

Barbie™

For Ages 5 & Up

B-Book™

Learning Laptop

Electronic Learning Computer



Product does not have INTERNET or data storage capabilities



Dear Parent/Guardian,

Thank you for choosing the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop**.

Designed with fun in mind,

the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** is packed with

stimulating games and activities that will

make an invaluable contribution to your child's development.

The activities used to help further your child's skills cover word,

memory, logic, mathematics, games and music.

The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** provides a dependable and

realistic introduction to computers, and

encourages creativity and independent learning.

Learning with Barbie® is so much fun!

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

The Barbie.com logo, featuring the word "Barbie" in its signature cursive script and ".com" in a smaller, sans-serif font below it.

Table of Contents

Chapter 1	1	11 Multiplication Madness	10
About the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop		12 Division Diva	10
Chapter 2	3	13 More or Less	10
Getting Started		14 Speed Sums	11
Chapter 3	4	Memory	11
Game Rules and Selection		15 Dolphin Daze	11
Chapter 4	6	16 Double Trouble	11
Useful Features and Controls		17 Memory Lane	11
Chapter 5	7	18 Shape Race	12
Activities	7	19 Memory Dance	12
Word	7	20 Hide N' Seek	12
01 Picture N' Learn	7	Logic	13
02 Word Seek	8	21 Shopping Blitz	13
03 Mix 'em Up!	8	22 Cheer Up!	13
04 Puppy Chase	8	23 The Next Trend	13
05 Letter Maze	9	24 One of a Kind Find	13
06 Spelling Queen	9	Games	14
07 Flower Power	9	25 Dazzlin' Surprise	14
Math	9	26 River Hop	14
08 Awesome Addition	9	27 Caterpillar Craze	14
09 Fab Subtraction	10	Music	14
10 Operation Math	10	28 Catch the Beat	14
		29 Melody Groove	15
		30 Rock Out	15
		Chapter 6	16
		Troubleshooting	

Chapter 1

About the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Features

30 Learning activities:

- Word
- Math
- Memory
- Logic
- Games
- Music

Multimedia

- Digital sound and animation

Display

- LCD screen
- Automatic shut-down

Interface

- QWERTY keyboard
- Number keys

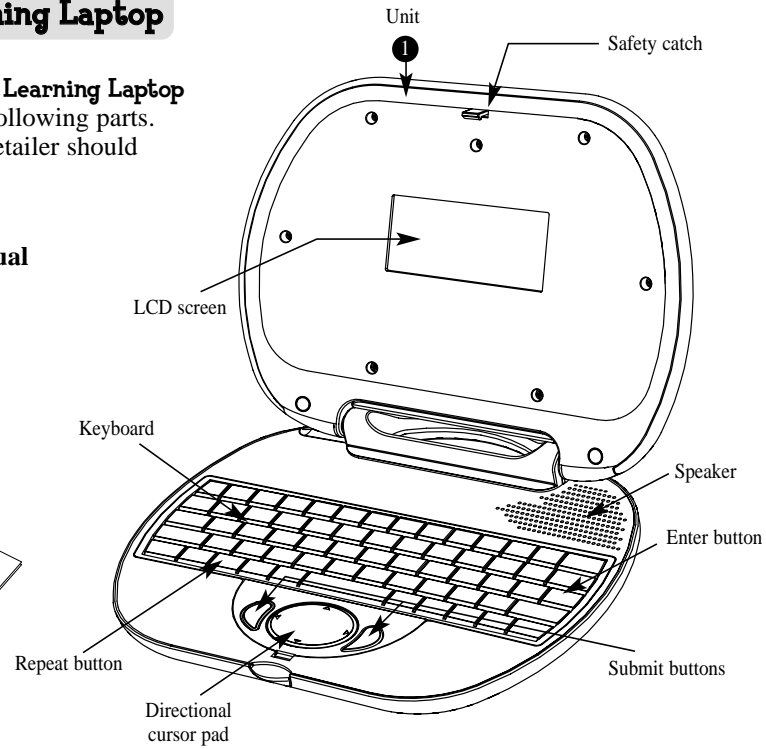
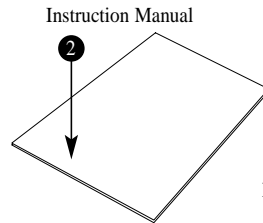
Audio

- The voice of Barbie®

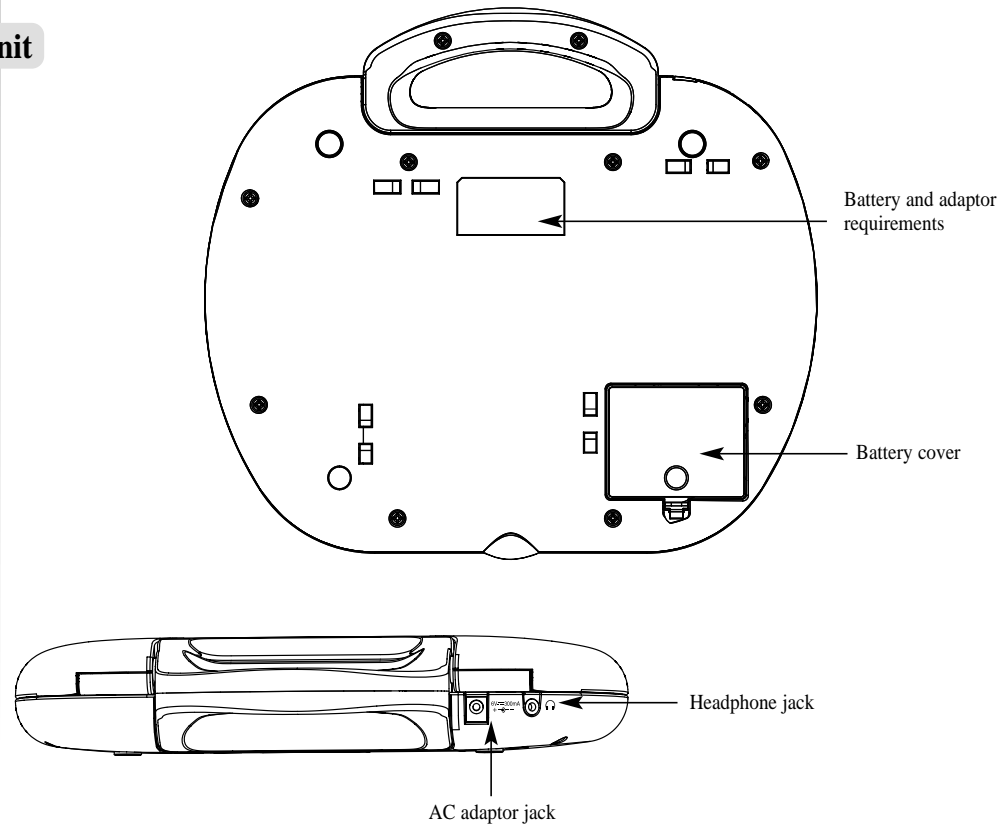
The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** is supplied with the following parts. Please contact your retailer should any parts be missing.

