



con
Coco



CONTENIDO: 16 tarjetas de animales y un divertido muñeco interactivo (funciona con 2 pilas AAA no incluidas).

OBJETIVO DEL JUEGO: ¡Aprender los nombres de los animales, descubrir curiosidades sobre ellos y reconocer los colores de una manera interactiva!

PREPARACIÓN

Desplazad el interruptor situado en la parte posterior de Coco a la posición de idioma apropiada (SP para español y PT para portugués) y colocad las tarjetas de animales sobre una mesa o superficie plana para asegurar un buen funcionamiento. El juguete se activará por defecto en Modo Diversión; podréis escoger otro modo de juego pulsando el botón correspondiente del frontal.

MODOS DE JUEGO

1. MODO DIVERSIÓN: ¡Aprende los nombres y los sonidos de los animales!

Pulsad el botón con el icono de la **Nota Musical** para seleccionar este modo de juego y colocad a Coco sobre una de las tarjetas. A continuación, presionad su sombrero y podréis escuchar el nombre y el sonido del animal correspondiente mientras suena una divertida música.

2. MODO DESCUBRIMIENTO: ¡Ven a descubrir animales!

Pulsad el botón con el icono de la **Lupa** para seleccionar este modo de juego y colocad a Coco sobre una de las tarjetas. A continuación, presionad su sombrero y Coco os contará cosas sobre el animal escogido: su nombre, su color o algún dato curioso. Si queréis saber más, presionad por segunda vez el sombrero de Coco antes de pasar a la siguiente tarjeta.

3. MODO ENCUENTRA: ¡Pon a prueba tus conocimientos!

Pulsad el botón con el icono de la **Interrogante** y Coco os dará una pista para que identifiquéis a uno de los animales que habéis descubierto con él. Colocad a Coco sobre la tarjeta apropiada y presionad su sombrero para averiguar si habéis adivinado: si es así, Coco os felicitará, y si no, os dará la respuesta correcta para seguir aprendiendo. Esperad unos segundos y Coco os hará una nueva pregunta.

• AVISO

Guarda las instrucciones para futuras referencias, ya que contienen información importante.

Este juguete está diseñado para ser utilizado únicamente con las tarjetas adjuntas. Cuando sea necesario, utilizando un destornillador apropiado, desatornille y retire la tapa del portapilas ubicado debajo de la unidad. Inserte las pilas (2 pilas AAA) en el compartimento de pilas asegurándose de que estas quedan instaladas en la dirección correcta. La polaridad de las pilas está señalada dentro del compartimento de pilas. Si las pilas no traen indicada la polaridad, es necesario colocar el lado plano contra el resorte. Coloque de nuevo la tapa del portapilas y apriete el tornillo de fijación. No lo apriete demasiado. Las pilas deben ser instaladas y/o reemplazadas por un adulto. En el caso de usar pilas recargables, el cargador deberá ser usado por niños mayores de 8 años. Recomendamos el uso de pilas alcalinas. Utilice solamente las pilas indicadas en este manual, o un tipo equivalente. Por favor siga el diagrama de polaridad de pilas ubicado dentro del compartimento de pilas, y la polaridad indicada sobre las pilas. Una instalación incorrecta puede dañar el juguete, o causar pérdida de ácido de pilas, o en un grado extremo, producir la explosión de la pila. No use pilas recargables. No trate de recargar pilas no recargables, porque estas pueden perder ácido o explotar. Reemplace todas las pilas al mismo tiempo. No mezcle pilas nuevas con pilas viejas. No mezcle diferentes tipos de pilas (por ejemplo alcalinas con zinc-carbono). Si no va a utilizar el juguete durante algún tiempo, por favor retire las pilas. Cambie las pilas usadas y no las deje en el juguete. La pérdida de ácido de la pila puede dañar el juguete. Evite crear cortocircuitos entre los terminales del portapilas. Almacene las pilas lejos de objetos metálicos. Cuando se usen pilas recargables de cualquier modo no olvidar: Estas pilas deben ser recargadas solamente bajo la supervisión de un adulto. Las pilas recargables deberán ser retiradas del juguete antes de ser recargadas (si es que se pueden retirar). NO intente destruir pilas echándolas al fuego, porque pueden explotar. Nunca desmonte las pilas. No desmontar jamás una pila. Si accidentalmente el niño se tragara una pila, consulte a un médico inmediatamente, y no olvide llevar el juguete con Ud. Si la pila pierde ácido y este entra en contacto con la piel o los ojos, lave inmediatamente el área afectada con mucha agua. Una interferencia electromagnética muy fuerte puede perturbar el normal funcionamiento del producto. Si esto sucediera, simplemente haga «reset» en el producto para reanudar el funcionamiento normal del mismo. Siga las instrucciones del manual del usuario para hacerlo, y si aun así el producto no funciona por favor cambie de lugar. Mantenga la unidad limpia frotándola con un trapo húmedo. Mantenga la unidad lejos del calor del sol y de cualquier fuente calorífica. Este producto y sus pilas no pueden ser tratados como residuos domésticos normales y deben ser desechados en un punto de recogida de productos eléctricos y electrónicos.



com
Coco



CONTEÚDO: 16 cartões de animais e um divertido boneco interativo (funciona com 2 pilhas AAA, não incluídas).

