PARA NIÑOS DE
4 – 8 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 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.

INDICE

4. Resumen dirigido a los padres
6. Inicio del juego
8. Cómo controlar la acción
6. El hogar submarino de la ballena
12. Las ruinas bajo el mar
14. Las criaturas del fondo del océano
17. Los habitantes de las profundidades
20. Cómo animar una aventura submarina
22. Cómo crear tu propia escena acuática
24. Localizador de pantallas
26. Cómo disfrutar al máximo del Libro Fantástico

RESUMEN DIRIGIDO A LOS PADRES

¡Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano! invita a los niños a unirse a Ecco Jr., el delfín, para explorar las maravillas de la vida submarina a la vez que aprenden los números, a contar, a agrupar, a realizar sumas sencillas, y las escalas musicales. Los amigos acuáticos de Ecco Jr. presentan a los niños una variedad de aventuras submarinas que incluyen algunos juegos con números y actividades musicales.

A medida que los niños avanzan por el libro, cada actividad les ofrece una oportunidad de "ayudar" a Ecco Jr. y a sus amigos mediante el aprendizaje y la práctica de diversas actividades matemáticas. Durante todo el juego desarrollarán la coordinación movimiento/vista.

Las actividades están diseñadas para mantener el interés, presentando a los niños ejercicios de complejidad variada. Por ejemplo, uno de los juegos de memoria incluido en la aventura invita a los niños a encontrar las parejas de entre dos a seis animales marinos.

Además de refinar las habilidades motoras y desarrollar la coordinación, estos juegos ayudan a los niños a aprender demostrándoles las relaciones existentes entre:

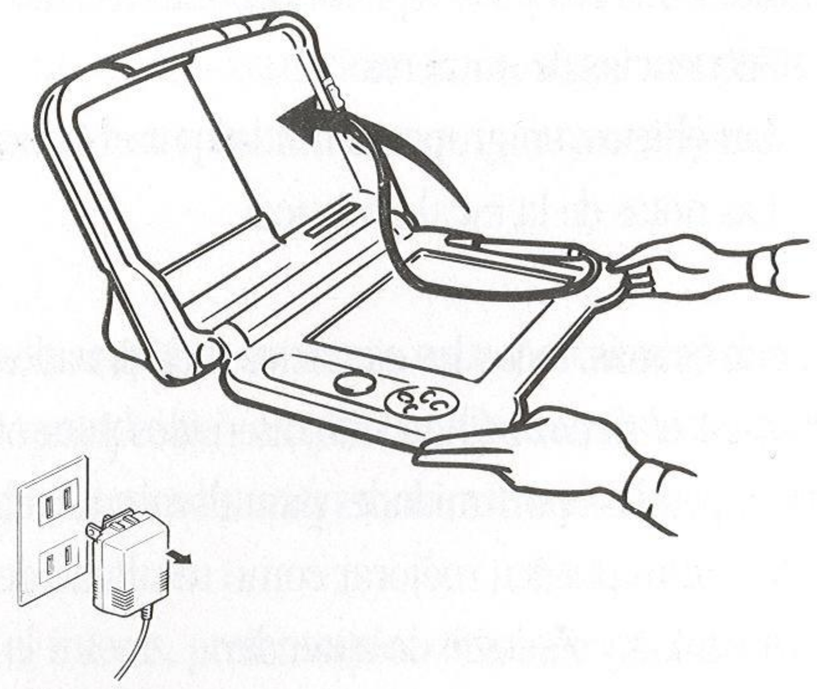
- Los números y sus representaciones escritas y orales
- Secuencias de números
- Los objetos, en grupos definidos por el tamaño, la forma o el color
- Las notas de la escala musical

Y lo que es más, todos los ejercicios incorporados en *¡Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano!* han sido diseñados para ofrecer un refuerzo positivo dándoles a los niños repetidas oportunidades para dominar cada actividad. Las habilidades y la confianza que los niños pueden mejorar como resultado de la práctica, deberían ayudar a estimular su curiosidad y su deseo de aprender.

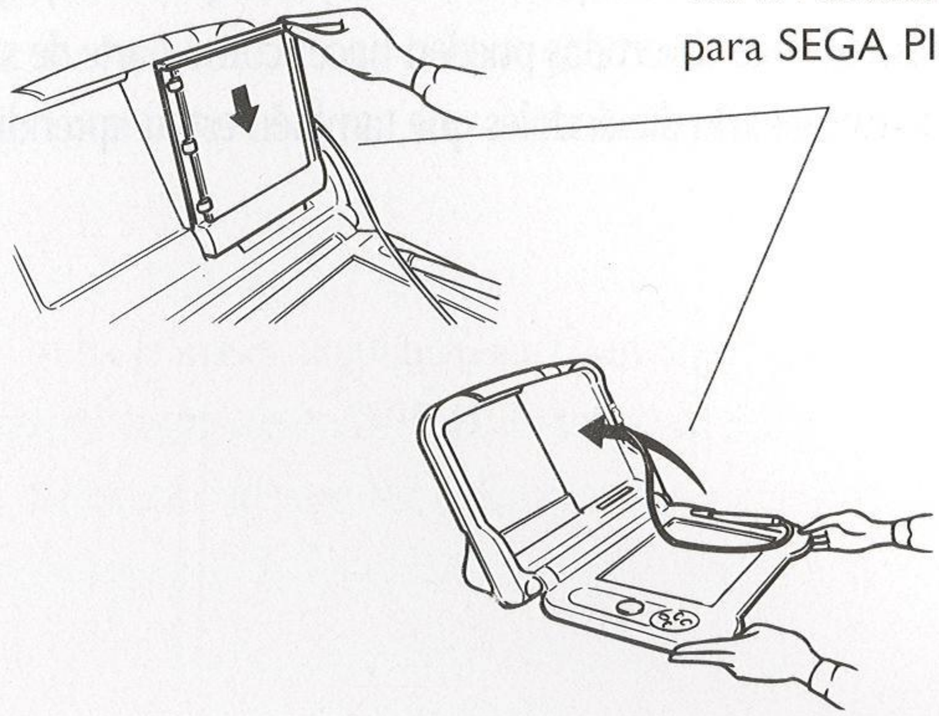
Pero, un aviso: una vez que vuestros hijos empiecen a jugar con Ecco Jr., ¡se concentrarán en cuántas cosas divertidas pueden hacer como parte de sus aventuras submarinas y no tiene sentido estropearlo diciéndoles que también están aprendiendo a la vez!

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 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.



Libro Fantástico para SEGA PICO

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. Después de la secuencia del título y una breve animación, aparecerá una pantalla de presentación para *Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano.* Cuando pasan las páginas del Libro Fantástico, los niños pueden participar en aventuras submarinas: "El hogar submarino de la ballena", "Las ruinas bajo el mar", "Las criaturas del fondo del océano" y "Los habitantes de las profundidades". Con cada una de ellas te esperan actividades diferentes y retos creativos.