1 - Unit

2 - Instruction Manual



Unit



Chapter 2

Getting Started

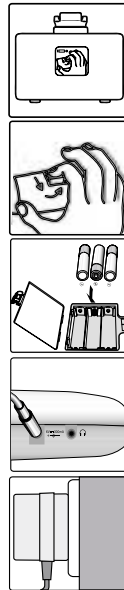
The **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** operates on 3 "AA" size batteries or a 6V AC adaptor.

Battery Installation

1. Make sure the unit is turned off.
2. Open the battery cover at the back of the unit.
3. Insert 3 "AA" size batteries.
(Note the correct polarity: +, -).
4. Replace the cover.

AC Adaptor Connection

Please turn off the unit before plugging in the AC adaptor to prevent damaging the unit. Plug the adaptor into the adaptor jack (center positive type) located at the back of the unit. Plug the adaptor into a wall outlet.



Caution

- Do not mix different types of batteries or old and new batteries together.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Remove all batteries when replacing.
- Remove batteries from the unit if the unit is not going to be used for long periods of time.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.

Caution

- The unit must not be connected to a power supply greater than 6V.
- Only use the recommended adaptor.
- The adaptor is not a toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Toys liable to be cleaned with liquid are to be disconnected from the power source before cleaning.
- Due to AC/DC Adaptor Connection - Not suitable for children under 3 years to operate without adult supervision.

Storage & Care

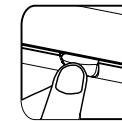
To ensure that the product enjoys a long life, please follow these simple rules: Regularly examine the unit for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, the unit must not be used with the adaptor until the damage has been repaired. Always disconnect the power supply before cleaning. Keep the unit clean by wiping the exterior of the unit with a dry cloth. Avoid getting the unit wet. The unit should not be dismantled. Always store the unit away from direct sunlight, and high temperatures. Avoid leaving the unit in a car where it is exposed to direct sunlight. The unit should not be subjected to extreme force or shock.

Starting the Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Open the unit by pushing in the lock button (located on the front of the unit). Turn on the **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** using the **On/Off** button located on the bottom left of the keyboard. At the end of a session, remember to turn off the power by pressing the same button.

Auto-off

If there is no input on the unit after five minutes, the unit says goodbye and automatically turns itself off to conserve power. When you are ready to start playing again, just press the **On/Off** button to turn the unit back on.



Press the On/Off button








Chapter 3

Game Rules and Selection

Game Selection

There are 6 categories in your **B-Book™ Learning Laptop**: Word, Mathematics, Memory, Logic, Games and Music.



The category selection menu will scroll to the next one every 5 sec. Press  to select the category you would like to play. You can also use the   arrow keys to scroll through the selections. All the games under a category are listed in the game selection menu, use the   arrow keys to scroll through the selections and press  to play. You can also use the  button as a short cut. Refer to the game list and enter the game code for the game you want to play.



Attempts

For most games you will have three attempts for each question. The **B-Book™ Learning Laptop** will reveal the correct answer after three incorrect attempts. If there is no input after 30 seconds, the **B-Book™ Learning Laptop** will repeat the instruction prompt.

Levels

Some of the activities have different levels. If you score 80 points or more at the end of a round of 10 questions, you will go to the next higher level of difficulty. If you score less than 50 points, you will go to an easier level. After each question, you will be shown the score screen so you can see how well you are doing. When you successfully finish all levels in a game, a Barbie™ reward animation will play and a “PLAY AGAIN?” screen will appear. Select “YES” or press the letter Y if you would like to play the game again. To play another game, select “NO” or press the letter N to exit the game.



Time Limit

For most games, you have one minute to answer each question.

Language

The **B-Book™ Learning Laptop** has 2 playing modes: English or Spanish activities. Press the  button to switch between Spanish or English activities.





Chapter 4

Useful Features and Controls

The Keyboard

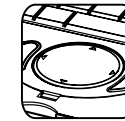
Your **B-Book™ Learning Laptop** features a fully functional computer keyboard.

The Arrow Keys



Use the arrow keys     to make a selection or to navigate in the games.

Directional Cursor Pad


The **B-Book™ Learning Laptop** comes with a directional cursor pad below the keyboard. The pad can be pushed up, down, left or right to move the highlight on screen for selection and navigation of the games. To submit an answer, you can also press one of the submit buttons near the directional cursor pad.




Settings

Press  to adjust the brightness on the screen and sound level on the laptop. The choices are High, Medium and Low. Use the arrow keys to select the choices and press  to confirm.


Demo

Press  to see a demonstration of some of the exciting features and games in the **B-Book™ Learning Laptop**.


Help

Press the  button if you require extra hints to a question. Using this function will reduce the total score for the current question. Not all games have this function.


Repeat

Press the  button to repeat a question or an instruction.





ESC

Press  to exit the game and return to the previous menu.


Backlight Button

Press the  button to cycle through the 3 states of the LCD backlight: Bright, Dim and Off. The LCD backlight is off by default.

Shape Button

You can use the     buttons in Game 18 Shape Race to submit your answer.

Answer Button

Press the  button to reveal the correct answer to a question. Think carefully before you use this button as no points will be awarded for that question.






Chapter 5

Activities

Word




(01) Picture N' Learn

Learn the spelling and pronunciation on a selection of vocabulary.

1. From the topic selection screen, use the   arrow keys to choose from one of the five different topics: Animal, Transportation, Clothing and Accessories, Occupation, Body Parts and Movement.
2. Press the  button to confirm your topic choice.
3. An animation of a word from the selected topic will be played, followed by the spelling and pronunciation of the word.
4. Use the   arrow keys to view another vocabulary.

(02) Word Seek

Match the correct word with the animation.

1. An animation of a word appears on screen.
2. Next, three possible answers are given.
3. Use the   arrow keys to select the correct word that matches the animation and press  to confirm your choice.
4. You can also press the numbers 1-3 to give the answer.

(03) Mix 'em Up!

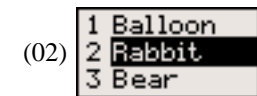
Rearrange the letters to spell the word correctly.

1. An animation of a word appears on screen.
2. Next, the word appears with the letters all mixed up.
3. Type the correct spelling in the spaces using the letter keys.

