

PARA NIÑOS
DE 3 - 8 AÑOS

SEGA



¡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 hacer magia
10. La sala de estar
12. El dormitorio de los niños
14. El taller de juguetes
16. El jardín
19. El estudio de dibujo
21. Cómo crear tus propios dibujos animados
24. Localizador de pantallas
26. Cómo disfrutar al máximo del Libro Fantástico

RESUMEN DIRIGIDO A LOS PADRES

Lápices de colores mágicos ofrece un marco de exploración y descubrimiento que acelera el proceso de aprendizaje infantil animando a los niños a expresar su creatividad. En cada uno de los juegos y ejercicios que ofrece *Lápices de colores mágicos*, los niños aprenden rápidamente que no hay un modo correcto o equivocado de hacer las cosas. Así ganan la confianza que necesitan para dejar volar sus impulsos creativos.

Durante el juego se anima a los niños a:

- Mejorar dibujos ya hechos dándoles su “toque personal”
- Crear sus propios dibujos
- Crear y dirigir dibujos animados
- Aprender sobre el uso de los colores y aplicar esas lecciones utilizando lápices de colores convencionales

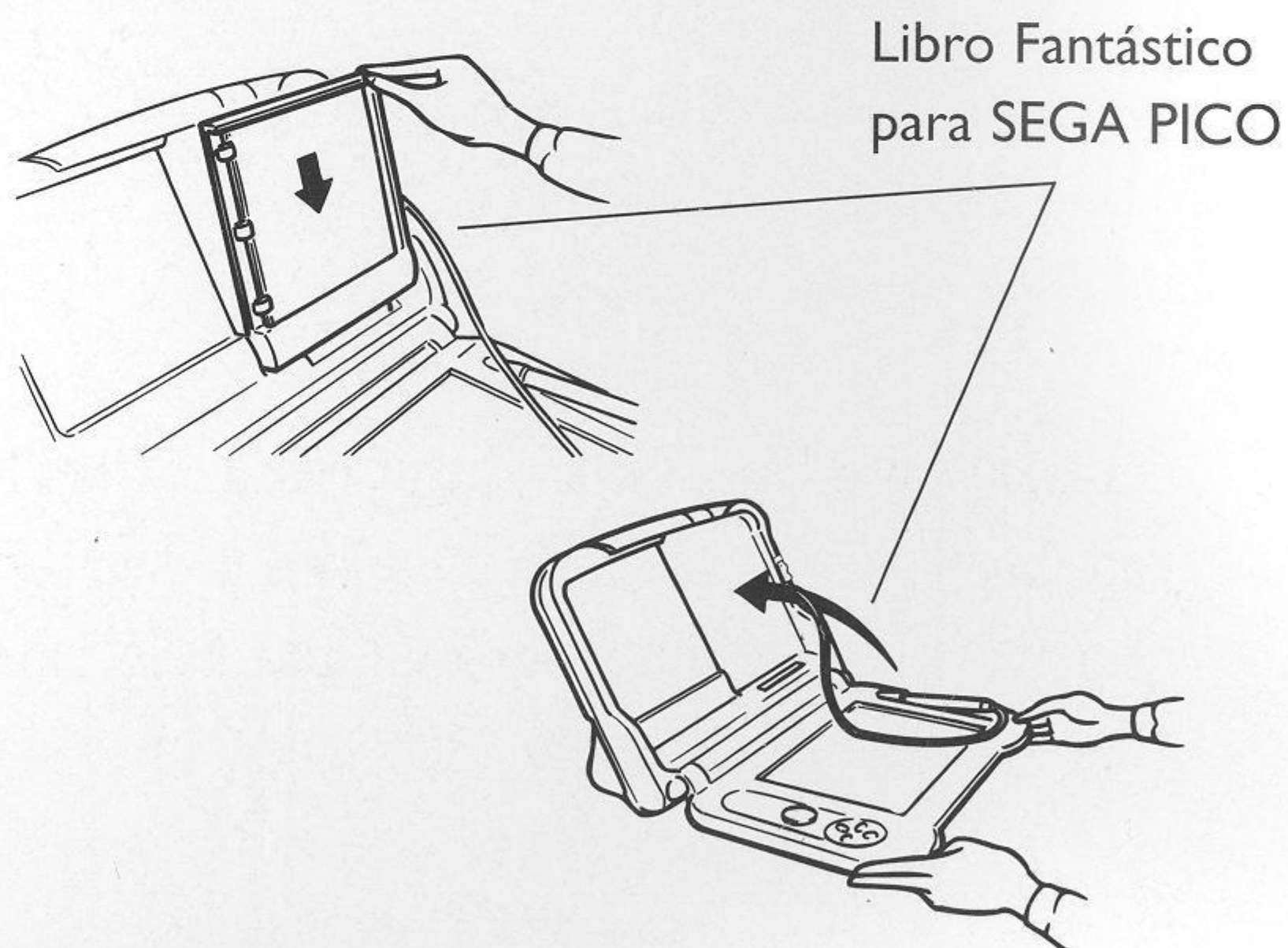
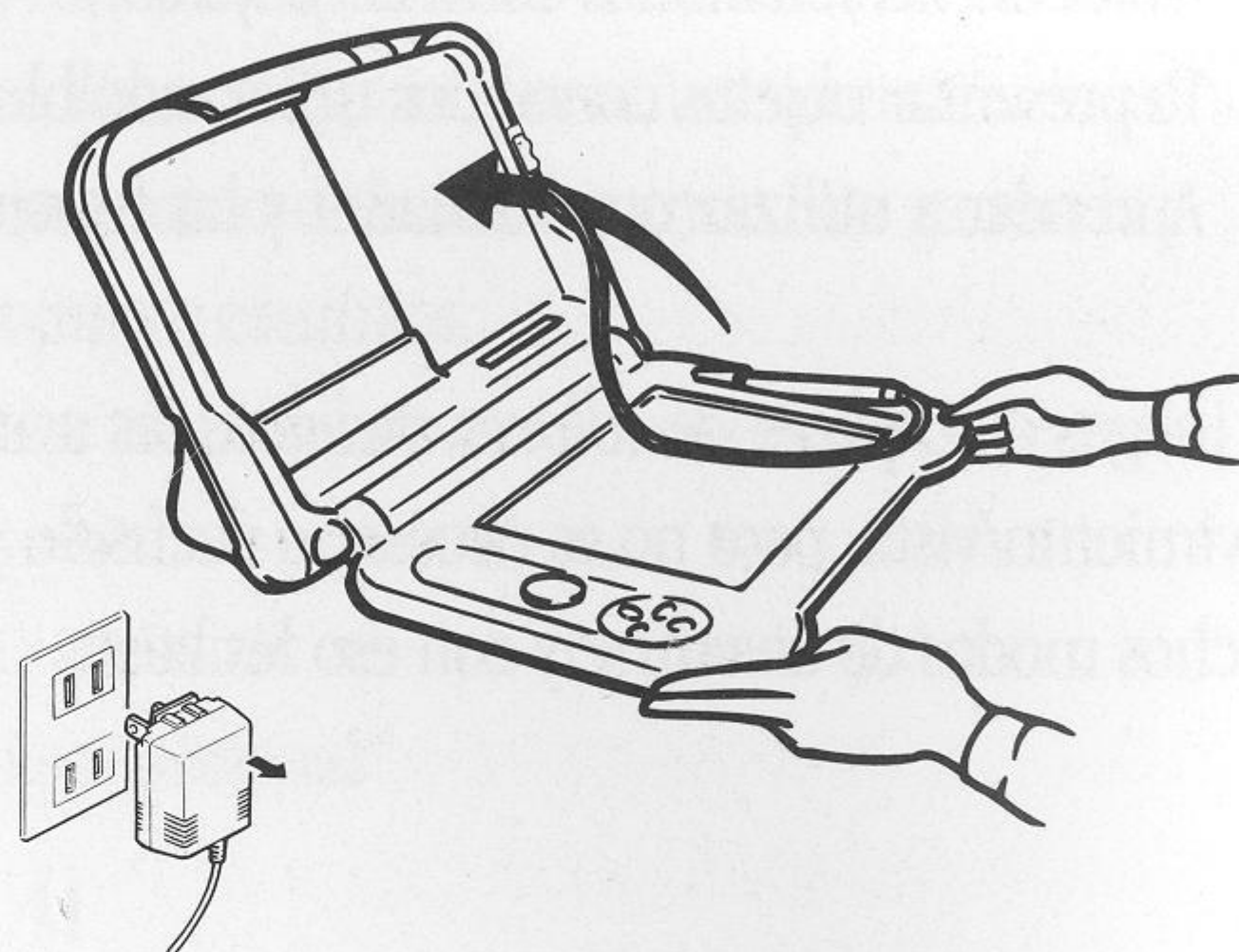
También se les anima a reflexionar sobre el mundo que les rodea, ya que *Lápices de colores mágicos* les reta a:

- Observar las relaciones entre los objetos
- Representar objetos conocidos utilizando bloques geométricos de juguete
- Aprender a utilizar un ordenador y las funciones de sus botones.

Los juegos de *Lápices de colores mágicos* les ayudan también a agudizar la coordinación movimiento/vista, pero no es necesario decírselo ya que *Lápices de colores mágicos* les ofrece muchos modos de divertirse y con eso les basta.

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 para SEGA PICO 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.

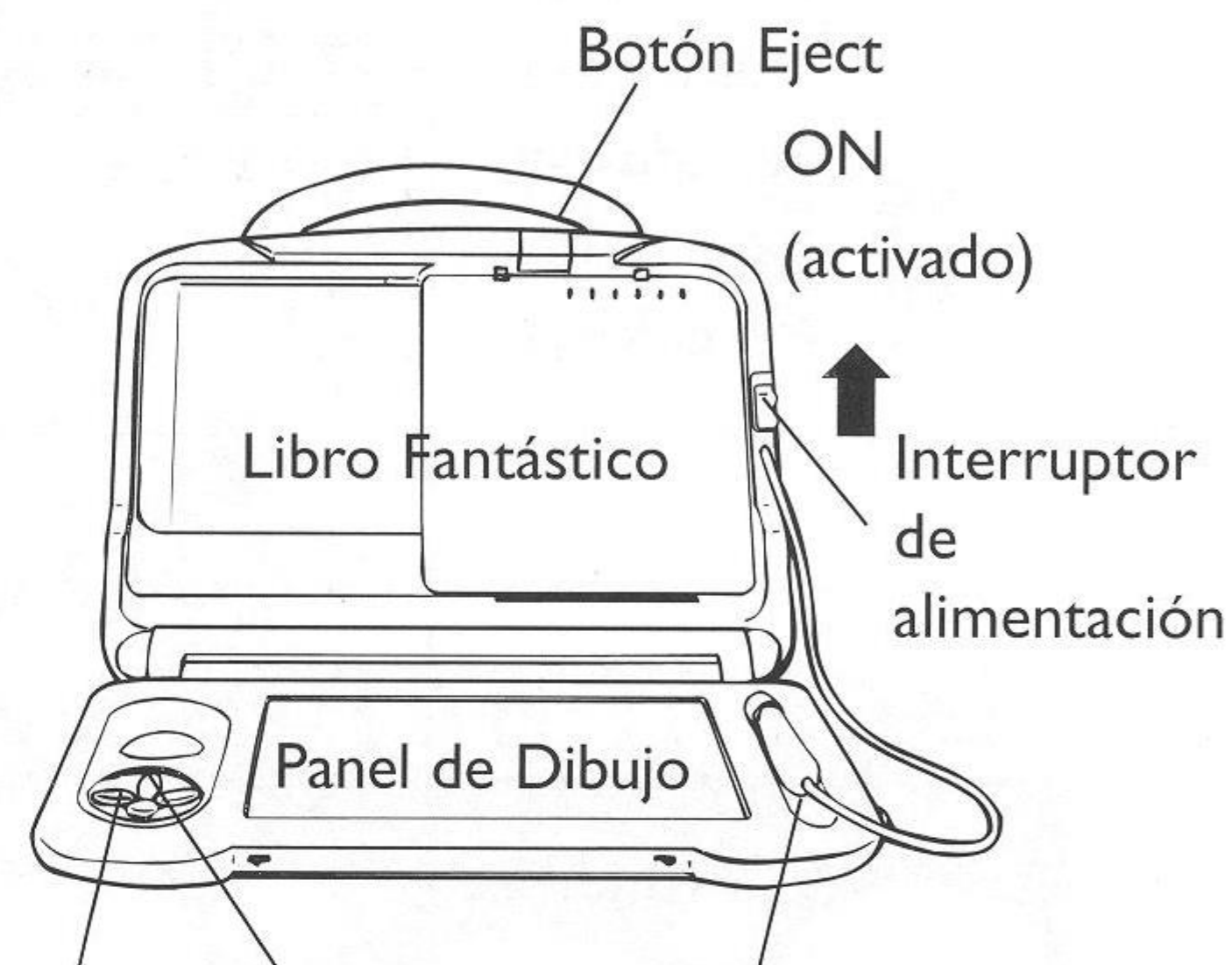


3. Enciende el ordenador SEGA PICO utilizando el interruptor de alimentación que se encuentra a la derecha del Libro Fantástico. Primero debes encajar el Libro firmemente en su sitio.

4. Después de la secuencia del título y una breve animación, el ordenador os llevará a la entrada de la casa de los *Lápices de colores mágicos*. Los niños, al pasar las páginas del Libro Fantástico pueden viajar por distintas partes de la casa: la sala de estar, el dormitorio de los niños, el taller de juguetes, el jardín y el estudio de dibujo. En cada uno de ellas les esperan actividades diferentes y retos creativos.

