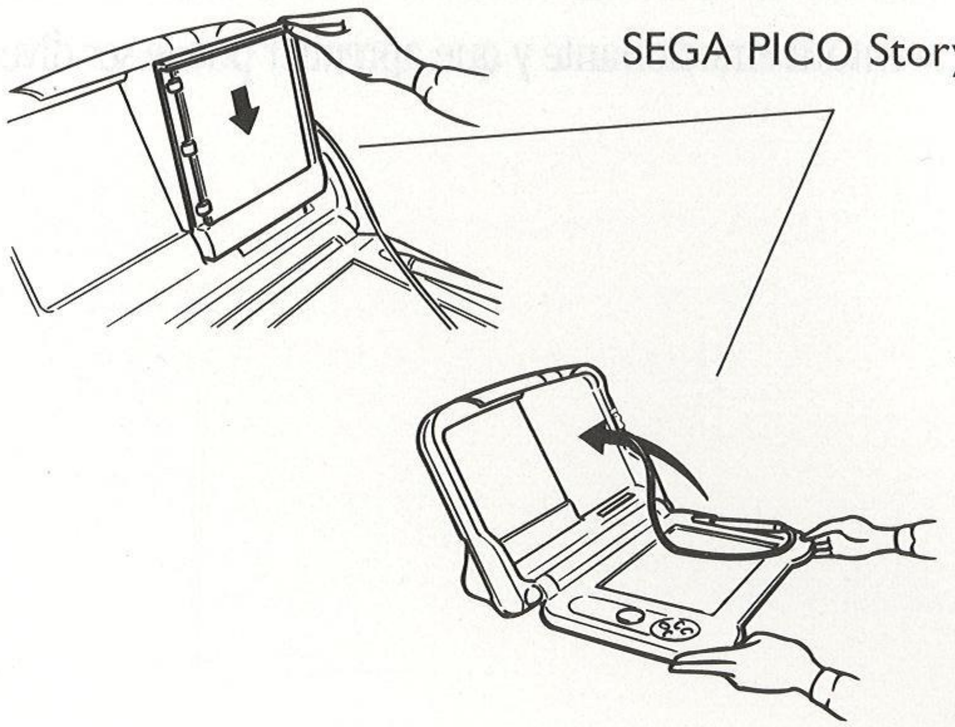
"UN DÍA EN LA ESCUELA" con los Ositos Berenstain enseñará a los niños que la escuela es una aventura emocionante y que aprender puede ser divertido.

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 fírmemente en su sitio.

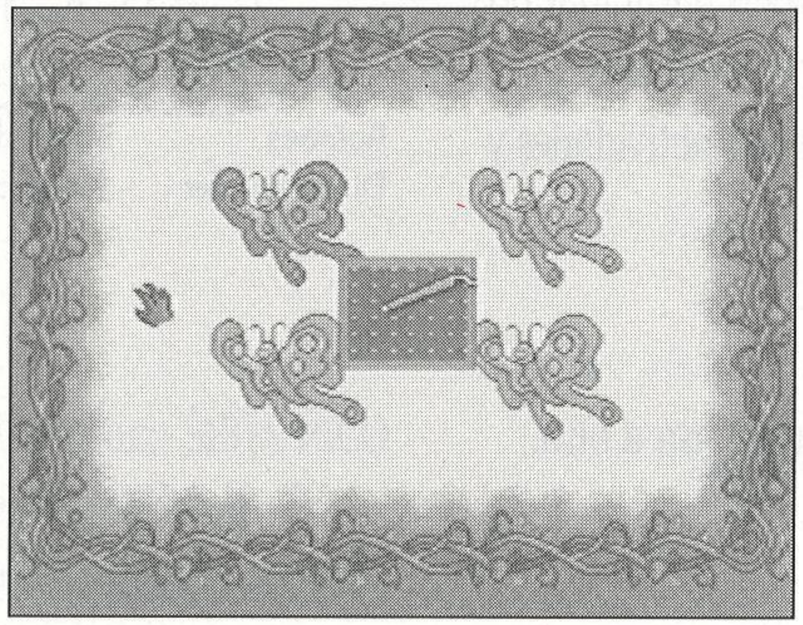
4. Después de la secuencia del título y una breve secuencia de animación, aparecerá una pantalla de presentación de *"UN DÍA EN LA ESCUELA"* con los Ositos Berenstain. Cuando pasan las páginas del Libro Fantástico los niños pueden participar en un día lleno de acción en la escuela junto con los Ositos Berenstain. Con cada una de las escenas, diversas actividades y retos creativos les esperan.

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.

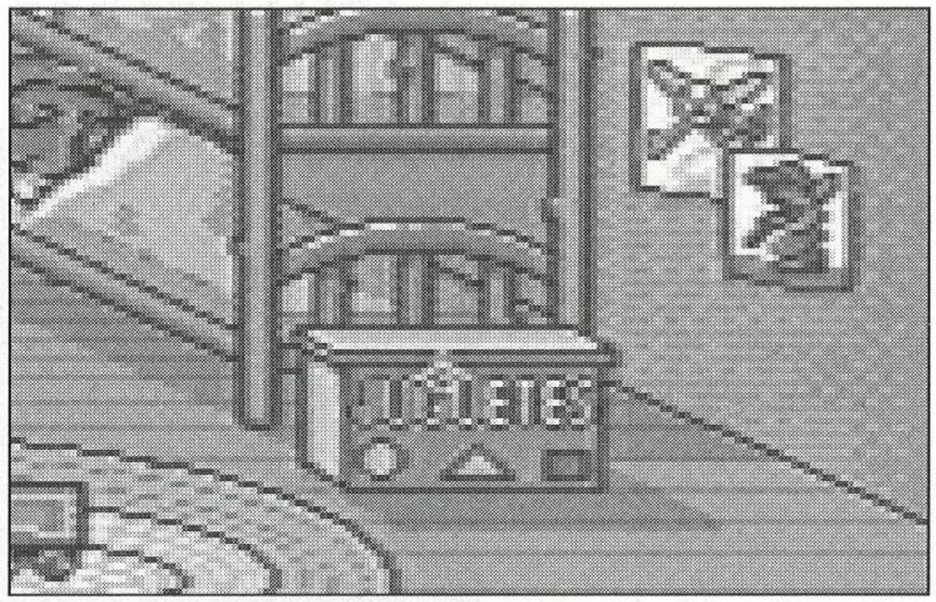
CÓMO CONTROLAR LA ACCIÓN

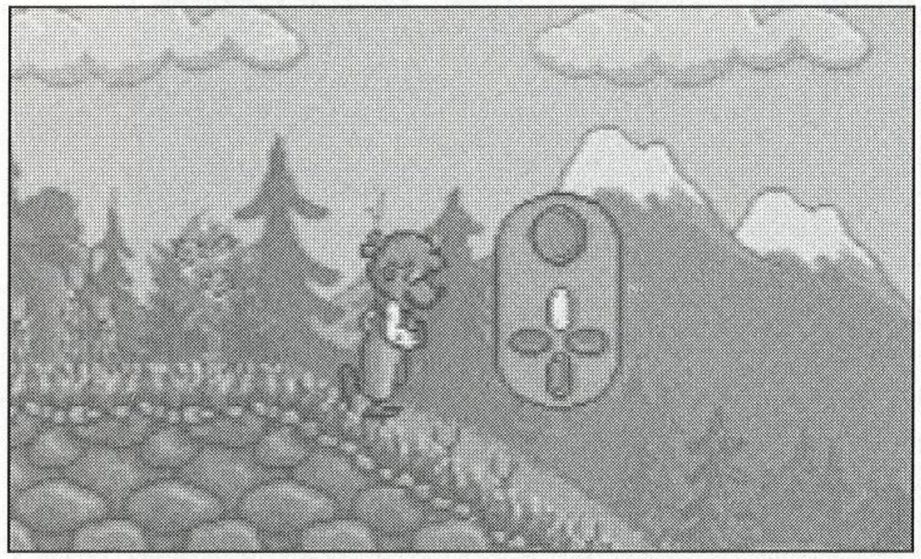
Una vez instalado el sistema SEGA PICO con el Libro Fantástico correctamente introducido, coloca el interruptor de encendido en "ON". En unos momentos aparecerá la introducción al juego. Para empezar "UN DÍA EN LA ESCUELA" con los Ositos Berenstain, pasa a la siguiente página del Libro Fantástico. Con el Lápiz Mágico los ositos y sus amigos entran en movimiento.