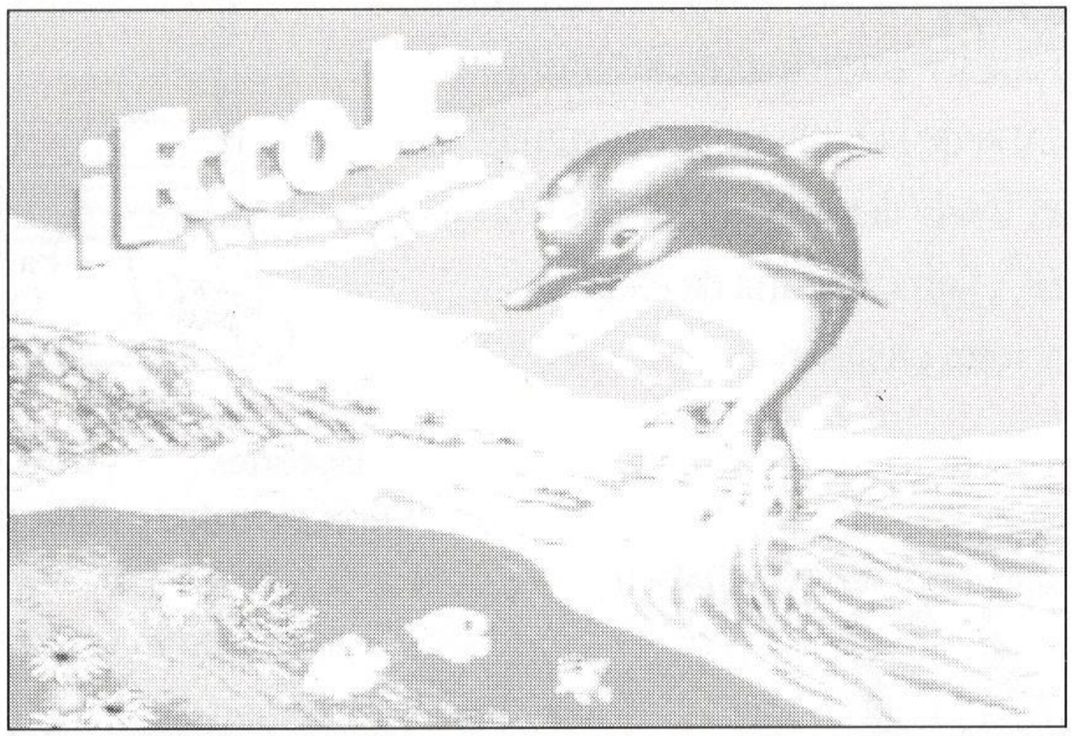


5. Para finalizar cualquier actividad, simplemente pasa a otra página.

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.

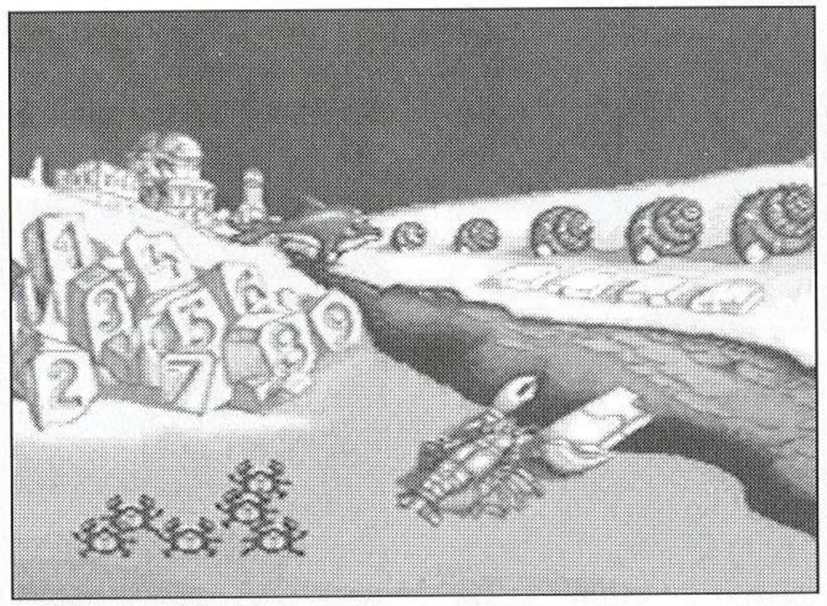
CÓMO CONTROLAR LA ACCIÓN

Una vez que hayas preparado tu ordenador SEGA PICO y hayas insertado tu Libro Fantástico, desplaza el interruptor de alimentación a la posición ON (activado). En unos momentos aparecerá la introducción del juego. Para comenzar una aventura, pasa a la siguiente página de tu Libro Fantástico en donde podrás usar el Lápiz Mágico para poner a Ecco Jr. y a sus amigos en acción.

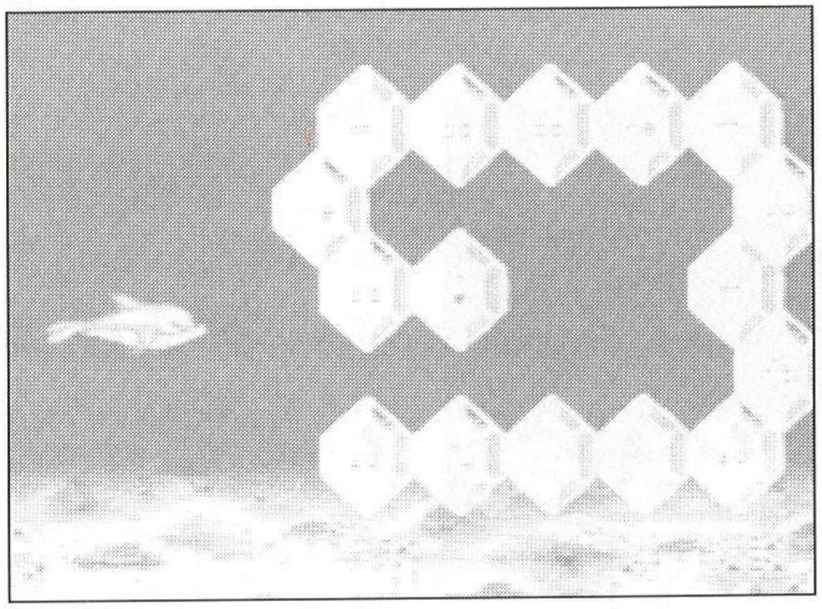


En las páginas creativas al final del Libro Fantástico, el Lápiz Mágico te permite crear tu propia aventura. Cuando llegues a las dos últimas páginas del Libro Fantástico, ¡empieza a tocar en cualquiera de las páginas con el Lápiz Mágico para ver cuán imaginativo puedes ser!

Controlarás los movimientos de Ecco Jr. moviendo el Lápiz Mágico por el Panel de Dibujo. Si colocas a Ecco Jr. sobre los distintos personajes y objetos, podrás animarlos o cambiar la escena para comenzar una nueva aventura.

