

vtech®

Manuale di istruzioni

LeapMOVE®

APPRENDIMENTO IN *MOVIMENTO*



INTRODUZIONE

Grazie per aver scelto LeapMove®!

Diventa il protagonista del gioco con la console TV **LeapMove®** di **VTech®**! Nessun controller necessario: salta, balla, vola e supera sfide emozionanti! Con 25 giochi educativi, il divertimento incontra l'apprendimento: matematica, ortografia, logica e molto altro ti aspettano! Libera la tua energia e vivi un'esperienza educativa e di gioco unica, direttamente sullo schermo della TV!

Manopola di regolazione

Regola l'angolazione della videocamera

Videocamera

Ghiera del copriobiettivo

Apri/chiedi il copriobiettivo

Pulsante di accensione

Clip regolabile

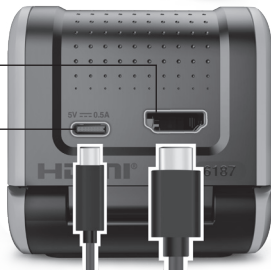
Per agganciare LeapMove® alla tua TV



Porta HDMI

Porta USB di tipo C

Per collegare LeapMove® alla porta USB della TV o a un alimentatore USB esterno



LA CONFEZIONE INCLUDE:

- **LeapMove®**
- Un cavo USB di tipo C
- Un cavo HDMI
- Una guida rapida
- Una guida informativa sul prodotto

AVVERTENZA:

Per la sicurezza del tuo bambino, rimuovi tutti gli elementi dell'imballaggio come nastri adesivi, buste e fogli di plastica, fascette, etichette di imballaggio, clip di plastica, cavi e viti. Non fanno parte del giocattolo.

NOTA: Leggere e conservare questa manuale di istruzioni perché contiene informazioni importanti.

PRIMI PASSI

CONFIGURAZIONE INIZIALE

Segui i passaggi indicati nella **Guida Rapida** per completare la configurazione iniziale.

INTERAGIRE CON I MENU

- Inizia con entrambe le mani lungo i fianchi.
- Solleva una mano sopra la vita per far apparire un'icona a forma di mano sullo schermo.
- Tieni ferma l'icona della mano sopra l'opzione desiderata finché il contorno del cerchio è completamente colorato e l'opzione viene attivata.
- Spostati a sinistra o a destra per raggiungere le diverse opzioni del menu.
- Puoi usare entrambe le mani, ma solo una alla volta, tenendo l'altra lungo il fianco.
- Non muovere le mani dietro al corpo.
- Abbassa la mano sotto la vita per disattivare l'icona della mano.

SCHERME DEI MENU

Menu profilo giocatore

- Crea un nuovo profilo giocatore o seleziona un profilo salvato per giocare.
- Per reimpostare i profili, consulta le istruzioni di Explora Park riportate di seguito.
- Seleziona Istruzioni per rivedere il video introduttivo.



Menu principale

- Gioca in modalità **Avventura** per diventare un Guardiano della Foresta.
- Gioca a qualsiasi gioco in modalità **Gioco libero**.
- Visualizza i tuoi progressi nella sezione **Trofei**.
- **Altri giochi** sono disponibili su www.vtech.it/download.
- Seleziona il pulsante Indietro per tornare al menu precedente.



Menu Avventure

- Scegli un'**Avventura** e allenati per diventare un Guardiano della Foresta.
- Completa ogni **avventura** per sbloccare la successiva.
- Scegli tra i giochi inclusi per giocare.



Menu Gioco libero

- Scegli tra i giochi inclusi per giocare.
- Seleziona le frecce sinistra e destra per visualizzare tutti e 10 i giochi.



Trofei

- Completa le avventure per ottenere i trofei. I trofei vengono visualizzati nel Menu Trofei.
- Vinci fino a 15 trofei completando tutte le 15 avventure.
- Seleziona le frecce sinistra e destra per passare all'area trofei successiva.



