



Getting Started

Your SmartGlobe™ Discovery uses three AA size batteries. To open the battery cover, remove the screw under the base with a coin and then pull it open as shown. Install the batteries and then replace the cover back.

Turn on the SmartPen by pressing the  button on the SmartPen.

Auto off

The SmartPen will automatically shut off after a few minutes if it is not being used.

Cleaning and Maintenance

Your SmartGlobe™ Discovery should be checked regularly for damage to avoid the danger of an electric shock. Do not use them if they are damaged.

Always remove the batteries before cleaning. Do not attempt to dismantle any part of the product, and only use a soft, dry cloth for cleaning.

Do not get SmartGlobe™ Discovery or any of its parts wet, and be sure that your hands and the tip of the SmartPen are clean before touching the globe surface; otherwise, the SmartPen may fail to read information from the Globe.

Contact Information

Prompts, instructions and game functions may change as we continue to improve SmartGlobe™ Discovery and its user interface. We would be happy to receive your comments and suggestions, and appreciate your feedback. Feel free to contact us at www.oregonscientific.co.uk.

Note: All SmartGlobe™ Discovery data is for reference only, and is not intended to be used as a source for academic or professional research.



Dear Parents/Guardians,

Thank you for purchasing **SmartGlobe™ Discovery** by Oregon Scientific.

We hope that this product will help you and your family to learn more about the world we live in, and to develop the interest in geography, history, and cultures around the world. As a truly international company,

all of us at Oregon Scientific take a personal interest in designing products that help both children and adults understand more about our global neighbors.

It is our goal that you will learn something new and inspiring that might change your perspective of the world. As such, we hope that every day will bring a new adventure to your world using **SmartGlobe™ Discovery**.

Key functions

- **Pause**
Touch this icon if you would like to pause the game. Touch it again to resume your game.

- **Repeat**
Touch this icon to repeat a question or instruction prompt.

- **Volume**
To raise the volume, touch [+]
To lower the volume, touch [-]


Activities

Touch

To learn about a country, use the tip of the SmartPen to touch any activity of the “Touch” category on the front activity panel (located on the base), and then use the SmartPen to point to a place on the globe. To learn more about a particular country, use the SmartPen to touch a different activity on the activity panel, and touch the country again.

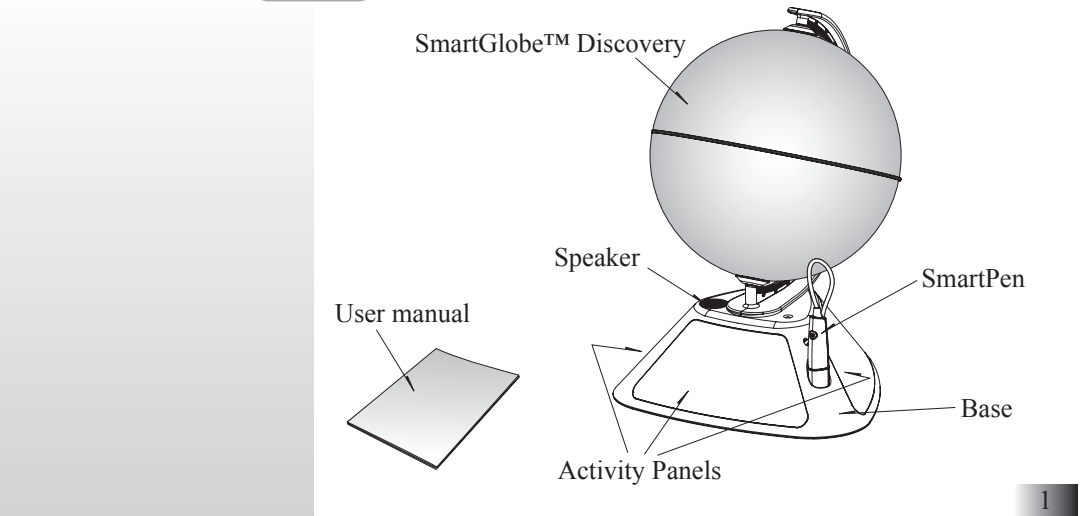
Oregon Scientific (UK) Ltd.

Unit 1, Switchback, Gardner Road,
Maidenhead, Berkshire SL6 7RJ.
Hotline number: 0871 222 1966
Email: Technical@oregonuk.com
Website: www.oregonscientific.co.uk

About Your SmartGlobe™ Discovery Kit

Your **SmartGlobe™ Discovery** is supplied with the following parts; please contact Oregon Scientific if any parts are missing.

Front



Touch		
Continent	Area	Features
Name	Highest Point	History
Capital	Geography	Language
Population	Currency	National Anthem

Compare

To compare information between two places, use the tip of the SmartPen to touch an activity of the “Compare” category on the left rear activity panel and then touch two countries on the globe one after the other.