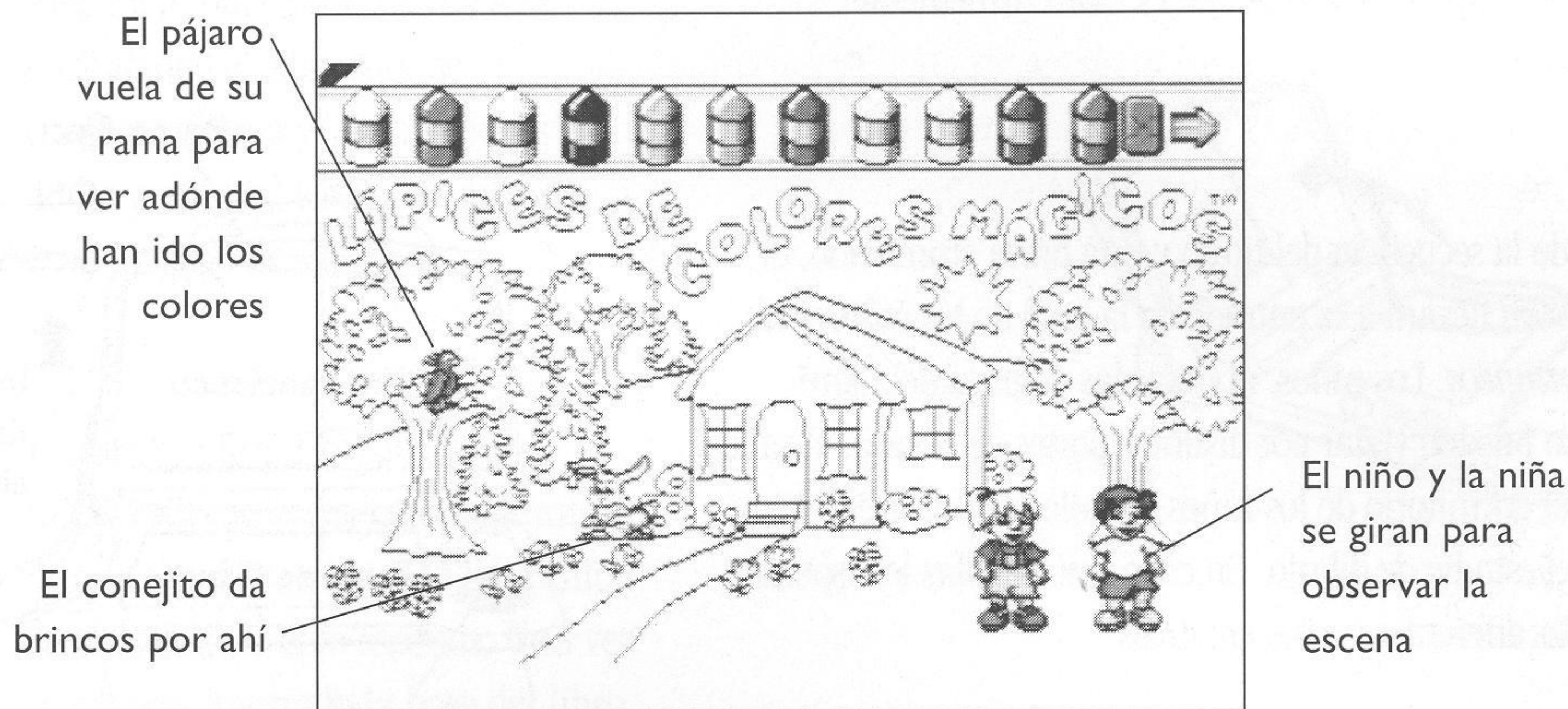
5. Para finalizar cualquier actividad, simplemente pasa a otra página.

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.



Botones Botón de Lápiz Mágico
 Direccionales Animación

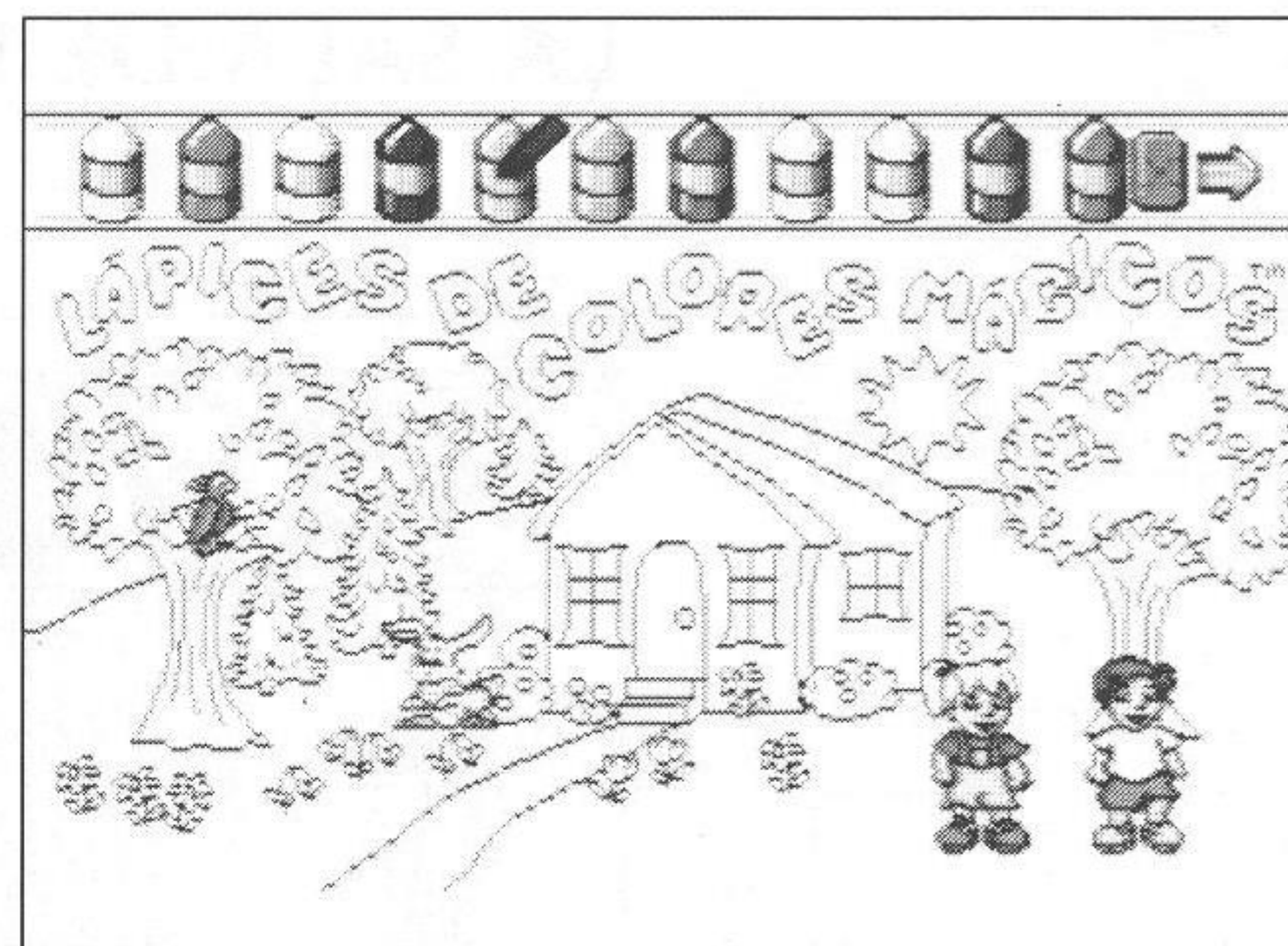
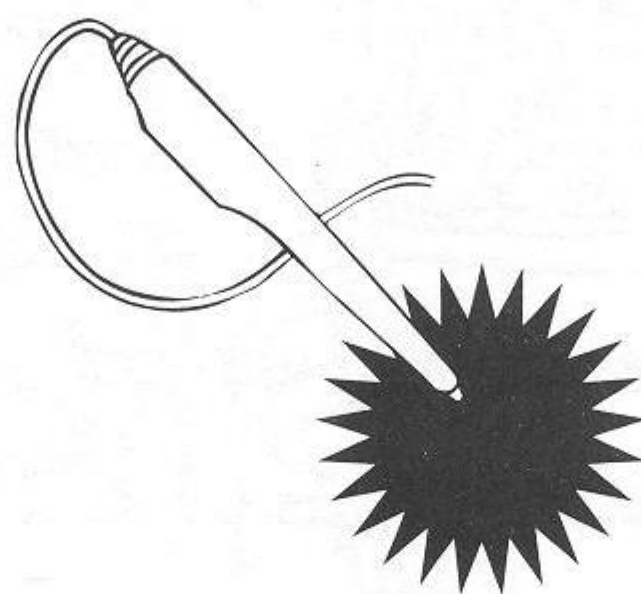
COMO HACER MAGIA



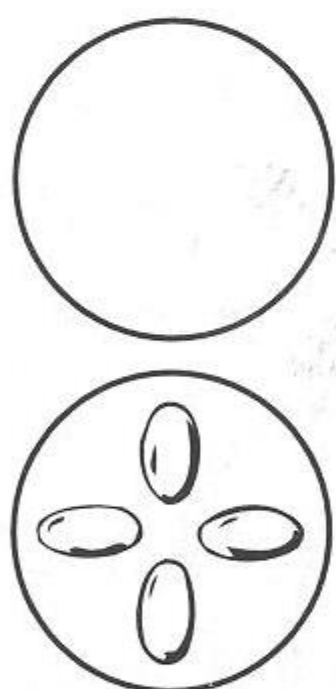
Empieza tocando el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para familiarizarte con los niños y criaturas que no han sido robados por el Ladrón de Colores. Aparecerá una varita mágica. Fíjate que si la colocas sobre uno de los niños o criaturas, la varita se hará intermitente. Para hacer que estos personajes entren en acción sólo tienes que hacer presión suavemente con el Lápiz Mágico sobre ellos.

Los niños pueden empezar la tarea de reemplazar los colores robados por el Ladrón de Colores tocando con el Lápiz Mágico el Panel de Dibujo. Fíjate que aparecerá un puntero azul en el lugar de la varita. Si tocas cualquiera de los espacios en blanco podrás rellenarlos de azul.

Para cambiar los colores, toca cualquiera de los lápices de colores que se encuentran en el estuche de la parte superior de la pantalla. Si quieres ver más colores, presiona en la flecha que hay a la derecha del estuche.



Para borrar colores, utiliza el lápiz blanco que se encuentra en el estuche justo a la izquierda de la flecha.

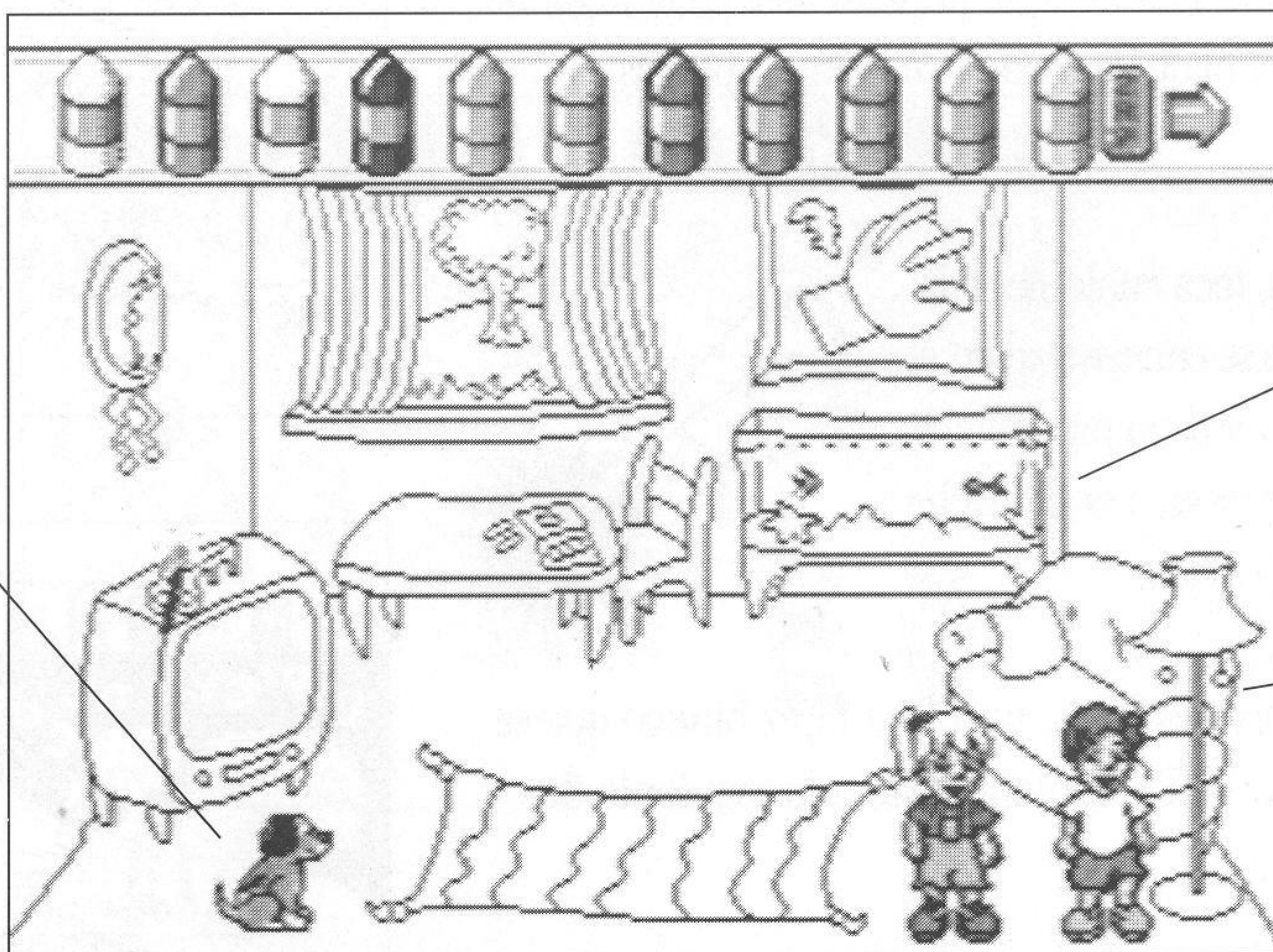


Otro modo de desplazarte de un lado a otro del estuche es utilizar los Botones Direccionales verde (derecha) y azul (izquierda).

Si pulsas el botón rojo grande podrás presenciar una breve animación.

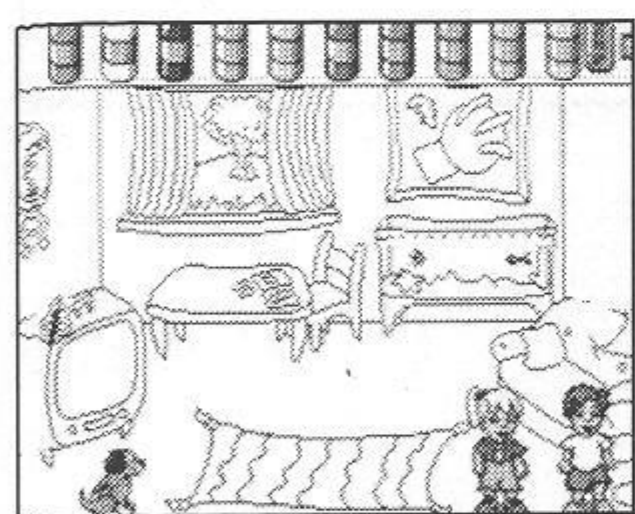
LA SALA DE ESTAR

El cachorrito
tiene un modo
especial de
decir "¡Hola!"