Giochi educativi inclusi

I 10 giochi educativi inclusi esplorano una vasta gamma di abilità di apprendimento.

Accedi a questi giochi dal **Menu Avventure** oppure seleziona un gioco dal **Menu Gioco libero** per iniziare a giocare.

Livelli di gioco

I giochi educativi inclusi sono caratterizzati da tre livelli di apprendimento e uno schema di gioco progressivo che cresce insieme al tuo bambino.



Scegli un Livello per giocare. I livelli coprono competenze dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria e possono essere modificati prima di ogni gioco.

Livello 1:

Lettere maiuscole e minuscole, suoni delle lettere, ortografia, calcoli semplici.

Livello 2:

Ordine alfabetico, numeri e forme, fonetica e ortografia.

Livello 3:

Ortografia, parole in rima, sequenze di numeri e lettere, addizioni e sottrazioni.

Come si gioca:

- Scegli un gioco.
- Scegli un livello per quel gioco.
- Guarda il video con le istruzioni di gioco. Puoi rivedere questo video in qualsiasi momento nel menu livello.
- All'inizio di ogni gioco dovrai posizionarti all'interno del cerchio finché non diventa verde. Poi potrai muoverti seguendo le istruzioni del gioco.
- Stai sempre a circa 2 metri dalla TV, così il dispositivo può rilevare correttamente la tua posizione. Non stare né troppo vicino né troppo lontano.
- Per uscire da un gioco, incrocia le braccia toccando la spalla destra con la mano sinistra e la spalla sinistra con la mano destra.

Menu punteggio

- Seleziona **Continua** per passare al livello successivo.
- Seleziona **Gioca di nuovo** per ripetere lo stesso livello.
- Seleziona **Esci** per tornare al menu precedente.



Sfere incantate

Spostati a sinistra e a destra per muoverti, poi usa le mani per toccare e raccogliere le sfere. Abbassati per evitare gli ostacoli.

Insegna: lettere, parole in rima.



Amici della foresta

Crea un ponte con le braccia per aiutare gli animali a raggiungere la loro destinazione.

Insegna: classificazione e risoluzione di problemi.



Spacca pietre

Spostati a sinistra e a destra per muoverti, poi usa mani e piedi per spaccare le pietre. Unisci le mani per esercitarti con le addizioni.

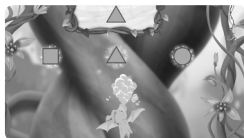
Insegna: addizioni e sottrazioni.



Drago volante

Trasformati in un drago, poi sbatti le braccia per volare. Spostati a sinistra e a destra per evitare gli ostacoli. Batti le mani per usare il Soffio di Drago.

Insegna: numeri, forme, addizioni e sottrazioni.



Rovine nella giungla

Trasformati in un gatto. Spostati a sinistra e a destra per muoverti e fai rimbalzare la sfera per rompere i mattoncini. Salta con il pugno in aria per usare il potere Mega zampa.

Insegna: numeri, addizioni e sottrazioni.



Nascondino nella grotta

Spostati a sinistra e a destra per nasconderti dietro i cristalli ed evitare il fascio di luce. Quando il fascio di luce si spegne, raccogli le chiavi.

Insegna: suoni delle lettere, consapevolezza del corpo.



Bolle colorate

Trasformati in un armadillo. Spostati a sinistra e a destra e salta per mantenere le bolle in aria. Batti le mani per far scoppiare le bolle corrette.

Insegna: numeri e sequenze numeriche.



La corsa dell'armadillo

Trasformati in un armadillo. Salta e rotola per superare il percorso. Evita gli ostacoli e raccogli stelle e lettere. Scuoti il corpo per liberarti dalle trappole.

Insegna: ortografia e fonetica.



Amici fruttini

Spostati a sinistra e a destra e raccogli la polvere di fata per far crescere simpatiche creature. Agita le mani e salta per proteggerle.