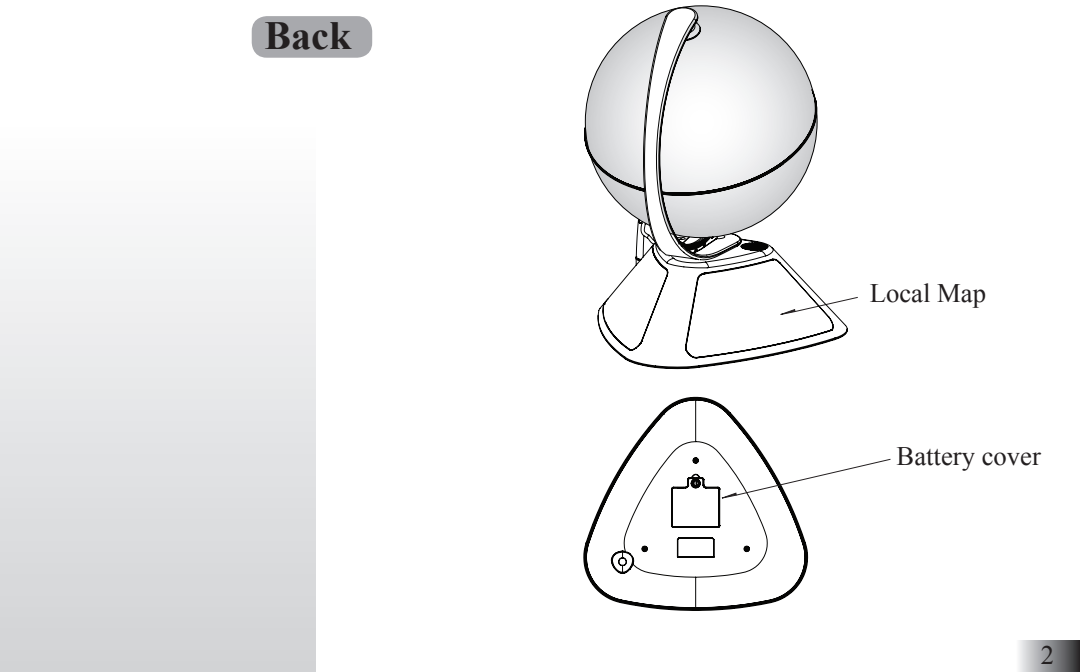
Compare
Population
Area

Find

To play a find game, use the tip of the SmartPen to touch an activity of the “Find” category on the left rear activity panel. The SmartGlobe™ Discovery will tell you to find certain places on the globe, and you must answer the questions as quickly as you can. Each activity has 3 different levels, and for each level the player must answer the required number of questions correctly. Players need to answer the questions within the time limit; The “Ultimate Challenge” game is a combination of questions from all the other categories.

Find
Continents
Countries
Capitals
Ultimate Challenge

Back



This table shows the time limit of each game.

Continents	90 seconds
Countries	120 seconds
Capitals	120 seconds
Ultimate Challenge	120 seconds

This table shows the number of correct answers required from the player to advance to a higher level.

Level 1	1 question
Level 2	2 questions
Level 3	3 questions

Amazing Facts

To explore amazing facts in our world, use the tip of the SmartPen to touch Amazing Facts on the “Touch” activity panel (located on the base), and then use the SmartPen to point to a place on the globe.

Local Map

A Local Map is available on the right rear activity panel. To explore different topics on the local map, touch any activity on the other two panels and then touch any local place.



Pour commencer

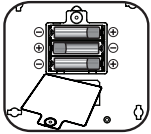
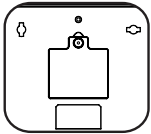
Votre Smart Pen est alimenté par trois piles de taille AA. Pour ouvrir le compartiment à piles, retirez la vis sous la base du globe avec une pièce de monnaie et puis retirez le couvercle du compartiment à piles, comme illustré. Installez les piles, puis remettez le couvercle du compartiment à piles.

Allumez le Smart Pen en appuyant sur le bouton .

Arrêt automatique

Le Smart Pen s’éteint automatiquement après quelques minutes s’il n’est pas utilisé.

Dessous du globe



Attention

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Insérer les piles en respectant la polarité.
- Retirer les piles si l’appareil n’est pas utilisé pendant longtemps.
- Remplacer toutes les piles en même temps.
- Ne pas jeter des piles usées dans le feu.
- Ne pas essayer de recharger des piles non- rechargeables.
- Enlever les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance étroite d’un adulte.
- Enlever les piles de l’appareil lorsqu’elles sont usées.
- Veillez à ce que les bornes d’alimentation ne soient pas en court-circuit.
- Dans un environnement sujet à des décharges statiques, le produit peut mal fonctionner. Pour réinitialiser, enlever les piles ou déconnecter l’adaptateur pendant au moins 10 secondes avant de rebrancher.
- **Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Comporte de petites pièces. Risque d’étouffement.**

Entretien et maintenance

Votre SmartGlobe™ Discovery doit être contrôlé régulièrement pour éviter tout risque d’électrocution. Ne pas l’utilisez si ce dernier est endommagé.

Retirez toujours les piles avant de nettoyer l’appareil. N’essayez pas de démonter une partie quelconque de l’appareil et utilisez uniquement un chiffon doux et sec pour le nettoyage.

Ne mouillez pas le SmartGlobe™ Discovery ni aucun de ses éléments et assurez-vous que vos mains ainsi que la pointe du SmartPen sont propres avant de toucher la surface du globe. Dans le cas contraire, le SmartPen peut ne pas lire les informations sur le globe.

Contacts

Étant donné que ce produit est actualisable, les messages, instructions et fonctions des jeux peuvent être modifiés en vue d’améliorer le SmartGlobe™ Discovery et son interface utilisateur. N’hésitez pas nous faire part de vos commentaires ou suggestions. N’hésitez pas à nous contacter par e-mail à l’adresse ci-dessous.

Remarque : Toutes les données du SmartGlobe™ Discovery sont à titre indicatif uniquement et ne sont pas destinées à être utilisées comme source dans le cadre de recherches académiques ou professionnelles.



Cher client,

Nous vous remercions d’avoir fait l’acquisition du SmartGlobe™ Discovery d’Oregon Scientific. Nous espérons que ce produit vous aidera vous et votre famille à enrichir vos connaissances sur le monde dans lequel nous vivons tout en développant un intérêt pour la géographie, l’histoire et les différentes cultures du monde. En tant qu’entreprise internationale, nous nous intéressons tout particulièrement à développer des produits qui permettent aux enfants comme aux adultes de mieux comprendre le monde qui nous entoure. Nous espérons que vous découvrirez de nouvelles choses, qui vous inspireront et vous permettront de voir le monde sous un autre jour. Vous pouvez mettre à jour le SmartGlobe™ Discovery en le connectant à Internet grâce au câble USB fourni. Nous espérons que le SmartGlobe™ Discovery vous apportera chaque jour une nouvelle aventure à vivre.

Fonctions clés

- Pause
Appuyez sur cette icône pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.
- Répéter
Appuyez sur cette icône pour répéter la question ou le message d’instruction.
- Contrôle du volume
Pour augmenter le volume, appuyez sur [+]
Pour diminuer le volume, appuyez sur [-]



Activités

Effleurer

Pour apprendre des tas de choses sur un pays donné, effleurez l’une des catégories de l’activité “Effleurer” sur le panneau d’activités (situé sur la base) avec la pointe du Smart Pen, puis effleurez un point sur le globe. Pour en savoir plus sur un pays donné, effleurez une autre catégorie sur le panneau d’activités puis effleurez de nouveau le pays sur le globe.