Los peces de la
pecera quieren
ir a nadar

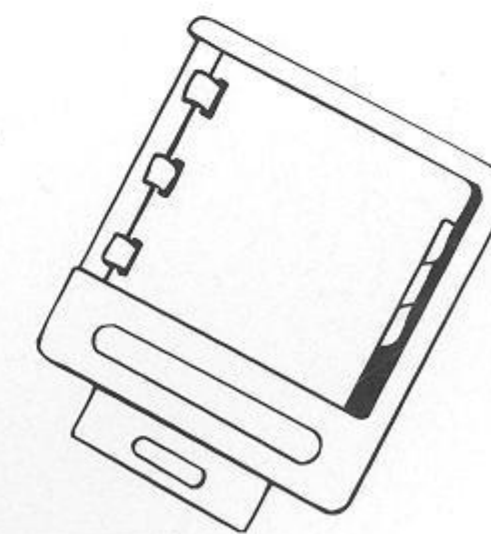
Prueba la
lámpara



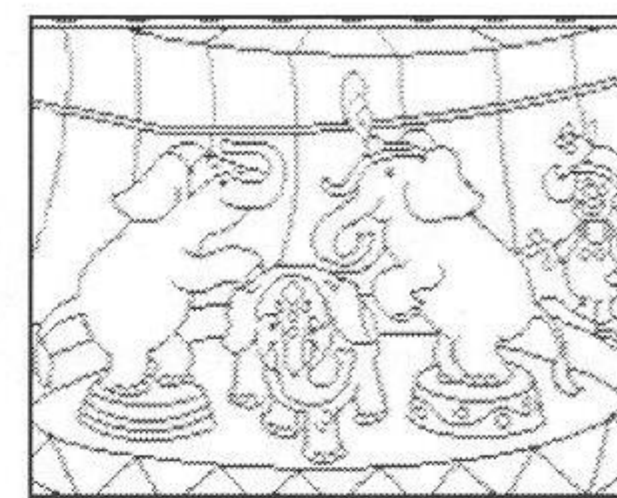
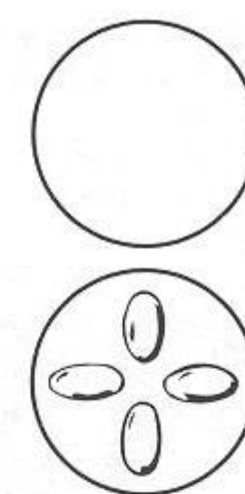
En la primera doble página del Libro Fantástico, los niños entran en la sala de estar de los *Lápices de colores mágicos*. Para explorar a fondo la habitación, toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico. Cuando la varita mágica se haga intermitente, haz presión con él.



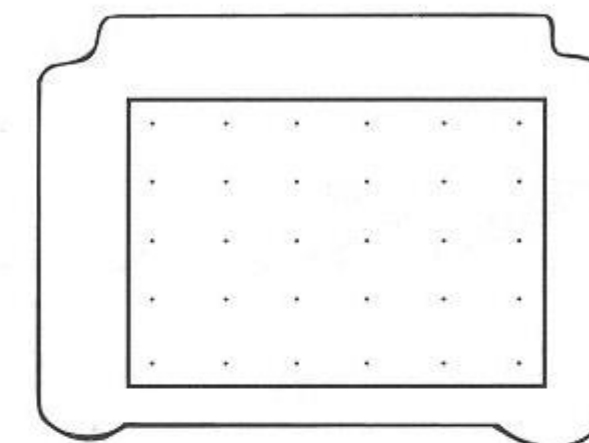
Cuando la varita mágica pase por encima de la llave que hay encima del televisor, la llave cobrará vida. Haz presión en ella para abrir la puerta a un nuevo juego.



Seleccionando colores del estuche de lápices los niños podrán colorear este dibujo así como otros ocho adicionales. Para acceder a ellos, deberán pasar a las páginas usando las flechas “arriba” y “abajo” de la esquina inferior derecha de la pantalla o los botones Direccionales blanco y naranja.



Dad una sorpresa a vuestro hijo pulsando el botón de Animación o haciendo presión en el botón ON (activado) de la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada página del Libro Fantástico para colorear lleva incluido un dibujo animado diferente.

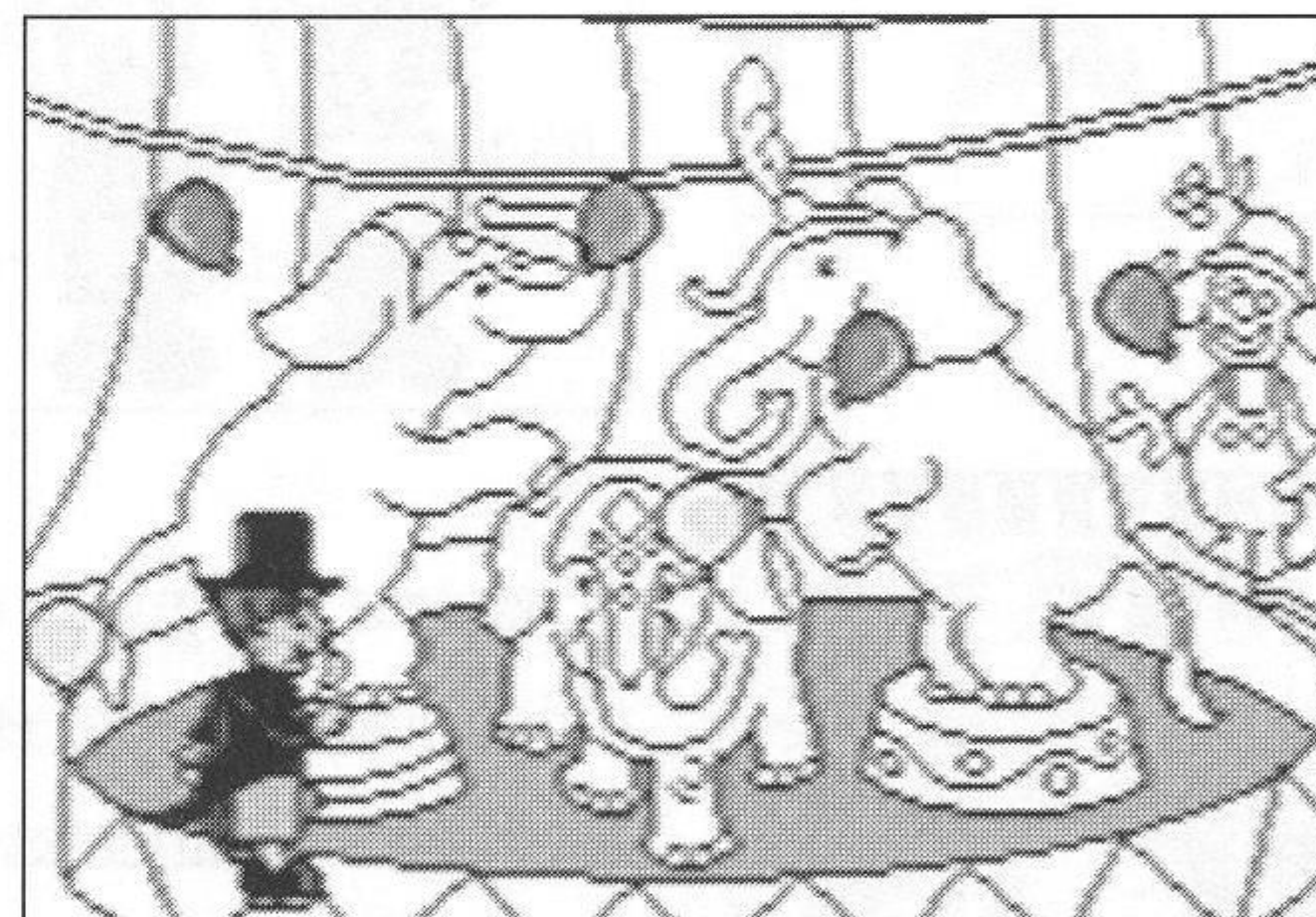


Para regresar a la sala de estar, simplemente hay que pulsar con el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico.

COLOREAR ES SÓLO EL PRINCIPIO

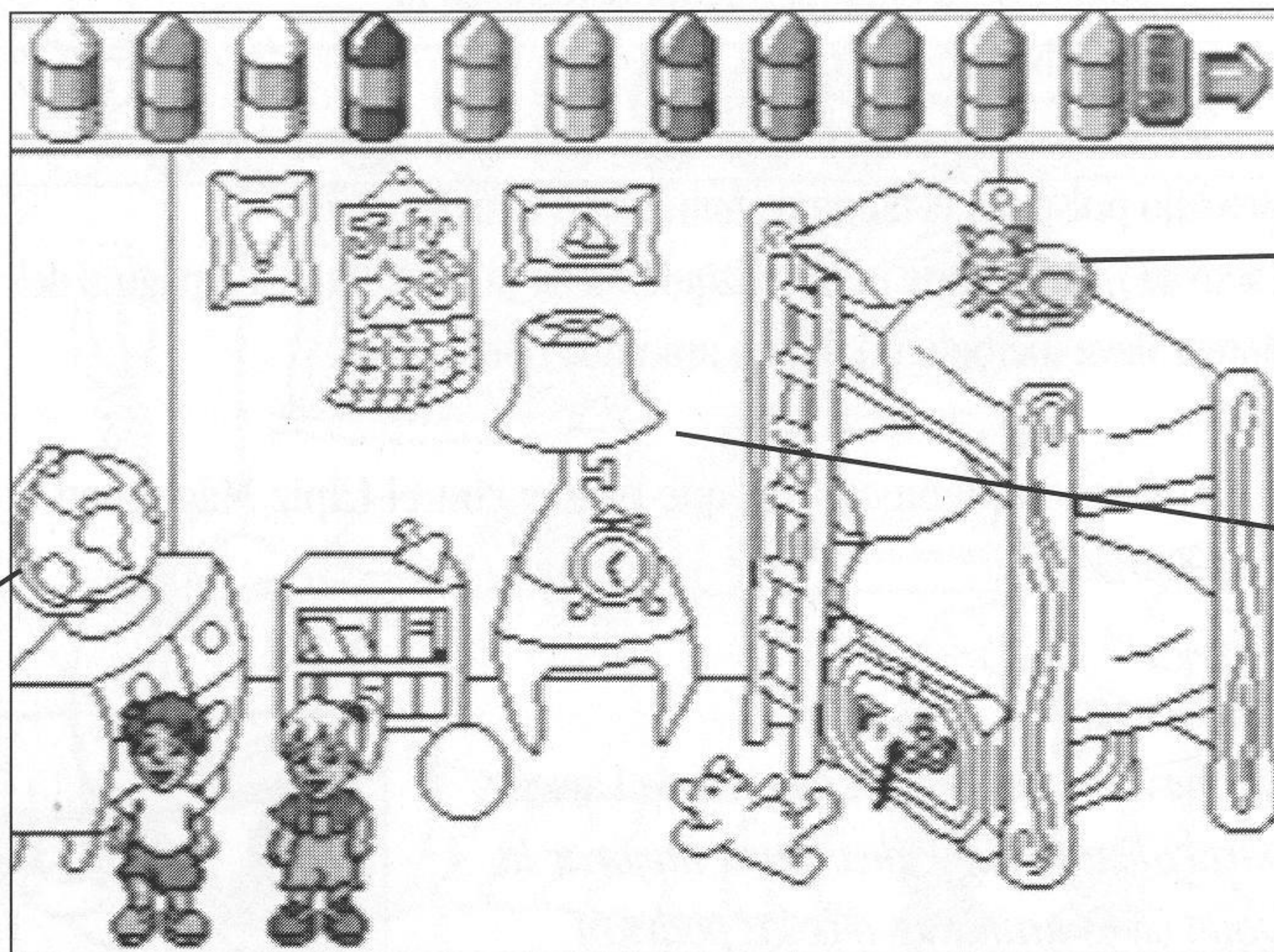
Una vez que vuestro hijo haya escogido una página de Lápices de colores mágicos en particular, pedidle ideas para mejorar la imagen. Por ejemplo, ¿qué otros animales o cosas podrían aparecer también? Haced que vuestro hijo haga un dibujo.

Las habitaciones pueden ser lugares muy interesantes. ¿Cuál es la favorita de vuestro hijo? Podéis ayudarlo a dibujar el plano de una casa. Cuando vuestro hijo os vaya diciendo dónde colocar las puertas, ventanas, lámparas y muebles, dibujadlos.