Insegna: fonetica.



Balla!

Segui i passi di danza della volpe Fox e balla al ritmo di nove canzoni divertenti.



EXPLORA PARK

Vai su www.vtech.it, clicca sulla sezione Download e segui le istruzioni per scaricare nuovi giochi, impostare il tempo di gioco, reimpostare il profilo dei giocatori e verificare gli aggiornamenti di LeapMove®.

Funziona su computer Mac o Windows.

Nota: LeapMove® si spegne dopo 18 minuti di inattività.



INFORMAZIONI DI SICUREZZA

Informazioni sulla sicurezza durante l'utilizzo di giocattoli alimentati da corrente elettrica

Nota: all'interno del manuale, l'alimentatore USB o l'adattatore AC/DC sono definiti "unità di alimentazione elettrica".

VTech® raccomanda una fonte di alimentazione elettrica con le seguenti specifiche:

Porta USB per l'alimentazione.

L'ingresso di alimentazione sulla porta USB deve essere DC $\equiv$ 5V con una corrente minima di 0,5A.

- Se si utilizza un caricatore USB o un adattatore AC/DC, questo giocattolo deve essere alimentato esclusivamente con un dispositivo conforme agli standard di sicurezza per l'uso con giocattoli.
- L'unità di alimentazione elettrica non è un giocattolo.
- Questo giocattolo non è adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni.
- Questo giocattolo non deve essere collegato a un numero di unità di alimentazione elettriche superiore a quello consigliato.
- Non esporre mai all'umidità un giocattolo collegato alla presa di corrente.
- L'unità di alimentazione elettrica deve essere regolarmente controllata per verificare eventuali danneggiamenti al cavo di alimentazione, al connettore, all'involucro e a qualsiasi altra parte. In caso di danneggiamento, l'unità di alimentazione elettrica non deve essere utilizzata per evitare il rischio di incendio, scosse elettriche o lesioni personali.
- L'unità di alimentazione elettrica non deve essere utilizzata come un giocattolo, l'uso dell'unità di alimentazione elettrica da parte dei bambini deve essere sotto la sorveglianza di un adulto.
- Questo giocattolo deve essere collegato ad apparecchiature contrassegnate dai seguenti simboli:  o 

INFORMAZIONI PER GLI UTENTI DI APPARECCHI ELETTRICI (DIRETTIVA 2012/19/UE)

Il simbolo del cassonetto barrato segnala che l'apparecchiatura alla fine della propria vita utile non è un rifiuto generico urbano e il consumatore dovrà conferirlo alle piazzole rifiuti speciali del proprio comune di residenza oppure a) riconsegnarla al rivenditore all'atto dell'acquisto di una nuova AEE ai sensi dell'articolo 5, comma b, in ragione di 1 per 1, b) è previsto invece il conferimento gratuito senza alcun obbligo di acquisto per i RAEE di piccolissimo volume (dimensioni esterne inferiori a 25cm in negozi al dettaglio con superficie di vendita di AEE di almeno 400m²) ai sensi dell'articolo 5, comma c. Il corretto conferimento del rifiuto contribuisce a evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute, favorendo inoltre il riutilizzo e/o riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge. Per maggiori informazioni relativamente alla raccolta dei rifiuti speciali, contattare le autorità locali competenti.



INFORMAZIONI SUL RICICLAGGIO DELLE BATTERIE

Aiuta l'ambiente smaltendo le batterie in maniera responsabile. Il simbolo del bidone della spazzatura con la croce indica che le batterie non devono essere smaltite insieme al resto dei comuni rifiuti domestici, in quanto potrebbero contenere sostanze potenzialmente dannose per l'ambiente e la salute. Rimuovere le batterie scariche dal giocattolo e conferirle negli appositi punti di raccolta.



