baby Clementoni

2+ anos



Tiago Grande Prémio

Caros pais,
Obrigado por terem escolhido um jogo educativo, que também é um simpático e divertido colega de brincadeira para o vosso filho. As formas atraentes e as cores vivas do ágil carrinho tornam Tiago um colega agradável de brincadeira e o telecomando de infravermelhos, simples e intuitivo, permite à criança treinar a coordenação olho-mão.
Muitos efeitos sonoros engraçados, diferentes modos de jogo e o ensino dos números e de muitas palavras novas acompanham a criança durante horas de grande divertimento.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS
Certifique-se de que o brinquedo está desligado, verificando se o interruptor no carrinho está na posição OFF (fig.1).

fig. 1



Utilize uma chave de fendas universal para desaparafusar o parafuso que fixa a tampa do compartimento das pilhas na parte inferior do jogo (fig.2).

fig. 2



Insira 2 pilhas de tipo "AAA"/LR03 de 1,5 V para o telecomando e 4 pilhas de tipo AA/LR6 de 1,5 V para o carrinho, de acordo com o símbolo de polaridade indicado no próprio compartimento (fig.3).

fig. 3



Volte a fechar a tampa do compartimento, apertando o parafuso.

ATENÇÃO!
Retirar todas as etiquetas e fechos utilizados para embalar e que não pertencem ao brinquedo e mantê-los fora do alcance da criança. Leia as instruções e guarde-as para referência futura. As cores e detalhes do conteúdo podem variar entre os indicados.

Pilhas para o carro: 4 x 1,5V AA/LR6 (pilhas de demonstração incluídas.)
Pilhas para o comando: 2 x 1,5V AAA/LR03 (pilhas não incluídas)
ATENÇÃO! As pilhas não recarregáveis não devem ser recarregadas. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas (se removíveis). As pilhas recarregáveis devem ser recarregadas só sob a supervisão de um adulto (se removíveis). Diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas e usadas não devem ser misturadas. As pilhas devem ser colocadas respeitando a polaridade correta. As pilhas gastas devem ser retiradas do brinquedo. Os grampos de alimentação não devem ser colocados em curto-circuito. O símbolo indica que os detritos dos produtos elétricos não devem ser misturados com os resíduos domésticos ou eliminados como resíduo urbano indiferenciado. É obrigatório recolher separadamente os detritos de aparelhos elétricos e eletrónicos. O símbolo Pb por baixo do símbolo do caixote do lixo indica a presença na pilha de uma significativa percentagem de chumbo. Portanto, pede-se o favor de utilizar os contentores apropriados para a recolha diferenciada ou devolver ao revendedor no ato da compra de um artigo novo. Em caso de necessidade consultar as autoridades locais para maior informação em relação aos canais de eliminação de lixos. Uma eliminação incorreta pode danificar o ambiente e a saúde e é sancionada nos termos da lei. Recomenda-se: - Remover as pilhas se o brinquedo não for utilizado durante um longo período.- Não tentar abrir as pilhas.- Manter as pilhas fora do alcance das crianças, pois são perigosas se engolidas.- Não colocar as pilhas no fogo.

CONSUMO DAS PILHAS
Após a utilização prolongada de "Tiago Grande Prémio" podem ocorrer os seguintes efeitos devido ao consumo das pilhas:
- os botões não funcionam normalmente;
- o alcance do telecomando é limitado;
- o brinquedo desliga-se repentinamente.

Os efeitos acima não dependem de um mau funcionamento do produto, quando ocorrem é necessário desligar e voltar a ligar o brinquedo. Se os problemas persistirem, é conveniente substituir as pilhas.

LIGAR O BRINQUEDO
Para ligar o carrinho desloque o interruptor situado na carroçaria da posição OFF para a posição ON.

Desloque o interruptor situado por baixo do carrinho para a posição jogo para ativar os sons, ou silencioso para ativar o modo silencioso do produto.

Se, pelo contrário, quiser usar o carrinho sem o telecomando deixe o interruptor do mesmo em OFF e coloque o do carrinho em prova .

