

TECLAS DIVERTIDAS

NOTA A LOS PADRES

Cualquier niño de 3 a 11 años, puede disfrutar de este juego. TECLAS DIVERTIDAS, combina letras, números, palabras y escritura en tres distintos juegos.

En el JUEGO 1, diversas letras / números descienden por la pantalla seguidas de un globo con una palabra. El niño ha de encontrar las teclas correspondientes a las letras y números que aparezcan y seguidamente escribir de forma rápida las palabras que aparecen antes de que la imagen desaparezca.

En el JUEGO 2, el niño tendrá que escribir la palabra que identifica a los dibujos de colores que descienden por la pantalla.

Y por último en el JUEGO 3, el niño elegirá la palabra que identifica correctamente el dibujo que ve.

Este programa proporcionará al niño muchas horas de emoción.

Los vivos colores y la alegre música, continuarán y deleitarán al niño que aprende con estos juegos. TECLAS DIVERTIDAS, introduce a los niños al conocimiento del ordenador, de forma fácil y divertida, a la vez que aprende a identificar, números, letras y palabras.

COMO EMPEZAR

COMMODORE 64

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar la cinta en la lectora del cassette.
3. Conectar el ordenador.
4. Pulsar la tecla REWIND de la lectora del cassette.
5. Pulsar la tecla STOP.
6. Escribe LOAD. Pulsa la tecla RETURN.
7. Pulsa el botón PLAY de la lectora.
8. El programa se cargará al cabo de un momento apareciendo la máscara principal.

ZX SPECTRUM 48 K:

1. Coloca la cinta dentro de la lectora del cassette.
2. Pulsa la tecla REWIND.
3. Pulsa la tecla STOP.
4. Pulsa la tecla LOAD del microordenador.
5. Mantén apretado «SYMBOL SHIFT» mientras pulsas la tecla «PRINT» dos veces.
6. Pulsa ENTER y aprieta la tecla PLAY de la lectora de cassette. El programa tardará cierto tiempo en cargar.

COMO JUGAR

INICIO DEL JUEGO:

En la pantalla principal aparecerá el siguiente MENU:

JUEGO 1

NIVEL 1

Puedes elegir 3 juegos diferentes, con cuatro niveles de dificultad. Si utilizas la versión Commodore 64 usa las siguientes teclas.

F1 : para cambiar la opción (juego/nivel)

F3 : para elegir el número de juego o nivel.

F7 : para comenzar a jugar.

Para volver al menú principal desde un juego. pulsa F3.

Usando las versiones Apple o Sinclair consulta la hoja adjunta

JUEGO 1

Pulsa las teclas que corresponden a las letras y números que desciendan por la pantalla. Después de 15 letras y números, aparecerá un globo, llevando a un niño y presentando una palabra. Escribe la palabra que hay en el globo para obtener puntos extra. Aumenta el nivel si quieres que las letras y números desciendan más deprisa. Los niveles 1 y 2 usan palabras de tres letras en el globo.

Los niveles 3 y 4 usan palabras de cuatro letras.

JUEGO 2

Intenta escribir e identificar el nombre de la figura que desciende por la pantalla, antes de que esta desaparezca por la línea inferior de la misma.

Hay tres intentos para identificar la palabra correcta. Estos puntos disminuyen en cada uno de los tres intentos.

Hay una pantalla especial, donde aparece sólo parte del dibujo. Intenta averiguar qué figura es. Recuerda cuál es la parte que falta. Para obtener puntos extra escribe la palabra que identifique correctamente la figura que se oculta.

En el nivel 1 sólo debes escribir la 1ª letra de la palabra. En los niveles 2, 3, 4, la velocidad con que desciende la palabra en la pantalla aumenta y además has de escribir enteramente la palabra antes de que la figura desaparezca.

JUEGO 3

Cada turno de este juego muestra figuras numeradas del 1 al 5. Una palabra aparecerá en la pantalla y tú habrás de pulsar el número que la identifica antes de que la palabra desaparezca. Tienes tres intentos para escribir la palabra correctamente. Los puntos irán disminuyendo en cada uno de los intentos. Hay una partida especial en la que puedes ganar puntos extra, si identificas correctamente las figuras que aparecen enmascaradas.

Frieda Lekkerkerker es una maestra y programadora que se ha especializado en el desarrollo de juegos educativos para niños.

Ilustraciones y diseño: BILL MORRISON

Adaptación del programa para la versión castellana: NORBERT MARTINEZ

Traducción de las instrucciones: MARIA D. PICOS

© 1983 Copyright Spinnaker Software Corporation Cambridge. Mass. USA

© 1984 Copyright Idealogic. S. A. para la versión castellana.

Queda expresamente prohibida la duplicación, alquiler, préstamo o utilización pública de este programa.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

Commodore 64 es una marca registrada de Commodore Electrones. Ltd.

Sinclair Spectrum es una marca registrada de Sinclair Research Ltd.

Idealogic

Gran Vía Carles III, 97 K. 08028 BARCELONA

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este producto tiene una garantía de 90 días a partir de la fecha de compra, contra cualquier defecto de fabricación. Esta garantía no cubre los posibles daños causados por un uso o manipulación indebida.

Nombre del producto:

Establecimientos distribuidor:

Fecha de compra: / / Nombre del comprador:

Domicilio:

Provincia:

Población:

Caso de observar algún defecto o malfuncionamiento del producto rogamos nos lo remitan junto a esta tarjeta sellada por el establecimiento y una fotocopia de la factura.