Para controlar los movimientos de los personajes en todas las páginas del Libro Fantástico, pulsa con el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo o en la página del Libro Fantástico. Presiona ligeramente el cursor en los diferentes personajes y objetos para animar a éstos. A veces, al presionar ligeramente el Lápiz Mágico por segunda o tercera vez, se cambiará la animación.

Después de un corto período de inactividad, los diferentes objetos se animarán por sí solos. Al pulsar con el Lápiz Mágico en un objeto brillante, cambiará la escena y empezará una nueva actividad.

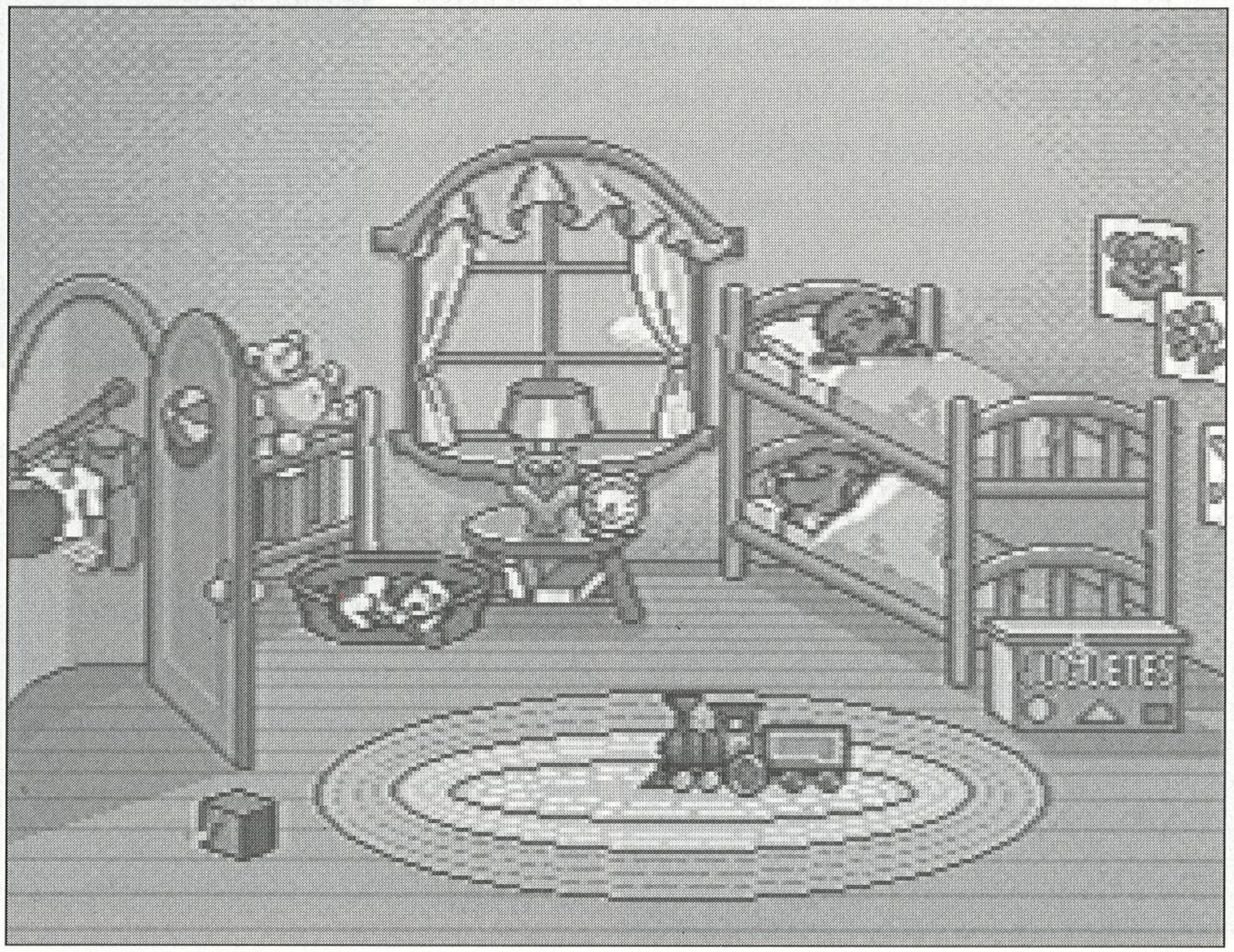




Para algunas escenas puedes pulsar el Botón Rojo de Animación para ayudar a los osos en un juego. En otras escenas también puedes hacer que un osito se mueva en diferentes direcciones pulsando los Botones Direccionales.

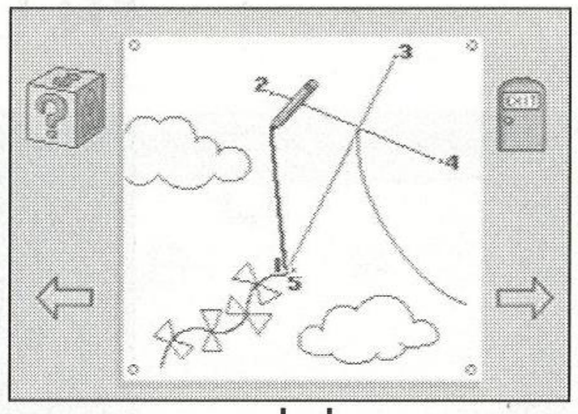
En las páginas creativas al final del Libro Fantástico, el Lápiz Mágico te permite crear tu propio día en la escuela. Al llegar a las dos últimas páginas del Libro Fantástico, empieza tocando con el Lápiz Mágico en cualquiera de las dos páginas para ver lo creativo que puede ser.

¡A LEVANTARSE SE HA DICHO!

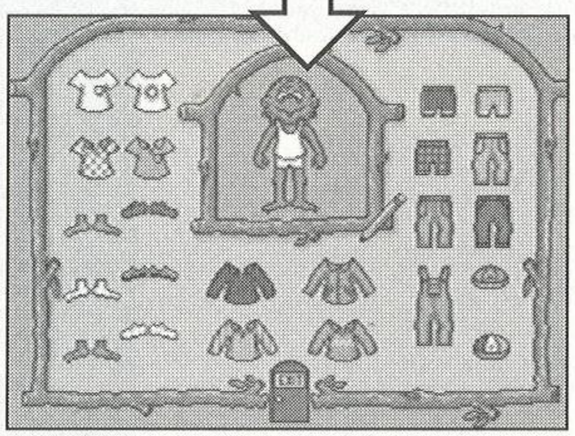


Es una mañana soleada y los Ositos Berenstain deben levantarse y vestirse para ir a la escuela. Presiona ligeramente con el Lápiz Mágico una o dos veces en diferentes objetos del dormitorio. Si presionas ligeramente con el Lápiz Mágico una o dos veces en los ositos, se despertarán y empezarán su día. El Hermano Osito hasta se levantará de la cama cuando presiones con el Lápiz Mágico sobre él.