Distribué par:

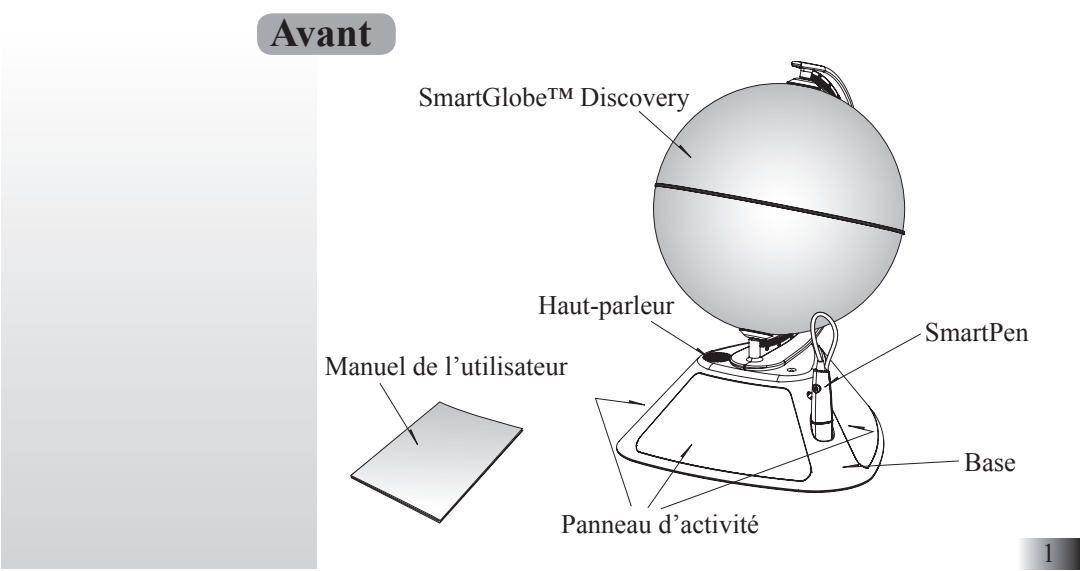


Diset, S.A.

Calle C, n°3 Sector B Zona Franca, Barcelona, SPAIN
Information consommateur
Tel : 0 800 100 737
(appel gratuit depuis un poste fixe)
Mail : info.france@diset.com

À propos de votre kit SmartGlobe™ Discovery

Votre SmartGlobe™ Discovery est livré avec les éléments suivants, veuillez contacter Oregon Scientific en cas de pièce manquante.



EFFLEURER		
Continent	Superficie	Caractéristiques
Nom	Point Culminant	Histoire
Capitale	Géographie	Langue
Population	Monnaie	Hymne National

Comparer

Pour comparer deux endroits sur le globe, utilisez la pointe de votre SmartPen pour toucher une activité de la catégorie «Comparer», le panneau d’activité arrière gauche, puis touchez deux pays sur le globe l’un après l’autre.

COMPARER
Population
Superficie

Trouver

Pour vous amuser à trouver des lieux donnés, utilisez la pointe du SmartPen pour toucher une activité de la catégorie «Trouver» sur le panneau d’activité arrière gauche. Le SmartGlobe™ Discovery vous demandera alors de trouver certains endroits sur le globe, et vous devrez répondre aux questions aussi vite que possible. Chaque activité a trois différents niveaux, et pour chaque niveau le joueur doit répondre un nombre requis de question correctement. Les joueurs doivent répondre dans un certain temps imparti. Le jeu “Dernier Défi” rassemble des questions de toutes les catégories.

Trouver
Continents
Pays
Capitales
Dernier Défi

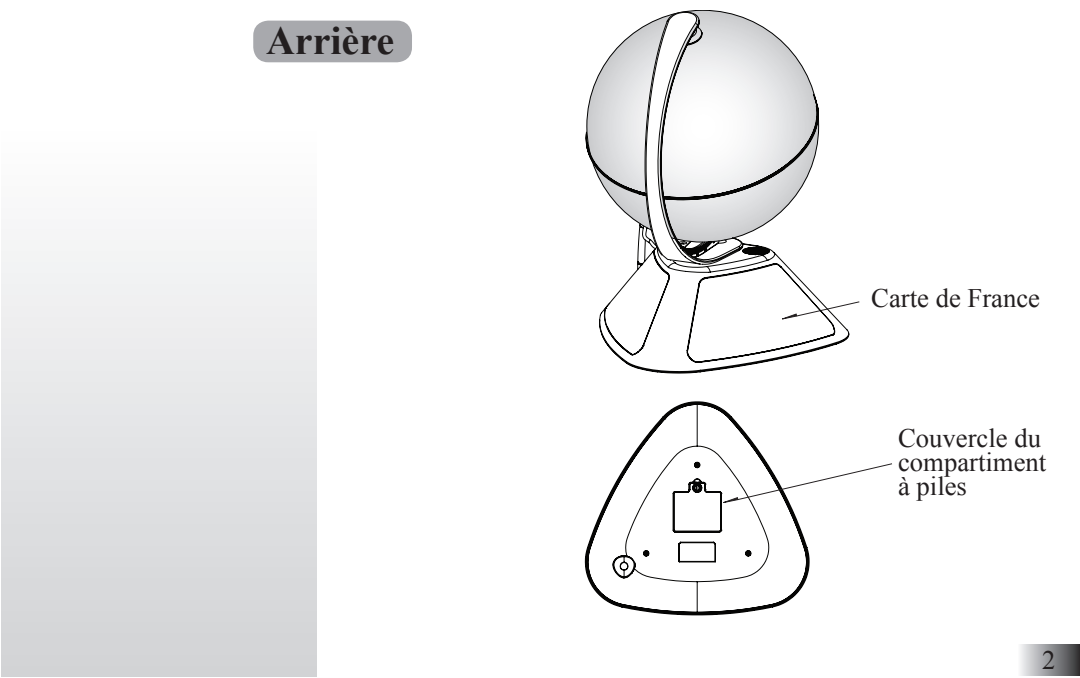


Aux termes des Directives européennes 2011/65/EU et 2012/19/EU, relatives à la réduction de l’utilisation de substances dangereuses dans les appareils électriques et électroniques et à l’élimination des déchets.