(04) Puppy Chase

Type the word quickly to stop the puppy from getting away.

1. Type the word on the bottom of the screen.
2. To stop the puppy from running off with your shoe, finish typing the word before it reaches the other side of the screen.



(05) Letter Maze

Find the word in the maze.

1. After the animation of a word, a grid of letters is displayed.
2. The first letter in the word will flash. Use the arrow keys to move the flashing highlight through the grid to spell out the word correctly.

**(06) Spelling Queen**

Spell out the animated word.

1. An animation of a word is displayed and you are asked to spell the word.
2. Type the word into the spaces using the letter keys.



**(07) Flower Power**

Guess the hidden word to help the flower grow!

1. Guess the hidden word by typing in letters.
2. If your chosen letter is not in the word, the letter will appear at the bottom of the screen.
3. You have 10 chances to guess the correct letters.
4. When you correctly guess the final letter, the flower will bloom.

**Math****(08) Awesome Addition**



Complete the equation.

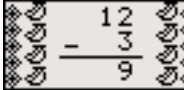
1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.



(09) Fab Subtraction






Complete the equation.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(09) 

(10) Operation Math



Select the correct operation sign for the equation.

1. Using the   arrow keys, choose an operation sign and press the  button to complete the equation.
2. You can also press the   signs on the keyboard to answer.

(10) 

(11) Multiplication Madness



Complete the equation.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(11) 

(12) Division Diva

Complete the equation.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. The answer is submitted from left to right by default. You can use the   arrow keys to change the direction of entry.

(12) 

(13) More or Less

Find the equation with the larger and smaller value.

1. Listen to the instruction prompt and find the equation with either the larger or smaller value.

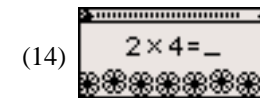
(13) 

2. Select the equation with the   arrow keys and submit the answer with the  button.

(14) Speed Sums

Answer as many questions as you can before the time runs out.

1. Work out the answer to the equation and type it in using the number keys.
2. You will only have one attempt to answer each question.
3. Try to answer as many questions as you can within one minute. Think fast!



Memory

(15) Dolphin Daze


Remember the number sequence on the jumping dolphins.

1. Dolphins with numbers on their shirts leap out of the water one at a time.
2. Remember the sequence of numbers and type it in the spaces provided.



(16) Double Trouble

Remember the matching pairs in a grid.

1. A grid of objects is displayed for a short while and then covered with tiles.
2. Use the arrow keys to select a tile and press  to uncover the objects one pair at a time.
3. When you uncover the second to last pair, the final pair will be revealed automatically.






(17) Memory Lane

A sequence of animated vocabulary will be played. Select one of the words according to the order asked.

1. A number of animated words are shown on the screen in a random order. Try to remember the order.



2. Listen carefully to the instruction prompt that tells you to select one of the words depending on when it appeared.
3. Select the word with the   arrow keys and press  to answer.

(18) Shape Race

Remember the order in which the shapes arrive.

1. Three shapes race across the screen.
2. Key in the order of when the shapes arrive across the screen using the correct shape buttons.



(19) Memory Dance




Remember the sequence of dance steps and repeat it.

1. A sequence of dance steps is shown. Repeat each step by pressing the arrow key that corresponds to the step.
2. If correct, the dance pattern will be repeated and an extra step will be added to the end.
3. Try to remember the dance pattern and repeat it as it is built up one step at a time.



(20) Hide N' Seek

Remember which cat has the jewelry.

1. 3 cats run across the screen. One of them has a tiara and a necklace.
2. Remember which one has the jewelry, before she hides them and the cats shuffle around.
3. Use the   arrow keys to select the correct cat and press  to answer.



Logic

(21) Shopping Blitz

Select the shortest path to pick up all the clothing items.

1. Pick up all the clothing items without repeating your step or hitting the hangers.
2. Use the arrow keys to move.



(22) Cheer Up!

Fill in the missing number in the sequence.

1. A row of cheerleaders appear on screen. All but one has numbers on their shirts.
2. The numbers form a logical sequence.
3. Work out the missing number and type it in using the number keys.



(23) The Next Trend

Select the letter, number or shape that fits into the missing space.

1. Work out which letter, number or shape is missing on the top row. The letters, numbers or shapes are in a logical sequence.
2. Use the arrow keys to select from 4 possible answer choices on the bottom row.
3. Press the button to submit your choice.



(24) One of a Kind Find

Pick the clothing item that looks different from the rest.



1. Three clothing items appear on the screen.
2. One of them is slightly different from the others.
3. Work out which one it is and select it with the arrow keys. Press the button to submit your choice.



Games

(25) Dazzlin' Surprise

Break the block to reveal a hidden picture.

1. Move the paddle on the bottom of the screen to guide the bouncing ball.
2. Use the   arrow keys to control the direction of the paddle.
3. When all the blocks are cleared, a secret picture will be revealed.



(26) River Hop

Help the puppy cross the river using the moving logs.

1. Use the arrow keys to guide the puppy across the river.
2. Try to jump onto the log and avoid falling into the lake.



(27) Caterpillar Craze

Direct the caterpillar to its food without hitting itself or the walls.




1. Control the caterpillar with the arrow keys to pick up the food.
2. Do not hit the walls or the tail of the caterpillar.



Music

(28) Catch the Beat

Catch the rhythm of a melody and add your beat to the song!





1. Select a rhythm style with the   arrow keys and press  to start the song.
2. Two tracks start to scroll from right to left.



3. Press the corresponding letters- H: Hi Hat, C: Cymbal when they reach the middle of the line and catch the beat!

(29) Melody Groove


Choose a melody to listen to and make Barbie® dance.

1. Press the   arrow button to choose a melody.
2. When the melody is playing, you can make Barbie® dance by pressing the number keys, letter keys, arrow keys,   keys and shape keys.



(30) Rock Out

Have fun and compose a melody, record it and play it back.

1. Use the letter keys corresponding to the notes on the screen to play your melody.
2. Press the  button to playback your song.



Chapter 6

Troubleshooting

Developing learning products is a responsibility that we at Oregon Scientific take very seriously. We make every effort to ensure the accuracy and appropriateness of the information which forms the value of our products. However, errors can sometimes occur. It is important for you to know that we stand behind our products and we encourage you to call our Consumer Services Department with any problems and/or suggestions that you might have. Our service representative will be happy to help you.

Before contacting an authorized service representative at 1-800-853-8883, carry out the following simple checks. It may save you the time of an unnecessary service call.

No display

Are the batteries installed properly?
Do the batteries need replacing?

Black-out screen or abnormal display

Disconnect the power supply by removing batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction.