PANTALLA DE ACTIVIDADES



Mueve el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo o la página del Libro Fantástico para colocar en posición el cursor-lápiz sobre el cajón de juguetes que brilla. Presiona ligeramente con el Lápiz Mágico para jugar a "unir los puntos". Presiona ligeramente en el Panel de Dibujo para que el cursor-lápiz complete el dibujo uniendo los puntos en orden numérico o alfabético. Para ayudarte, pulsa el Botón Rojo de Animación. Para cambiar de dibujos pulsa el Botón Direccional de la derecha o de la izquierda, o presiona ligeramente con el cursor en una de las flechas a los costa dos del dibujo. Pulsa con el cursor en la puerta de salida para retornar al dormitorio.

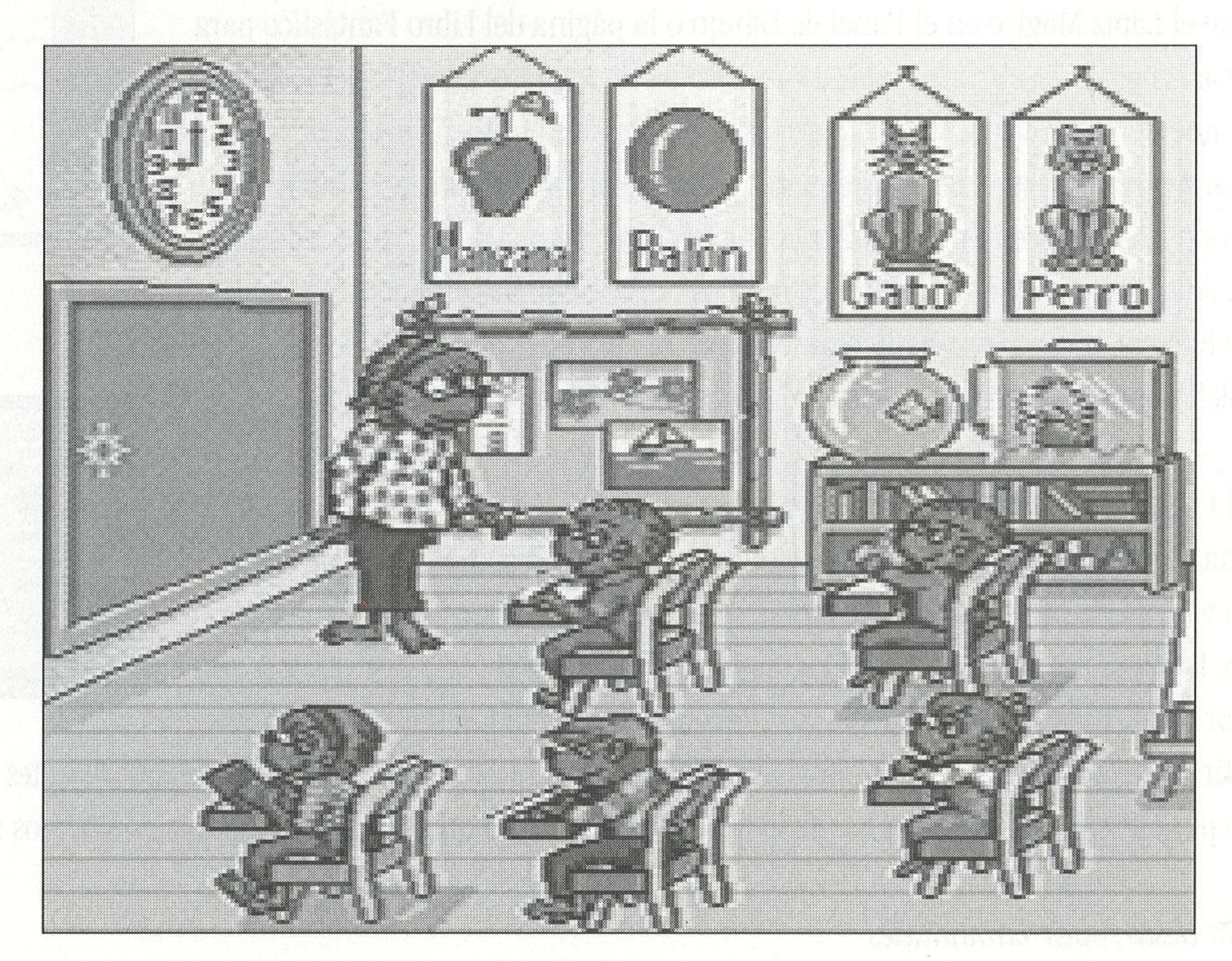


Ayuda a los ositos a vestirse para la escuela pulsando con el Lápiz Mágico en la puerta del armario brillante. Utiliza el cursor en forma de pata para seleccionar un osito y luego escoge sus ropas tocando la prenda con el cursor y colocándola en el osito. Pulsa el Botón Rojo de Animación para ayudarte. Presiona ligeramente con el cursor en la puerta de salida, o con el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico para repetir el juego del guardarropas. Toca la página del Libro Fantástico con el Lápiz Mágico antes de seleccionar un osito para retornar al dormitorio. Pasa la página del Libro Fantástico para mandar a los ositos a la escuela.

Cómo desarrollar habilidades

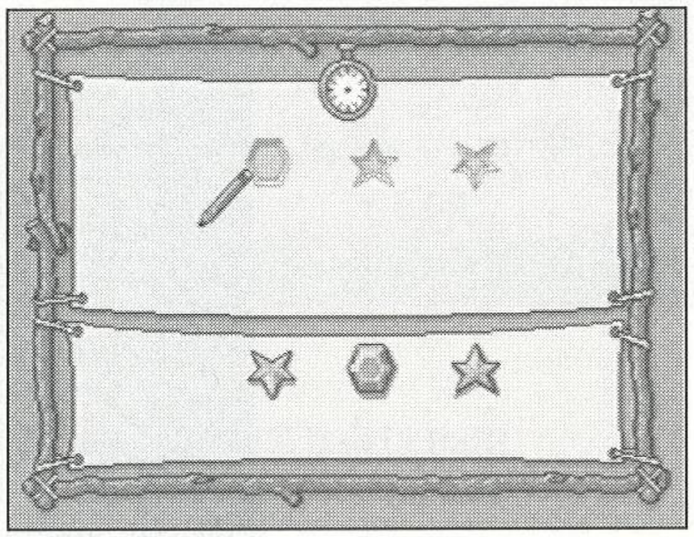
- *Jugar a "nombrar todo lo que hay en tu dormitorio". Pide a tus hijos que con los ojos cerrados nombren todas las cosas que hay en su dormitorio . Si fuera necesario, díles en forma de adivinanza algo como "Sabes de algo que hace que la luz se encienda y apague?"*
- *Divertiros con el juego "De punto a punto", utilizando papel, lápiz y colores. Pide a tus hijos que coloquen al azar 10 puntos en una hoja de papel. Toma números (del 1 al 10) o letras (de la A a la J). Después de que el niño haya ligado los puntos, transforma las líneas en una figura. Elegid un título, firmádlo y mostrad el dibujo.*
- *Representar con gestos aquellas actividades que hacen todos para prepararse para el día. Por ejemplo: cepillarse los dientes y ponerse los calcetines y los zapatos. Turnaros para imitar los gestos y adivinar.*

EN LA CLASE



Pasa a la segunda página doble "UN DÍA EN LA ESCUELA" con los Ositos Berenstain para unirte a los ositos y sus amigos en clase. Toca diversos objetos y personajes en la sala de clase con el Lápiz Mágico para animar la escena. Si usas el Lápiz Mágico más de una vez, ¡descubrirás que habrá más diversión en clase! Al tocar los objetos brillantes la pantalla pasará a una nueva actividad.