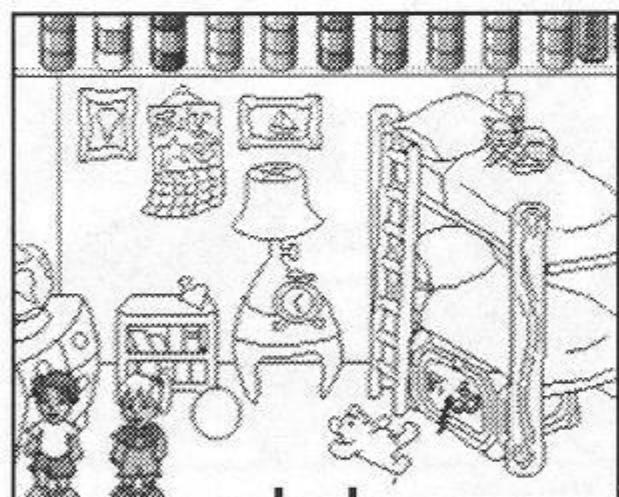
EL DORMITORIO DE LOS NIÑOS

Haz girar el globo terráqueo



El gato tiene un saludo especial

Prueba la lámpara

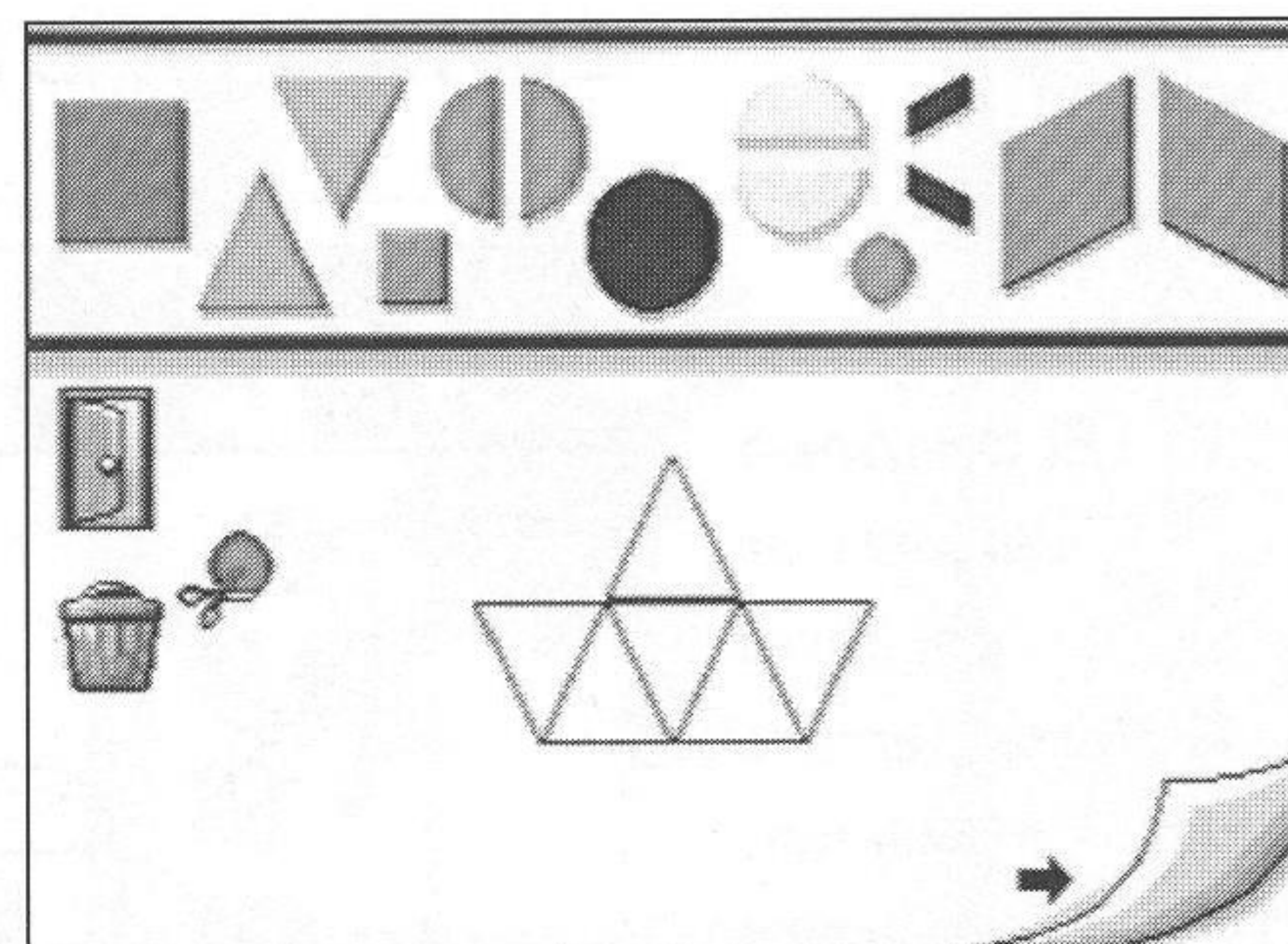


Al pasar a la segunda doble página del Libro Fantástico de *Lápices de colores mágicos*, los niños pueden entrar en el dormitorio. Lleva el Lápiz Mágico a distintas partes del Libro Fantástico. Cuando la varita se haga intermitente, haz presión con el Lápiz Mágico.

Para enfrentarte a un nuevo reto, presiona en la llave que hay encima del baúl de juguetes.

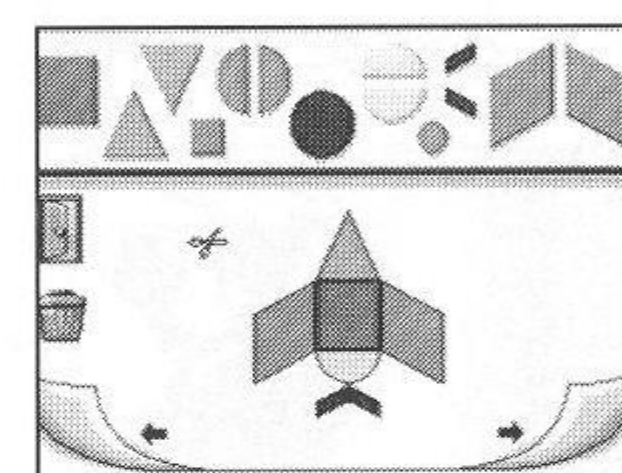
Con las figuras que aparecen en la parte superior de la pantalla, los niños pueden construir objetos conocidos. Hay disponibles un total de ocho figuras, y la última página se ha dejado en blanco para que los niños puedan construir lo que les apetezca.

Seleccionar una figura es muy sencillo : sólo hay que tocarla con el Lápiz Mágico. Luego, para colocarla en otro sitio, simplemente lleva el Lápiz a ese punto y presiona de nuevo. Para librarte de un objeto, ponlo en el icono de la papelera y haz presión con el Lápiz Mágico.



Aunque la idea es emparejar figuras, los niños son libres de montarlas del modo que deseen. Si necesitan ayuda, sólo tienen que tocar el Botón de Animación (el rojo grande).

Para regresar a la habitación de los niños, sólo hay que tocar con el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico, o desplazar el cursor (que tiene forma de tijeras) hasta el icono de la puerta y presionar.



DALE FORMA Y CUENTA LA HISTORIA

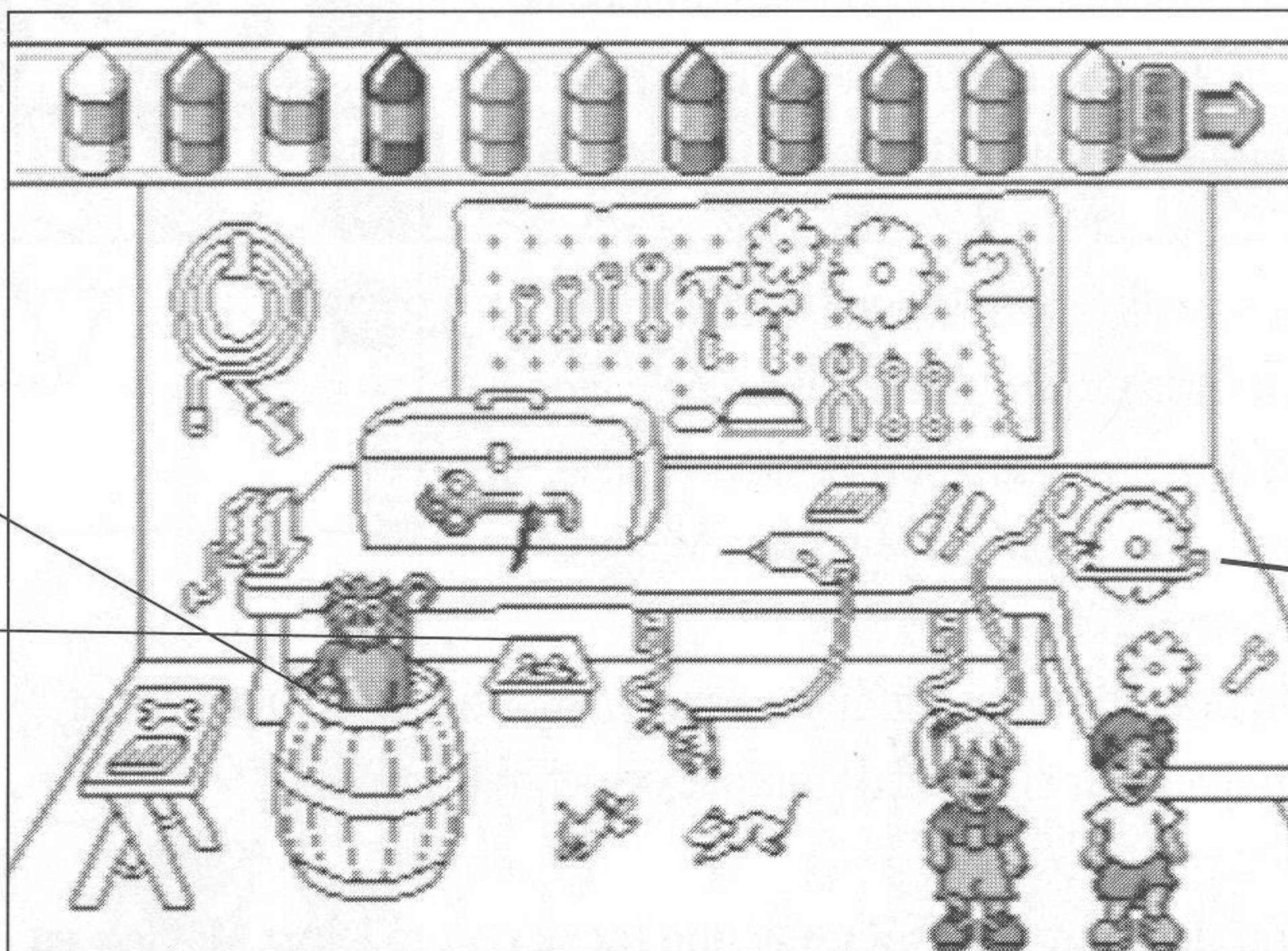
Utilizad cartulina para cortar figuras geométricas de varios tamaños y formas. Cuando vuestro hijo empiece a unir las figuras, animadle a que relate lo que ocurre. Mientras, vosotros podéis ir escribiendo lo que él os cuente. Cuando termine, leedle la historia.

Dibujad una figura en una hoja de papel en blanco y pedidle a vuestro hijo que la continúe añadiéndole otro dibujo. Por ejemplo, un círculo se puede convertir en el ojo de un pez o en la parte inferior de un muñeco de nieve.