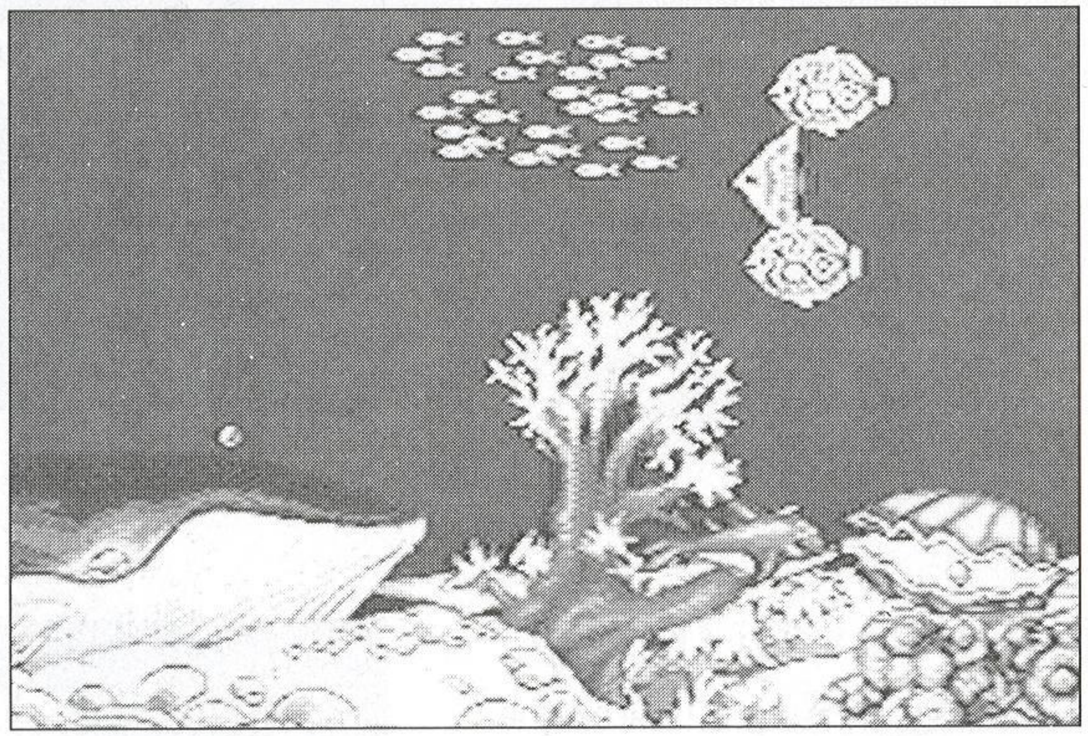


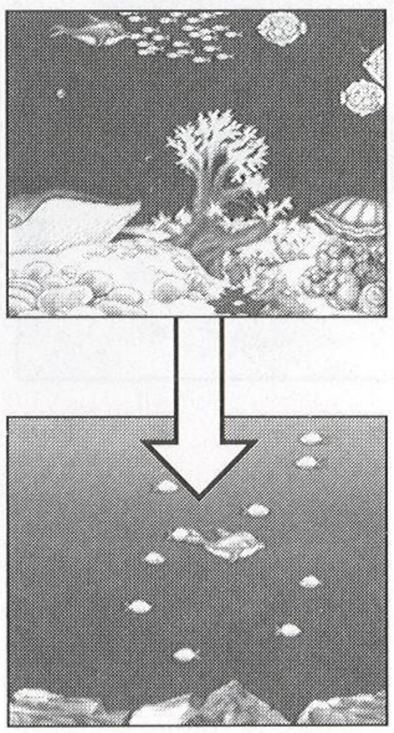
En algunas escenas, el botón rojo de Animación ayuda a Ecco Jr. a jugar a ese juego. Utiliza los botones Direccionales para hacer que nade en distintas direcciones.



EL HOGAR SUBMARINO DE LA BALLENA

La primera aventura submarina comienza con Ecco Jr. y sus amigos pasando el día en el fondo del océano y divirtiéndose.





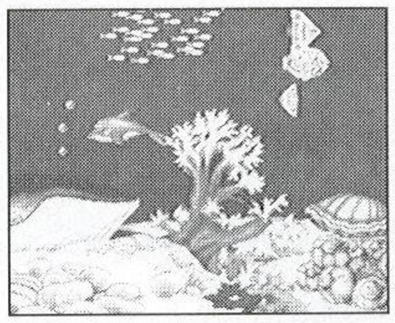
Si colocas a Ecco Jr. encima de la almeja, puedes añadir perlas al tesoro de la almeja pulsando en el Panel de Dibujo con el Lápiz Mágico. Si pulsas a Ecco Jr. encima del coral, aparecerá un pez. Si pulsas en el pececillo o en el pez redondo, aparecerá una nueva escena.

Para poner a Ecco Jr. encima de los pececillos tienes que poner el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo. A continuación, ¡haz presión con el Lápiz Mágico para tomar parte en un juego de pilla-pilla!

Los niños pueden participar en juegos especiales con cada uno de los siguientes personajes:

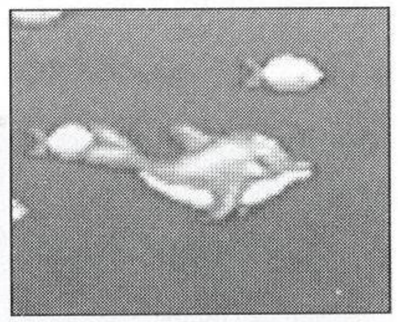
LA BALLENA:

A Ecco Jr. le gusta explotar las burbujas de aire de la ballena dándoles con su hocico. Cada vez que Ecco Jr. explote todas las burbujas, la ballena soltará una burbuja más que la vez anterior.



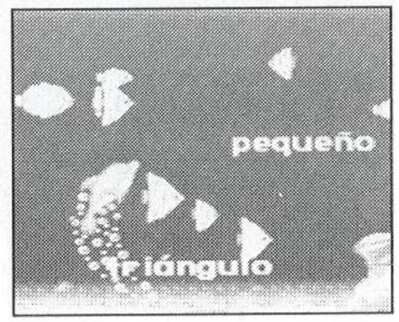
PECECILLOS:

Haz que Ecco Jr. empuje al banco de pececillos para jugar al pilla-pilla. Cada vez que Ecco Jr. dé a un pez con su hocico, desaparecerá. ¡Atención!, cuantos menos peces haya, más rápido nadarán.



PECES MÁS GRANDES:

Haz que Ecco Jr. empuje a los tres peces más grandes para que aparezca una nueva escena. Para jugar a este juego, agrupa a los peces por tamaño, color y forma. Haz que Ecco Jr. empuje a un pez si deseas moverlo a otro grupo. Cuando hayas terminado los grupos, ¡Ecco Jr. te lo hará saber!



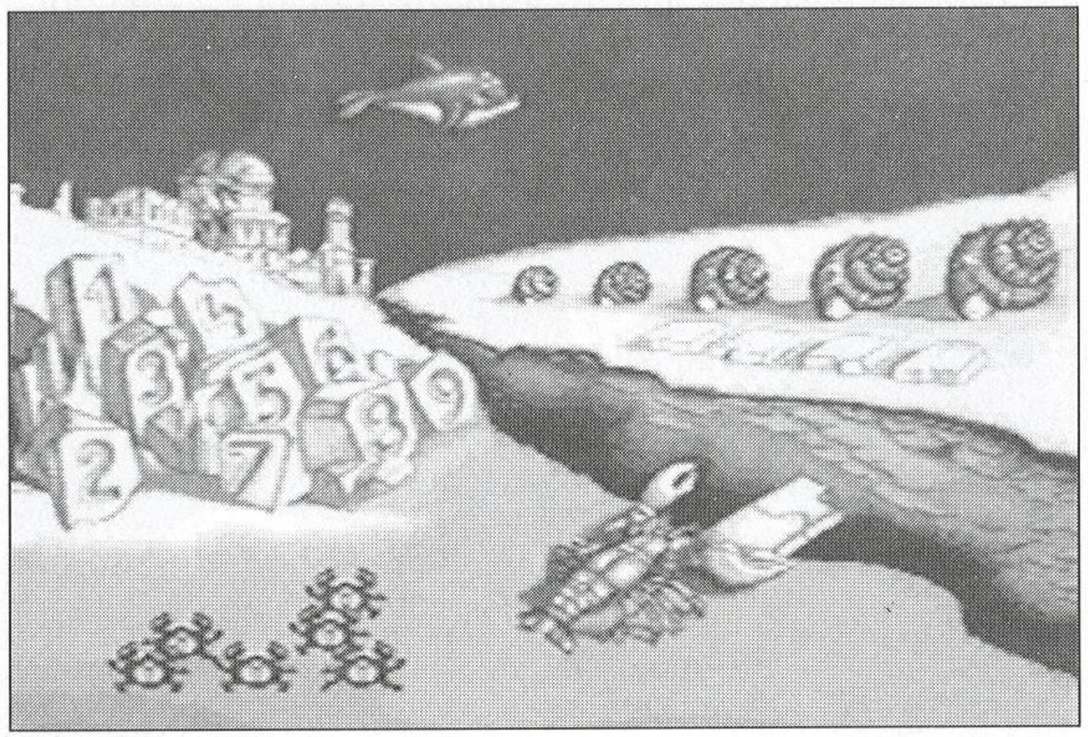
Para salir de este juego, toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico. Para empezar una nueva aventura, sólo tienes que pasar la página.

CÓMO MESORAR LAS HABILIDADES

Cuando vuestro hijo juegue al juego de los Peces más grandes, hacedle preguntas como: "¿Puedes juntar a todos los peces que tienen el mismo color/el mismo tamaño/la misma forma?" o "¿En qué otras categorías puedes agrupar a los peces?"