CURA E MANUTENZIONE

1. Tieni **LeapMove®** pulito passando un panno leggermente umido.
2. Tieni **LeapMove®** lontano dalla luce solare diretta e da fonti di calore.
3. Non far cadere il dispositivo su superfici dure e non esporlo a umidità o acqua.
4. Controlla regolarmente i cavi USB di tipo C e HDMI. Verifica che non ci siano danni ai cavi, ai connettori o ad altre parti. Non utilizzare i cavi se presentano danni.
5. NON tentare mai di smontare **LeapMove®**.

IMPATTO AMBIENTALE

Una scarica elettrostatica o un impulso elettrico improvviso possono causare un malfunzionamento del dispositivo. Oppure, se per qualche motivo il programma o l'attività smette di funzionare, segui questi passaggi:

Scollega il cavo USB da **LeapMove®** per spegnerlo.

Attendi 10 secondi, quindi ricollega il cavo USB a **LeapMove®**.

Premi il pulsante di accensione per 2 secondi per riaccendere l'unità.

LeapMove® sarà ora pronto per tornare a giocare.

Se il copriobiettivo si blocca, ruota la ghiera verde del copriobiettivo in senso antiorario fino a fine corsa, poi ruotala in senso orario fino a fine corsa.

AVVERTENZA

Una piccola percentuale della popolazione, a causa di condizioni preesistenti, può manifestare crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza quando osserva determinati tipi di luci lampeggianti o schemi visivi, specialmente sullo schermo di un televisore.

Sebbene **LeapMove®** non comporti rischi aggiuntivi, si raccomanda ai genitori di sorvegliare i propri figli durante l'utilizzo dei videogiochi.

Se il bambino manifesta capogiri, alterazioni della vista, disorientamento o convulsioni, interrompere immediatamente l'uso e consultare un medico.

Si ricorda inoltre che focalizzare lo sguardo su uno schermo LCD a distanza ravvicinata per lunghi periodi può causare affaticamento o fastidio. Si consiglia di fare una pausa di 15 minuti ogni ora di gioco.

IN CASO DI PROBLEMI

Se per qualsiasi motivo il giocattolo dovesse smettere di funzionare, seguire i seguenti passaggi:

1. Spegnerne **LeapMove®**.
2. Lasciare riposare **LeapMove®** per alcuni minuti.
3. Riaccendere **LeapMove®**, ora è pronto per funzionare di nuovo.
4. Se il problema persiste, contattare il servizio clienti.

Hai bisogno di aiuto con i nostri prodotti?

www.vtech.it sezione Assistenza

Vuoi consultare le nostre condizioni di garanzia?

www.vtech.it sezione Garanzia

Cavo USB-C: il cavo USB-C fornito con questo prodotto è conforme alla Direttiva EMC 2014/30/UE e ad altri limiti normativi sulle emissioni.

Se si utilizza un cavo USB-C diverso da quello fornito, si prega di notare che, per non superare i limiti previsti dalla Direttiva EMC 2014/30/UE e dagli altri limiti normativi sulle emissioni, è necessario utilizzare un cavo schermato.

Gentile cliente,

La invitiamo a dedicare qualche minuto alla lettura della nostra Informativa sulla Privacy per ottenere tutte le informazioni su come VTech gestisce i suoi dati personali.

L'Informativa sulla Privacy è disponibile al seguente indirizzo: <https://www.vtech.it/informativa-sulla-privacy>



HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface e il logo HDMI sono marchi registrati di HDMI Licensing Administrator, Inc. o di una delle sue consociate, registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi.

USB TYPE-C e USB-C sono marchi registrati di USB Implementers Forum o di una delle sue affiliate.

=====

WINDOWS è un marchio registrato di Microsoft Corp. o di una delle sue consociate, registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi.

MAC è un marchio registrato di Apple Inc. o di una delle sue consociate, registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi.

Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.



*Verifica le disposizioni del tuo
comune per la gestione dei rifiuti.*

**Scopri tutti i nostri prodotti
sul nostro sito:**

www.vtech.it