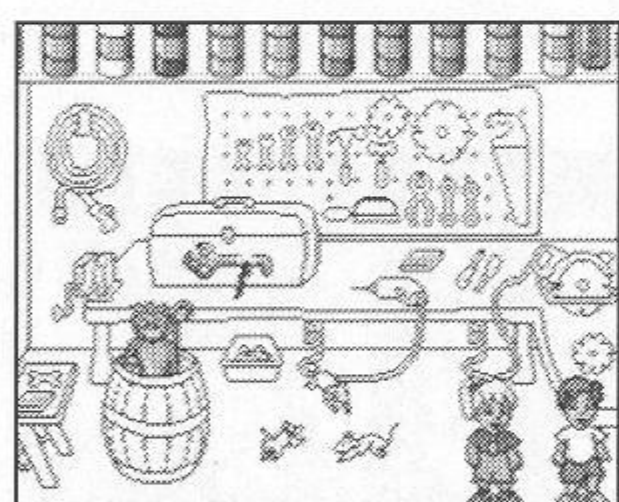
EL TALLER DE JUGUETES

El personaje
del interior
del barril
está siempre
haciendo
el tonto

Estos ratones sí
que se mueven

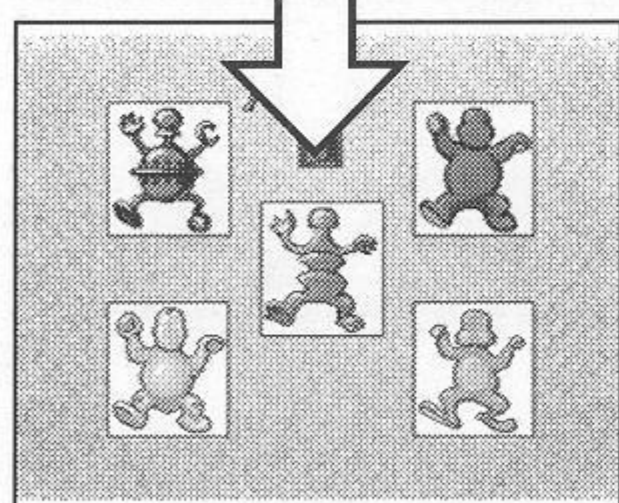


La sierra
está lista para
la acción

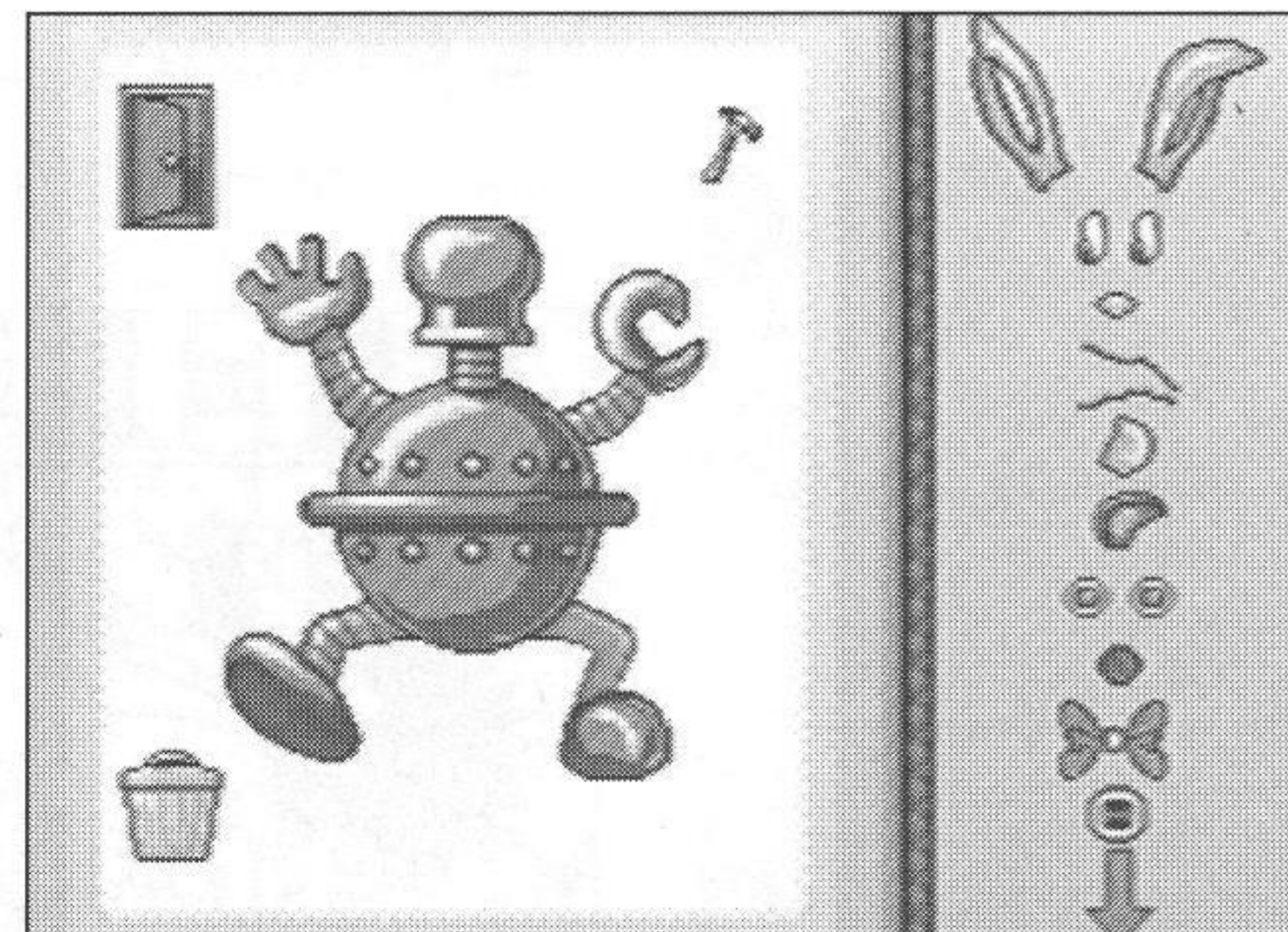
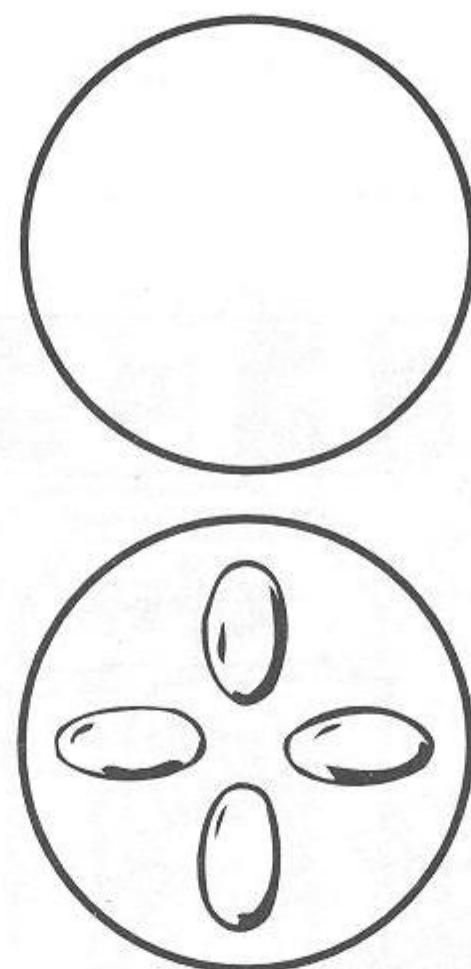


La diversión continúa cuando los niños pasan a la tercera doble página y entran en el taller de juguetes. Toca con el Lápiz Mágico las diferentes zonas de la página para familiarizarte con el funcionamiento de las cosas.

Presiona sobre la llave para entrar en un taller de juguetes. A continuación, escoge un cuerpo para tu juguete.



Para crear un juguete a partir de las formas básicas que se encuentran en el taller de juguetes, sólo tienes que identificar un conjunto adecuado de “accesorios” en el menú de opciones. Presiona en el accesorio, desplaza el lápiz al lugar en que quieras pegarlo y presiona de nuevo.

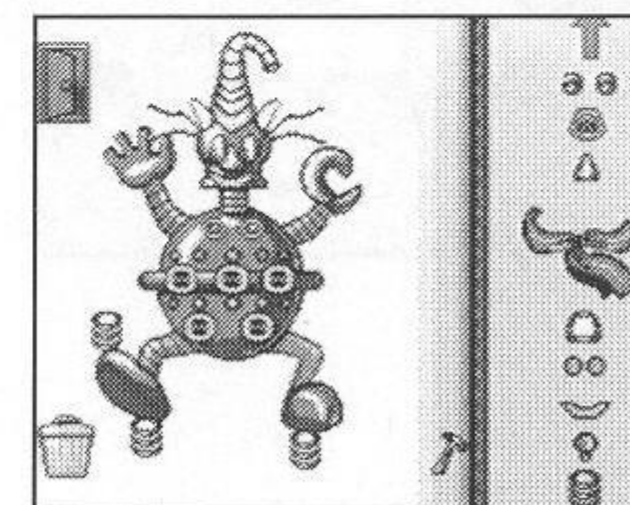
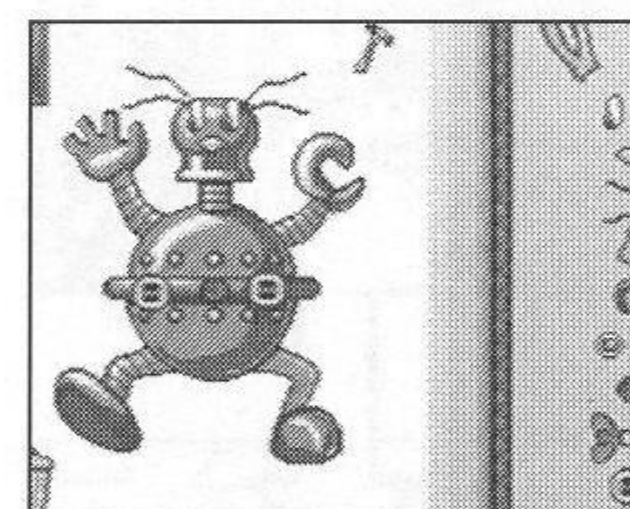
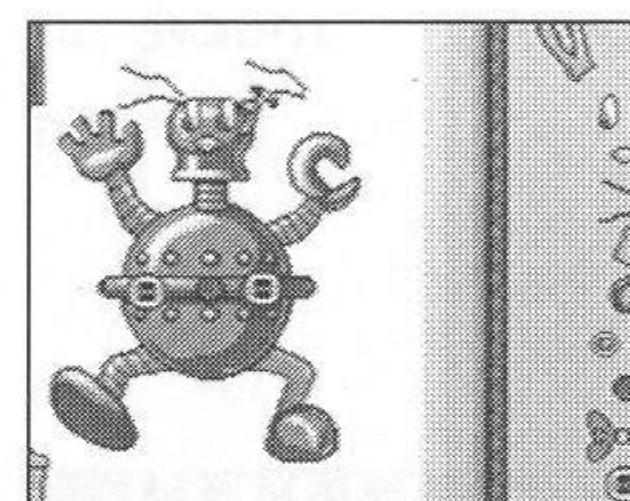


Si el accesorio que escoges no encaja como te gustaría, puedes volver a orientarlo horizontal y verticalmente utilizando los botones Direccionales que se encuentran a la izquierda del Panel de Dibujo.

Cuando hayas creado el juguete perfecto, pulsa el botón de Animación y disfruta del espectáculo.

CONSTRUYE UN PERSONAJE

Utilizad un rollo de cartón de toallas de papel, algunos botones, papel y otros recortes variados para ayudar a vuestro hijo a crear una criatura especial. Discutid los posibles nombres, y actividades que parezcan encajar con la criatura. Cuando vuestro hijo termine su obra de arte creativa, fotografiadla y discutid los posibles títulos.

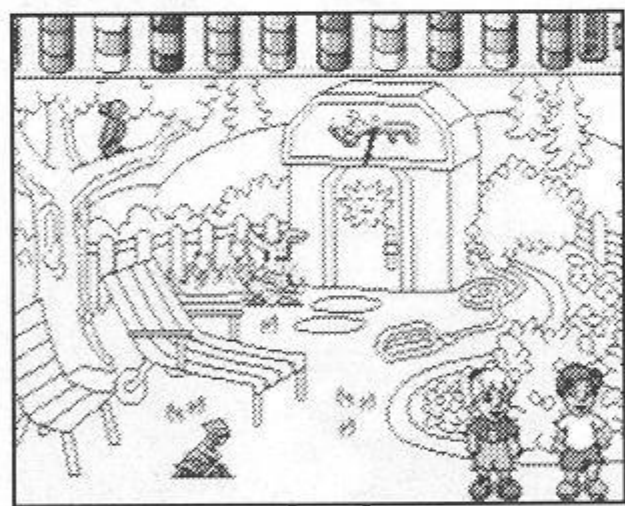


EL JARDIN



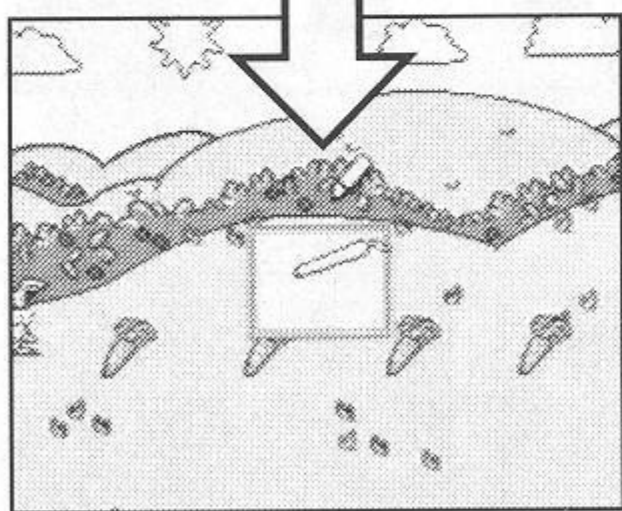
Este bicho se mueve un montón

A lo mejor si abres el aspersor te servirá de ayuda



¿Podrán los niños vencer al Ladrón de Colores? Puede que la respuesta se encuentre en el jardín. Toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para explorar a fondo el jardín.

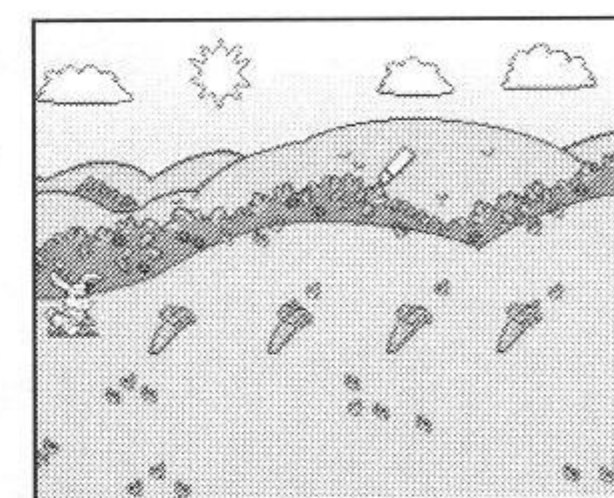
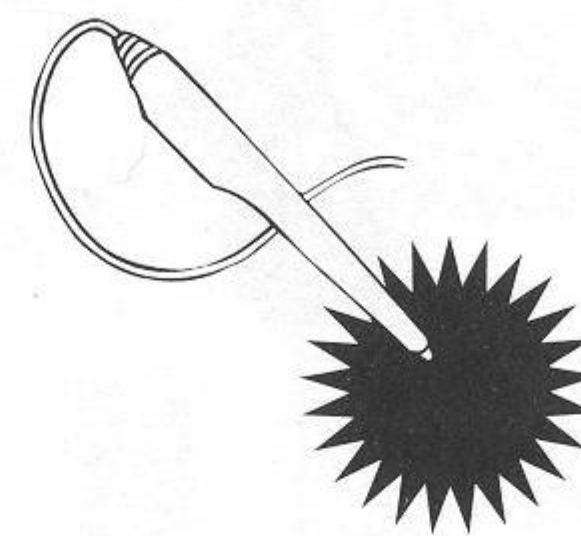
¡Toca la llave que hay encima de la caseta de herramientas para ayudar a los niños a derrotar al Ladrón de Colores!



El Ladrón de Colores vuelve a estar manos a la obra, robando el color de la comida de las criaturas. Si los animales que aparecen comieran demasiado comida descolorida, ellos también terminarían por perder su color. Presiona en las verduras para que vuelvan a su estado natural.



Cuando hayas salvado a los animales, puedes ayudar a los niños de *Lápices de colores mágicos* a que le den una lección al Ladrón de Colores. Puedes controlar la posición de los niños con el Lápiz Mágico, y cuando presiones en él, puedes ayudar a los niños a tirarle globos llenos de pintura.



Cada vez que le des al Ladrón de Colores con un globo, perderá fuerzas. Sigue el gráfico de fuerza del Ladrón de Colores que se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla para ver el progreso de la pelea.