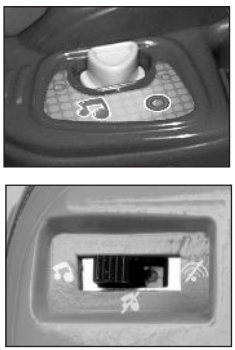
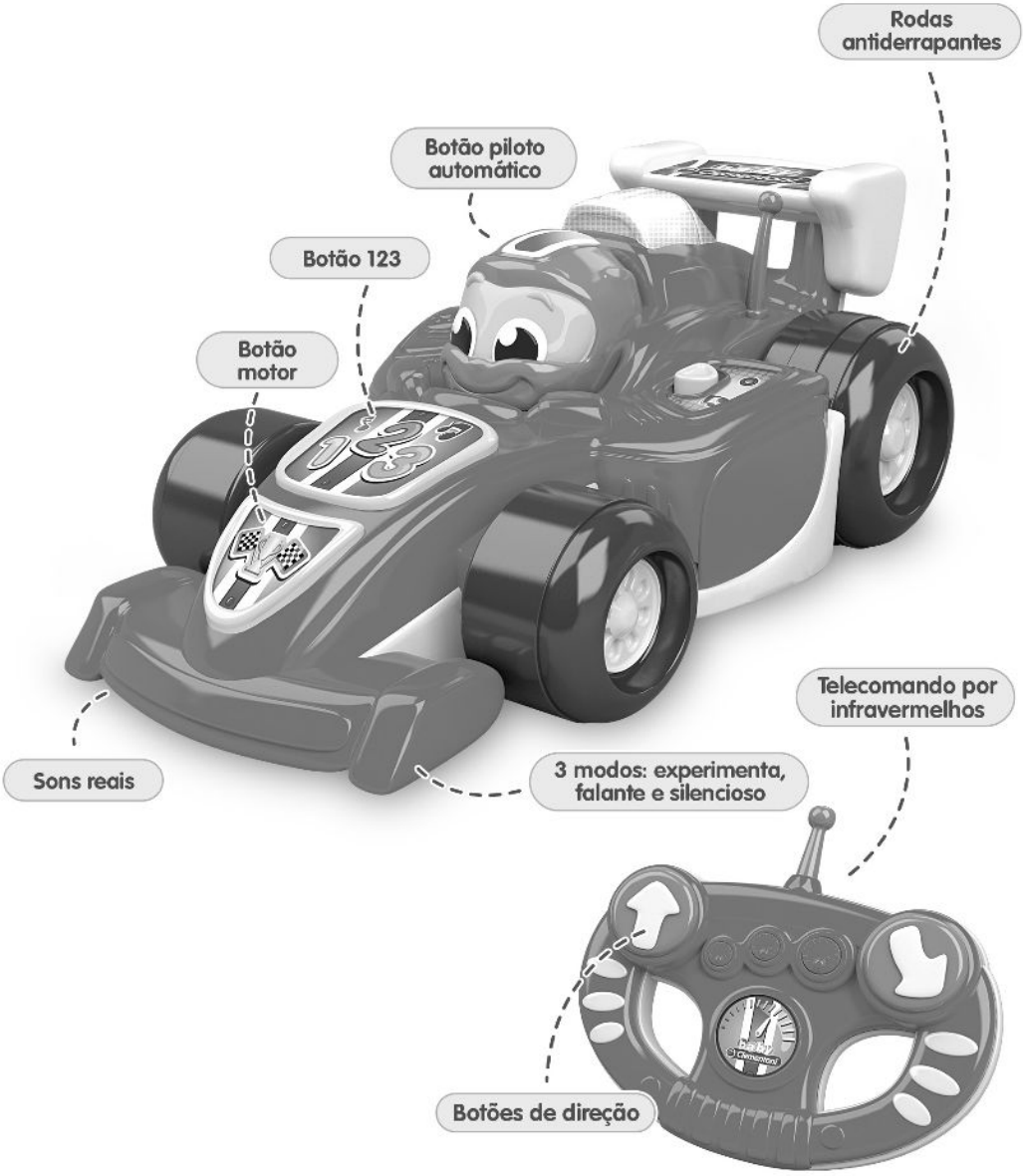


fig. 4

AVISO!
Aviso. O brinquedo desliga-se automaticamente após cerca de 40 segundos sem ser utilizado. Se o interruptor do carrinho não estiver em OFF, para reativar o Tiago basta carregar num dos botões do telecomando ou nos situados por cima do carrinho. Para desligar o brinquedo e evitar o consumo de energia, coloque o interruptor do carrinho em OFF.