PANTALLA DE ACTIVIDADES



Presiona ligeramente con el Lápiz Mágico en la pizarra brillante para empezar el juego de unir figuras. Mover el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo para recoger objetos y colocarlos en el punto donde encajan. Pulsa el Botón de Animación para ayudarte. Para jugar a 'la carrera contra el tiempo', toca primero el reloj. Toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para retornar a la sala de clase.

Pasa la página del Libro Fantástico para salir de la clase.

Cómo desarrollar habilidades

- *Hay muchas maneras de jugar a "unir opuestos". Con palabras en pares: elije la primera palabra conocida en un par tal como arriba/abajo; alto/bajo, y el otro jugador deberá elejir la palabra que hace pareja con las palabras anteriores. Hacer esto por turnos.*
- *Una revista pasada es una buena fuente de ilustraciones de color para recortar. Escoger tres objetos diferentes para recortar. Escribir los nombres de los objetos en otra hoja de papel. Trabajad con vuestros hijos hasta que las palabras y dibujos hagan juego. Turnaros para cambiar el orden y el emparejamiento de las palabras con los dibujos.*

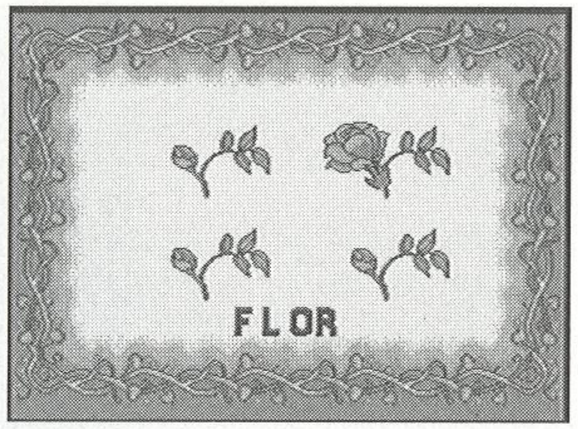
SEMBRANDO EL JARDÍN

Después de pasar a la tercera página doble del Libro Fantástico te invitamos a ayudar a los ositos y sus amigos a cuidar del jardín de la escuela. Toca a los personajes y objetos con el Lápiz Mágico para animar la escena.

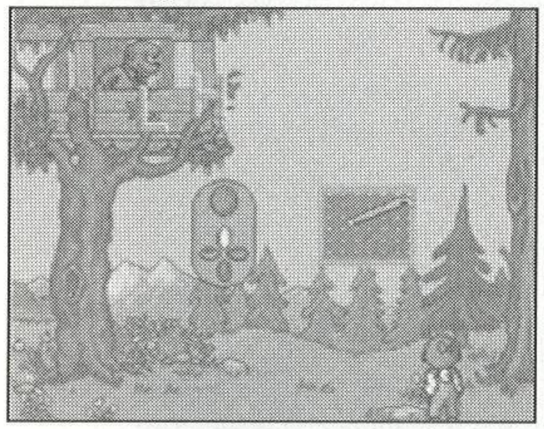
PANTALLA DE ACTIVIDADES

Presionar ligeramente con el Lápiz Mágico en los siguientes objetos brillantes para divertirte en el jardín. Presiona ligeramente en el Libro Fantástico para retornar a la pantalla principal del jardín.

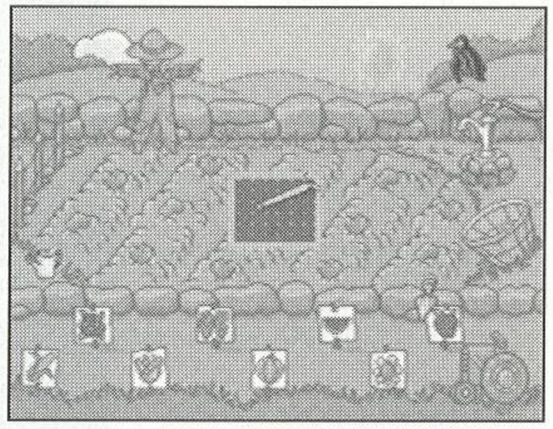
El edificio de la escuela. Utiliza el cursor-lápiz en el Panel de dibujo para seleccionar el que sobra en el grupo de objetos.



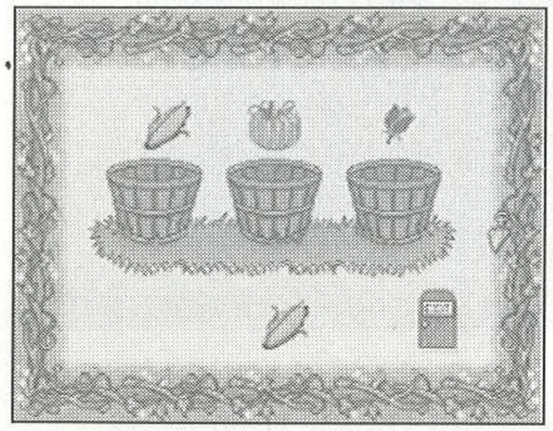
El árbol de manzanas. Utiliza los Botones Direccionales derecho e izquierda, o el cursor-lápiz en el Panel de Dibujo para ayudar a la Hermana osita a atrapar la letra que se ha nombrado.



Jardín de flores. Presiona ligeramente con el cursor con forma de paleta para seleccionar un paquete de semillas y luego pulsa en un agujero para plantar las semillas . Toca la regadera con la paleta para regar el jardín.
Para echar más agua, presiona ligeramente en el grifo de agua mientras sea de día. Presiona ligeramente en la cesta para jugar otro juego.



La cesta. Utiliza el cursor-paleta para tomar el objeto que se muestra en el fondo de la pantalla y colócalo dentro de la cesta adecuada. ¡Escoge rápido!
Pasa la página del Libro Fantástico para salir al recreo.



Cómo desarrollar habilidades

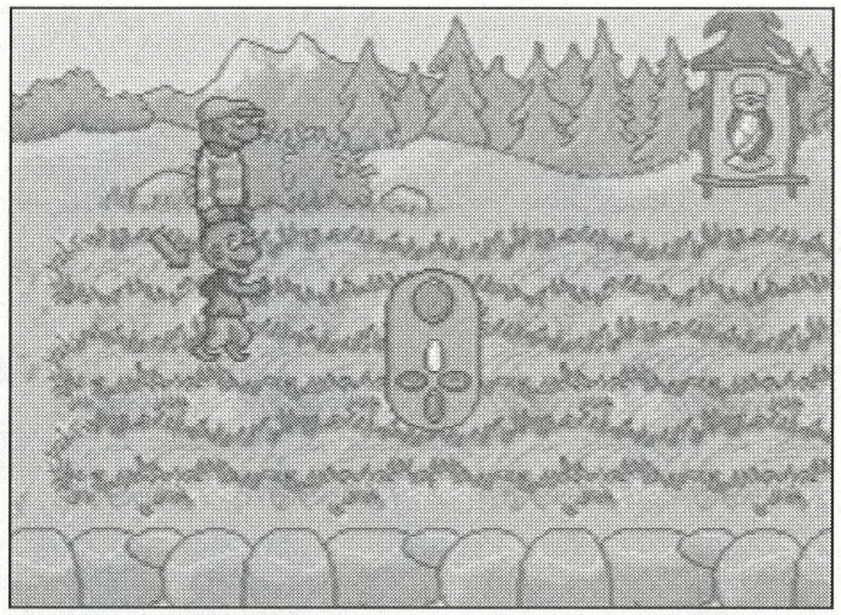
• *Si disponeis de una colección de botones, chapas de botellas, lentejuelas o coches de juguete, separádlos de dos maneras diferentes. Por ejemplo, los botones pueden clasificarse todos juntos por ser todos botones, pero también pueden separarse de acuerdo al número de agujeros que tienen o de acuerdo al color. Señalar las características escogidas para cada clase.*