To reset, remove batteries or disconnecting the adaptor for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

Conforms to safety requirements of ASTM F963, EN71 Parts 1,2 and 3 and EN50088.

In an effort to continually improve our products, the actual screen display on the product may differ slightly from the diagrams shown.

Oregon Scientific, Inc.

19861 SW 95th Avenue
Tualatin, OR 97062, USA
Hotline: 1-800-853-8883

Warning:

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio TV technician for help.
- "This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003."
- "Cet appareil numérique de la class B est conforme à la norme NMB-003 du Canada"
- It may contain small parts due to abuse and/or damage to the unit.
- Not suitable for children under 3 years"

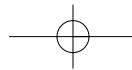
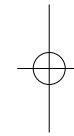
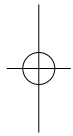
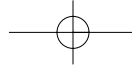


DISPOSAL

Do not dispose this product as unsorted municipal waste.
Collection of such waste separately for special treatment is necessary.

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

P/N: 086L004342-018



Barbie™

A partir de los 5 años

B-Book™

Learning Laptop
Computadora de Aprendizaje



Este producto no tiene acceso a INTERNET ni capacidad para el almacenamiento de datos.



Queridos Padres,

Muchas gracias por la confianza mostrada en nuestro producto. **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** viene repleto de juegos divertidos y educativos que contribuyen al desarrollo de sus niños. Este portátil educativo cubre las áreas de vocabulario, memoria, lógica, matemáticas y música. **Barbie™ B-Book™ Learning Laptop** permite a los niños un primer contacto en el manejo de las computadoras, al mismo tiempo que les ayuda a fortalecer su creatividad y su hábito autodidacta.

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

The Barbie.com logo, with "Barbie" in a stylized script font and ".com" in a simple sans-serif font below it.

Índice de Contenidos

Capítulo 1	1	41 Multiplicaciones	11
Acerca de Barbie™ B-Book™ Learning Laptop		42 Divisiones	12
Capítulo 2	3	43 Más o Menos	12
Iniciando la Unidad		44 Cálculos Rápidos	12
Capítulo 3	4	Memoria	13
Reglas de Juego y Modo de Selección		45 Delfines Saltarines	13
Capítulo 4	6	46 Problema Doble	13
Controles y Utilidades		47 Memorias Animadas	14
Capítulo 5	7	48 Carrera de Figuras	14
Actividades	7	49 Pasos de Baile	14
Vocabulario	7	50 El Gato Travieso	15
31 Mira y Aprende	7	Lógica	15
32 Palabras Animadas	8	51 Recoge las Prendas	15
33 Ordena las Letras	8	52 Número Lógico	16
34 Agarra al Perrito	9	53 Cadena Incompleta	16
35 Sopa de Letras	9	54 La Impostora	16
36 Deletrea	9	Juegos	17
37 Riega la Flor	10	55 Rompe los Ladrillos	17
Matemáticas	10	56 Cruza el Río	17
38 Sumas Divertidas	10	57 El Gusano Glotón	17
39 Restas Siniestras	10	Música	18
40 Señala la Operación	11	58 Toca al Compás	18
		59 Disco Barbie®	18
		60 La Compositora	18
		Capítulo 6	19
		Problemas Frecuentes	

Capítulo 1

Acerca de Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Características

30 Actividades educativas:

- Vocabulario
- Matemáticas
- Memoria
- Lógica
- Juegos
- Música

Multimedia

- Animaciones y sonidos digitales

Pantalla

- Pantalla LCD
- Apagado automático

Interfaz

- Teclado QWERTY
- Teclado numérico

Audio

- Voz de Barbie®

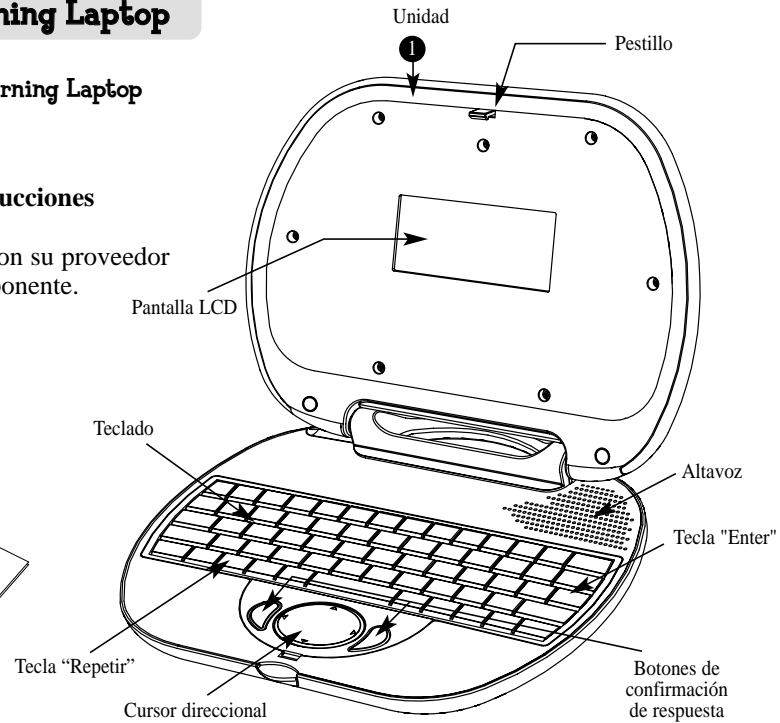
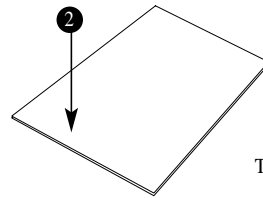
Barbie™ B-Book™ Learning Laptop incluye lo siguiente:

1 - Unidad Portátil

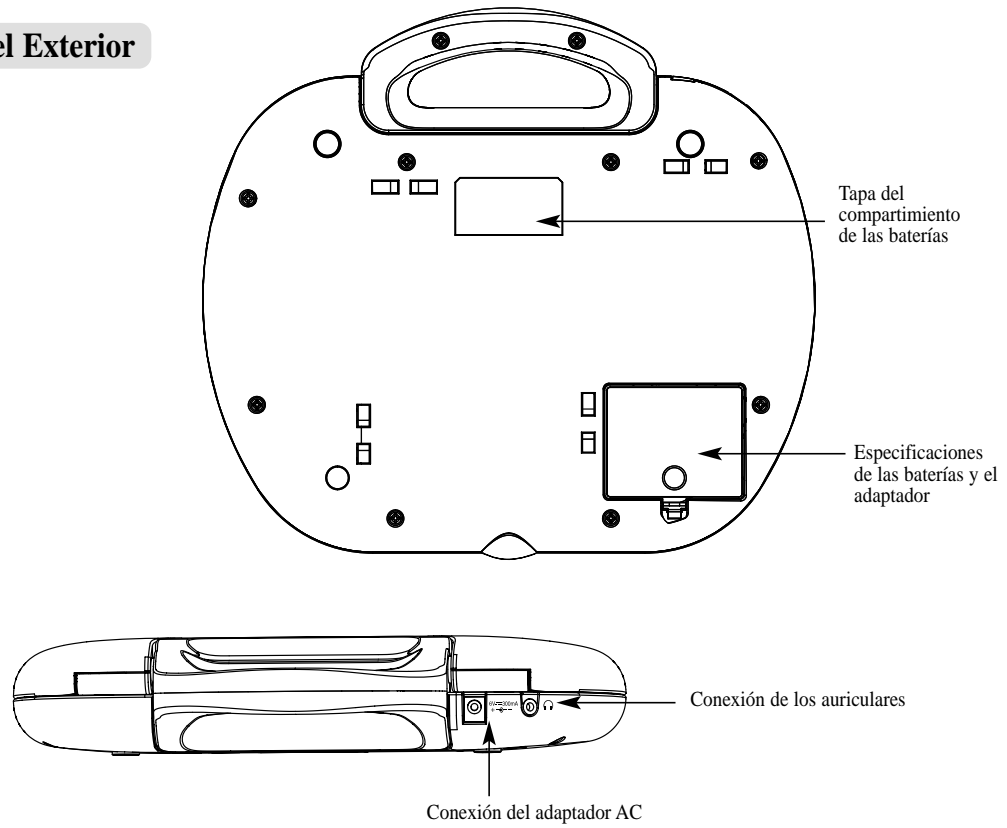
2 - Manual de Instrucciones

Por favor, consulte con su proveedor si faltara algún componente.

Manual de instrucciones



Detalles del Exterior



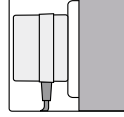
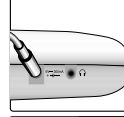
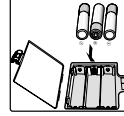
Capítulo 2

Iniciando la Unidad

Barbie™ B-Book™ Learning Laptop funciona con 3 baterías tipo “AA” o un adaptador DC de 6V.

Instalación de las baterías

1. Asegúrese de que la unidad está apagada.
2. Abra la tapa del compartimiento de las baterías usando un destornillador de estrella.
3. Coloque 3 baterías tipo “AA” (Observe la orientación de los polos).
4. Atornille la tapa.



Conexión del Adaptador

1. Por favor, apague la unidad antes de enchufar el adaptador, para evitar posibles daños en la misma.
2. Inserte el cable del adaptador en la Conexión del Adaptador (tipo positivo-centro) en la parte trasera de la unidad.
3. Enchufe el adaptador al terminal de corriente.

Advertencia

- No mezcle baterías diferentes ni nuevas con usadas.
- Use únicamente baterías del mismo tipo, o equivalentes, a las recomendadas.
- Recambie todas las baterías de una vez.
- Retire las baterías de la unidad si no va a ser utilizada por un largo periodo de tiempo.
- No arroje las baterías al fuego.
- No recargue baterías no-recargables.
- Las baterías recargables deben ser retiradas de la unidad antes de ser recargadas.
- Las baterías recargables deben ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las baterías gastadas de la unidad.
- No provoque un cortocircuito en el terminal de la corriente.

Advertencia

- La unidad no debe estar conectada a un suministro de corriente mayor a 6V.
- Use únicamente el adaptador recomendado.
- El adaptador no es un juguete.
- No cortocircuite el terminal de corriente.
- Aquellos juguetes sujetos al uso de líquidos para su limpieza deben estar desconectados del suministro de corriente antes de ser limpiados.

Limpieza y Mantenimiento

- Para asegurar la larga vida del producto, siga estos consejos:
- Examine regularmente la unidad y busque por posibles daños en el cable, el enchufe, la carcasa y otras partes. En caso de daños, la unidad no debe ser usada hasta que haya sido reparada.
- Desconecte la unidad antes limpiarla. Limpie el exterior de la unidad con un trapo seco.
- No humedezca la unidad.
- La unidad no debe ser desmontada.
- No esponga la unidad a la luz directa del Sol o a altas temperaturas.
- No deje la unidad en algún lugar del coche donde pueda estar expuesta a la luz del Sol.
- No forcejee la unidad con dureza ni la someta fuertes golpes.

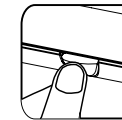
Iniciando Barbie™ B-Book™ Learning Laptop

Para abrir la unidad, pulse el botón del pestillo situado en la parte frontal.

Para encender la unidad, pulse la tecla **On/Off** situada en la esquina inferior izquierda del teclado. Cuando acabe una sesión de juego, recuerde apagar la unidad pulsando el mismo botón.

Apagado Automático

Tras cinco minutos de inactividad, la unidad mostrará un mensaje de despedida y se apagará automáticamente.



Pulse la tecla "On/Off"

Capítulo 3




Reglas de Juego y Modo de Selección

Selección del Juego




B-Book™ Learning Laptop: Laptop tiene 6 categorías: Vocabulario, Matemáticas, Memoria, Lógica, Juegos y Música.




El menú de selección de categorías irá mostrando una categoría cada 5 segundos.

Pulse  para seleccionar la categoría que desee. También puede usar las teclas   para cambiar de categoría manualmente.

Todos los juegos de cada categoría están incluidos en el menú de selección de juegos.

Pulse las teclas   para seleccionar un juego y pulse  a continuación para empezar a jugar.

También puede elegir directamente el juego que desee pulsando la tecla  e introduciendo el número de la actividad, que encontrará justo debajo de la pantalla al lado del nombre de la actividad.



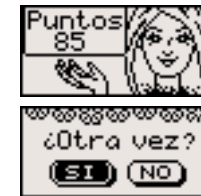
Intentos

La mayoría de las actividades ofrecen tres intentos por pregunta. La respuesta será mostrada después de tres intentos fallidos. La pregunta será repetida pasados treinta segundos de inactividad.

Niveles

Algunas actividades tienen varios niveles. La jugadora pasará al siguiente nivel, si consigue una puntuación igual o superior a 80 puntos; permanecerá en el mismo nivel si su puntuación está entre 50 y 79 puntos; y volverá al nivel anterior si consigue menos de 50 puntos.


Una vez superados todos los niveles o todas las cuestiones de una actividad, la pantalla muestra “¿Otra vez? SI, NO”. La jugadora puede seleccionar “SI” para repetir la actividad o “NO” para volver al menú de selección de juegos.