OBJETIVO DO JOGO: Aprender os nomes dos animais, descobrir curiosidades sobre eles e reconhecer as cores de uma forma interativa!

PREPARAÇÃO

Coloca o interruptor situado na parte de trás do Coco na posição de idioma adequada (SP para espanhol e PT para português) e coloca os cartões dos animais sobre a mesa ou numa superfície plana para um correto funcionamento. Por predefinição, o brinquedo é ativado no Modo de Diversão; podes escolher outro modo de jogo premindo o botão correspondente na parte da frente.

MODOS DE JOGO

1. MODO DE DIVERSÃO: Aprende os nomes e os sons dos animais! Prime o botão com o ícone da **Nota Musical** para selecionar este modo de jogo e coloca o Coco sobre um dos cartões. Em seguida, pressiona o chapéu e poderás ouvir o nome e o som do animal correspondente, enquanto toca uma música divertida.

2. MODO DE DESCOBERTA: Vem descobrir os animais!

Prime o botão com o ícone da **Lupa** para selecionar este modo de jogo e coloca o Coco sobre um dos cartões. Em seguida, pressiona o chapéu e o Coco contará coisas sobre o animal escolhido: o seu nome, a sua cor ou algum dado curioso. Se quiseres saber mais, pressiona uma segunda vez o chapéu do Coco antes de passares ao cartão seguinte.

3. MODO ENCONTRAR: Testa os teus conhecimentos!

Prime o botão com o ícone do **Ponto de Interrogação** e o Coco dar-te-á uma pista para identificares um dos animais que descobriste com ele. Coloca o Coco no cartão adequado e pressiona o seu chapéu para saberes se adivinhaste: caso tenhas adivinhado, o Coco dá-te os parabéns; caso contrário, dá-te a resposta correta para continuares a aprender. Espera alguns segundos até o Coco te fazer uma nova pergunta.

* AVISO

Guarde as instruções para referência futura, pois contém informações importantes.

Este brinquedo foi projetado para ser utilizado apenas com os cartões anexados. Com uma chave de fendas adequada, desenrosque e retire a tampa do compartimento das pilhas na parte inferior da unidade. Insira as pilhas necessárias no compartimento, certificando-se de que são instaladas corretamente. As polaridades estão indicadas no interior do compartimento das pilhas. Volte a colocar a tampa do compartimento das pilhas e aperte o parafuso. Não aperte excessivamente. As pilhas só deverão ser colocadas e retiradas por um adulto. Recomendamos a utilização de pilhas alcalinas. Use apenas o tipo de pilhas especificadas neste manual de utilização, ou do tipo equivalente. Siga o diagrama da polaridade no interior do compartimento das pilhas e as marcas da polaridade nas pilhas. Uma colocação incorreta pode danificar o brinquedo ou causar derrames das pilhas, o que, em situações extremas, pode causar a explosão das pilhas. Não use pilhas recarregáveis. Não tente carregar pilhas não recarregáveis, pois estas podem sofrer derrames ou explodir. Substitua todas as pilhas em simultâneo. Não misture pilhas novas com pilhas usadas. Não misture diferentes tipos de pilhas (por exemplo, pilhas alcalinas e de zinco-carbono) ou recarregáveis (níquel-cádmio). Retire as pilhas durante longos períodos sem utilizar o aparelho. Retire sempre as pilhas gastas do produto. Derrames e corrosão das pilhas podem danificar o produto. Não coloque os terminais em curto-circuito. Guarde as pilhas afastadas de objetos de metal. Se tiver de usar pilhas recarregáveis: As pilhas recarregáveis só devem ser carregadas sob a supervisão de um adulto. Se utilizar pilhas recarregáveis com um carregador para crianças, a criança deve ter pelo menos 8 anos de idade. As pilhas recarregáveis têm de ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas (se forem amovíveis). Não atire as pilhas para o fogo, pois podem explodir ou derramar. Nunca desmonte as pilhas. Se uma pilha for engolida, contacte o seu médico. Não se esqueça de apresentar também o produto. Se ocorrerem derrames das pilhas e estes entrarem em contacto com a pele ou olhos, lave imediatamente com água abundante. Fortes interferências eletromagnéticas podem perturbar o funcionamento normal do produto. Se isso acontecer, reinicie o produto para continuar o seu funcionamento normal, seguindo o manual de instruções. Caso o seu funcionamento não continue normalmente, mude de local. Não coloque produtos com pilhas dentro de água. Limpe apenas a superfície. Mantenha a unidade afastada da luz direta do Sol e de qualquer fonte direta de calor. OS PRODUTOS ELÉTRICOS RESIDUAIS E AS PILHAS NÃO DEVERÃO SER ELIMINADOS JUNTAMENTE COM O LIXO DOMÉSTICO COMUM. PROCEDA À RECICLAGEM ONDE EXISTIREM INSTALAÇÕES ADEQUADAS PARA O EFEITO. CONSULTE AS AUTORIDADES LOCAIS PARA SE ACONSELHAR QUANTO À RECICLAGEM.

1120200299 Model: S24501

Publicado por Diset, S.A.

Calle C, n.º 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (Espanha)

© 2024 Diset S.A.

A Jumbo Group company

jumboplay.com