• *Usando tarjetas pequeñas, escribir la 'A' mayúscula en un lado de la tarjeta y la letra minúscula 'a' que le corresponde en el otro lado. Escribir las otras 25 letras en tarjetas y utilizarlas para aprender los nombres y sonidos de las letras.*

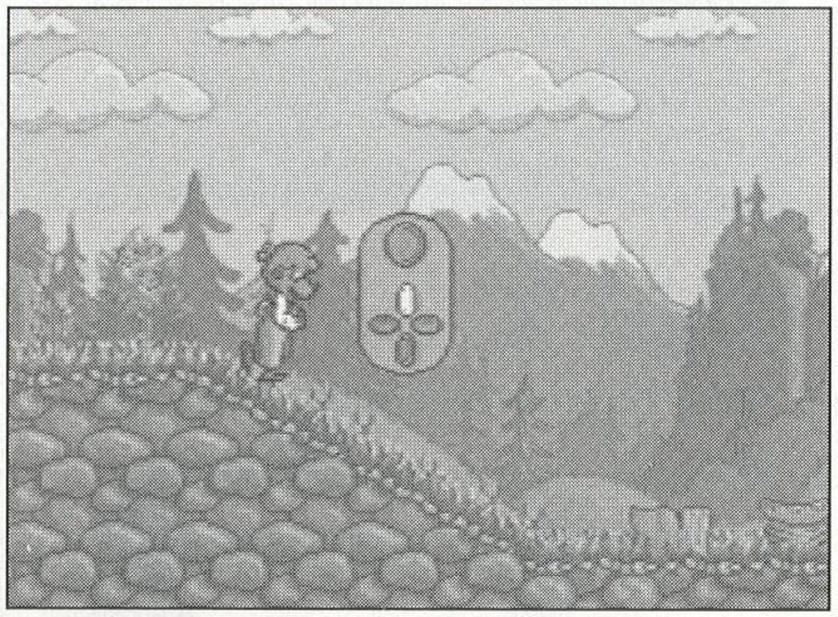
¡ES LA HORA DEL RECREO!

A la hora del recreo y los compañeros de la clase tienen ocasión de jugar fuera. Toca a los diferentes personajes, animales y objetos una o dos veces con el Lápiz Mágico para ver lo que hacen.

PANTALLA DE ACTIVIDADES



Toca en la porción de arena brillante con el Lápiz Mágico. Ayuda al Hermano Osito a correr en la carrera utilizando los Botones Direccionales. ¡Mira lo que ocurre si gana la carrera! Después de unas cuantas carreras, la pantalla retorna automáticamente a la escena principal del recreo. Toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para detener la carrera en cualquier momento.



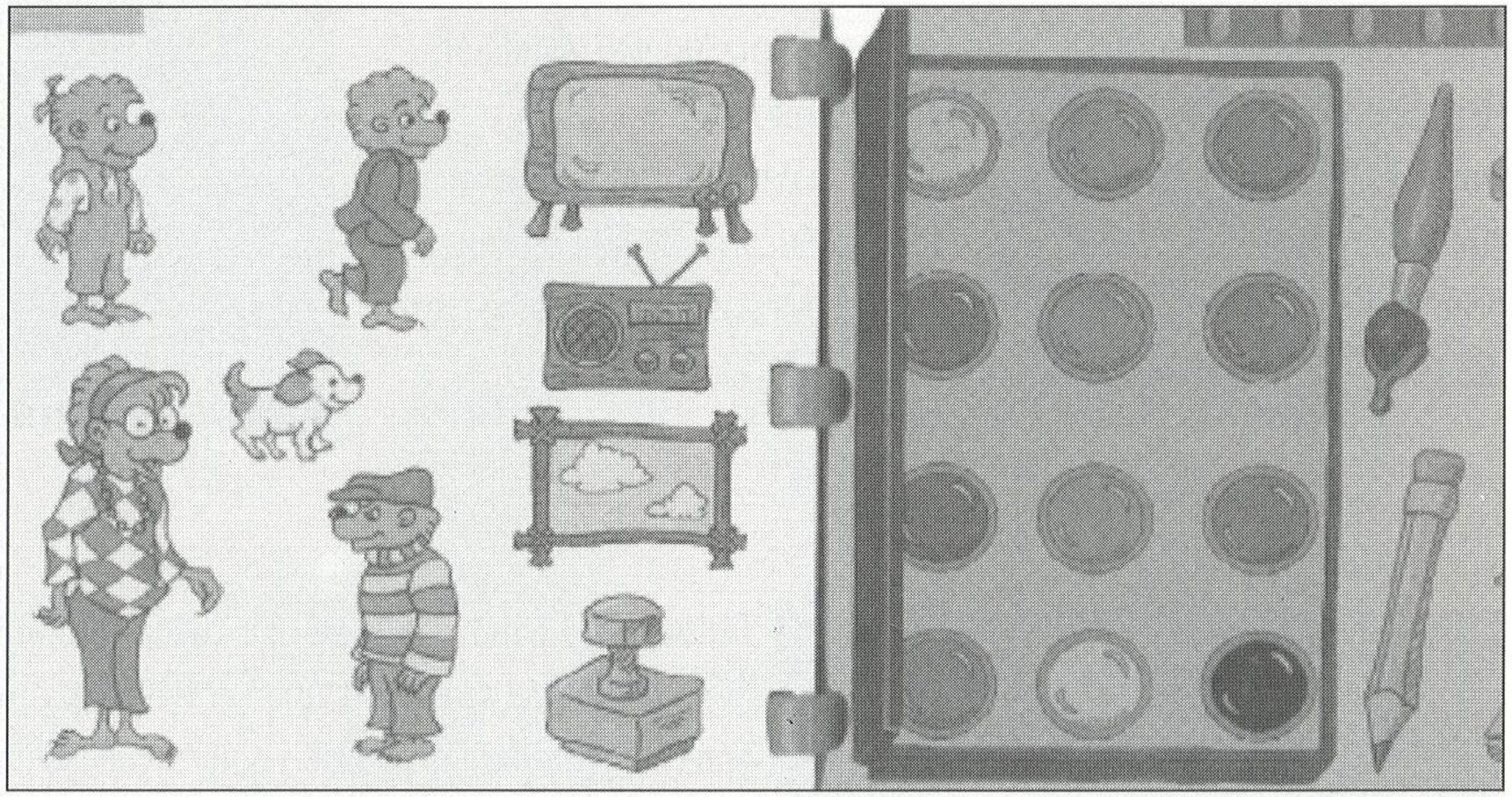
Pulsa con el Lápiz Mágico en las ruedas brillantes. Ayuda a la Hermana Osita a correr el cross utilizando el Botón de Animación y los Botones Direccionales para que corra y salte sobre los obstáculos. Cuando ella llega a la meta, la pantalla retorna a la escena principal del recreo. Toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para unirte a la pandilla en el recreo.

Pasa la página del Libro Fantástico para crear tu propio día en la escuela.