Le symbole représentant une poubelle barrée reporté sur l’appareil indique que le produit doit être collecté séparément des autres déchets à la fin de sa propre vie.

L’usager devra donc remettre l’appareil, lorsqu’il ne l’utilisera plus, à des centres adaptés de collecte sélective pour les déchets électroniques et électrotechniques, ou bien il devra le rapporter au revendeur au moment de l’achat d’un nouvel appareil de type équivalent, en raison d’un contre un.

La collecte sélective adéquate pour la transmission successive de l’appareil qui n’est plus utilisé au recyclage, au traitement ou à l’élimination compatible au niveau environnemental, contribue à éviter les effets négatifs possibles sur l’environnement et sur la santé et favorise le recyclage des matériaux dont l’appareil est composé. L’élimination illégale du produit par l’usager est passible de l’application de sanctions selon les lois en vigueur.



Ce tableau vous indique le temps limite.

Continents	90 seconds
Pays	120 seconds
Capitales	120 seconds
Dernier Défi	120 seconds

Ce tableau vous indique le nombre de réponses correctes requises pour passer au niveau suivant.

Niveau 1	1 question
Niveau 2	2 questions
Niveau 3	3 questions

Faits insolites

Pour connaître des tas de faits insolites sur le monde entier, effleurez la catégorie “Faits insolites” du panneau d’activités avec le Smart Pen, puis effleurez un point sur le globe.

Carte de France

Une carte de France est incluse. Pour utiliser la carte de France, appuyez sur n’importequelle activité du panneau puis touchez un lieu.



Avvio

SmartGlobe™ Discovery funziona con tre batterie AA. Per aprire il coperchio del vano batterie, rimuovere la vite sotto la base con una moneta e tirare come nella figura. Inserire le batterie e rimettere il coperchio.

Tenere premuto il tasto  per alcuni secondi finché si sente un messaggio di benvenuto.

Spegnimento automatico

La SmartPen si spegne automaticamente dopo alcuni minuti se non viene usata.

Base



Attenzione

- Non mischiare diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate.
- Usare solo batterie dello stesso tipo o equivalenti, come raccomandato.
- Le batterie devono essere inserite con la corretta polarità.
- Rimuovere le batterie dal prodotto se questo non viene utilizzato per un lungo periodo.
- Rimuovere tutte le batterie per cambiarle.
- Non gettare le batterie nel fuoco.
- Non ricaricare le batterie che non sono ricaricabili.
- Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal prodotto prima di essere caricate.
- Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
- Le batterie scariche devono essere rimosse dal prodotto.
- I morsetti non devono essere cortocircuitati.
- In un ambiente soggetto a scariche statiche, il prodotto potrebbe non funzionare correttamente. Per resettarlo rimuovere le batterie per almeno 10 secondi prima di collegarlo di nuovo alla corrente.
- **Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.**

Manutenzione e pulizia

SmartGlobe™ Discovery deve essere controllato regolarmente per verificare che non ci siano danni ed evitare il rischio di scossa elettrica. Non utilizzarlo se danneggiato.

Rimuovere sempre le batterie prima di pulire. Non cercare di smontare qualsiasi parte del prodotto e usare soltanto un panno morbido e asciutto per pulire.

Non bagnare SmartGlobe™ Discovery nè alcuna sua parte con liquidi e assicurarsi sempre che le tue mani e la punta della SmartPen siano asciutte e pulite prima di toccare la superficie del globo altrimenti la penna potrebbe non leggere le informazioni.

Contatti per le informazioni

Essendo il prodotto aggiornabile, suggerimenti, istruzioni e funzioni di gioco possono cambiare nel tempo poichè continuiamo a migliorare SmartGlobe™ Discovery e la sua interfaccia. Saremo felici di ricevere i vostri suggerimenti, commenti e domande. Potete liberamente contattarci a smartglobe.us@oregonscientific.com.

Nota: Tutti i contenuti di SmartGlobe™ Discovery sono solo di riferimento e non possono essere utilizzati come fonte di ricerca accademica o professionale.



Gentile genitore/cliente,

Grazie per aver scelto **SmartGlobe™ Discovery** di Oregon Scientific.

Ci auguriamo che questo prodotto possa essere uno strumento utile per essere sempre informati sul mondo in cui viviamo, sviluppando un interesse maggiore riguardo a storia, geografia e differenze culturali del nostro mondo. Come azienda internazionale, noi di Oregon Scientific abbiamo un interesse genuino a creare prodotti che stimolino sia giovani che adulti ad avere una comprensione più globale degli altri paesi, vicini e lontani. Il nostro obiettivo è suscitare una sana curiosità in grandi e piccini, che possa ispirare prospettive differenti nella visione del mondo. Vi auguriamo di vivere ogni giorno un’avventura diversa nel mondo con **SmartGlobe™ Discovery**.

Funzione dei tasti

- **Pausa**
Premi questo tasto per fermare il gioco. Premi di nuovo per ricominciare a giocare.



PAUSA

- **Ripeti**
Premi questo tasto per ripetere una domanda o ascoltare di nuovo un’istruzione.



RIPETI

- **Volume**
Per alzare il volume tocca il tasto [+]
Per abbassare il volume tocca il tasto [-]



VOLUME

Attività

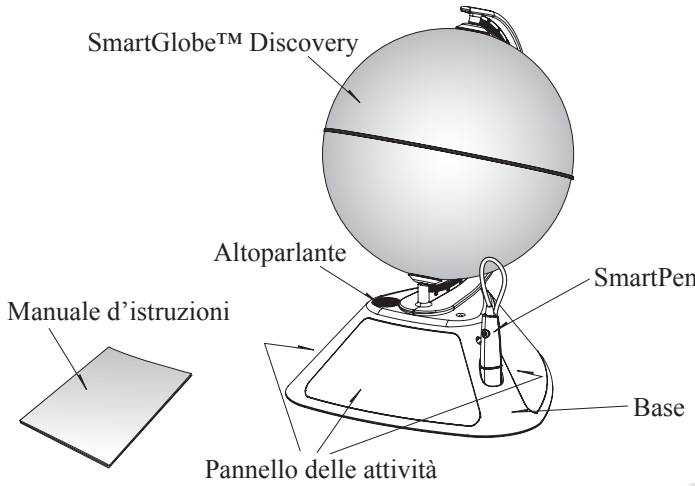
Selezione

Per ascoltare informazioni su un paese, tocca con la SmartPen una delle categorie in “Selezione” sul pannello delle attività (che si trova sulla base), poi sempre con la penna tocca un luogo raffigurato sul mappamondo. Per imparare di più su un determinato paese, con la SmartPen tocca una categoria diversa sul pannello e tocca nuovamente il paese sul mappamondo.

