

ESPAÑOL

CONECTOR[®]

Logic

Edad: 3 a 6 años
Número de jugadores: 1+

PARA PADRES Y EDUCADORES

Hola soy Héctor, y seré tu nuevo amigo que te acompañará en esta nueva aventura de diversión y aprendizaje. ¿Estas listo/a?

EL JUEGO

Antes de utilizar por primera vez el boli, deberás introducir 3 pilas de 1,5V - LR44 (NO INCLUIDAS).

Instrucciones de uso para un jugador.

Para empezar a jugar, saca las láminas y escoge una página. Atendiendo el enunciado de cada página, el niño/a deberá observar la imagen de la izquierda o de la escena (según el caso) y buscar las respuestas correctas entre las imágenes de la línea (4 o 5). Hay 5 o 6 preguntas con diferentes temáticas que deberás responder. A continuación, se debe colocar la punta del lápiz sobre el punto negro junto a la imagen escogida. Para responder, deberás indicar y presionar con la punta del boli, la respuesta correcta. Si la respuesta es correcta, se encenderá una luz verde y sonará una melodía de acierto. Si la respuesta es incorrecta, se encenderá una luz roja y sonará melodía errónea. **Importante:** en algunas preguntas deberás encontrar 10 respuestas o más sobre una misma imagen.

PRECAUCION: antes de dar el juguete al niño, deberán eliminar todos los elementos de sujeción, protección y embalaje.



CONECTOR LOGIC

Hola soy Héctor, y te acompañaré en esta nueva aventura. Con el boli deberás indicar la respuesta que creas correcta y acumular la mayor cantidad de puntos.

En este divertido juego, las niñas y niños aprenden mientras se divierten jugando.

Los niños/as estimulan: razonamiento lógico, atención y desarrollo cognitivo.

Observa con atención la lámina y lánzate a descubrir la respuesta correcta, el boli inteligente te indicará si la respuesta es correcta o incorrecta.

Instrucciones de uso para varios jugadores:

Se debe seguir la misma dinámica del juego, pero participando por turnos y apuntando las respuestas correctas de cada jugador en una hoja de papel. Al finalizar las partidas, se deberá contar los puntos y el jugador con mayor número de respuestas correctas, será el ganador.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD:

Guarde instrucciones y caja, contienen información importante.

Advertencia: el cambio de pilas debe hacerlo un adulto.

Advertencia: Deseche las pilas usadas inmediatamente. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si cree que las pilas han sido ingeridas o están en el interior de cualquier parte del cuerpo, solicite asistencia médica inmediata.

El contenido puede diferir de lo mostrado en la caja.

Atención! Los elementos de sujeción, protección y embalaje, no forman parte del juguete.

Antes de entregar el juguete al niño, es necesario asegurarse que se han eliminado todos.

Limpieza: no sumergir en agua. Limpiar la superficie con un paño húmedo.

Se recomienda la vigilancia de un adulto.

Resolución de problemas:

No se conecta o no responde:

- Asegúrate de que las pilas estén bien colocadas.
- Extrae las pilas y vuélvelas a colocar.
- Sustituye las pilas viejas por unas nuevas.
- Ponte en contacto con nuestro departamento de atención al cliente.

Colocación de las pilas.

Este juguete funciona con 3 pilas de LR44 1.5 V (no incluidas), que siempre deben ser cambiadas por un adulto. Ver esquema.

- Las baterías deben insertarse con la polaridad correcta.
- Utilizar únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- Las baterías agotadas deben retirarse del juguete.
- No mezclar pilas nuevas con pilas usadas, ni pilas alcalinas con pilas salinas.
- Reemplazar siempre todas las pilas a la vez.
- No crear cortocircuitos con los bornes de las pilas.
- Si no se utiliza el juguete durante un largo tiempo, retire las pilas.
- No recargar las pilas no recargables.
- Las pilas recargables solo deben recargarse bajo la supervisión de un adulto.
- Las pilas recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas.
- Nunca tire las pilas usadas a la basura, deposítelas en los contenedores de reciclaje. Pueden perjudicar el medio ambiente. En caso de duda, contacte con nuestro servicio de atención al cliente.