Cómo desarrollar habilidades

- *Habla a tus hijos de lo divertido que son las horas de recreo en la escuela, de las diferentes actividades que se llevan a cabo y lo importante que son para todos.*
- *Escribe una lista de las diferentes actividades que realizan tus hijos durante el día. Pregúntales cuál es su favorita.*

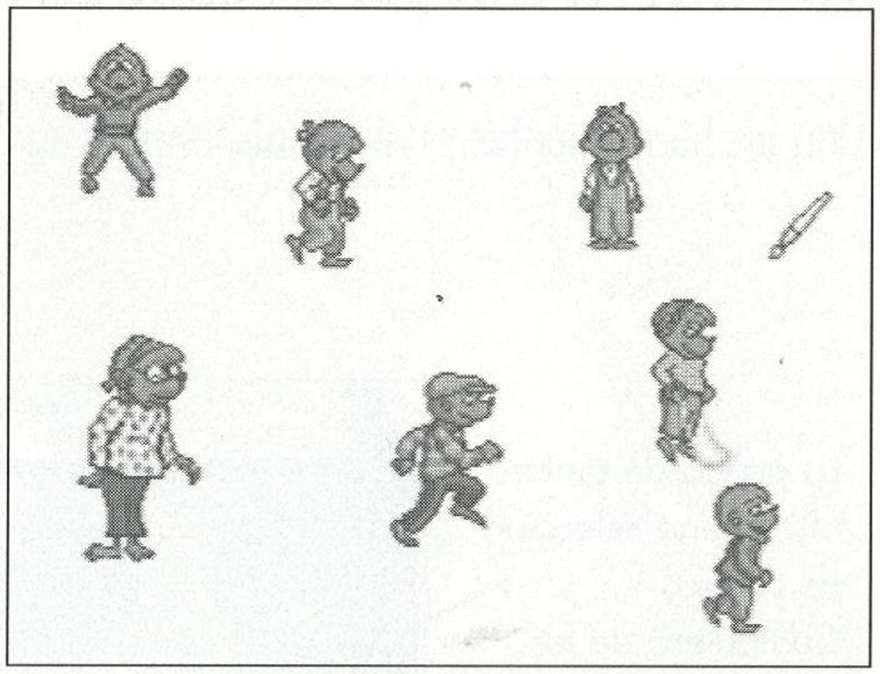
ANIMACIÓN DE UN DÍA EN LA ESCUELA



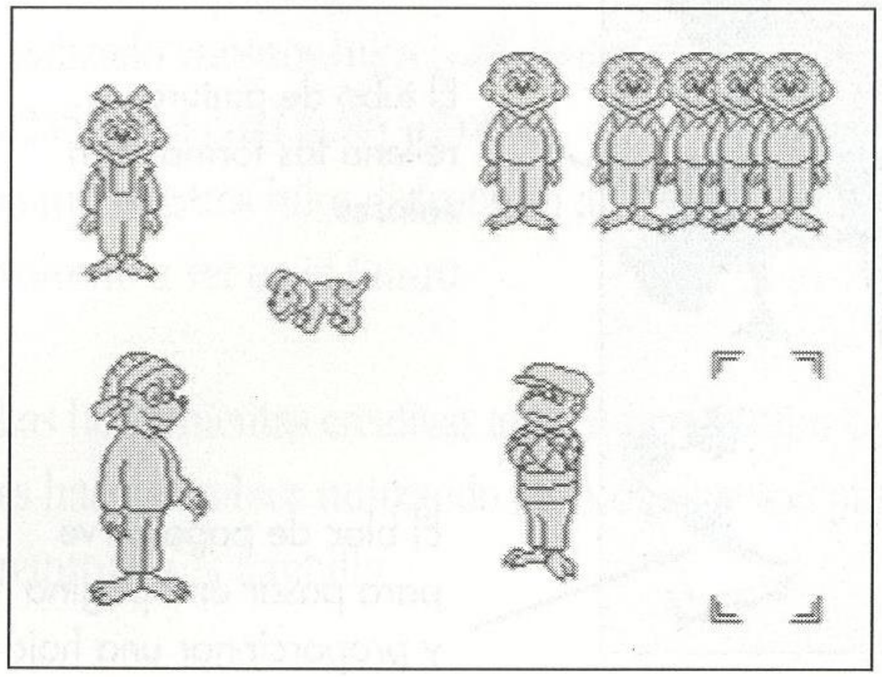
La última página doble del Libro Fantástico te da la oportunidad de ser creativo. Presiona ligeramente en el Libro Fantástico para seleccionar personajes, objetos, temas musicales, animaciones y fondos. Utiliza el Panel de Dibujo para arreglarlos y así crear tus propias escenas de un día de escuela.

Al pasar a esta página doble del Libro Fantástico, encontrarás una pantalla en blanco en la que puedes producir nuevas obras de arte, seleccionando herramientas de dibujo, colores y pinturas del Libro Fantástico para uso en el Panel de Dibujo. Podrás animar y dirigir tus propias actividades en la escuela. Para seleccionar a los participantes de estas animaciones sólo presiona ligeramente con el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico y ¡verás lo fácil que es!

Presiona ligeramente con el Lápiz Mágico en cualquiera de los cinco personajes que figuran en la página de la izquierda de la página doble del Libro Fantástico y selecciona una figura en blanco y negro. Coloca en posición el marco que aparece moviendo el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo para probar diferentes lugares. Después, coloca la figura presionando en el Panel. Estos personajes se pueden utilizar una y otra vez.



Presiona ligeramente en el sello del Libro Fantástico para obtener diferentes símbolos. Pulsa con el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo para colocar en posición los símbolos de tu escena una y otra vez.