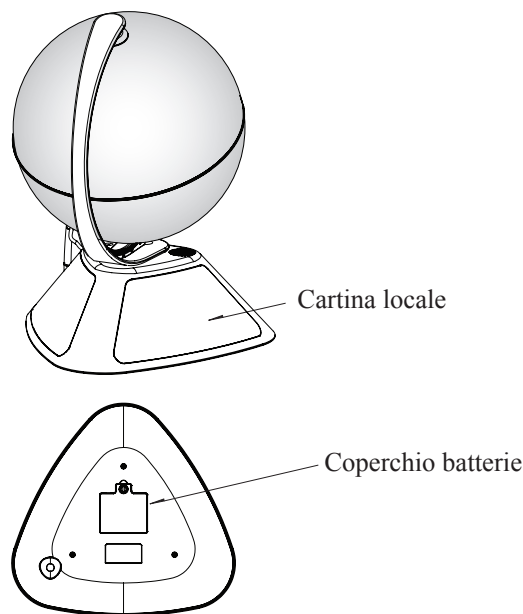
Descrizione del kit SmartGlobe™ Discovery

La confezione di SmartGlobe™ Discovery contiene i seguenti pezzi; si raccomanda di contattare Oregon Scientific in caso di pezzi mancanti.

Parte anteriore



Parte posteriore



Selezione		
Continente	Superficie	Caratteristiche
Nome	Punto più alto	Storia
Capitale	Geografia	Lingua
Popolazione	Moneta	Inno nazionale

Paragona

Per paragonare informazioni di due paesi tocca con la punta della SmartPen un’attività nella categoria “Paragona” sulla parte posteriore sinistra del pannello delle attività, quindi seleziona, uno dopo l’altro, due paesi sul mappamondo.

Paragona
Popolazione
Superficie

Localizza

Usa la punta della SmartPen per selezionare un’attività della categoria “Localizza” sulla parte posteriore sinistra del pannello delle attività. SmartGlobe™ Discovery ti dirà di cercare un certo luogo sulla mappa e devi cercare di rispondere il più veloce possibile. Ogni attività ha 3 livelli differenti e per ogni livello il giocatore deve rispondere correttamente alle domande entro il limite di tempo stabilito. Il gioco “Ultima sfida” è una combinazione di domande di tutte le altre categorie.

Trova
Continenti
Paesi
Capitali
Ultima Sfida

Questa tabella mostra i limiti di tempo per ogni gioco.

Continenti	90 secondi
Paesi	120 secondi
Capitali	120 secondi
Ultima Sfida	120 secondi

Questa tabella mostra il numero di risposte corrette richieste per passare al livello successivo.

Livello 1	1 domanda
Livello 2	2 domande
Livello 3	3 domande

Fatti insoliti e curiosità

Per conoscere curiosità culturali dei paesi, prima tocca con la penna l’icona Fatti insoliti e curiosità sul pannello delle attività (sulla base) e poi sempre con la penna seleziona un paese direttamente sul mappamondo.

Cartina locale

Una cartina locale è disponibile nella parte posteriore destra del pannello delle attività. Per esplorare i vari argomenti sulla cartina, tocca una qualsiasi attività sugli altri due pannelli e poi tocca una località qualsiasi.

L’adeguata raccolta differenziata per l’avvio successivo dell’apparecchiatura e delle pile/accumulatori dismessi al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull’ambiente e sulla salute e favorisce il reimpiego e/o riciclo dei materiali di cui essi sono composti.

Lo smaltimento abusivo di apparecchiature, pile ed accumulatori da parte dell’utente comporta l’applicazione delle sanzioni di cui alla corrente normativa di legge.

Le batterie non devono essere smaltite con i rifiuti domestici. Si raccomanda di smaltirle correttamente portandole presso gli appositi punti di raccolta. Rivolgersi alle autorità locali o al rivenditore per ottenere indicazioni sul riciclaggio.

CE **ATTENZIONE!:** Giocattolo non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite o inalate provocando il soffocamento. Si consiglia l’utilizzo sotto la supervisione di un adulto. Leggere attentamente prima dell’uso e conservare le avvertenze per future referenze. Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di consegnare il giocattolo al bambino. I colori e i dettagli possono variare rispetto a quanto illustrato.



SMARTGLOBE™ DISCOVERY



SG268
5+



Empezamos

Su Smart Globe Discovery utiliza 3 pilas del tipo AA, que ya vienen incluidas. En caso de que deba cambiarlas: Debe abrir el compartimento de las pilas, retirando el tornillo situado bajo la base con la ayuda de una moneda, y tirando, después, hacia arriba como se muestra en la imagen. Una vez coloque las pilas, vuelva a poner la tapa.

Base de la unidad



Precaución:

- No mezcle diferentes tipos de pilas ni pilas nuevas con usadas.
- Use solo pilas iguales o equivalentes a las recomendadas.
- Inserte las pilas observando la dirección de la polaridad.
- Retire las pilas de la unidad si no va a utilizarla durante un tiempo.
- Cambie todas las pilas de una vez.
- No arroje las pilas al fuego.
- No intente recargar las pilas no recargables.
- Las pilas recargables deben retirarse del producto antes de ser recargadas.
- Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- Retire del producto las pilas agotadas.
- No cortocircuite los terminales de alimentación.
- En un ambiente propenso a descargas de electricidad estática, la unidad puede funcionar de manera incorrecta. Para reiniciarla, quite las pilas durante al menos 10 segundos antes de conectarla de nuevo.
- Aviso: no apto para niños menores de 36 meses. Peligro de electrocución.

Limpieza y mantenimiento

Su SmartGlobe™ Discovery debe revisarse periódicamente para evitar riesgo de descargas eléctricas. No lo use si está dañado.