Límite de Tiempo

En la mayoría de los juegos, la jugadora dispondrá de un minuto para responder a cada pregunta.

Idioma

Todas las actividades de **B-Book™ Learning Laptop** pueden jugarse tanto en inglés como en español. Pulse la tecla  para cambiar a inglés o español.





Capítulo 4

Controles y Utilidades

Teclado

B-Book™ Learning Laptop incorpora todas las funciones de un teclado real.

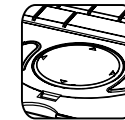
Cursores Flecha

Pulse las flechas     para seleccionar una respuesta o navegar por el menú u opciones del juego.


Cursor Direccional


B-Book™ Learning Laptop viene con un cursor direccional situado debajo del teclado. El cursor le permite moverse en cuatro direcciones, bien sea para seleccionar una respuesta o bien para navegar por el menú u opciones del juego.

También puede pulsar uno de los botones a cada lado del cursor direccional para introducir su respuesta.




Configuración


Pulse la tecla  para ajustar el volumen del juego o el contraste de la pantalla. Puede elegir entre alto, medio o bajo.

Pulse las flechas o el cursor direccional para elegir la opción y pulse la tecla  para confirmar la configuración.


Demo

Pulse la tecla  para ver una introducción de las actividades y juegos incluidos en **B-Book™ Learning Laptop**.


Ayuda

Pulse la tecla  para recibir pistas. Cada vez que haga uso de esta función la puntuación obtenida en cada pregunta se verá reducida en 1 punto.


Repetir

Pulse la tecla  para repetir la pregunta o las instrucciones de juego.





ESC

Pulse la tecla  para salir de una actividad y volver al menú anterior.


Luz de Fondo

Pulse la tecla  para elegir la intensidad de luz de la pantalla, que puede ser configurada en modo brillante, tenue o sin luz.

Teclas de Figuras

Utilice las teclas     para introducir la respuesta en la actividad 18: "Carrera de Figuras".

Respuesta

Pulse la tecla  para conocer la respuesta, pero tenga en cuenta que no obtendrá ninguna puntuación al hacer uso de esta función.

Capítulo 5

Actividades







Vocabulario

(31) Mira y Aprende

Aprende a relacionar las palabras y su pronunciación con los objetos o acciones correspondientes.




(31)

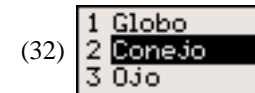


1. Use las flechas   o el cursor direccional para elegir entre estos tópicos: “Animales”, “Transporte”, “Ropa y accesorios”, “Ocupaciones” o “Partes del Cuerpo y Movimientos”.
2. Confirme la categoría elegida pulsando  o uno de los botones a cada lado del cursor direccional.
3. La pantalla mostrará una animación seguida de su palabra y pronunciación correspondientes.
4. Pulse las flechas   o el cursor direccional para ver la animación siguiente.
5. Una vez se hayan mostrado todos los objetos y/o acciones incluidos en un tópico, la pantalla volverá al menú anterior. La jugadora también puede pulsar la tecla  para volver al menú de tópicos en cualquier momento.

(32) Palabras Animadas

Elija la palabra que corresponda a la animación mostrada.

1. La pantalla muestra una animación seguida de tres palabras, de las cuales sólo una de ellas la define correctamente.
2. Pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional para seleccionar una palabra.
3. Pulse , o uno de los botones a ambos lados del cursor direccional, para confirmar la opción seleccionada y conocer el resultado.



(33) Ordena las Letras

Ordene las letras para deletrear la palabra correctamente.

1. La pantalla muestra una animación, seguida de la palabra con las letras desordenadas y unos espacios en blanco en la parte inferior de la pantalla.
2. Busque en el teclado las letras que aparecen en la pantalla, y pulse sobre las teclas correspondientes para rellenar los espacios vacíos y colocar las letras en el orden correcto.
3. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para responder a la pregunta.







(34) Agarra al Perrito

Teclea todas las letras de la palabra antes de que el perrito se escape.

1. La pantalla muestra un perrito corriendo hacia el otro lado de la pantalla y una palabra en la parte inferior.
2. Con ayuda del teclado, deleetree la palabra pulsando todas sus letras en el orden correcto antes de que el perrito llegue al otro extremo de la pantalla.

**(35) Sopa de Letras**

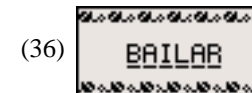
Descubra la palabra escondida en la sopa de letras

1. La pantalla muestra una animación seguida de un conjunto de letras revueltas entre las que se esconde la palabra que corresponde a la animación mostrada. La primera letra de la palabra aparece resaltada en la pantalla.
2. Use las flechas     o el cursor direccional para seleccionar la siguiente letra de la palabra escondida.
3. El resultado será mostrado automáticamente una vez completada la palabra correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para completar la palabra.

**(36) Deleetrea**

Escriba la palabra que corresponde a la animación.

1. La pantalla muestra una animación seguida de unos espacios vacíos.
2. Para escribir la palabra, pulse las letras del teclado y rellene los espacios.
3. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para escribir la palabra.





(37) Riega la Flor

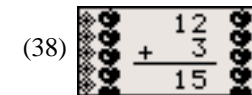
¡Adivine la palabra oculta para para que la planta florezca!

1. En la parte superior de la pantalla, se muestra una planta pequeña y en la parte inferior unos espacios vacíos.
2. Para descubrir la palabra oculta, pulse las letras del teclado.
3. Las letras que formen parte de la palabra oculta irán reemplazando los espacios vacíos y regando la planta para que crezca. Asimismo, aquellas letras que no formen parte de la palabra oculta se irán acumulando en la parte inferior de la pantalla hasta que, o bien la jugadora acumule demasiadas palabras y falle el intento, o bien adivine todas las letras de la palabra oculta y haga florecer a la planta.

**Matemáticas****(38) Sumas Divertidas**

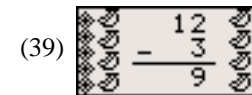
Resuelva la suma.



1. La pantalla muestra una suma de números naturales.
2. Pulse los números del teclado para introducir el resultado de la suma.
3. Si desea introducir los números en un orden diferente, pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para resolver la suma.

**(39) Restas Siniestras**

Resuelva la resta.






1. La pantalla muestra una resta de números naturales.
2. Pulse los números del teclado para introducir el resultado de la resta.



3. Si desea introducir los números en un orden diferente, pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para resolver la resta.

(40) Señala la Operación



Seleccione el signo correcto de la operación.

1. La pantalla muestra una operación y los signos de sumar y restar en la parte superior de la pantalla.
2. Pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional para seleccionar el signo de la operación.
3. Pulse , o uno de los botones a ambos lados del cursor direccional, para confirmar la opción elegida y ver el resultado.
4. También puede pulsar directamente los signos del teclado  o .