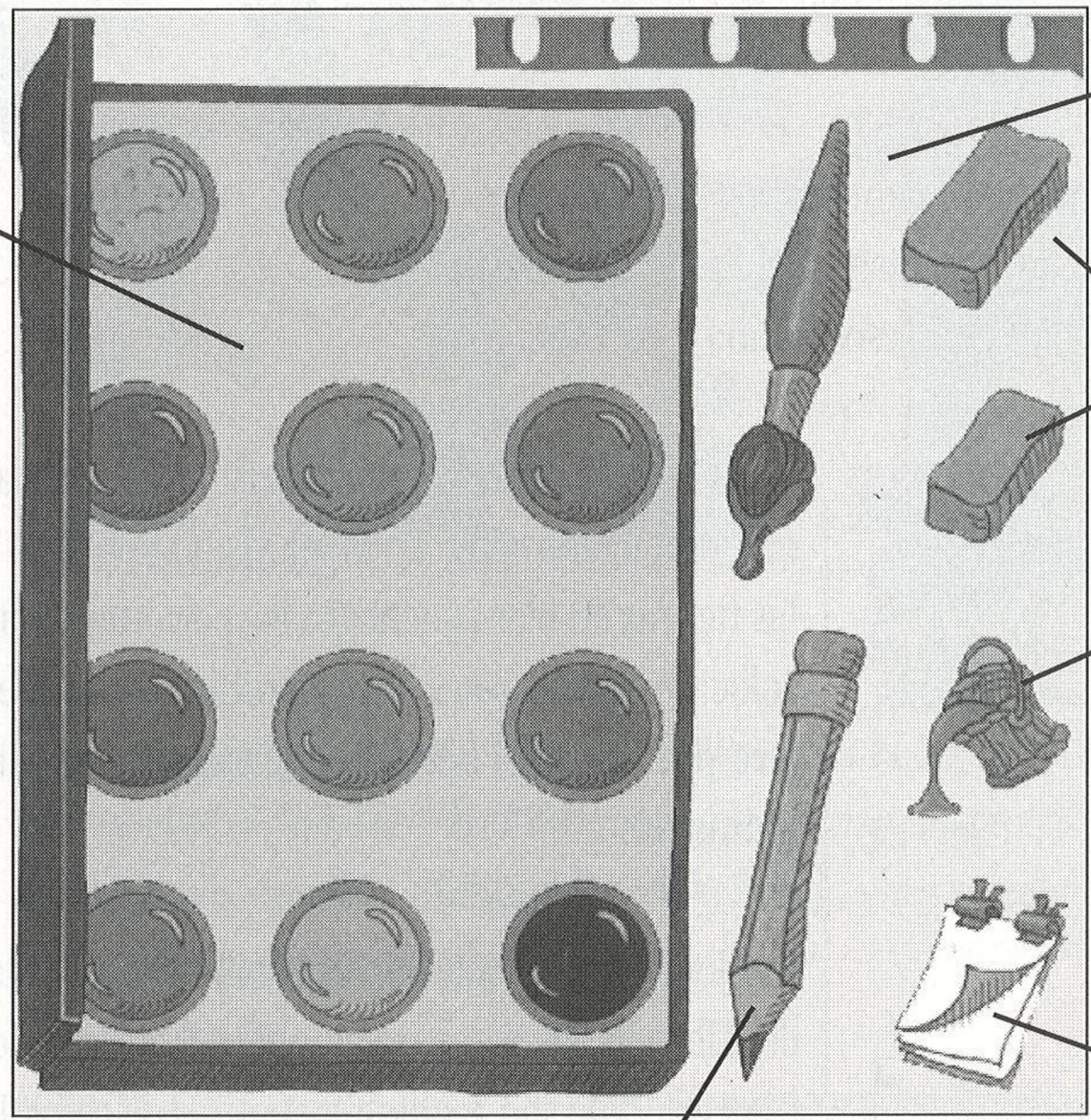
Verás qué fácil es seleccionar personajes animados a todo color. Sólo presiona ligeramente en la televisión del Libro Fantástico. Al igual que las figuras en blanco y negro los personajes animados se pueden colocar muchas veces. Para cambiar personajes, toca en la televisión otra vez. Utiliza el Botón de Animación para dirigir a los personajes animados.

Presiona ligeramente con el Lápiz Mágico en la figura de las nubes del Libro Fantástico para cambiar el color de fondo. Cuando el fondo es negro, sólo son visibles las figuras de color. Presiona ligeramente el Lápiz Mágico en la radio para cambiar la música o encenderla y apagarla.

Las combinaciones de color, música y personajes fijos y animados del Libro Fantástico, te permiten crear innumerables escenas. Además, puedes utilizar las herramientas en la página contigua para agregar tus propios toques a la animación.

TU PROPIO DÍA EN LA ESCUELA

Con las herramientas y colores disponibles en la última página del Libro Fantástico, puedes crear tus propias escenas.



La paleta de pintura ofrece una selección de colores. Cualquiera de las herramientas seleccionadas utilizará el color escogido, a excepción de los borradores que son siempre blancos.

La brocha de pintura se puede usar para pintar las áreas en la pantalla.

Los borradores grande y pequeño borrarán cualquier color a excepción de los personajes animados.

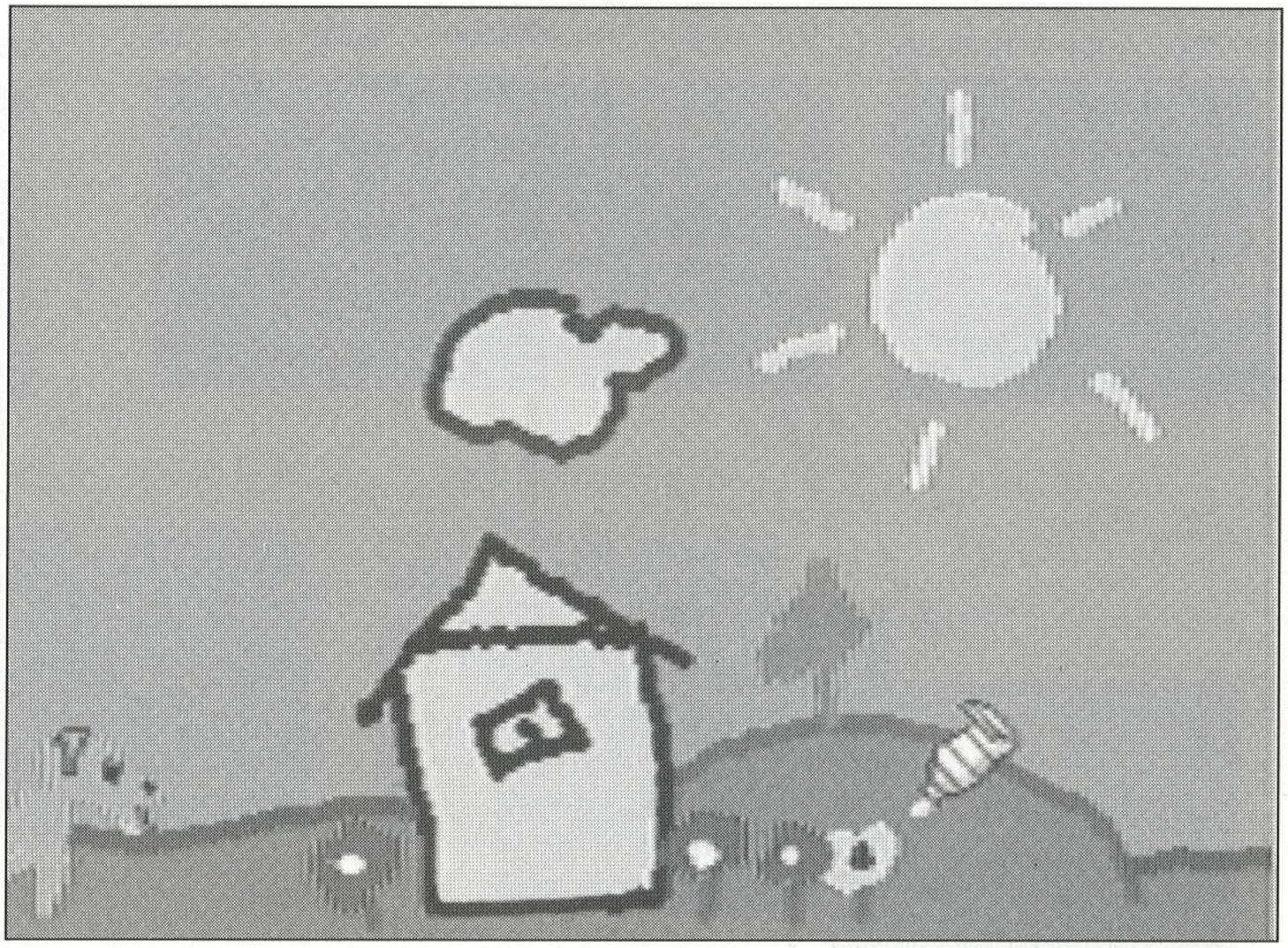
El tubo de pintura rellena las formas con colores.

El bloc de papel sirve para pasar una página y proporcionar una hoja limpia donde empezar a dibujar otra vez.

El lápiz para dibujar líneas.

VÍDEO INSTANTÁNEO

Si vuestro sistema SEGA PICO se encuentra conectado a un monitor de vídeo a través de un VCR, podéis grabar en una cinta los dibujos animados realizados por vuestros hijos. (Sírvase revisar el Manual del Usuario de SEGA PICO para instrucciones de conexión del sistema a un entorno de TV/VCR). Guardar las animaciones como un recuerdo del trabajo creativo realizado vuestros hijos a diferentes edades, del cual tanto vovotros como vuestros hijos disfrutarán al volverlo a ver en el futuro.