Retire siempre las pilas antes de limpiarlo. No intente desmontar ninguna parte del producto y utilice solo un paño suave y seco para su limpieza.

No moje el SmartGlobe™ Discovery ni ninguna de sus piezas y asegúrese de que tanto sus manos como la punta del SmartPen están limpias antes de tocar la superficie del globo; de lo contrario, el SmartPen podría fallar al leer la información del globo.

Contacto

Dado que este producto es actualizable, tanto las indicaciones como las instrucciones y las funciones del juego podrían cambiar a medida que mejoramos el SmartGlobe™ Discovery y su interfaz de usuario. Le agradecemos sus comentarios y sugerencias. No dude en contactar con nosotros en atencionconsumidor@diset.com.

Aviso: Toda la información sobre el SmartGlobe™ Discovery es solo de consulta y no ha sido diseñada con fines académicos o profesionales.



Queridos padres y tutores,

Gracias por adquirir el **SmartGlobe™ Discovery** de Oregon Scientific. Esperamos que este producto le ayude a usted y a su familia a aprender más sobre el mundo en el que vivimos y a desarrollar su interés por la geografía, la historia y otras culturas del mundo. Como compañía internacional, todos en Oregon Scientific nos tomamos un interés personal en diseñar productos que ayuden tanto a niños como a adultos a saber más sobre nuestros vecinos en el mundo. Nuestro objetivo es que consiga aprender algo nuevo e inspirador que pueda cambiar su perspectiva del mundo. Esperamos que **SmartGlobe™ Discovery** le brinde la oportunidad de disfrutar cada día de una nueva aventura en el planeta.

Funciones básicas

- **Pausa**
Pulse este icono si desea detener el juego. Púlselo de nuevo para reanudarlo.
- **Repetir**
Pulse este icono para repetir una pregunta o instrucción.
- **Volumen**
Para subir el volumen, pulse [+]
Para bajar el volumen, pulse [-]



Actividades

Pulsa

Para aprender sobre un país, use la punta del SmartPen para pulsar una de las categorías táctiles del panel de actividades (situado en la base) y luego use el SmartPen para señalar un lugar del globo. Para aprender más sobre un país en concreto, use el SmartPen para pulsar una categoría diferente del panel de actividades, y pulse en el mismo país otra vez.

Distribuido por:

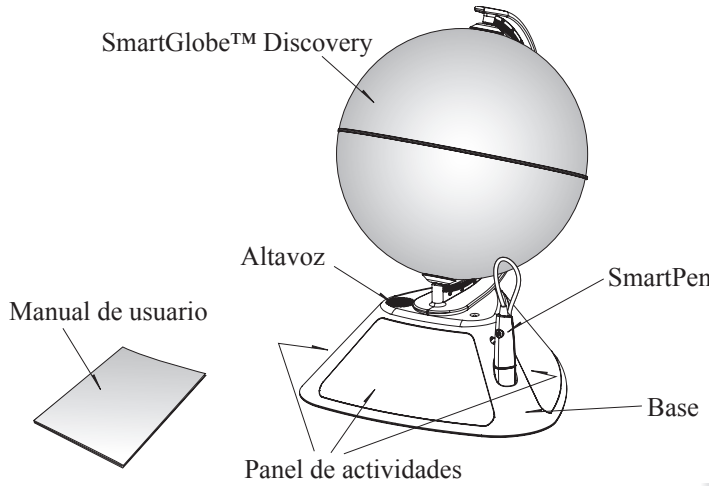


Calle C, nº 3 sector B Zona Franca, Barcelona, España
Teléfono: 93 237 9068
Email: atencionconsumidor@diset.com
Web: www.diset.com

Sobre su Kit SmartGlobe™ Discovery

Su SmartGlobe™ Discovery incluye los siguientes elementos; por favor, póngase en contacto con Oregon Scientific si falta alguno de ellos.

Parte delantera



1

Pulsa		
Continente	Área	Características
Nombre	Punto más alto	Historia
Capital	Geografía	Idioma
Población	Moneda	Himno nacional

Compara

Para comparar información de dos lugares, use la punta de su SmartPen para pulsar sobre una actividad de la categoría “Compara”, situada a la izquierda de la parte posterior del panel de actividades. Luego pulse sobre dos países del globo, uno detrás de otro.

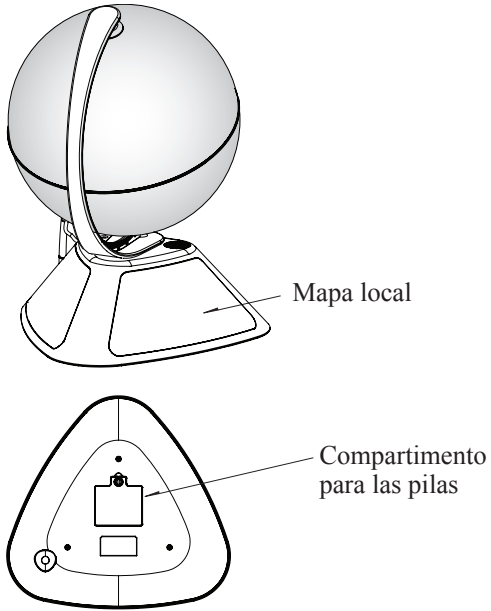
Compara
Población
Área

Encuentra

Para jugar a un juego de búsqueda, utilice la punta de su SmartPen para pulsar sobre una actividad de la categoría “Encuentra”, situadas a la izquierda de la parte posterior de su panel de actividades. El SmartGlobe™ Discovery le pedirá que encuentre ciertos lugares en el mapa y usted deberá responder a las preguntas tan rápidamente como pueda. Cada actividad cuenta con 3 niveles diferentes y, para cada nivel, el jugador debe responder correctamente a un número determinado de preguntas. Los jugadores tendrán que responder a las preguntas dentro de un límite de tiempo. El juego de “Desafío Final” es una combinación de preguntas de todas las categorías.

Encuentra
Continentes
Países
Capitales
Desafío Final

Parte trasera



2

Este cuadro muestra los límites de tiempo de cada juego.

Continentes	90 segundos
Países	120 segundos
Capitales	120 segundos
Desafío Final	120 segundos

Este cuadro muestra el número de respuestas correctas necesarias para que el jugador suba de nivel.