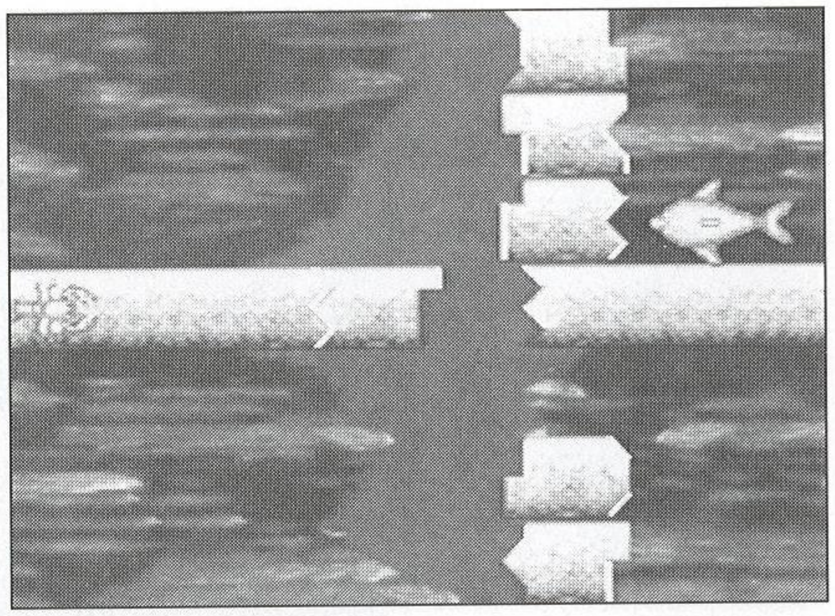
LAS RUINAS BAJO EL MAR

Al pasar a la segunda doble página de *¡Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano!*, los niños pueden unirse a Ecco Jr. y sus amigos para explorar algunas ruinas submarinas.

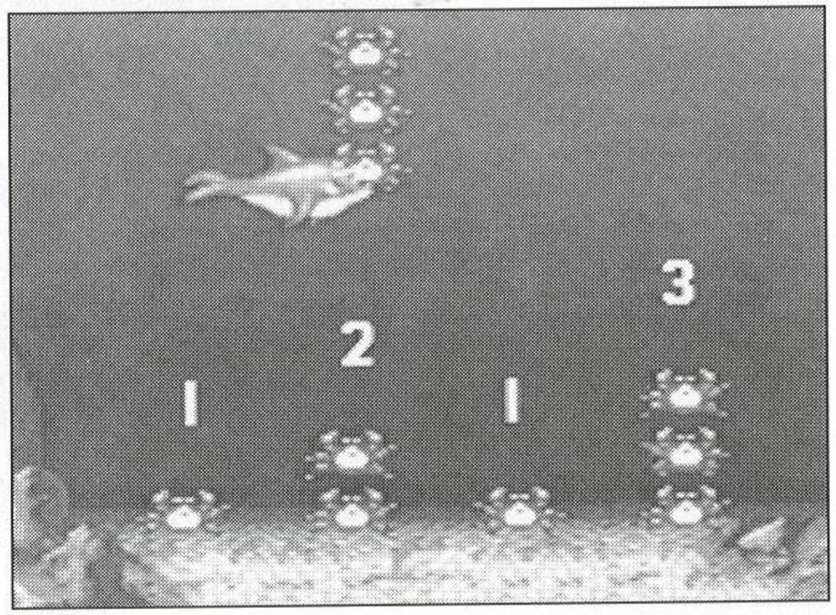


Utilizando el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo, pulsa el hocico de Ecco Jr. en uno de los bloques de piedra numerados, y observa y escucha lo que pasa. Ahora prueba a pulsar los caparazones de los caracoles para averiguar cuántos cangrejos caben en cada uno de los distintos tamaños.

Empuja con el hocico de Ecco Jr. o bien las ruinas del puente, o bien la langosta para empezar un nuevo juego. Ayuda a la langosta a cruzar el puente de piedra que está roto empujando con el hocico de Ecco Jr. las piezas que faltan para colocarlas en su sitio. ¡Pero la langosta tiene que tener mucho cuidado! Si Ecco Jr. quita parte del puente mientras que la langosta está cruzándolo, puede que se caiga.



Empuja con el hocico de Ecco Jr. a los cangrejos. Para ayudar a Ecco Jr. a amontonarlos correctamente sólo tienes que hacer unas sumas muy fáciles. Si colocas el hocico de Ecco Jr. debajo de cualquier número de cangrejos que estén apilados, puede recogerlos y llevárselos a otro montón. Cuando consiga poner a los diez cangrejos en un solo montón, Ecco Jr. celebrará su éxito. Para regresar a las ruinas, coloca el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico.



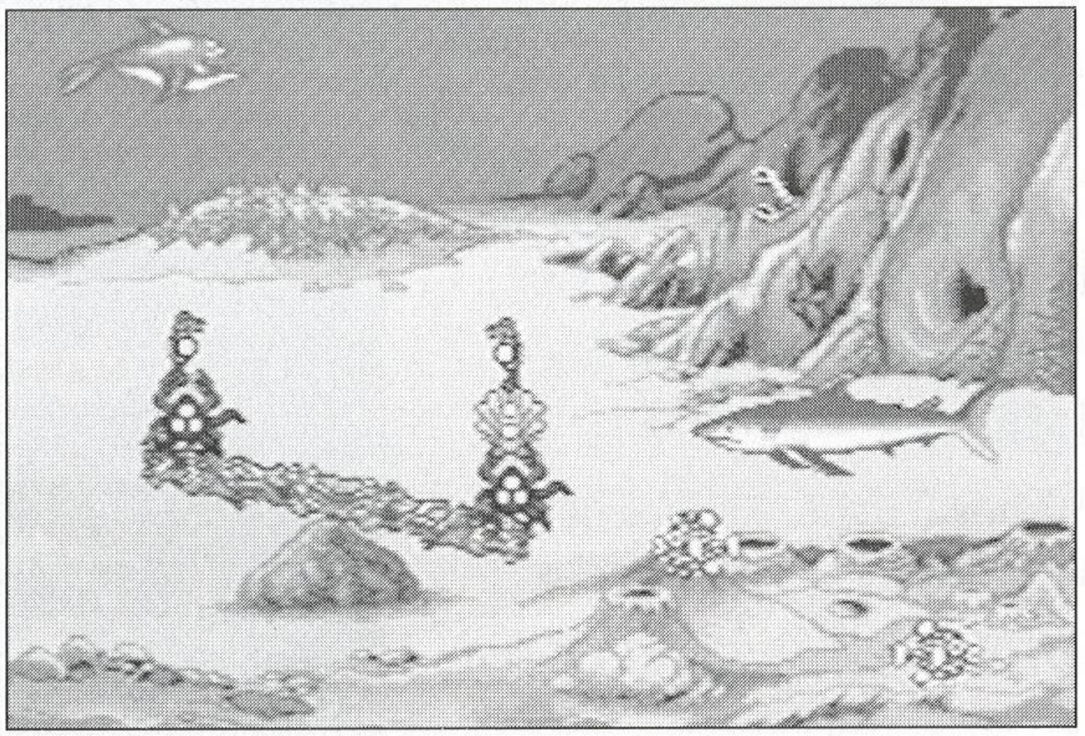
Para dejar las ruinas sólo tienes que pasar la página del Libro Fantástico.

CÓMO MEJORAR LAS HABILIDADES
Una vez que vuestro hijo haya explorado la pantalla, jugad a "Escucha y Recuerda". Decid una serie de números, como por ejemplo 6, 2, 3, 1. Pedid al niño que pulse los bloques de piedra en ese orden. A continuación, invertid los papeles para que vuestro hijo os dé las instrucciones.

Cuando vuestro hijo esté jugando con los montones de cangrejos, hacedle las siguientes preguntas de asociación:"¿Puedes hacer dos montones iguales?", "¿Se pueden hacer tres montones iguales?".