Rodas antiderrapantes
Botão piloto automático
Botão 123
Botão motor
Sons reais
3 modos: experimenta, falante e silencioso
Telecomando por infravermelhos
Botões de direção

BRINCAMOS JUNTOS
Após ter ligado o brinquedo, Tiago Grande Prémio cumprimenta alegremente a criança e convida-a para brincarem juntos, carregando num dos três botões por cima do carrinho ou usando o telecomando para o pilotar.

O telecomando simplificado tem dois botões: avançar, carregando no qual o carro avança em linha reta, e recuar/virar com o qual o veículo faz marcha atrás curvando.

No modo "falante telecomandado" a criança pode conduzir o veículo graças ao telecomando e brincar, carregando nos botões do brinquedo. O botão motor no capô do carro fá-lo arrancar com sons reais, o botão dos números ensina a criança a contar até três com rimas engraçadas, carregando no capacete do piloto o carro convida criança para brincarem juntos e segui-lo cantando uma canção.

No modo "falante experimenta" a criança pode brincar com o Tiago sem o telecomando e quando carrega num botão o carro foge, convidando a criança a persegui-lo.

No modo "silencioso telecomandado" o veículo pode ser conduzido com o telecomando, carregando nos botões realiza movimentos engraçados.

AVISO: Tiago Grande Prémio é um brinquedo de raios infravermelhos: o telecomando emite um sinal que é recebido pelo carrinho. Este sinal é bloqueado por obstáculos como paredes ou mesas. Além disso, o sinal alcança uma distância de alguns metros e o telecomando deve ser orientado na direção do carrinho para funcionar. Utilizar o telecomando muito longe do carrinho, virado noutra direção ou através de obstáculos pode causar o funcionamento incorreto do produto.

ATENÇÃO! Se for utilizado ao ar livre o sinal infravermelho do brinquedo pode não funcionar corretamente, devido aos raios solares.

MANUTENÇÃO:
1. Limpar com um pano húmido e não usar detergentes nem solventes químicos. 2. Não mexer nos sensores do brinquedo. 3. Não mergulhar o brinquedo em água. 4. Manter o brinquedo afastado do sol ou de outras fontes de calor. 5. Remover as pilhas quando não utiliza o brinquedo durante um longo período. 6. Não tentar desmontar o brinquedo e evitar que sofra batidas contra superfícies duras. 7. Não derramar alimentos nem bebidas na consola. 8. As pilhas incluídas são apenas para fins demonstrativos. Substitui-las após a compra do brinquedo. 9. Não deixe o brinquedo ao sol nem exposto a temperaturas negativas pois as temperaturas extremas podem danificá-lo. 10. Não faça modificações que possam afetar a segurança do brinquedo. 11. O brinquedo só deve ser utilizado sob a supervisão de um adulto. 12. Verifique sempre o estado do brinquedo antes de cada utilização. Mantenha-o afastado de crianças assim que surja qualquer sinal de dano.

VALORES EDUCACIONAIS EXPRESSADOS PELA "TIAGO GRANDE PRÉMIO"

Queridos Pais, guiar o seu filho através da sua primeira abordagem ao ensino é uma tarefa exigente. Para o apoiar neste difícil papel, a Clementoni criou uma legenda de consulta fácil no verso da caixa (Fig.5) que informa os pais sobre os conteúdos educacionais/ensino do brinquedo e jogo. Identificámos quatro áreas de aprendizagem durante o desenvolvimento primordial da criança, e, emparelhando essas áreas com símbolos, será capaz de identificar rapidamente os objetivos educacionais do brinquedo:

Desenvolvimento sensorial
Tudo o que a criança consegue perceber dos seus cinco sentidos, tocando diferentes objetos, estimulação visual através de luzes, cores e imagens e perceção de sons, vozes e música, são estimuladores intensos que ajudam a criança a aprender de um modo divertido.