Nivel 1	1 pregunta
Nivel 2	2 preguntas
Nivel 3	3 preguntas

Datos curiosos

Para conocer datos curiosos sobre nuestro mundo, pulse con la punta del SmartPen en “Datos Curiosos” en el panel de actividades (situado en la base) y luego use el SmartPen para señalar un lugar del globo.

Mapa local

A la derecha de la parte posterior del panel de actividades dispone de un mapa local. Para explorar diferentes aspectos del mapa local, pulse cualquier actividad de los otros dos paneles y luego pulse en cualquier región del mapa local.

 Según las Directrices Europeas 2011/65/EU y 2012/19/EU, relativas a la reducción del uso de sustancias peligrosas en los aparatos eléctricos y electrónicos, además del desecho de los residuos.

El símbolo tachado del contenedor que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá depositarse en un lugar separado de los demás residuos. Por lo tanto, el usuario deberá entregar el aparato, cuando deje de utilizarse, a un centro de recogida de residuos electrónicos y electrodomésticos, o deberá devolverlo al vendedor en el momento de compra de un nuevo aparato de tipo equivalente, uno a cambio de otro.

La adecuada recogida diferenciada del aparato inutilizado para el consiguiente reciclaje, tratamiento y desecho ambientalmente compatibles, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el medioambiente y en la salud, y favorece el reciclaje de los materiales de los que se compone el aparato.

El desecho abusivo del producto por parte del usuario implica la aplicación de las sanciones previstas por la ley.



SMARTGLOBE™ DISCOVERY



SG268
6+



Apresentação

O SmartGlobe™ Discovery usa 3 pilhas alcalinas tipo AA. Para abrir a tampa do compartimento de pilhas, remova o parafuso na parte inferior da base com uma moeda, conforme mostra a figura. Instale as pilhas e recoloque a tampa.

Base



Ligue a SmartPen pressionando o botão .

Desligamento automático

A SmartPen se desligará automaticamente depois de alguns minutos sem ser utilizada.

Atenção

- Não misture diferentes tipos de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize apenas os tipos de pilhas recomendados ou equivalentes.
- As baterias devem ser instaladas com a polaridade correta.
- Retire as pilhas da unidade, caso não caso não pretenda utilizá-la por um longo tempo.
- Retire todas as pilhas ao efetuar a substituição.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do produto antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.

- Pilhas esgotadas devem ser removidas do produto.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mal funcionamento da unidade. Para reiniciar, interrompa o suprimento de energia retirando as pilhas do compartimento durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.
- **ATENÇÃO!** Não recomendável para crianças menores de 36 meses. Partes pequenas. Risco de sufocamento.

3

Limpeza e Manutenção

O SmartGlobe™ Discovery deve ser verificado regularmente quanto a danos para evitar o risco de choque elétrico. Não use-o se estiver danificado.

Sempre retire as pilhas e desconecte a fonte de alimentação antes de limpar. Não tente desmontar nenhuma parte do produto e use apenas um pano seco e macio para a limpeza.

Não molhe o SmartGlobe™ Discovery nem nenhum de seus componentes e verifique se suas mãos e a ponta da SmartPen estão limpas antes de tocar na superfície do globo; do contrário, pode ser que a SmartPen não consiga ler as informações do Globo.

Informações para Contato

Avisos, instruções e funções de jogos podem mudar à medida que continuamos aprimorando o SmartGlobe™ Discovery e sua interface de usuário. Ficaremos felizes em receber seus comentários e sugestões, e agradecemos a sua opinião. Sinta-se à vontade para contatar-nos em (11) 3523-1934.

Todos os dados do SmartGlobe™ Discovery são apenas para referência e não devem ser usados como fonte de pesquisa acadêmica ou profissional.

7



Prezados Pais / Tutores,

Agradecemos pela compra do **SmartGlobe™ Discovery** da Oregon Scientific.

Esperamos que este produto ajude você e sua família a aprender mais sobre o mundo em que vivemos e, ao mesmo tempo, desperte o interesse por geografia, história e as diferentes culturas ao redor do mundo. Como uma empresa verdadeiramente internacional, todos nós na Oregon Scientific temos interesse pessoal em desenvolver produtos que ajudem tanto crianças quanto adultos a conhecer mais sobre nossos vizinhos globais. Nosso objetivo é ensinar algo novo e estimulante que possa mudar a perspectiva do usuário em relação ao mundo.

Assim, esperamos que, ao utilizar o SmartGlobe™ Discovery, cada dia traga uma nova aventura para seu mundo.

Principais funções

- **Pausa**
Toque nesse ícone se desejar interromper o jogo. Toque novamente para reiniciar o jogo.



PAUSA

- **Repetir**
Toque nesse ícone para repetir uma pergunta ou uma instrução.



REPETIR

- **Volume**
Para aumentar o volume, toque em [+].
Para diminuir o volume, toque em [-].



VOLUME

4

Atividades

Tocar

Para aprender sobre um país, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria ‘Tocar’ no painel de atividades (localizado na base) e, em seguida, use a SmartPen para indicar um lugar no globo. Para obter mais informações sobre um determinado país, use a SmartPen para tocar em outra opção no painel de atividade e toque novamente no país.

Oregon Scientific Brasil Ltda.

Avenida Ibirapuera, 2907 - cj. 1602

Moema - São Paulo / SP

CEP: 04029-200

Tel: (55) 11 3523-1934

E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Website: www.oregonscientific.com.br

Este produto está em concordância com a Parte 15 das Regras da FCC. A operação está sujeita às duas seguintes condições: (1) este dispositivo não pode causar interferência prejudicial e (2) este dispositivo deve aceitar quaisquer interferências recebidas, inclusive uma interferência que possa causar uma operação indesejada.