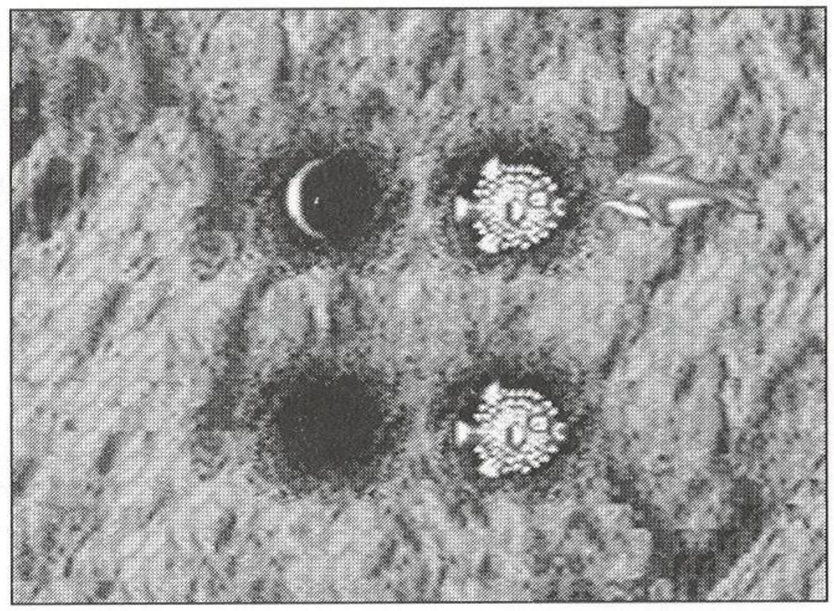
LAS CRIATURAS DEL FONDO DEL OCÉANO

Cuando pasen a la tercera doble página del Libro Fantástico, se invitará a los niños a jugar a un juego de memoria en el que tendrán que agrupar en parejas iguales a los habitantes del océano. También podrán practicar la coordinación movimiento/vista ayudando a los peces globo bebé a crecer. Otra pantalla de actividad demuestra el concepto de las ecuaciones utilizando el columpio para mostrar la diferencia entre "igual", "menos de" y "más de".



Antes de jugar a ninguno de los juegos, empuja el hocico de Ecco Jr. contra el coral que se encuentra en la esquina superior izquierda de la pantalla y mantenlo así hasta que suene diez veces. ¡Después, observa y escucha para descubrir lo que pasa a continuación!

Empuja el hocico de Ecco Jr. contra la zona del acantilado de la derecha de la escena del océano. Aparecerá un nuevo juego que muestra varias entradas a cuevas. Para ayudar a emparejar a las distintas criaturas del océano, pulsa las entradas para revelar lo que esconden.



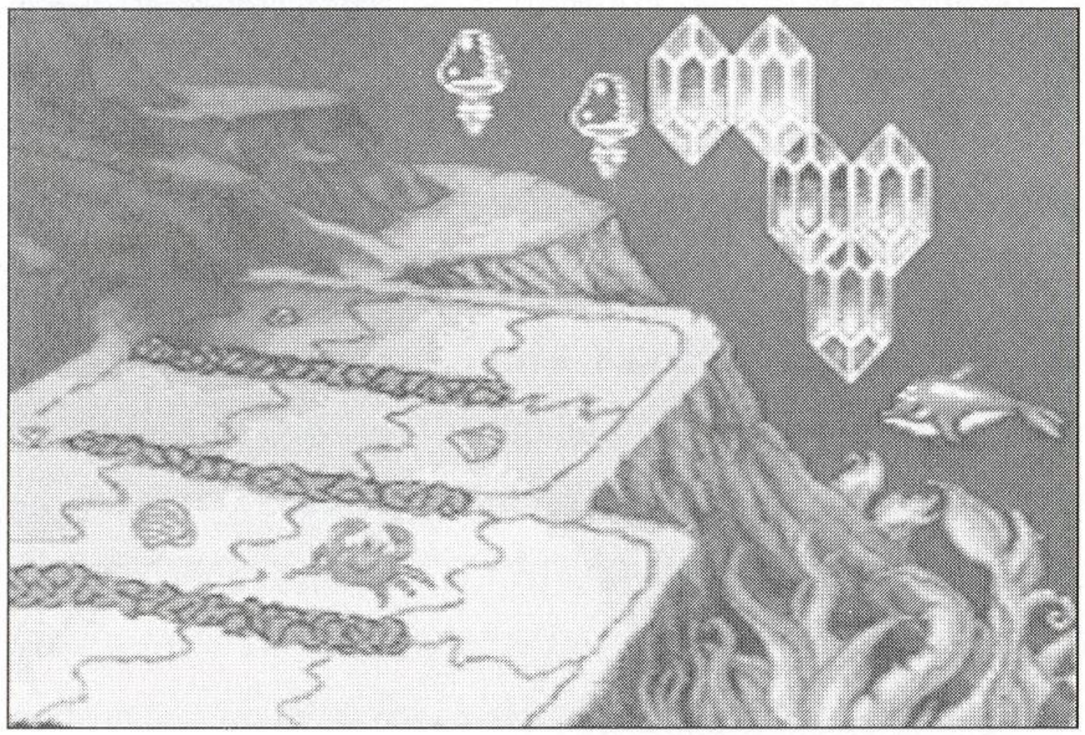
Empuja el hocico de Ecco Jr. o bien contra el tiburón, o bien contra el pez globo para jugar a un nuevo juego en el que tendrás que ayudar al pez globo a crecer. Cada vez que Ecco Jr. utilice el hocico para llevar a un pez globo a una burbuja, crecerá una talla y ascenderá un nivel por encima del fondo del océano. Cuando llegue al nivel más alto, desaparecerá de la pantalla. La vida en el océano no es tan fácil como parece. Si una medusa o un tiburón se chocaran contra un pez globo, el pez globo perdería aire y descendería a un nivel inferior. Mira a ver si Ecco Jr. puede ayudar a mantener alejadas las medusas.

Ahora empuja el hocico de Ecco Jr. contra el caballito para unirte a un nuevo juego que demuestra el concepto de las ecuaciones utilizando el columpio para mostrar la diferencia entre "igual", "menos de" y "más de". Todas las criaturas marinas tienen de una a tres perlas. Cuando Ecco Jr. empuje a una criatura, ésta se montará o se bajará del columpio, y el número de perlas que lleva o bien se añadirá, o bien se restará de la ecuación. El propósito del juego es hacer que ambas partes de la ecuación sean iguales.

Para volver a la pantalla original, coloca el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico. Para salir del juego, simplemente pasa la página.

CÓMO MEJORAR LAS HABILIDADES
Jugad a otro juego de memoria con vuestro hijo. Podéis utilizar parejas de cartas o productos comerciales que ayuden a desarrollar la memoria visual.

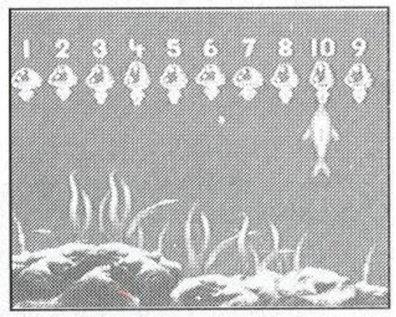
LOS HABITANTES DE LAS PROFUNDIDADES



Ecco Jr. puede escoger entre múltiples y emocionantes actividades submarinas. Si lo desea, puede guiar a sus amigos por un laberinto para escapar de un inminente terremoto, demostrar su comprensión del orden numérico, o jugar con las escalas musicales y con canciones populares.

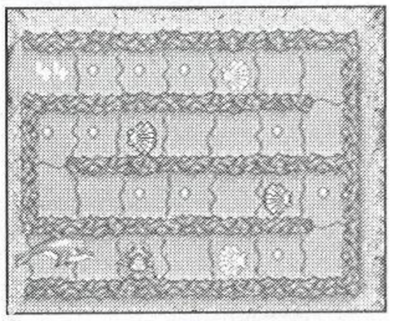
MEDUSAS:

Practica a colocar los numéros del uno al diez en orden ascendente. Aquí tienes una pista: ¡las medusas rosas están descolocadas! Empuja el hocico de Ecco Jr. contra una medusa/número y llévala al sitio correcto; a continuación empuja de nuevo. Para volver a la pantalla original, coloca el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico.

