

Disney Light & Learn®

Para 1 o más jugadores

NOTA PARA LOS PADRES

Las 10 tarjetas impresas en ambos lados están codificadas por colores para indicar su dificultad. Los ejercicios de las tarjetas de color beige son más fáciles que los ejercicios de las tarjetas de color amarillo. En cada tarjeta se debe buscar la letra "E" que significa fácil o la letra "C" que significa desafiante.

Juegue primero con las tarjetas de color beige, mientras su hijo aprende a manejar la sonda. Una vez que su hijo ha entendido cómo se forma una combinación, pase a los ejercicios más desafiantes de las tarjetas de color amarillo.

OBJETIVO

Encender la señal de "Mickey Mouse" adivinando la respuesta correcta.

CONTENIDO

- 10 tarjetas de aprendizaje impresas en ambos lados
- 1 sonda "Mickey Mouse"
- 1 portapila/sonda
- 1 base de cartón
- 1 plaqueta de circuito

PREPARACION DEL JUEGO

1. Tome las tarjetas de aprendizaje y separe cada tarjeta a lo largo de las líneas de puntos. Perfore cuidadosamente todos los círculos de cartón que queden en los orificios de las tarjetas.
2. Levante y retire la base de cartón de la caja. Perfore cuidadosamente todos los círculos de cartón que queden en los orificios, y deje la base a un lado.
3. Retire la sonda "Mickey Mouse" de la bolsa de plástico y colóquela a un lado.
4. Pliegue el portapila/sonda siguiendo las líneas punteadas como se indica en la Figura 1. Luego inserte el portapila/sonda en los espacios provistos en la plaqueta de circuito, en la forma indicada en la Figura 2. Este elemento facilitará la inserción de las pilas y permitirá guardar la sonda "Mickey Mouse" cuando no se la utilice.
5. Coloque 2 pilas celulares "C" (no incluidas) en el portapila, como se indica en la Figura 2. Se recomienda utilizar pilas alcalinas para ob-

FIGURA 1: Pliegue el portapila/sonda.

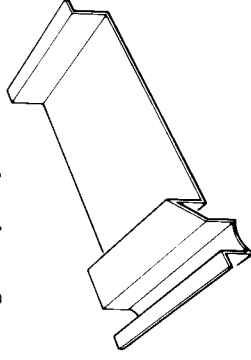
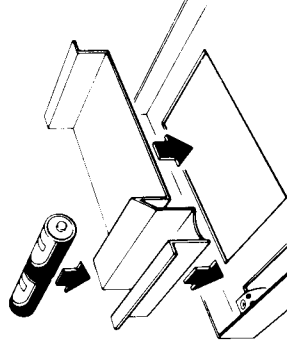


FIGURA 2: Inserte el portapila/sonda y las pilas.



tener un mejor rendimiento. Asegúrese de que ambas pilas enfrenten la misma dirección.

6. PRUEBA DE LA SONDA: Una vez que las pilas han sido colocadas en su lugar, pruebe la sonda haciendo que el punto de contacto de metal que se encuentra en el dedo de Mickey toque el contacto de la pila más alejado del cable de la sonda (como se indica en la Figura 3). Cuando la sonda toca el contacto, la cara de "Mickey Mouse" debe encenderse. En caso de que no se encienda, verifique las pilas para asegurarse de que se encuentran en el lugar apropiado. Luego, de ser necesario, pruebe la bombilla de la sonda "Mickey Mouse". Para probar la bombilla, siga los pasos que figuran a continuación, que se encuentran ilustrados en la Figura 4.

A. Abra la sonda retirando los cuatro tornillos que están en la parte posterior.

B. Ajuste la bombilla haciéndola girar en el sentido de las agujas del reloj.

C. Vuelva a armar la sonda uniendo las dos mitades y volviendo a colocar los cuatro tornillos. No mueva ni toque el cable. Asegúrese de que quede en la posición indicada en la Figura 4.

Para reemplazar una bombilla rota o quemada, utilice sólo una bombilla 14A, de 2.5 voltios, del tipo de luz destellante y de base roscaada.

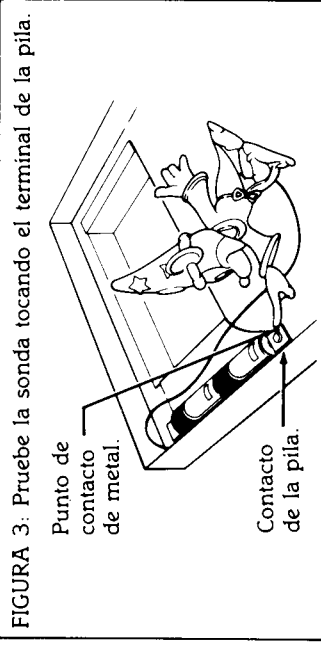
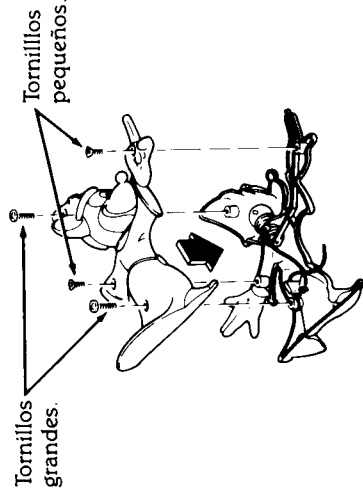


FIGURA 3: Pruebe la sonda tocando el terminal de la pila.

7. Vuelva a colocar la base de cartón colocándola sobre la plaqueta de circuito en el fondo de la caja. Coloque la base de manera tal que el orificio rectangular quede directamente sobre el compartimiento de la sonda.

FIGURA 4: Desarmado de la sonda.



DESARROLLO DEL JUEGO

1. Escoja una tarjeta y colóquela sobre la base de manera tal que los orificios de la tarjeta queden alineados con los orificios de la base que se encuentran debajo.

2. Lea "Su Objetivo" en cada tarjeta para obtener las instrucciones de cómo jugar.

3. Ahora observe la ilustración que se encuentra en el primer casillero en la hilera superior. Este es el casillero de pregunta. Luego trate de encontrar la ilustración que signifique la respuesta correcta - se encuentra en uno de los cuatro casilleros de respuesta a la derecha del casillero de pregunta.

4. Cuando piensa que ha encontrado la respuesta correcta, haga que el dedo de Mickey toque el orificio que se encuentra en el casillero de respuesta. Si la cara del "Mickey Mouse" se enciende, ¡ha acertado! En caso contrario, pruebe nuevamente hasta que encuentre la respuesta correcta.

5. Una vez que ha completado el primer ejercicio de una tarjeta, continúe con el ejercicio que se encuentra debajo de ésta, y así hasta que haya completado todos los ejercicios de la tarjeta. Luego dé vuelta la tarjeta y comience nuevamente del otro lado - o retire la tarjeta de la base y comience con una tarjeta nueva.