

## ES MANUAL DE INSTRUCCIONES ALFOMBRAS INTERACTIVA JUEGA Y SALTA

Edad: 2 - 5 años

**LEA ANTES DEL USO Y CONSERVE PARA FUTURAS CONSULTAS.**

**ADVERTENCIA:** • El límite de edad para el uso es de 5 años alfabéticos tipo AA de 1.5 Voltios incluidos.

Este juguete funciona con 3 pilas alfabéticas tipo AA de 1.5 Voltios incluidas.

**ADVERTENCIA:** • Elimine las baterías si los demás componentes que no forman parte del juego tienen un límite de edad menor o igual que el de este juguete. Consulte la etiqueta de edad en el producto para saber cuál es.

• Verifique regularmente y retírelo de desgaste del producto y la presencia de posibles roturas. En caso de daños, no utilice el juguete.

• No utilice el juguete en un ambiente húmedo o en lugares donde se utilicen dispositivos eléctricos.

• No utilice el juguete en un ambiente frío o caliente.

• No utilice el juguete sobre superficies mojadas, con arena o polvos.

• No utilice el juguete en un ambiente de calor o en exposición a fuertes luz solar directa.

• El juguete debe utilizarse por personas de 3 años y más, estable, no sobre superficies elevadas (mesas, camas, etc.). Mantenga el juguete alejado de posibles obstrucciones de la boca que puedan constituir un peligro para su salud.

• Utilice el juguete en un ambiente seco y bien ventilado.

• Asegúrese de que el juguete no lleve caletones con los que pueda quemarse o explotar o los cordones deshechos.

**INFORMACIÓN DE LOS DERECHOS**

Este juguete es un tapete musical que evoca el juego de la ruleta, se puede utilizar en dos modos: modo musical y modo fitness.

**FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE**

Encienda el juguete pulsando el botón de encendido en la posición I/F o de acuerdo al volumen deseado y seleccione el modo que prefiera.

**Modalidad musical**

• Llene la mochila que viene con el juguete con la arena que se encuentra en la mochila.

• Cada vez que el niño salga una casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Cuando salga una casilla, el juguete emite sonidos de animales.

**Modalidad fitness**

• Pulse el botón de la mochila que viene con el juguete para iniciar el modo fitness.

• El niño debe saltar a la casilla que corresponde al color que se encendió (Nºs: green, 1, 4, 10, rosa/violeta (D.6), amarillo (D.7) y azul (5)).

• Una vez que el niño salga a la casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Cuando salga una casilla, el juguete emite sonidos de animales.

En esta modalidad de juego se puede activar el modo fitness.

Cuando el niño salga a la casilla que corresponde al color que se encendió, laanza también el modo fitness; cada vez que el modo fitness esté encendido el juguete hace la acción correspondiente. Una vez que el modo fitness esté encendido, el juguete hace la acción correspondiente.

Otra modalidad de juego con el niño el juguete no lanza el sonido, sino que hace el ejercicio dibujado en la cara que corresponde al color que indica la luz.

**INTRODUCCIÓN Y SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS**

**ADVERTENCIA:** • No permitir que los niños jueguen con las pilas sin supervisión de un adulto.

• Para sustituir las pilas: Afíjese el tornillo de la pata del conector de alimentación, retire la tapa, saque las pilas usadas del conector y coloque las pilas nuevas en su lugar. Coloque la tapa y apriete el tornillo. Consulte la sección de sustitución de las pilas para obtener más información.

• Si el juguete no funciona, compruebe si las pilas están bien instaladas y si el conector de alimentación está conectado correctamente.

• Pulse el botón de la mochila que viene con el juguete para iniciar el modo fitness.

• El niño debe saltar a la casilla que corresponde al color que se encendió (Nºs: green, 1, 4, 10, rosa/violeta (D.6), amarillo (D.7) y azul (5)).

• Una vez que el niño salga a la casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Cuando salga una casilla, el juguete emite sonidos de animales.

Otro modo de juego con el niño el juguete no lanza el sonido, sino que hace el ejercicio dibujado en la cara que corresponde al color que indica la luz.

**INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE SUBSTITUCIÓN DEL PILAS**

**ADVERTENCIA:** • No permitir que los niños jueguen con las pilas sin supervisión de un adulto.

• Para sustituir las pilas: Afíjese el tornillo de la pata del conector de alimentación, retire la tapa, saque las pilas usadas del conector y coloque las pilas nuevas en su lugar. Coloque la tapa y apriete el tornillo. Consulte la sección de sustitución de las pilas para obtener más información.

• Si el juguete no funciona, compruebe si las pilas están bien instaladas y si el conector de alimentación está conectado correctamente.

• Pulse el botón de la mochila que viene con el juguete para iniciar el modo fitness.

• El niño debe saltar a la casilla que corresponde al color que se encendió (Nºs: green, 1, 4, 10, rosa/violeta (D.6), amarillo (D.7) y azul (5)).

• Una vez que el niño salga a la casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Cuando salga una casilla, el juguete emite sonidos de animales.

Otro modo de juego con el niño el juguete no lanza el sonido, sino que hace el ejercicio dibujado en la cara que corresponde al color que indica la luz.

**DE BATTERIJEN AANBRINGEN EN VERVANGEN**

**ADVERTENCIA:** • A substituição das pilhas deve ser efetuada apenas por um adulto.

• O tempo de vida da bateria é limitado. Por favor, substitua as pilhas quando elas estiverem frágeis ou quando o seu desempenho não estiver mais adequado.

• Desligue o aparelho e remova o suporte da bateria do seu lado.

• Coloque as novas pilhas no suporte e recoloque o suporte na bateria.

• Encienda el juguete pulsando el botón de encendido.

• El niño debe saltar a la casilla que corresponde al color que se encendió (Nºs: green, 1, 4, 10, rosa/violeta (D.6), amarillo (D.7) y azul (5)).

• Una vez que el niño salga a la casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Quando chega à casilla que corresponde ao color que indica a luz, o aparelho emite sons de animais.

Otro modo de juego con el niño el juguete no lanza el sonido, sino que hace el ejercicio dibujado en la cara que corresponde al color que indica la luz.

**DE BATTERIEN AANBRINGEN EN VERVANGEN**

**ADVERTENCIA:** • A substituição das pilhas deve ser efetuada apenas por um adulto.

• O tempo de vida da bateria é limitado. Por favor, substitua as pilhas quando elas estiverem frágeis ou quando o seu desempenho não estiver mais adequado.

• Desligue o aparelho e remova o suporte da bateria do seu lado.

• Coloque as novas pilhas no suporte e recoloque o suporte na bateria.

• Encienda el juguete pulsando el botón de encendido.

• El niño debe saltar a la casilla que corresponde al color que se encendió (Nºs: green, 1, 4, 10, rosa/violeta (D.6), amarillo (D.7) y azul (5)).

• Una vez que el niño salga a la casilla, o sea dentro y fuera el color correspondiente. Quando chega à casilla que corresponde ao color que indica a luz, o aparelho emite sons de animais.

Otro modo de juego con el niño el juguete no lanza el sonido, sino que hace el ejercicio dibujado en la cara que corresponde al color que indica la luz.

**ESTE PRODUCTO ES CONFORME A LA DIRECTIVA 2012/19/UE.**

**ESTE PRODUCTO ES CONFORME A LA DIRECTIVA 2012/19/UE.**