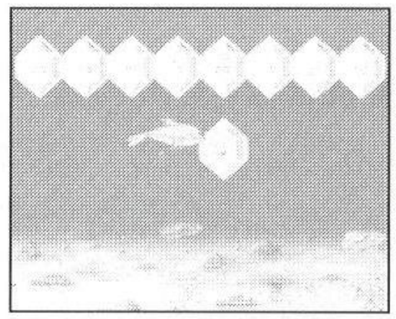


SALIENTE ROTO:

Empuja el hocico de Ecco Jr. contra cualquier punto del saliente roto y ¡estáte preparado para correr contra reloj! Ecco Jr. debe ayudar al cangrejo a llegar al final del laberinto antes de que estalle el terremoto. Pulsa a Ecco Jr. nueve veces para hacer que el cangrejo avance el mismo número de espacios. Mira lo que pasa cuando el cangrejo cae en un caparazón azul, un caparazón rosa o una perla.



CRISTALES:



Empuja los cristales musicales con el hocico de Ecco Jr. Es hora de aprender la escala y las notas musicales. Empuja cualquiera de los cristales para que se convierta en la siguiente nota de la escala. Pulsa el cristal original para borrar la pantalla. Pulsa la escala para repetir la melodía o las notas que has tocado. Si mueves a Ecco Jr. a un espacio vacío y pulsas, crearás un cristal/nota propio. Puedes incluso duplicar la canción que acabas de tocar reproduciendo todas las notas de la canción en cuestión.

CÓMO MEJORAR LAS HABILIDADES

Utilizad un trozo pequeño de papel para escribir números del 1 al 10 y colocadlos desordenados. Pedidle a vuestro hijo que los coloque en orden ascendente. Utilizad juegos tales como números pares/impares, ordenarlos al revés, etc. Mostradle un número a vuestro hijo y decid: "Da el número de palmadas que indique el papel".

Utilizad un trozo de papel para enseñarle a vuestro hijo a dibujar un laberinto fácil. Aseguraos de que hay un camino para llegar a la salida.

CÓMO ANIMAR UNA AVENTURA SUBMARINA

La última doble página del Libro Fantástico abre sus puertas a un mundo de oportunidades creativas. Después de pulsar el Libro Fantástico para seleccionar los personajes, objetos, temas musicales, animaciones y fondos, los niños pueden ordenarlos utilizando el Panel de Dibujo para crear sus propias aventuras submarinas.



Los niños pueden, con tan sólo colocar el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico, traer un lienzo en blanco en el que podrán crear escenas personales seleccionando distintos dibujos, colores o herramientas de pintura del Libro Fantástico y utilizándolos en el Panel de Dibujo para producir nuevas obras de arte.

Pulsar a Ecco Jr. inicia/para el movimiento de los personajes animados.

Pulsar a las anémonas marinas te permite seleccionar uno de los fondos de las dobles páginas anteriores, o uno de los fondos coloreados que se ofrecen.



Después de pulsar la ballena, puedes seleccionar una figura de una página anterior. Para colocarla en tu escena, lleva el Lápiz Mágico al Panel de Dibujo para probar distintas posiciones. Cuando encuentres el lugar ideal, haz presión. También puedes duplicar el personaje. Podrás también animar a cualquiera de los personajes que selecciones.

Pulsar el caparazón marino para empezar/terminar las selecciones musicales.

Los niños pueden dirigir sus propios dibujos animados de actividades submarinas. Para seleccionar personajes para estas animaciones, sólo tienen que pulsar con el Lápiz Mágico en el Libro Fantástico.

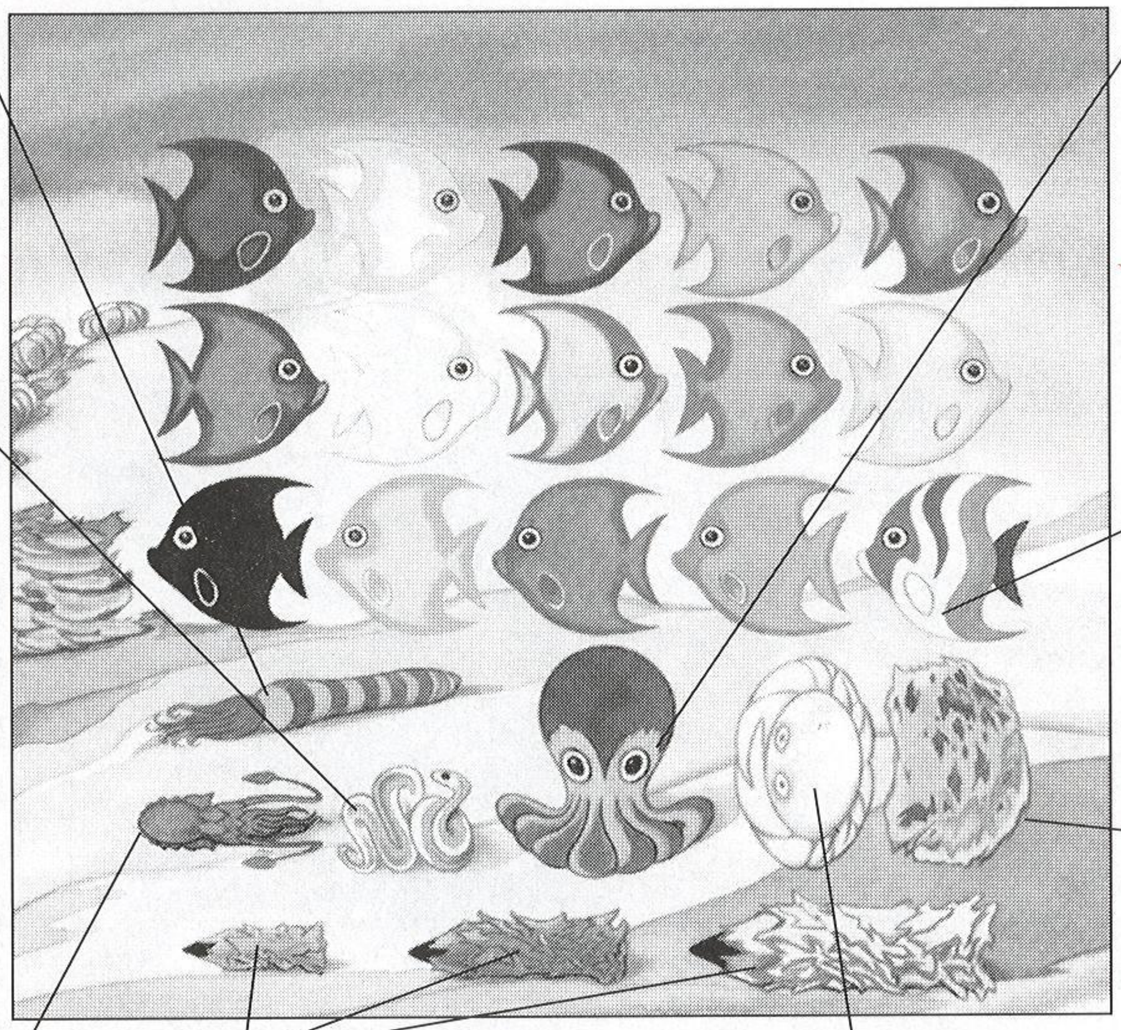
Las combinaciones de fondos, música y personajes animados del Libro Fantástico permiten a los niños producir innumerables escenarios. Además, pueden utilizar las herramientas de la página adyacente para añadirle toques personales a la animación.

CÓMO CREAR TU PROPIA ESCENA ACUÁTICA

La babosa de mar se convierte en una brocha que puedes utilizar para pintar zonas de la pantalla.

La serpiente de mar se convierte en un ovillo de cuerda que se puede estirar para formar una línea recta. Para colocar la línea, pulsa en el principio de la misma, mueve el ovillo de cuerda y pulsa otra vez donde quieras que termine la línea.