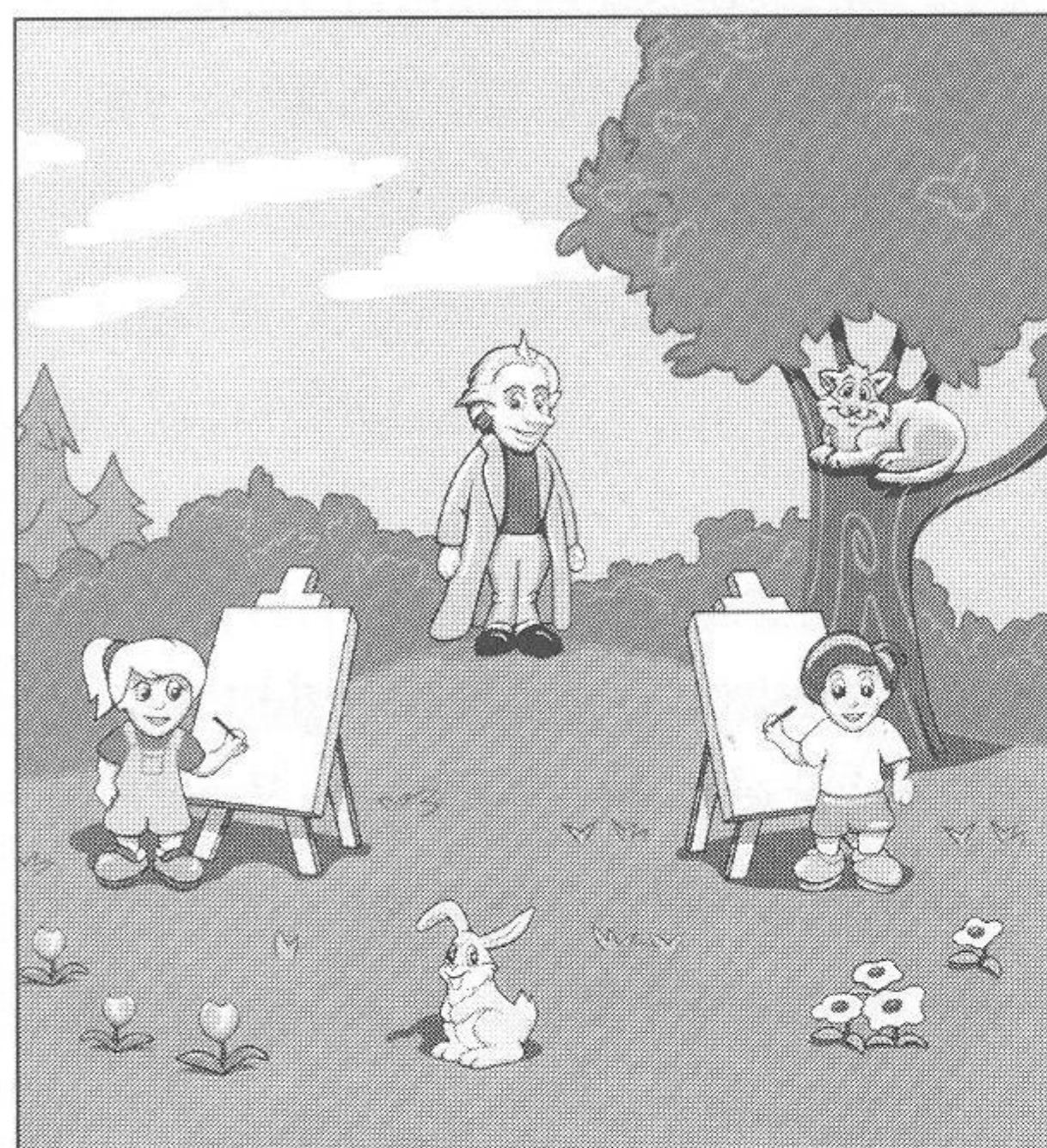


EL MUNDO DE TU JARDÍN

Vuestro jardín es un mundo emocionante. Para ayudar a vuestro hijo a familiarizarse con él, elaborad un safari de “insectos”. Empezad mostrándole a “los buenos” (los insectos hembra, las libélulas, los escarabajos, las arañas de jardín y las lombrices) y advirtiéndole sobre “los malos” (las abejas, las avispas y otros de los insectos que pican).

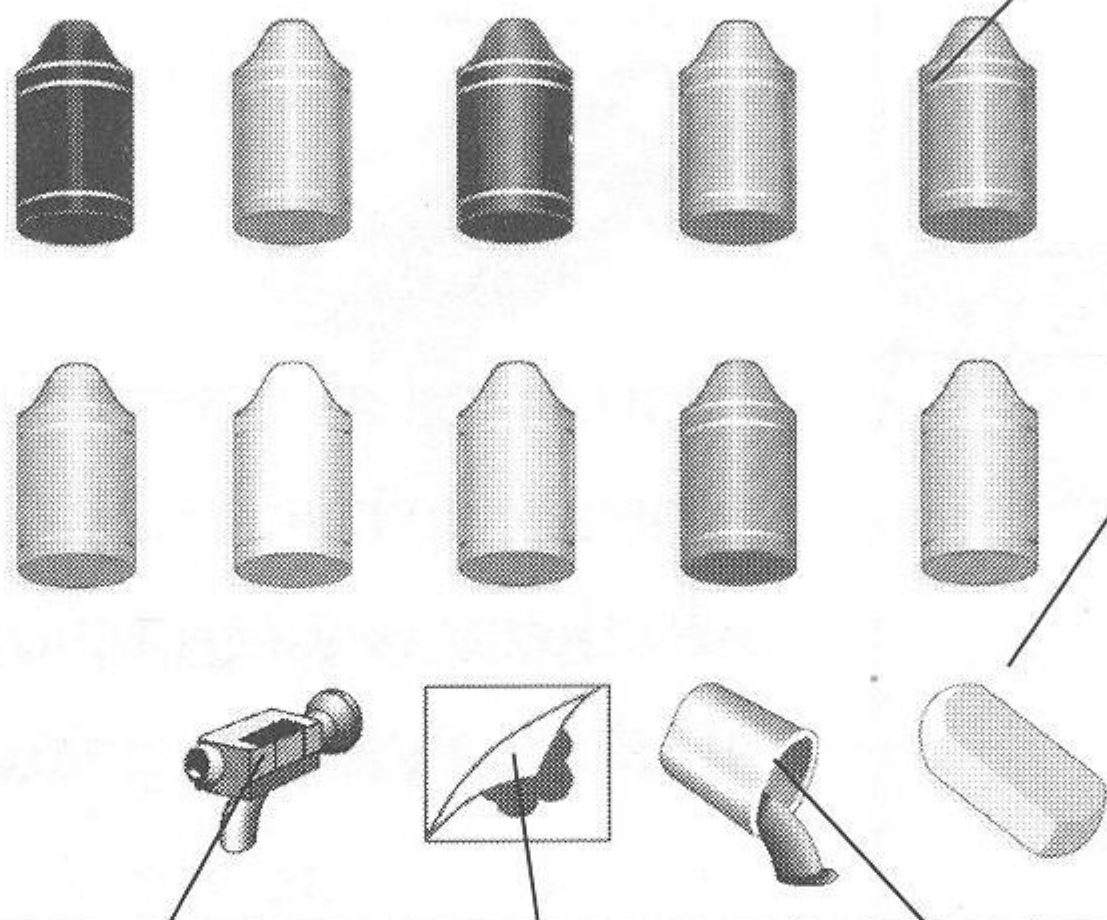
Cuando juguéis con tres o más niños, doblad una hoja de papel en tres trozos. Haced que un niño dibuje una cabeza con ojos, antenas y boca. Luego pasadle la hoja al segundo niño, que tendrá que dibujar un tórax con patas y alas. El tercer niño puede concentrarse en dibujar el abdomen, con corazón, aparato digestivo y sistema reproductor. Mantened la hoja doblada para que el resultado final sea una sorpresa.

EL ESTUDIO DE DIBUJO



El pincel traza una línea gruesa

El lápiz traza una línea fina



Los lápices ofrecen una gama de colores para que puedas escoger

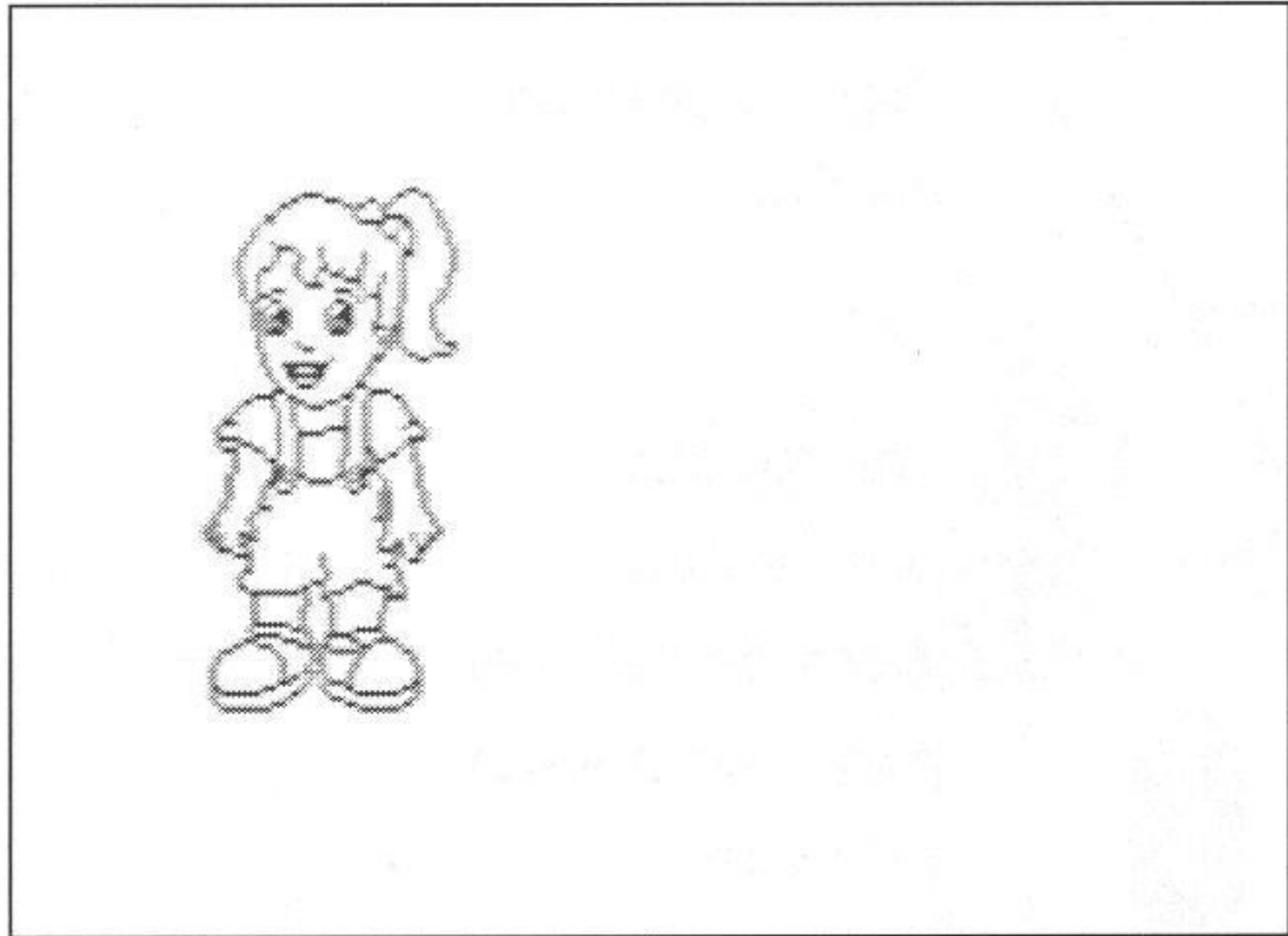
Puedes usar la goma para borrar lo que hagas mal

La cámara de vídeo hace que puedas añadir personajes

La pizarra en blanco borra todo el dibujo

El cubo colorea las formas

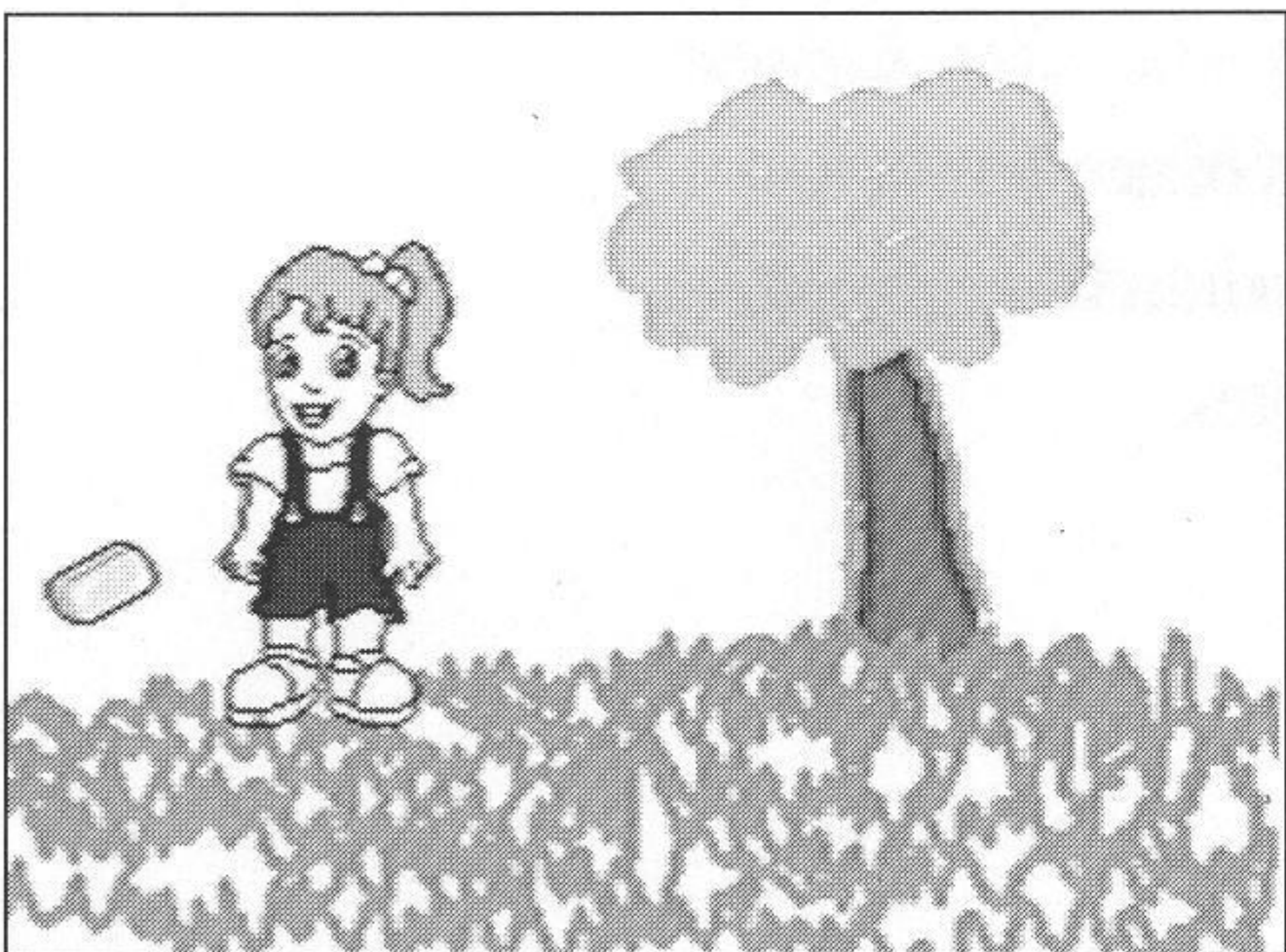
La última doble página del Libro Fantástico de *Lápices de colores mágicos* ofrece a los niños una pantalla en blanco para que puedan crear sus propias escenas. Aquí podrán utilizar todas las herramientas y habilidades que han aprendido en las aventuras anteriores.