ESTE JUGUETE HA SIDO DISEÑADO Y FABRICADO CON MATERIALES Y COMPONENTES DE ALTA CALIDAD, QUE PUEDEN SER REICLADOS Y REUTILIZADOS. LOS PRODUCTOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS CONTIENEN SUSTANCIAS QUE PUEDEN SER DAÑINAS PARA EL MEDIO AMBIENTE SI NO SE LES DA EL TRATAMIENTO ADECUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE EL EQUIPO ELÉCTRICO Y ELECTRÓNICO, AL FINAL DE SU CICLO DE VIDA, NO SE DEBE DESECHAR CON EL RESTO DE RESIDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE SU VIEJO JUGUETE EN EL PUNTO DE RECOGIDA DE RESIDUOS O CONTACTE CON SU ADMINISTRACIÓN LOCAL. EN LA UNIÓN EUROPEA EXISTEN SISTEMAS DE RECOGIDA ESPECÍFICOS PARA RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS. ¡POR FAVOR! VISITENOS A CONSERVAR EL MEDIO AMBIENTE!



3 x LR44
(NO INCLUIDAS)



Ref. 20393

Fabricado en España por EDUCABORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 • Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • España

www.educaborras.com



EP899/00/20393

Idade: 3-6 anos
Número de jogadores: 1+

PARA PAIS E EDUCADORES

Olá, eu sou o Heitor e serei o teu novo amigo que te acompanhará nesta nova aventura de diversão e aprendizagem. Estás pronto?

O JOGO

Antes de utilizar a caneta pela primeira vez, tens de colocar 3 pilhas de 1,5 V - LR44 (NÃO INCLuíDAS).

Instruções de utilização para um jogador.

Para começar a jogar, pega nas fichas e escolhe uma página. Tendo em conta o enunciado de cada página, a criança deve observar a imagem da esquerda ou da cena (consoante o caso) e procurar as respostas corretas entre as imagens da linha (4 ou 5). Há 5 ou 6 perguntas com temas diferentes a que devers responder. Em seguida, coloca a ponta da caneta sobre o ponto preto, junto à imagem escolhida. Para responder, devers indicar a resposta correta, fazendo pressão sobre ela com a ponta da caneta. Se a resposta estiver correta, acende-se uma luz verde e toca uma melodia de êxito. Se a resposta estiver incorreta, acende-se uma luz vermelha e toca uma melodia de erro. **Importante:** em algumas perguntas, terás de encontrar 10 ou mais respostas na mesma imagem.

ATENÇÃO: antes de dar o brinquedo à criança, retirar todos elementos de fixação, proteção e embalagem.



CONECTOR LOGIC

Olá, eu sou o Heitor e irei acompanhar-te nesta nova aventura. Usa a caneta para indicar a resposta que consideras correta e ganhar o máximo de pontos possível.

Neste jogo divertido, as crianças aprendem enquanto se divertem a jogar.

As crianças estimulam o raciocínio lógico, a atenção e o desenvolvimento cognitivo.

Observa atentamente a ficha e tenta encontrar a resposta correta; a caneta inteligente indicará se a resposta está certa ou errada.

Instruções de utilização para vários jogadores.

Deve ser seguida a mesma dinâmica do jogo, mas participando à vez e escrevendo as respostas corretas de cada jogador numa folha de papel. No final de cada jogo, os pontos serão contados e o jogador com o maior número de respostas corretas será o vencedor.

INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA:

Guarda as instruções e a caixa; contém informações importantes.

Atenção: a mudança de pilhas deve ser realizada por um adulto.

Atenção: descarte imediatamente as pilhas usadas. Mantenha as pilhas novas e usadas fora do alcance das crianças. Se pensar que alguém possa ter engolido ou introduzido pilhas em qualquer parte do corpo, procure assistência médica imediata.

Os conteúdos podem variar do que se mostra nas fotografias.

Atenção! Os elementos de proteção, fixação e embalagem não formam parte do jogo.

Antes de dar o brinquedo à criança, deve-se assegurar de que foram todos retirados.

Limpeza: Não mergulhar em água, limpar a superfície com um pano húmido.

Utilizar sob a vigilância de um adulto.

Resolução de problemas:

O jogo não se liga ou não responde.

- Confirma que as pilhas estão bem colocadas.
- Extraí as pilhas e volta a colocar.
- Substitui as pilhas antigas por novas.
- Contacta com o nosso Departamento de Atenção ao Cliente.