El calamar se convierte en pintura que puedes usar para colorear las formas.



Los tres lapiceros dibujan lineas linas, medianas o gruesas dependiendo de su tamaño.

El cangrejo se convierte en una goma que borra todo excepto los personajes animados.

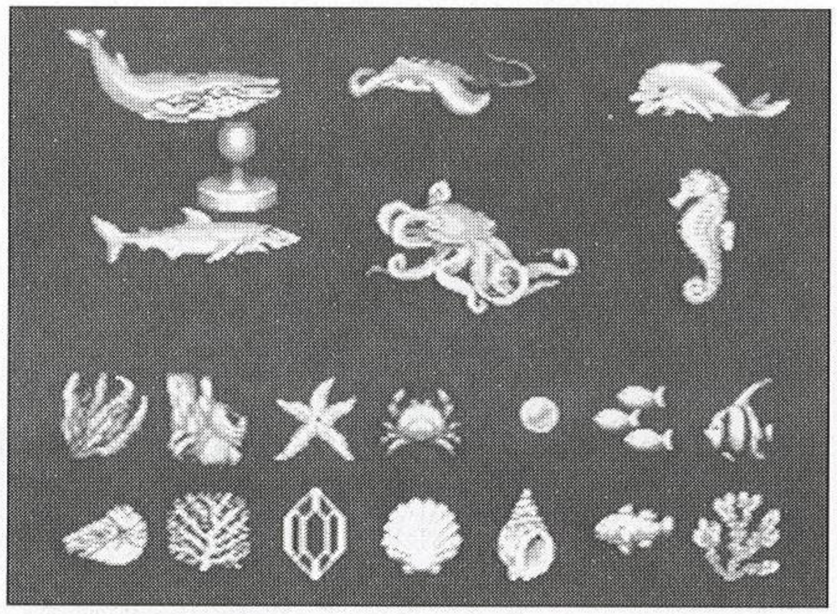
El pulpo es un sello que hace posible que puedas añadir personajes y objetos a tu escena creando una página especial de selección.

Los peces ofrecen una gama de colores donde puedes escoger.

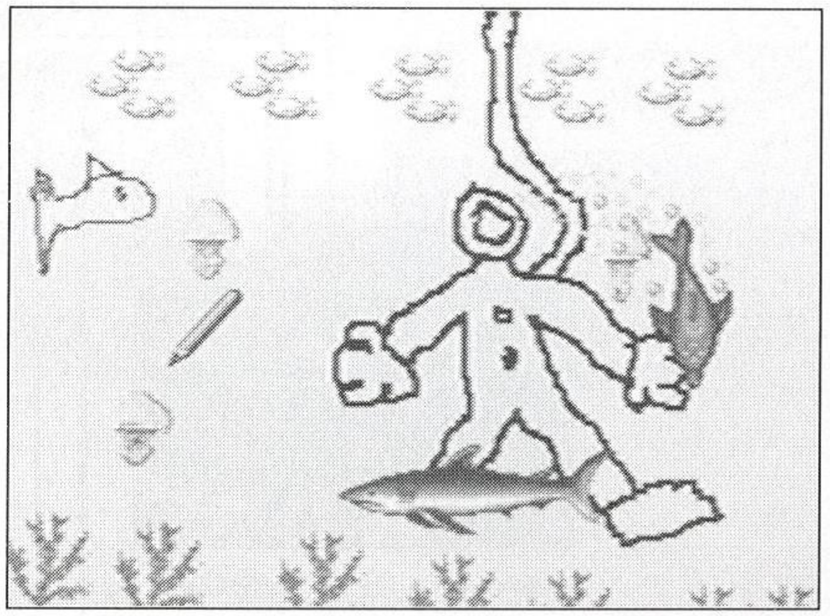
La esponja lo borra todo. Si pulsaras la esponja sin darte cuenta, sólo tienes que pulsar el rodillo que aparecería a continuación para hacer que reapareciera tu dibujo.

Los niños pueden, utilizando las herramientas y colores disponibles en la última página del Libro Fantástico, crear sus propias escenas y combinarlas con varios objetos y personajes ya dibujados. Existen distintos fondos disponibles que se pueden dejar "como está", filtrar con distintos colores o sustituir (seleccionando una de las opciones presentadas en el Libro Fantástico).

Para comenzar a construir una escena, vuestro hijo puede querer utilizar uno de los personajes u objetos de ¡*Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano!* Nada más fácil. Simplemente tiene que pulsar el sello del pulpo que se encuentra en la parte derecha de la página del Libro Fantástico y aparecerá una nueva pantalla de selección. Pulsa el personaje u objeto que desees seleccionar y colócalo en el fondo, a continuación pulsa otra vez. Puedes usar los sellos pequeños una y otra vez, como los sellos de caucho. Los sellos grandes producen plantillas que puedes colorear si lo deseas.



Además de escoger objetos/personajes ya preparados para tu escena, puedes seleccionar herramientas de la página del Libro Fantástico. Con estas herramientas, puedes añadir toques personales a la escena. Crear objetos y personajes y colorearlos es muy fácil. Introducir modificaciones es igual de fácil ya que con la goma, la esponja y el rodillo puedes deshacer cualquier cosa que hayas hecho o devolverla a la pantalla.



Para completar la escena, los niños pueden añadir música o personajes animados utilizando los iconos que se encuentran en la página de al lado del Libro Fantástico.

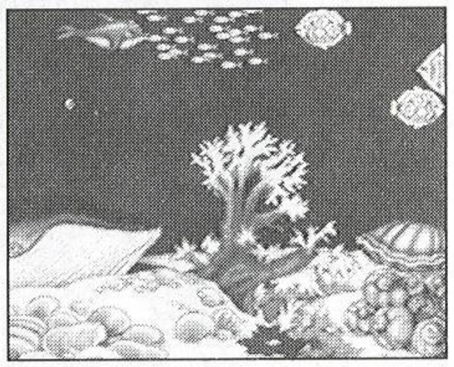
INSTANTÁNEAS DE VÍDEO

Si vuestro ordenador SEGA PICO está conectado al televisor a través de un vídeo, podéis grabar las animaciones de vuestro hijo una vez estén terminadas. (Consultad el Manual del Usuario para ver las instrucciones sobre cómo conectar el ordenador a una TV/vídeo.) Guardad las animaciones como un recuerdo histórico del trabajo creativo que vuestro hijo podía realizar a diferentes edades. Algún día disfrutaréis mirándolas de nuevo, ¡y vuestro hijo también!

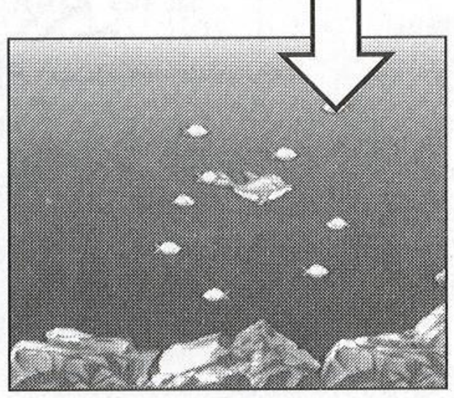
LOCALIZADOR DE PANTALLAS

PARA SABER RÁPIDAMENTE CÓMO VOLVER A TU ACTIVIDAD FAVORITA,
UTILIZA ESTA LOCALIZADOR DE PANTALLAS COMO MAPA.