Comienza seleccionando uno de los personajes de *Lápices de colores mágicos*. Cuando aparezca una plantilla del personaje para colorear, selecciona una herramienta de pintar (el pincel, el lápiz o el cubo) y a continuación, escoge un color tocando cualquiera de los cubos de pintura.



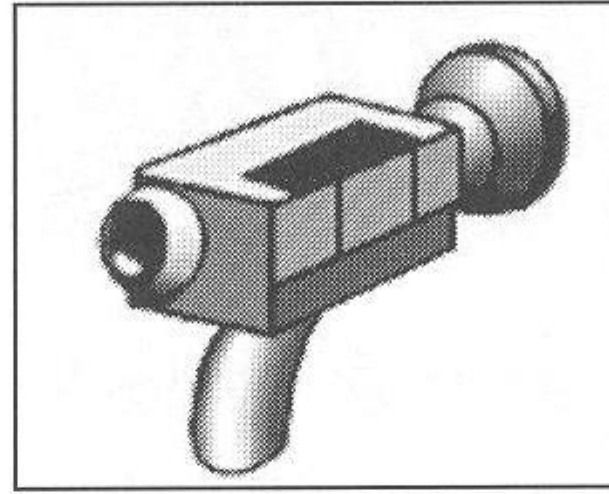
Para controlar la herramienta que vuestro hijo haya escogido, sólo tiene que aplicar el Lápiz Mágico sobre el Panel de Dibujo. Para seleccionar una herramienta o color diferentes, basta con regresar al Libro Fantástico y presionar en otras opciones.



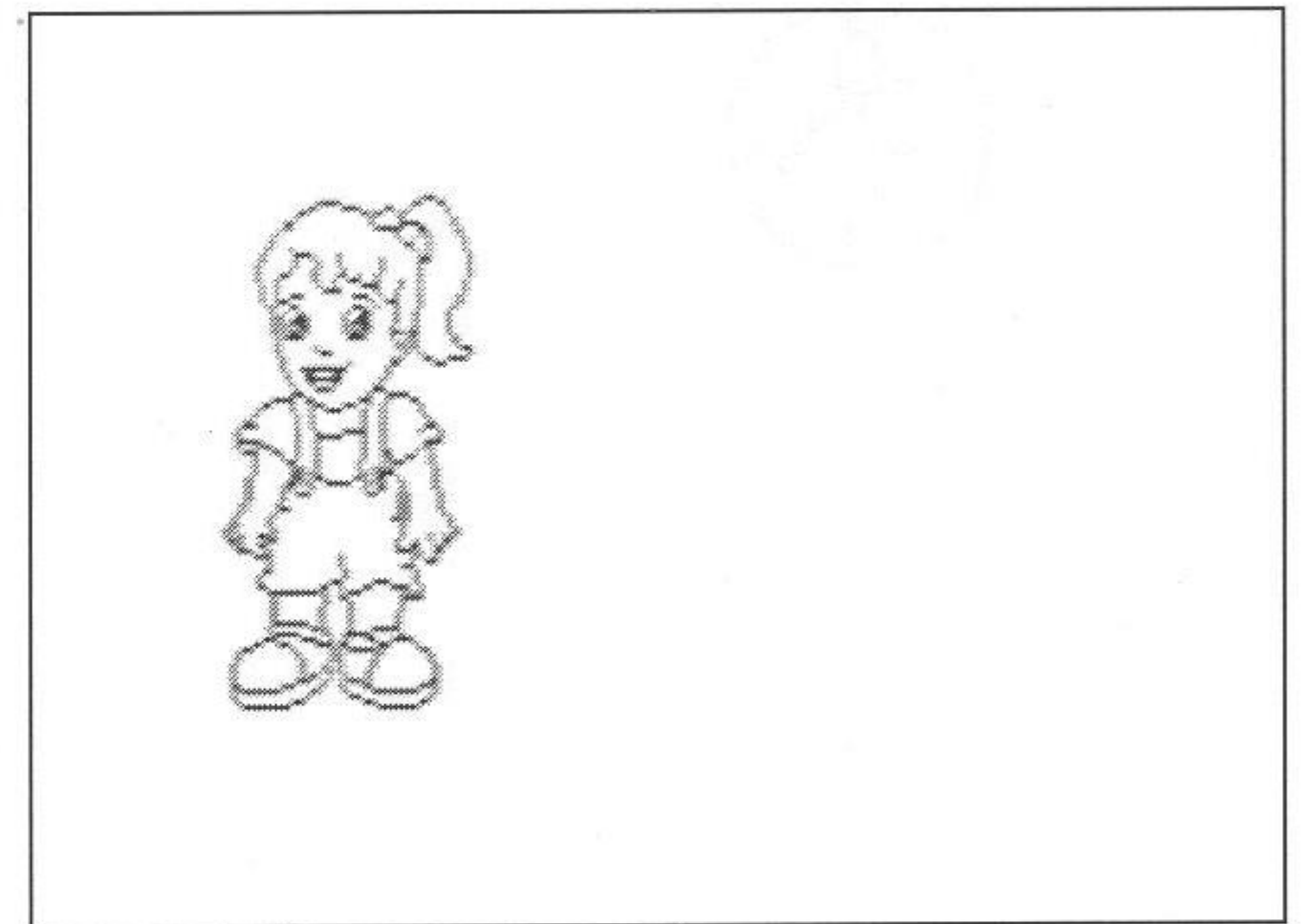
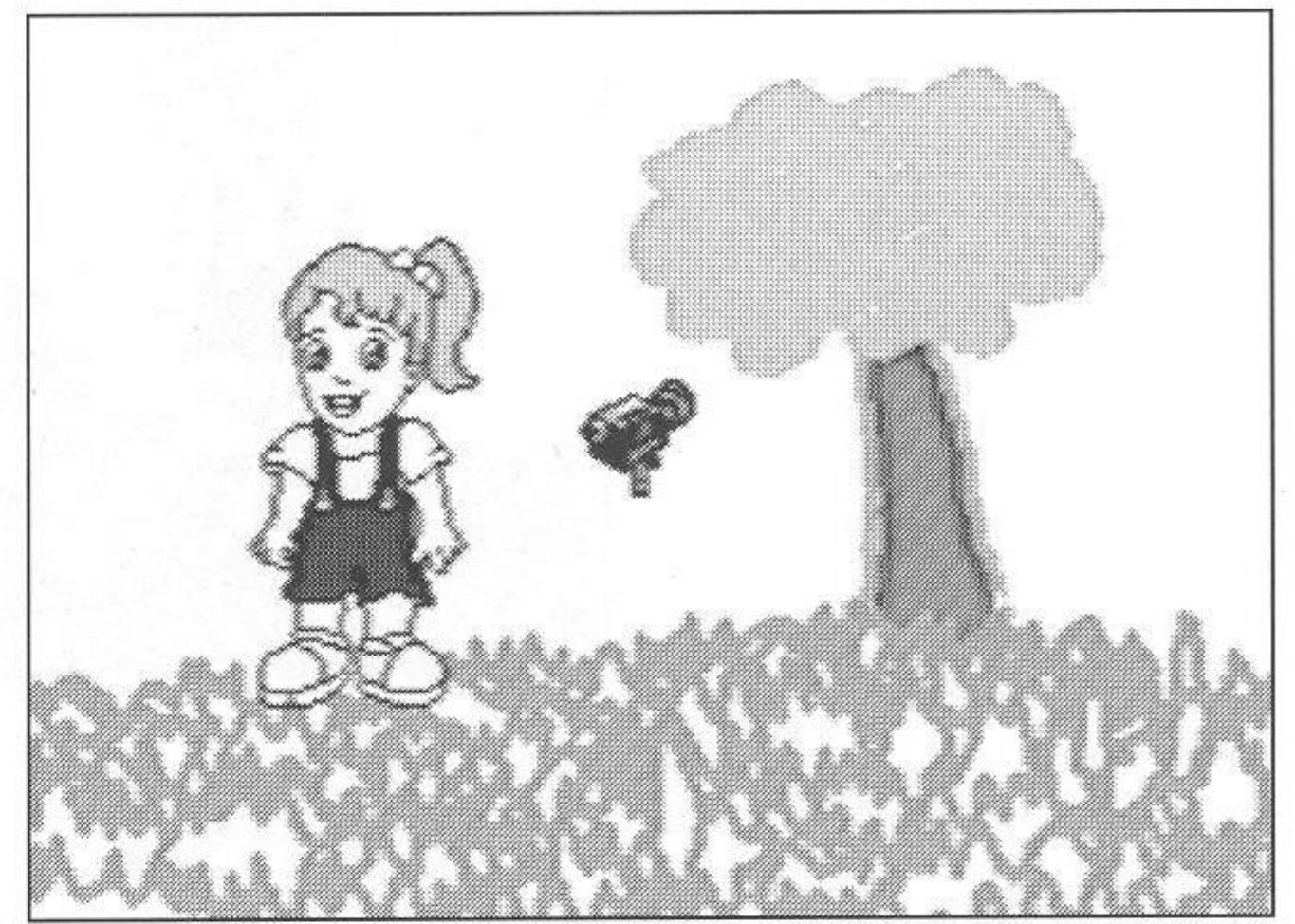
Vuestro hijo puede usar las mismas herramientas para añadirle toques personales a la escena. Crear objetos y personajes nuevos es muy fácil. Para hacer correcciones, puede utilizar la goma. Para empezar de nuevo, sólo tiene que tocar la pizarra en blanco.

CÓMO CREAR TUS PROPIOS DIBUJOS ANIMADOS

Ahora que vuestro hijo ha creado una escena, todo está preparado para producir un dibujo animado. Pueden usar la cámara de vídeo para retroceder a una página anterior del Libro Fantástico de *Lápices de colores mágicos* y recoger así personajes para la producción.

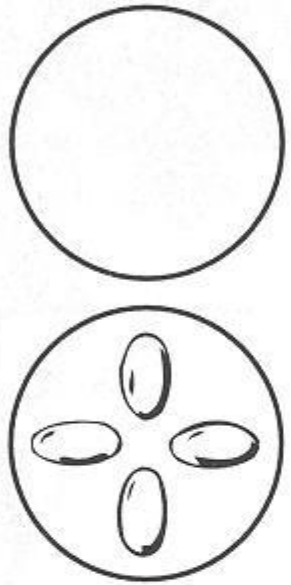


Presiona en el icono de la cámara de vídeo y luego échale un vistazo al resto del Libro Fantástico. Cuando encuentres un objeto o personaje que quieras incluir en tu dibujo animado, tócalo para seleccionarlo. Cuando toques un personaje que quieras incluir, aparecerá una imagen de dicho personaje en la pantalla.





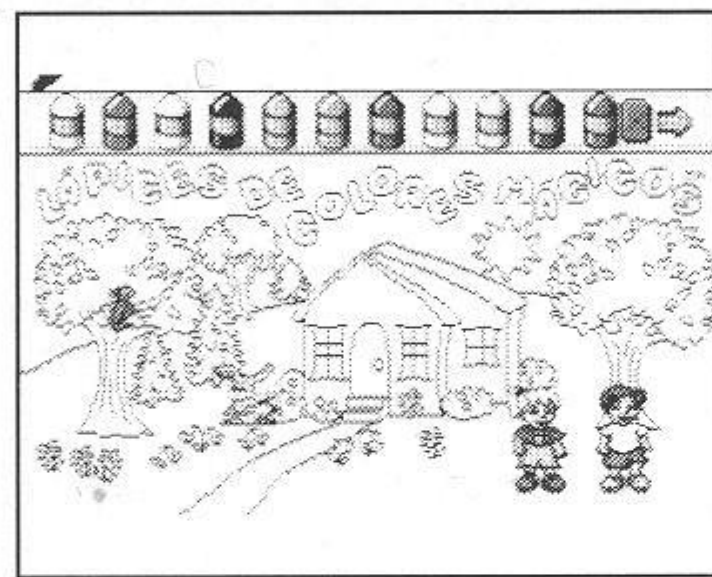
Para colocar a tus personajes en la escena, lleva el Lápiz Mágico a distintos puntos del Panel de Dibujo. Una vez que hayas encontrado el lugar ideal, haz presión. A continuación puedes coger más personajes para tu producción. Puedes añadir hasta un total de siete personajes.



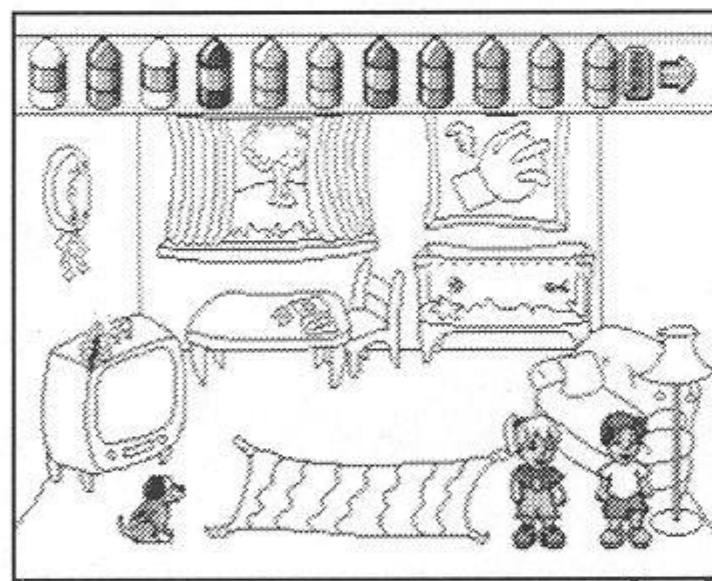
Cuando el decorado esté preparado y todos los actores se encuentren en posición, pulsa el botón de Animación para empezar la acción.

Si intentaras regresar a una doble página anterior del Libro Fantástico sin tocar antes el icono de la cámara, aparecería el siguiente mensaje en la pantalla: “¿Estás seguro? ¡Perderás tu dibujo!”. Si no te importa perder tu dibujo, simplemente toca con el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico. Para guardar el dibujo, sólo tienes que regresar a la última doble página.