(41) Multiplicaciones



Resuelva la multiplicación.

1. La pantalla muestra una multiplicación de números naturales.
2. Pulse los números del teclado para introducir el resultado de la multiplicación.
3. Si desea introducir los números en un orden diferente, pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para resolver la multiplicación.






(42) Divisiones

Resuelva la división.

1. La pantalla muestra una división de números naturales.
2. Pulse los números del teclado para introducir el resultado de la división.
3. Si desea introducir los números en un orden diferente, pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para resolver la división.

**(43) Más o Menos**

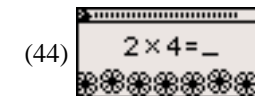
Seleccione la pesa con un mayor o menor valor.

1. La pantalla muestra dos pesas con un número u operación en cada una.
2. En cada pregunta se le pide a la jugadora que seleccione aquella pesa de mayor o menor valor.
3. Pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional para seleccionar la pesa.
4. Pulse , o uno de los botones a ambos lados del cursor direccional, para confirmar la opción elegida.
5. El jugador solo dispone de un intento para responder a la pregunta, tras el cual será mostrada la puntuación obtenida.

**(44) Cálculos Rápidos**

Resuelva tantas operaciones como pueda antes de que se acabe el tiempo.

1. Use el teclado numérico para introducir el resultado de cada operación.
2. La jugadora solo dispondrá de un intento para introducir el resultado, tras el cual será mostrada una nueva operación.
3. La jugadora tiene un minuto para resolver tantas operaciones como le sea posible.



Memoria

(45) Delfines Saltarines






Memorice los números y el orden en el que aparecen.

1. La pantalla muestra, uno a uno, una serie de delfines con un número al costado, seguidos de otra pantalla que muestra tres espacios vacíos.
2. Usando el teclado numérico, pulse los números en el mismo orden en el que fueron mostrados.
3. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez rellenados todos los espacios correctamente o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para responder a la pregunta.



(46) Problema Doble




Encuentre las parejas de figuras.

1. La pantalla muestra parejas de figuras dispersas en un tablero durante unos segundos antes de ser ocultadas.
2. Pulse las flechas del teclado     o el cursor direccional para moverse por el tablero y seleccionar una casilla.
3. Pulse , o uno de los botones a ambos lados del cursor direccional, para descubrir la figura oculta en la casilla.
4. Vuelva a repetir los mismos pasos para descubrir la figura oculta en otra casilla.
5. Si las figuras son iguales, es decir que componen una pareja, ambas quedarán destapadas. Si por el contrario las figuras son diferentes, ambas volverán a quedar ocultas.
6. La última pareja de figuras que quede por descubrir será mostrada de manera automática.
7. La puntuación obtenida aparecerá en la pantalla una vez descubiertas todas las figuras o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para resolver el tablero.





(47) Memorias Animadas

Seleccione la palabra que corresponda a la animación visualizada en el orden señalado.

1. La pantalla muestra una serie de animaciones en un orden determinado, seguida de otra pantalla que muestra una lista de palabras.
2. La jugadora debe elegir la palabra que corresponde a la animación mostrada en el orden señalado.
3. Pulse las flechas del teclado   para seleccionar una palabra.
4. Pulse  para confirmar la opción seleccionada.
5. La puntuación obtenida será mostrada una vez elegida la palabra correcta o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para responder a la pregunta correctamente.

**(48) Carrera de Figuras**

Seleccione las figuras en el orden de llegada.

1. En la pantalla aparecen 3 figuras corriendo de un lado a otro de la pantalla, seguida de otra pantalla que muestra tres casillas vacías que representan un podio.
2. Usando el teclado, pulse sobre las figuras que participaron en la carrera y en el mismo orden en el que fueron llegando.
3. Pulse las flechas del teclado   o el cursor direccional para moverse por las diferentes casillas del podio.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez introducidas las 3 figuras o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para responder a la pregunta correctamente.

**(49) Pasos de Baile**

Memorice los pasos de baile y repítalos.

1. Barbie® aparece en la pantalla mostrando unos pasos de baile.



2. A cada paso de baile le corresponde una flecha direccional que viene mostrada en la parte superior derecha de la pantalla.
3. Pulse las flechas del teclado ◀ ▶ ▼ ▲ o el cursor direccional para repetir los pasos de baile en el mismo orden.
4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez repetidos todos los pasos de baile o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para llevar a cabo los pasos correctos.

(50) El Gato Travieso

Seleccione al gato que esconde las joyas.

1. Tres gatos aparecen en la pantalla. Uno de ellos lleva consigo unas joyas que son mostradas brevemente antes de ser ocultadas.
2. Los gatos cambian sus posiciones varias veces, tras lo cual la jugadora debe adivinar cuál de ellos esconde las joyas.
3. Pulse las flechas ◀ ▶ o el cursor direccional para seleccionar un gato.
4. Pulse ◀ Enter ▶, o los botones a cada lado del cursor direccional, para confirmar su elección.
5. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez seleccionado el gato que esconde las joyas o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para acertar la respuesta.



Lógica

(51) Recoge las Prendas

Recoja todas las prendas sin dar un paso atrás.

1. La pantalla muestra un cuadro lleno de prendas y algunos obstáculos.
2. Barbie® se encuentra en las huellas intermitentes.
3. Pulse las flechas ◀ ▶ ▲ ▼ o el cursor direccional para recoger las prendas. Trate de recoger todas las prendas sin volver sobre sus pasos ni tocar los obstáculos.



4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez recogidas todas las prendas o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para completar el juego.

(52) Número Lógico

Introduzca el número que falta y complete la serie.

1. La pantalla muestra una serie a la que le falta un número. La serie sigue una lógica matemática que el jugador debe adivinar para saber cuál es el número que la completa.
2. Use el teclado numérico para introducir el número que falta en los espacios vacíos. Si el número que falta es mayor que nueve, el jugador deberá introducir primero las decenas, a la izquierda, y después las unidades, a la derecha.
3. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez introducido el número correcto o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para completar la serie.



(53) Cadena Incompleta

Introduzca el número, letra o figura que complete la serie.

1. La pantalla muestra una serie lógica a la que le falta un símbolo para ser completada. Use el teclado para introducir en los espacios vacíos el número, letra o figura que falta.
2. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez introducido el símbolo correcto o cuando la jugadora haya agotado los tres intentos para completar la serie.



(54) La Impostora

Seleccione la prenda que es diferente a las otras dos.