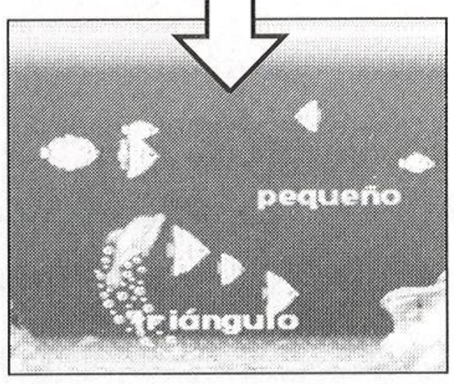
PRIMERA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN

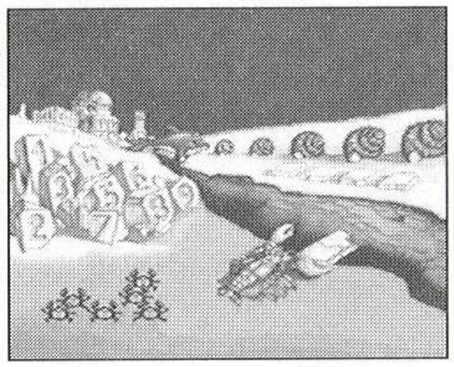


PANTALLA DE ACTIVIDADES

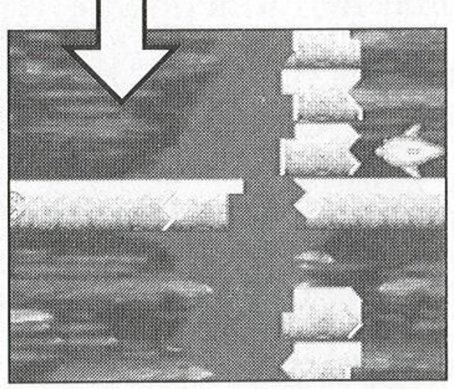


PANTALLA DE ACTIVIDADES

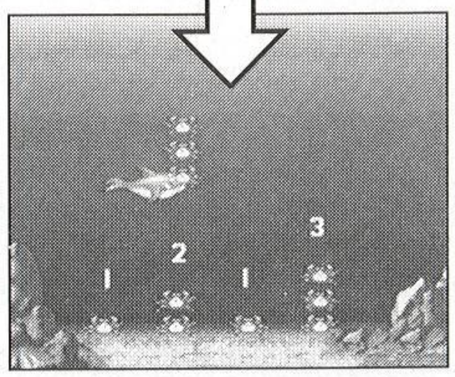
SEGUNDA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN



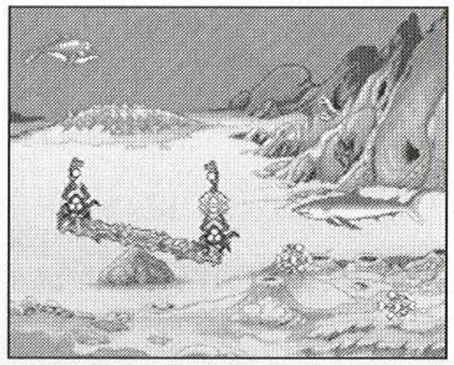
PANTALLA DE ACTIVIDADES



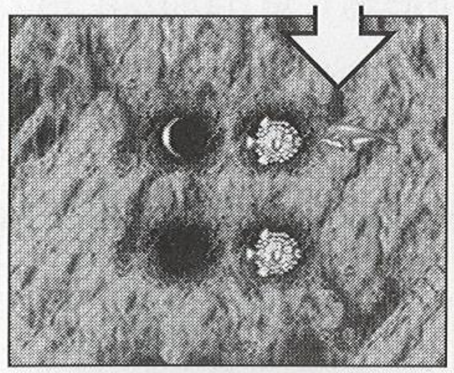
PANTALLA DE ACTIVIDADES

LOCALIZADOR DE PANTALLAS

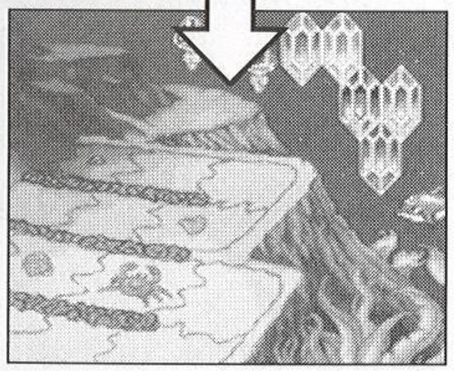
TERCERA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN

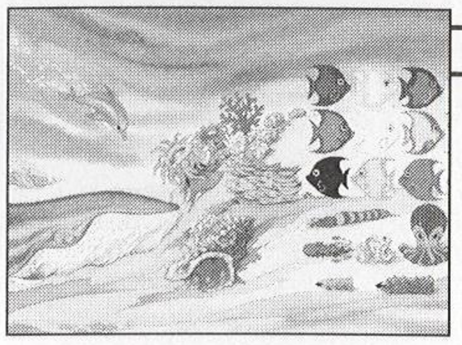


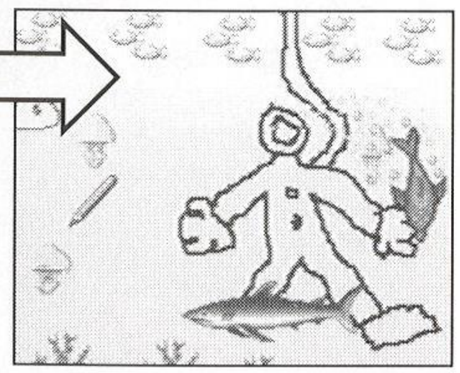
PANTALLA DE ACTIVIDADES



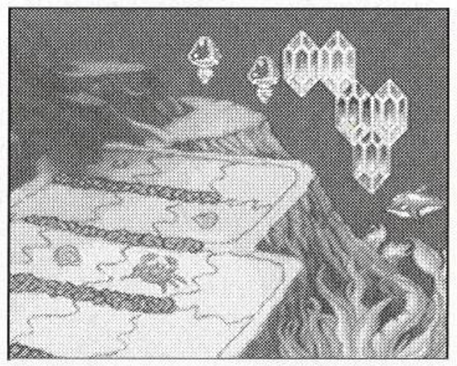
PANTALLA DE ACTIVIDADES

QUINTA DOBLE PÁGINA

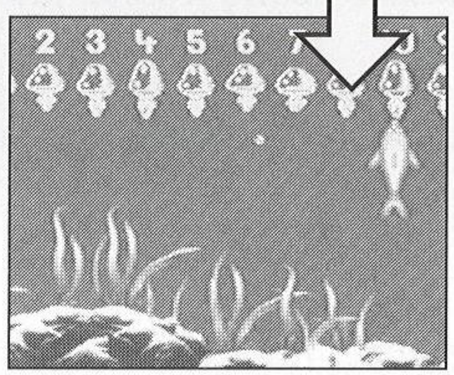




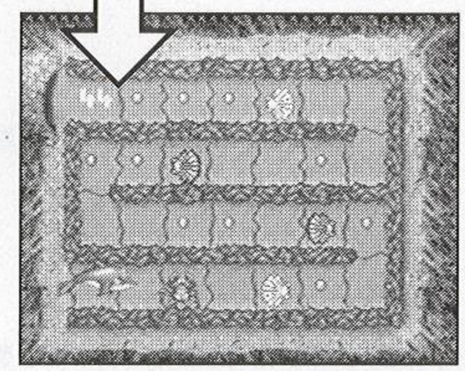
CUARTA DOBLE PÁGINA



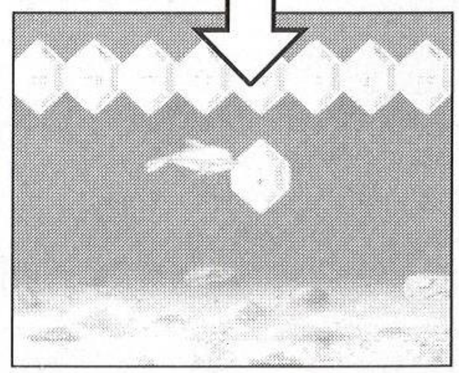
PANTALLA DE PRESENTACIÓN



PANTALLA DE ACTIVIDADES



PANTALLA DE ACTIVIDADES



PANTALLA DE ACTIVIDADES

CÓMO DISFRUTAR AL MÁXIMO 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 *¡Ecco Jr. y la Gran Búsqueda del Tesoro en el Océano!*, 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 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.

NOTES

SEGA

Pico™

¡EL ORDENADOR QUE SE CREE UN JUGUETE!

<672-2047-06>