Colocação de pilhas.

Este brinquedo funciona com 3 pilhas LR44 1.5 V (não incluídas),

que devem ser sempre mudadas por um adulto. Ver esquema.

- As pilhas devem ser colocadas respeitando as polaridades.
- Usar unicamente o tipo de pilhas recomendadas.
- As pilhas usadas devem ser retiradas do brinquedo.
- Não misturar pilhas novas com usadas, nem pilhas alcalinas com pilhas salinas.
- Substituir sempre todas as pilhas ao mesmo tempo.
- Não criar curto-circuitos com os bornes das pilhas.
- Se o jogo não vai ser utilizado durante um certo tempo, recomendamos retirar as pilhas.
- Não recarregar pilhas não recarregáveis.
- As pilhas recarregáveis devem ser carregadas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de as colocar a carregar.
- Não deite fora as pilhas usadas junto ao lixo doméstico, deposite-as nos contentores de reciclagem. Podem prejudicar o meio ambiente. Em caso de dúvida contacte com o nosso serviço de atenção ao cliente.



ESTE BRINQUEDO FOI CONCEBIDO E FABRICADO COM MATERIAIS E COMPONENTES DE ALTA QUALIDADE, QUE PODERÃO SER RECICLADOS E REUTILIZADOS. OS PRODUTOS ELÉTRICOS E ELETRÔNICOS CONTÊM SUBSTÂNCIAS QUE PODEM SER PREJUDICIAIS PARA O MEIO AMBIENTE SE NÃO RECEBEREM O TRATAMENTO ADEQUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE O EQUIPAMENTO ELÉTRICO E ELETRÔNICO, NO FINAL DO SEU CICLO DE VIDA, NÃO DEVE SER ELIMINADO COM O RESTO DOS RESÍDUOS DOMÉSTICOS. POR FAVOR, DEPOSITE O SEU VELHO BRINQUEDO NO ECOCENTRO DA SUA ZONA OU CONTACTE COM A SUA JUNTA DE FREGUESIA. NA UNIÃO EUROPEIA EXISTEM SISTEMAS DE RECOLHA ESPECÍFICOS PARA RESÍDUOS DE APARELHOS ELÉTRICOS E ELETRÔNICOS. POR FAVOR, AJUDE-NOS A CONSERVAR O MEIO AMBIENTE!



3 x LR44
(NÃO INCLuíDAS)



Ref. 20393

Fabricado em Espanha por EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 • Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • Espanha

www.educaborras.com



EP899/00/20393

FRANÇAIS

CONNECTOR[®]

Logic

Âge : 3-6 ans
Nombre de joueurs : 1+

POUR LES PARENTS ET LES ÉDUCATEURS

Salut, je suis Hector, et je serai ton nouvel ami dans cette aventure innovante d'amusement et d'apprentissage. On y va ?

LE JEU

Avant d'utiliser le stylo pour la première fois, tu devras insérer 3 piles de 1,5 V – LR44 (NON INCLUSES).

Mode d'emploi pour un joueur.

Pour commencer à jouer, sors les fiches et choisis une page. En suivant l'énoncé sur chaque page, l'enfant doit regarder l'image de gauche ou de la scène (selon le cas) et chercher les bonnes réponses parmi les images de la ligne (4 ou 5). Tu devras répondre à 5 ou 6 questions de thématiques différentes. Place ensuite la pointe du stylo sur le point noir situé à côté de l'image choisie. Tu dois indiquer la bonne réponse en appuyant sur le point noir avec la pointe du stylo. Si la réponse est correcte, un voyant vert s'allume et une mélodie t'indiquant que tu as raison retentit. Si la réponse est incorrecte, un voyant rouge s'allume et une mélodie t'indiquant que ce n'est pas la bonne réponse retentit. **Important :** pour certaines questions, tu devras trouver 10 réponses ou plus sur la même image.

Attention : avant de donner le jouet à l'enfant, tous les éléments de fixation, protection et emballage devront être retirés.



CONNECTOR LOGIC

Bonjour, je m'appelle Hector et je t'accompagnerai dans cette nouvelle aventure. Utilise le stylo pour indiquer la réponse qui te semble correcte et récolte le plus de points possible.