1. La pantalla muestra tres prendas: dos de ellas son idénticas y una tercera presenta una pequeña diferencia con respecto a las otras dos.
2. Pulse las flechas del teclado o el cursor direccional para seleccionar la prenda que es diferente a las otras.
3. Pulse , o uno de los botones a ambos lados del cursor direccional, para confirmar la opción elegida.





4. La puntuación obtenida será mostrada automáticamente una vez seleccionada la prenda o cuando el jugador haya agotado todos los intentos.

Juegos

(55) Rompe los Ladrillos





Rompa los ladrillos y descubra la imagen oculta.

1. La pantalla muestra una pared de ladrillos en la parte superior de la pantalla. El jugador es la barra en la parte inferior de la pantalla. Una pelota empezará a moverse por toda la pantalla destruyendo todos los ladrillos con los que choque.
2. Utilice las flechas del teclado   o el cursor direccional para mover la barra y retornar así la pelota hacia los ladrillos, evitando que la pelota se escape por el fondo de la pantalla.
3. El jugador gana la partida cuando todos los ladrillos sean destruidos por la pelota y la imagen quede destapada.



(56) Cruza el Río

Ayude a la rana a saltar sobre los troncos y llegar a la otra orilla del río.

1. La imagen muestra un río con troncos que siguen la corriente del río. La cruz en la orilla inferior representa a la rana, mientras que el objeto en la orilla opuesta representa el lugar de llegada.
2. Utilice las flechas del teclado     o el cursor direccional para saltar sobre los troncos, cruzar el río y alcanzar el lugar de llegada.







(57) El Gusano Glotón

Guíe al gusano hacia su comida.

1. La pantalla muestra un gusano, unos obstáculos y un trozo de comida que viene representada por una cruz.






2. Pulse las flechas     o el cursor direccional para guiar al gusano hacia la cruz, evitando tocar los obstáculos o los bordes de la pantalla.

Música

(58) Toca al Compás




Toque los instrumentos al compás de la melodía.

1. La pantalla muestra una categoría de ritmos musicales.
2. Pulse las flechas   o el cursor direccional para elegir un ritmo y pulse , o los botones a cada lado del cursor direccional, para confirmar su elección.
3. Una vez elegido el ritmo musical, la jugadora deberá pulsar las letras H o C, según vayan pasando por la línea media de la pantalla.
4. El marcador en la parte superior de la pantalla irá aumentando cada vez que la jugadora pulse las teclas al compás de la música, o lo que es lo mismo, cuando pasen por la línea media.



(59) Disco Barbie®

¡Elija una melodía y ayude a Barbie® a bailar al ritmo de la música!

1. La pantalla muestra una categoría de diez melodías.
2. Pulse las flechas   o el cursor direccional para elegir una melodía y pulse , o los botones a cada lado del cursor direccional, para confirmar su elección.
3. En la siguiente pantalla, pulse las teclas para hacer bailar a Barbie® mientras escucha la melodía.



(60) La Compositora

¡Aprenda a tocar el piano y componga sus propias melodías!

1. La pantalla muestra las teclas de un piano.
2. Pulse las letras del teclado de la "A" a la "L" para componer su melodía.
3. La pantalla irá mostrando las notas musicales de cada tecla a medida que la jugadora compone la melodía.
4. Para escuchar la composición musical, pulse el botón repetir.



Capítulo 6

Problemas Frecuentes

El desarrollo de productos para el apoyo educacional es una responsabilidad que Oregon Scientific toma con mucha seriedad. Parte de este empeño consiste en procurar una información coherente con las características y funciones de nuestros productos. Sin embargo, algunas veces se producen errores. Por ello, le animamos a que contacte con nuestro Departamento de Atención al Cliente para advertirnos de algún problema que pueda presentar el producto o proporcionarnos algunas sugerencias.

Antes de llamar al número de atención al cliente 1-800-853-8883, compruebe lo siguiente:

Pantalla en blanco

¿Están las baterías o el adaptador conectados?

¿Necesita cambiar las baterías?

La pantalla permanece en negro o muestra extrañas figuras

Retire las baterías durante unos 10 segundos antes de volverlas a instalar.

En un ambiente propenso a descargas estáticas, la unidad puede funcionar incorrectamente.

Para reajustarla, quite las baterías o desconecte el adaptador por lo menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación otra vez.

Se ajusta a los requisitos de seguridad ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 y 3 y EN50088.

Dado nuestro esfuerzo continuo por mejorar nuestros productos, los gráficos de la pantalla pueden diferir ligeramente con respecto a los mostrados en el manual de instrucciones o embalaje.

Oregon Scientific, Inc.

19861 SW 95th Avenue

Tualatin, OR 97062, USA

Hotline: 1-800-853-8883

Advertencia:

Cambios o modificaciones a la unidad que no sean expresamente aprobados por la parte responsable de su cumplimiento, pueden anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

NOTA:

Este equipo ha sido examinado y se ha encontrado que cumple con los límites exigidos para aparatos de Clase B, según lo estipulado en las Reglas del FCC. Estos límites están diseñados para suministrar suficiente protección contra interferencias dañinas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa, y puede irradiar energía en forma de radiofrecuencia. Si no es instalado siguiendo las instrucciones, puede causar interferencias dañinas a aparatos de radiocomunicación. De todas maneras, no existe ninguna garantía de que no se produzcan interferencias en ciertas instalaciones. Si este equipo causa interferencias a la recepción de señales de radio o televisión, las cuales pueden ser detectadas prentiendo y apagando el sistema intermitentemente, rogamos al cliente que intente corregir las interferencias siguiendo estos consejos:

- Reoriente la antena del receptor o colóquela en otra posición.
- Aumente la distancia entre el aparato y el receptor.
- Conecte el equipo a un terminal de corriente diferente a el del receptor.
- Consulte con su proveedor o con un técnico especializado.

“Este aparato digital de Clase B cumple con ICES-003 canadiense.”

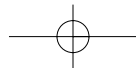
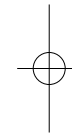
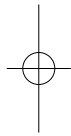
“ Cet appareil numérique de la class B est conforme à la norme NMB-003 du Canada”

“Puede que contenga piezas sueltas debido a daños o abusos a la unidad.

-Este producto no es recomendado para menores de 3 años.”

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.



Free Manuals Download Website

<http://myh66.com>

<http://usermanuals.us>

<http://www.somanuals.com>

<http://www.4manuals.cc>

<http://www.manual-lib.com>

<http://www.404manual.com>

<http://www.luxmanual.com>

<http://aubethermostatmanual.com>

Golf course search by state

<http://golfingnear.com>

Email search by domain

<http://emailbydomain.com>

Auto manuals search

<http://auto.somanuals.com>

TV manuals search

<http://tv.somanuals.com>