Desenvolvimento psicomotor
Este objetivo de aprendizagem refere-se à habilidade da criança de se reconhecer a si própria no seu próprio corpo e ser capaz de se movimentar. Através da interação com o brinquedo a criança estimula a sua coordenação olhos-mãos e adquire a perceção do seu corpo, mesmo em relação ao espaço que rodeia a criança enquanto ela se move.

Desenvolvimento cognitivo
Este objetivo de aprendizagem refere-se a todos os básicos (números, letras, tempo, espaço e ambiente) que a criança aprende através de experiência de jogo. É uma introdução ao que a criança pode esperar do currículo pré-escolar.

Desenvolvimento emocional
O envolvimento emocional é muito subjetivo, mas é sempre o único verdadeiro ponto de contacto entre a criança e um adulto. Para um desenvolvimento emocional saudável, é sempre útil introduzir o tema de amizade para estimular manifestações de afeto (brincar com bonecas ou peluches) e apelar à imaginação da criança com histórias engraçadas.

Habilidades Desenvolvidas

Desenvolvimento Sensorial



Perceção visual



Perceção auditiva



Perceção tátil

Desenvolvimento Psicomotor



Coordenação óculo-manual



Perceção corporal

Desenvolvimento Cognitivo



Linguagem



Números



Perceção do espaço



INSTRUÇÕES PARA A ELIMINAÇÃO DE APARELHOS ELÉTRICOS E ELETRÓNICOS SUJEITOS A RECOLHA DIFERENCIADA
IMPORTANTE!
Os componentes do produto marcados com o símbolo (ou em tal modo indicados nas instruções do jogo) estão sujeitos, em todos os países da União Europeia (Dir. UE 2002/96/CE) e nos que adotam sistemas de recolha diferenciada, à obrigação de recolha diferenciada no final do seu ciclo de vida, portanto para os mesmos: • É proibido eliminar tais componentes como resíduo urbano indiferenciado e os mesmos não podem ser eliminados com outros resíduos domésticos. • É obrigatório recolher estes componentes separadamente e entregá-los nos centros de recolha específicos para esse fim ou, se possível, devolver o produto que deseja descartar ao seu revendedor no ato de compra de um produto semelhante ou gratuitamente se o tamanho for inferior a 25 cm.
ATENÇÃO! • Uma eliminação incorreta pode implicar danos para o ambiente e é sancionada nos termos da lei. • É proibido utilizar tais componentes de maneira imprópria e em particular é proibido desmontar os componentes elétricos e eletrónicos do jogo e utilizá-lo se estragado. Tais comportamentos poderiam provocar danos à saúde. N.B. Quando supramencionado diz respeito exclusivamente aos componentes do jogo marcados (ou indicados na documentação como sujeitos) com o símbolo. Os outros componentes do jogo (fichas, acessórios etc.) e a embalagem não estão sujeitos às indicações supramencionadas e podem ser eliminados com os outros resíduos domésticos. Os mesmos portanto não devem ser entregues nos centros de recolha ou restituídos ao revendedor no ato da compra de um novo produto. Os utentes domésticos (não profissionais) são convidados a contactar o próprio revendedor, as repartições públicas responsáveis pela eliminação dos lixos ou o Serviço Clientes da CLEMENTONI S.p.A. (Tel.+39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail: info@clementoni.it) para todas as informações inerentes à eliminação correta do produto. Inscrição na Associação Nacional para o Registo de Equipamentos Elétricos e eletrónicos (em curso).

FABRICANTE: Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811 - Fax: +39 071 7581234

Filial em Portugal: Clementoni Portugal
Edifício Alfacinha
Rua Manuel da Silva Leal nº1C,
escritório 2 1600-166 Lisboa
Telef.: +351 21 093 77 12 - Fax: +351 21 096 86 73

Made in China - Code 67167
Fabricado na China - Código 67167

Concebido, desenvolvido e testado na Itália.

Guardar para consulta futura.



Clementoni®

www.clementoni.com