Dans ce jeu ludique, les enfants apprennent tout en s'amusant.

Capacités stimulées chez l'enfant : raisonnement logique, attention et développement cognitif.

Regarde attentivement l'image et essaie de trouver la bonne réponse ; le stylo intelligent t'indiquera si ta réponse est correcte ou incorrecte.

Mode d'emploi pour plusieurs joueurs.

Il faut suivre la même dynamique de jeu, mais à tour de rôle, et noter les bonnes réponses de chaque joueur sur une feuille de papier. À la fin de chaque partie, les points seront comptés et l'enfant ayant le plus grand nombre de réponses correctes aura gagné.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ :

Conservez les instructions et la boîte, elles contiennent des informations importantes.

Attention : Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte.

Attention : Mettez immédiatement les piles vides au rebut. Conservez les batteries neuves ou vides hors de portée des enfants. Si vous pensez qu'une pile a pu être avalée ou placée dans une quelconque partie du corps, demandez immédiatement une assistance médicale.

Le contenu du jeu peut différer de celui figurant sur la boîte.

Attention ! Les éléments de fixation, de protection et d'emballage ne font pas partie du jouet.

Assurez-vous qu'ils ont tous été retirés avant de remettre le jouet à l'enfant.

Nettoyage : nettoyez la surface du stylo avec un chiffon humide. Ne le plongez pas dans l'eau.

À utiliser sous la surveillance d'un adulte.

Résolution de problèmes:

Ne s'allume ou ne répond pas.

- S'assurer que les piles sont insérées correctement.

- Retirer les piles et les remettre.

- Remplacer les anciennes piles par des neuves.

- Contacter notre service client.

Mise en place des piles

Ce jouet fonctionne avec 3 piles LR44 1.5 V (non fournies).

Ces piles doivent impérativement être remplacées par un adulte (voir schéma).

- Respectez la polarité des piles.
- Utilisez uniquement le type de pile recommandé.
- Retirez les piles usées du jouet.
- Ne mélangez pas des piles neuves et des piles usagées, ni des piles alcalines et des piles salines.
- Remplacez-les toujours toutes à la fois.
- Ne provoquez pas de court-circuit aux bornes des piles.
- Retirez les piles lorsque le jouet reste inutilisé pendant un certain temps.
- Ne tentez pas de recharger des piles non rechargeables.
- Le chargement des piles rechargeables doit impérativement être effectué sous la surveillance d'un adulte.
- Si vous utilisez des piles rechargeables, extrayez-les du jouet avant de les recharger.
- Ne jetez jamais de piles usagées à la poubelle. Elles peuvent être nocives pour l'environnement. Déposez-les dans les conteneurs spéciaux prévus à cet effet dans les centres de recyclage de votre lieu de résidence. En cas de doute, n'hésitez pas à contacter notre Service client.



BIEN QUE CE JEU AIT ÉTÉ CONÇU ET FABRIQUÉ AVEC DES MATÉRIAUX ET COMPOSANTS DE GRANDE QUALITÉ POUVANT ÊTRE RECYCLÉS ET RÉUTILISÉS, LES APPAREILS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES CONTIENNENT DES SUBSTANCES QUI PEUVENT S'AVÉRER NUISIBLES À L'ENVIRONNEMENT SI ELLES NE SONT PAS TRAITÉES DE MANIÈRE ADEQUATE. CE SYMBOLE SIGNIFIÉ QU'À LA FIN DE SON CYCLE DE VIE, CET APPAREIL ÉLECTRIQUE/ELECTRONIQUE NE DOIT PAS ÊTRE MÉLANGÉ AUX ORDURES MÉNAGÈRES. VEUILLEZ DÉPOSER VOTRE VIEUX JOUET AU POINT DE COLLECTE DE DÉCHETS CORRESPONDANT OU CONTACTER LES AUTORITÉS LOCALES. DANS LES PAYS DE L'UNION EUROPÉENNE, IL EXISTE DES SYSTÈMES DE COLLECTE SÉLECTIVE POUR LES DÉCHETS D'ÉQUIPEMENTS ÉLECTRIQUES ET ÉLECTRONIQUES. AIDEZ-NOUS À PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT !