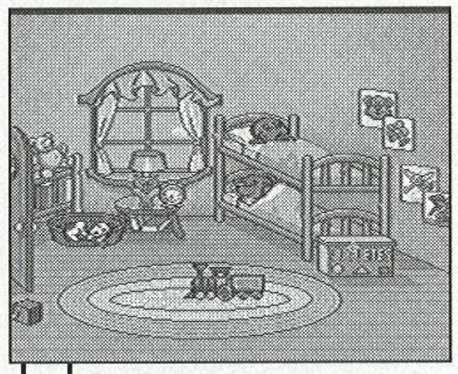
Las herramientas creativas te permiten dibujar objetos y personajes originales para colorear después. Verás lo fácil que es hacer cambios utilizando los borradores, el pincel, las pinturas y los lápices. Cualquier cosa se puede deshacer o retornar a la pantalla.

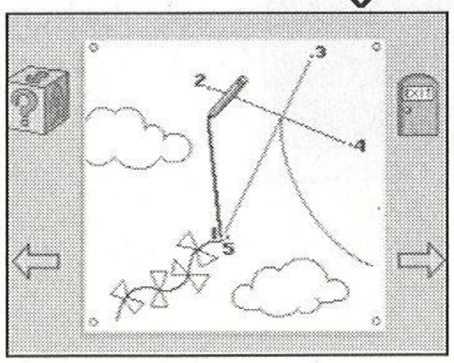
También puedes combinar tus propias escenas con diversos objetos antes dibujados y personajes del Libro Fantástico. ¡No lo olvides! Para completar la escena, agrega música o personajes animados utilizando los símbolos que figuran en la página de enfrente del Libro Fantástico.

LOCALIZADOR DE PANTALLA

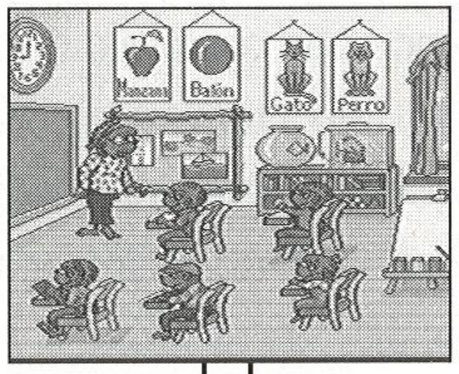
PANTALLA DE PORTADA

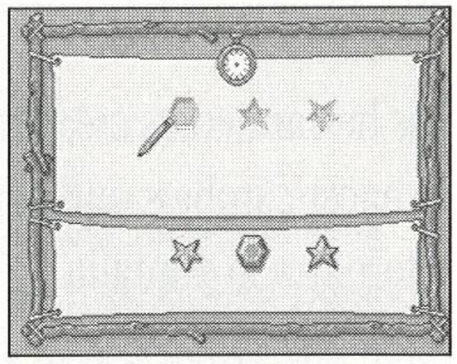
PRIMERA PÁGINA DOBLE



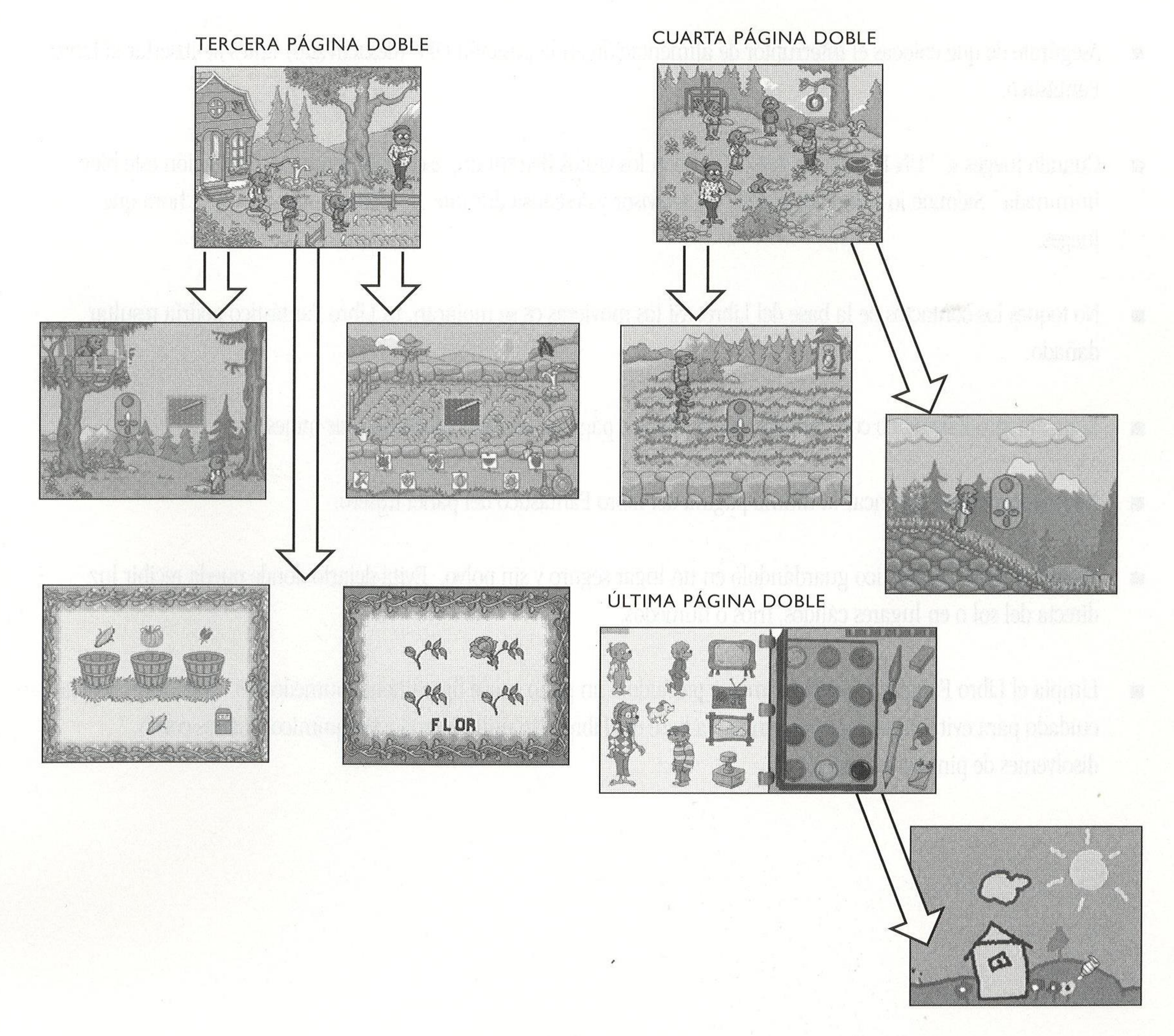


SEGUNDA PÁGINA DOBLE





LOCALIZADOR DE PANTALLA



CÓMO DISFRUTAR AL MÁXIMO DEL LIBRO FANTÁSTICO

- Asegúrate de que colocas el interruptor de alimentación en la posición OFF (desactivado) antes de insertar el Libro Fantástico.

- Cuando jueges a "UN DÍA EN LA ESCUELA" con los Ositos Berenstain, asegúrate de que la habitación esté bien iluminada. Siéntate lo más lejos posible del televisor y descansa durante 10 ó 20 minutos por cada hora que jueges.

- No toques los contactos de la base del Libro. Si los movieras os 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.

NOTAS

672-2421-06