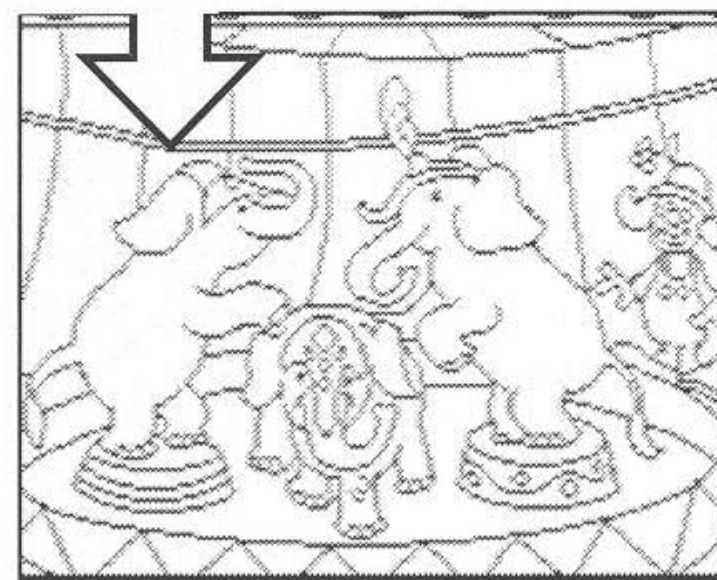
PORTADA



PRIMERA DOBLE PÁGINA

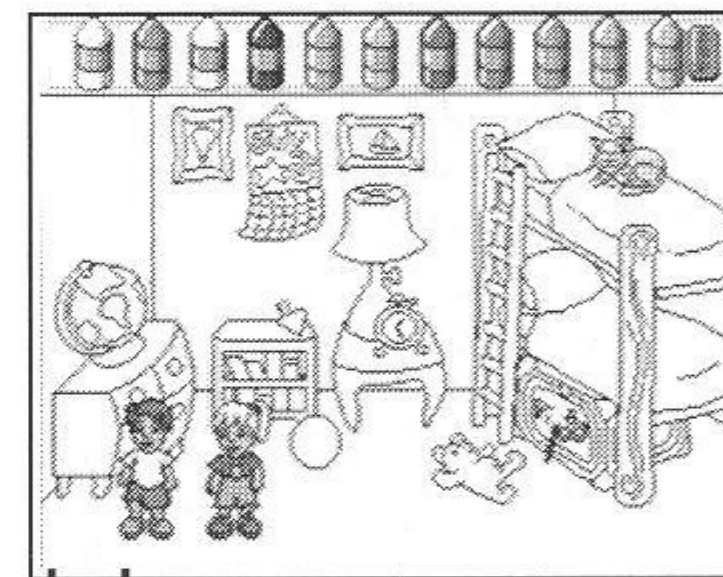


PANTALLA DE PRESENTACION

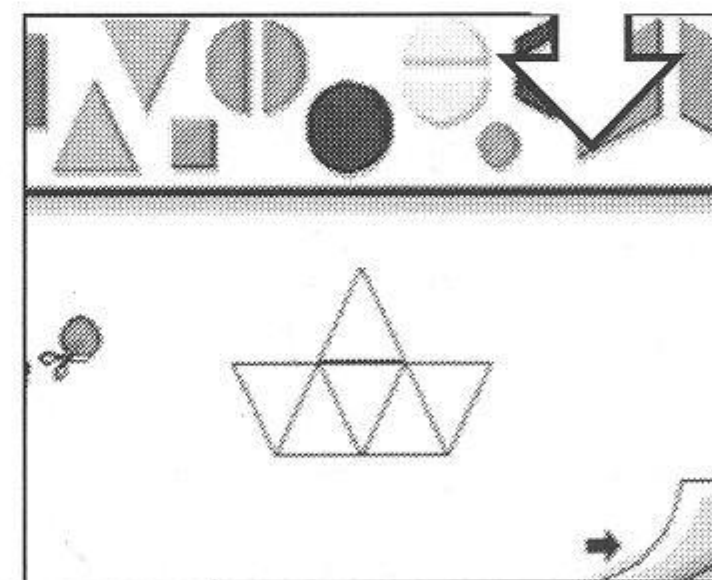


PANTALLA DE ACTIVIDADES

SEGUNDA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACION

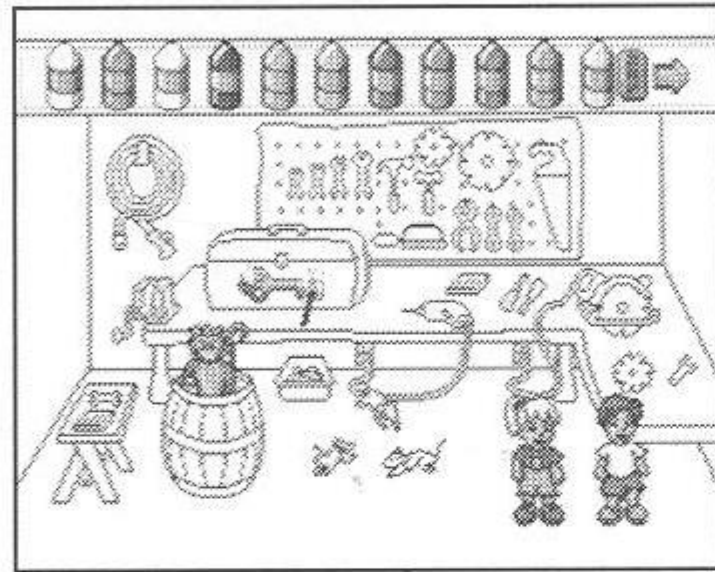


PANTALLA DE ACTIVIDADES

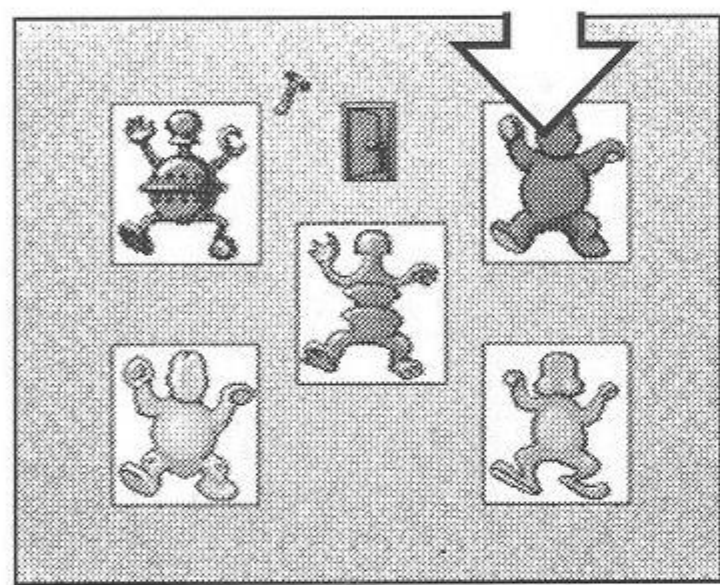
INSTANTÁNEAS DE VÍDEO

Si vuestro ordenador SEGA PICO está conectado al televisor a través de un aparato de vídeo, podéis grabar las animaciones de vuestro hijo una vez

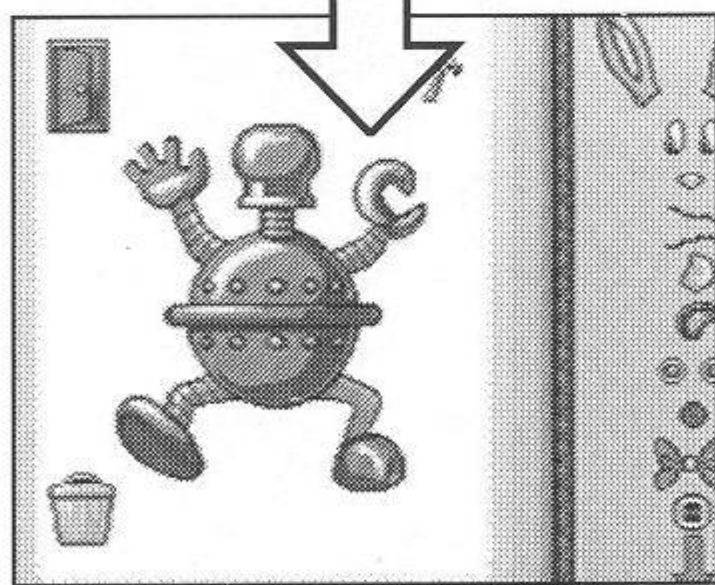
TERCERA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE IPRESENTACION

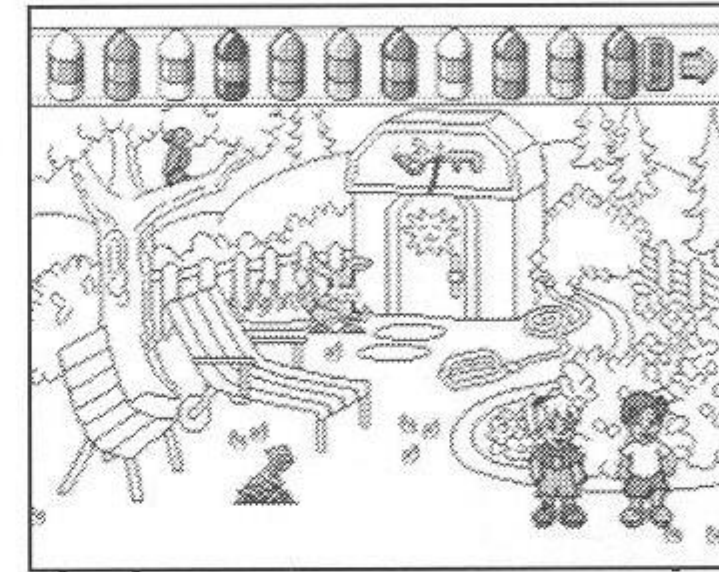


PANTALLA DE ACTIVIDADES

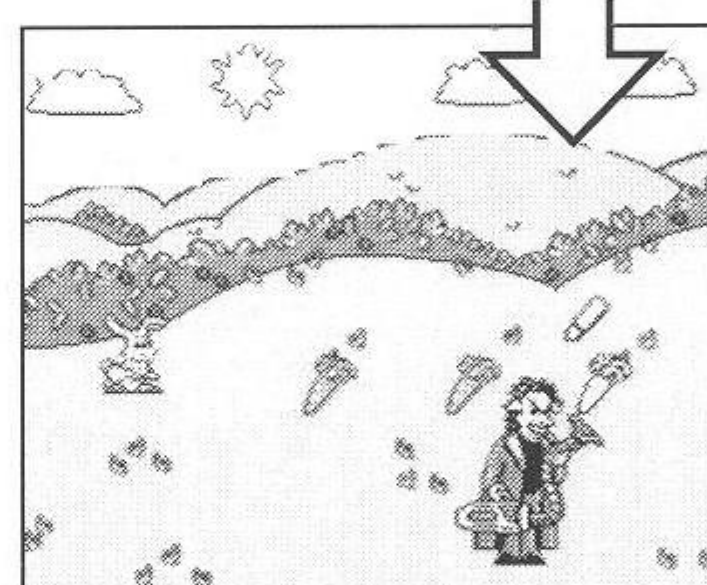


PANTALLA DE ACTIVIDADES

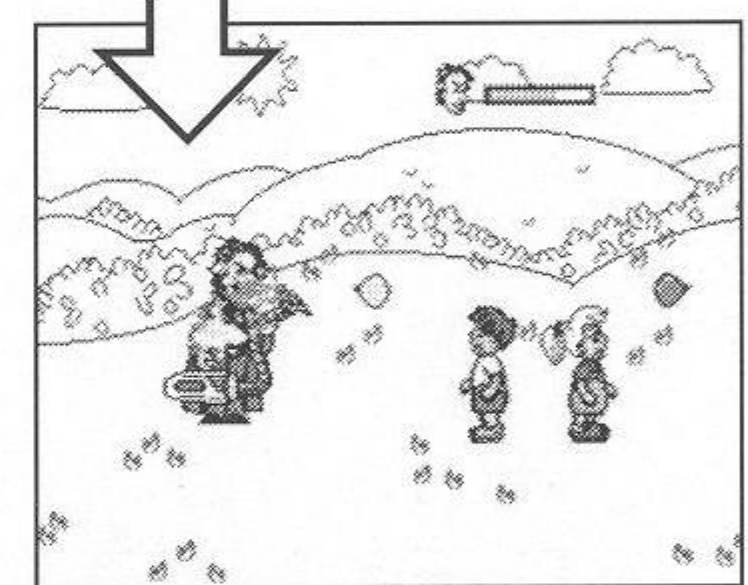
CUARTA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACION

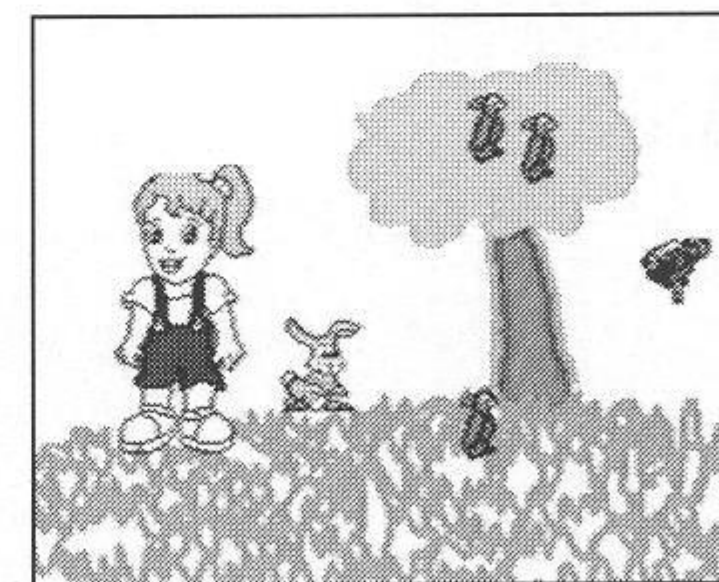


PANTALLA DE ACTIVIDADES



PANTALLA DE ACTIVIDADES

QUINTA DOBLE PÁGINA



estén terminadas. (Consultad el Manual del Usuario de SEGA PICO para ver las instrucciones sobre cómo conectar el ordenador a una TV/vídeo.) Guardad las animaciones como un recuerdo histórico de la evolución del trabajo creativo de vuestro hijo. Algún día disfrutaréis mirándolas de nuevo, ¡y vuestro hijo también!





<672-2049-06>