3 x LR44
(NON FOURNIES)



Ref. 20393

Fabriqué en Espagne par
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) • Espagne

www.educaborras.com



FR
Cet appareil
se recycle

À DÉPOSER

EN MAGASIN

OU

À DÉPOSER

EN DÉCHÉTERIE



FR



Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr

EP899/00/20393

Age: 3-6 years
Number of players: 1+

FOR PARENTS AND EDUCATORS

Hi, I'm Hector, and I'll be your new friend. I'll accompany you on this new adventure of fun and learning. Are you ready?

THE GAME

Before using the pen for the first time, you must insert three 1.5 V - LR44 batteries (NOT INCLUDED).

Instructions for one player.

To start playing, take out the sheets and choose a page. Based on the title on each page, the child should look at the image on the left or the scene (as appropriate) and find the correct answers among the images appearing on the line (4 or 5). There are 5 or 6 questions with different themes that you must answer. Then, place the tip of the pen on the black dot next to the image selected. To answer, you must choose the correct answer by pressing on it with the tip of the pen. If you get it right, a green light will turn on and a tune indicating a correct answer will play. If you get it wrong, a red light will turn on and a tune indicating an incorrect answer will play. **Important:** For some questions you will have to find 10 or more answers for the same image.

CAUTION: Before giving the toy to a child, all fasteners, protection and packaging must be removed.



CONECTOR LOGIC

Hi, I'm Hector, and I'll be joining you on this new adventure. Use the pen to choose the answer you think is correct and get as many points as possible.

In this fun game, children learn while having fun playing.

This game stimulates children's skills in logical reasoning, attention and cognitive development.

Look closely at the sheet and try to find the correct answer. The smart pen will tell you if the answer is right or wrong.

Instructions for several players.

Follow the same game mode, but take it in turns and write down each player's correct answers on a piece of paper. At the end of the game, count up all the points and the player with the highest number of right answers is the winner.

SAFETY INSTRUCTIONS:

Keep the instructions and box, they contain important information.

Warning: battery replacement must be carried out by an adult.

Warning: Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical. Content may differ from that shown on the box.

Warning! All items used to hold, protect and wrap the toy are not considered a part of the toy.

Ensure that you have removed all these elements before giving the toy to your child.

Cleaning: Do not immerse in water, clean surfaces with a damp cloth.

For use under adult supervision.

Problem solving:

Does not switch on or does not respond.

- Make sure the batteries are inserted correctly.
- Remove the batteries and reinsert them.
- Replace old batteries with new ones.
- Contact our Customer Service Department.

Replacing the batteries.

This game works with 3 LR44 1.5 V  batteries which are not included and must always be replaced by an adult. See diagram.

- The batteries must be inserted with the polarity in the correct position.
- Only use the battery type recommended.
- Used batteries must be removed from the toy.
- Do not mix new and used batteries, or mix alkaline with zinc carbon batteries.
- Always replace all the batteries at the same time.
- Do not create short circuits with the battery connections.
- Remove the batteries if the toy is not going to be used for a long time.
- Rechargeable batteries must be charged with adult supervision.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.
- Never discard batteries, deposit them in recycling containers. They may damage the environment. If you have any queries please contact our client attention service.



THIS TOY HAS BEEN DESIGNED AND MANUFACTURED WITH HIGH QUALITY MATERIALS AND PARTS, WHICH MAY BE RECYCLED AND REUSED. ELECTRICAL AND ELECTRONIC PRODUCTS CONTAIN SUBSTANCES THAT MAY HARM THE ENVIRONMENT IF NOT PROCESSED PROPERLY. THIS SYMBOL SHOWS THAT THE ELECTRONIC PARTS MUST NOT BE DISCARDED WITH DOMESTIC RUBBISH AT THE END OF THEIR WORKING LIFE. PLEASE LEAVE YOUR USED TOY AT A RUBBISH COLLECTION POINT OR CONTACT YOUR LOCAL AUTHORITY. SPECIFIC RUBBISH COLLECTION SYSTEMS EXIST IN THE EUROPEAN UNION FOR PARTS FROM USED DOMESTIC ELECTRICAL APPLIANCES. PLEASE HELP US TO PROTECT THE ENVIRONMENT.



3 x LR44
(NOT INCLUDED)



Ref. 20393

Made by EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192 • Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • Spain

www.educaborras.com

EP899/00/20393