Cuidado: Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

NOTA:

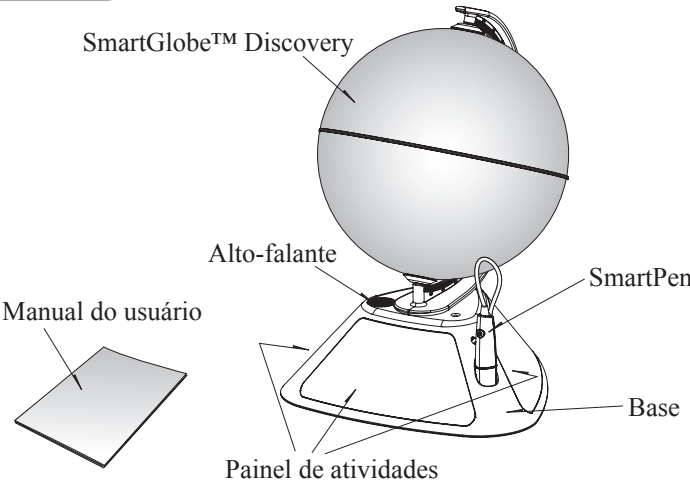
O equipamento foi testado e concluiu-se que se enquadra nos limites para um aparelho digital de Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras FCC. Esses limites têm como objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, utiliza, e pode irradiar energia com frequências de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas às comunicações por rádio. No entanto, não há garantia de que tal interferência não venha a ocorrer em uma determinada instalação. Se o equipamento causar interferência na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser avaliado ligando-se e

8

Sobre o Kit SmartGlobe™ Discovery

O SmartGlobe™ Discovery é fornecido com os seguintes componentes; entre em contato com a Oregon Scientific se algum deles estiver faltando.

Parte Anterior



1

Tocar		
Continente	Área	Características
Nome Oficial	Ponto Mais Alto	Fatos Históricos
Capital	Geografia	Idioma
População	Moeda	Hino Nacional

Comparar

Para comparar as informações entre dois lugares, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria ‘Comparar’ e, em seguida, toque em dois países no globo, um após o outro.

Comparar
População
Área

Encontrar

Para iniciar um jogo de busca, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria ‘Encontrar’. O SmartGlobe™ Discovery pedirá que você localize lugares específicos no mapa e você deverá responder as perguntas o mais rápido possível. Cada atividade tem 3 níveis diferentes e, em cada nível, o jogador deve responder corretamente o número necessário de perguntas. Os jogadores devem responder as perguntas dentro de um limite de tempo. O jogo “Desafio Final” é uma combinação de perguntas de todas as outras categorias.

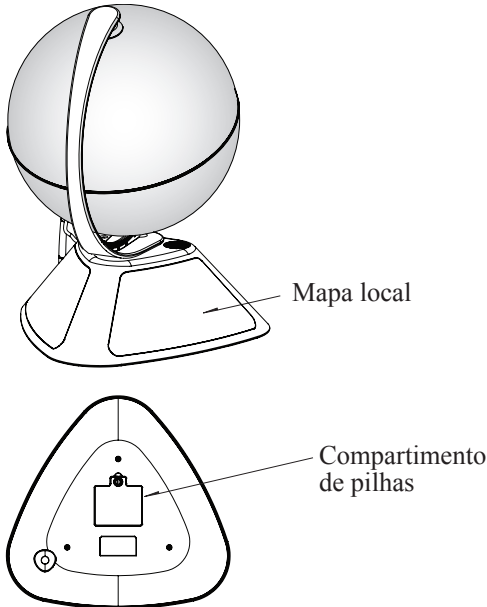
Encontrar
Continentes
Países
Capitais
Desafio Final

5

desligando-se o aparelho, o usuário deve tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

- Reorientar a antena ou trocá-la de lugar.
- Aumentar o espaço entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em um circuito de energia em que o receptor não esteja conectado.
- Consultar o revendedor ou um técnico de TV.
- Este aparelho digital Classe B está de acordo com o ICES-003 do Canadá.

Parte Posterior



2

Esta tabela mostra o limite de tempo de cada jogo para cada faixa etária.

Continentes	90 segundos
Países	120 segundos
Capitais	120 segundos
Desafio Final	120 segundos

Esta tabela mostra o número necessário de perguntas corretas para que o jogador avance para outro nível.

Nível 1	1 questão
Nível 2	2 questões
Nível 3	3 questões

Curiosidades

Para explorar fatos interessantes sobre nosso mundo, use a ponta da SmartPen para tocar em ‘Curiosidades’ no painel de atividades (localizado na base) e, em seguida, use a SmartPen para indicar um lugar no globo.

Mapa Local

Um mapa local está disponível no painel de atividades à direita. Para explorar diferentes tópicos no mapa local, toque em qualquer atividade dos demais painéis e depois toque em qualquer ponto do mapa.

6



Nos termos das Diretivas Europeias 2011/65/EU e 2012/19/EU, relativas à redução do uso de substâncias perigosas nos aparelhos elétricos e eletrônicos, além da eliminação de resíduos sólidos.

O símbolo do coletor traçado, indicado no aparelho, significa que o produto, ao fim de sua vida útil, deverá ser eliminado separadamente de outros resíduos sólidos.

O usuário deverá, portanto, entregar o aparelho após o término de sua vida útil, aos centros encarregados pela coleta diferenciada de resíduos eletrônicos e eletrotécnicos, ou mesmo, entregá-lo de volta ao revendedor no momento da compra de um novo aparelho de tipo equivalente, na proporção de um para um.

A coleta diferenciada, adequada para a eliminação sucessiva do aparelho fora de uso, a ser reciclado, contribui para evitar possíveis efeitos negativos ao meio ambiente e à saúde e facilita a reciclagem dos materiais dos quais o aparelho é constituído.

A eliminação do produto sem respeitar as normas por parte do usuário implica na aplicação das sanções de acordo com as leis vigentes.

9

10



型号: Q0268

使用说明

智能语音地球仪使用三节五号电池。电池更换方法如图所示：先用硬币拧开螺丝并取下电池盖，放入电池，再拧紧电池盖。

按智能语音笔上的【**⏻**】键，开启智能语音笔地球仪。

电池更换方法：



自动关机

如果几分钟内无任何操作，智能语音地球仪会自动关机。

注意事项:

- 不要将不同类型的电池或新旧电池混合使用。
- 请使用推荐的或相同型号的电池。
- 更换电池时，请注意电池的正负极。
- 长时间不使用本机时，请取出电池。
- 更换电池时，请取出所有电池。
- 请勿将电池投入火中。
- 本产品不具备充电功能，如果使用充电电池，电量不足时，须取出另行充电。
- 请将废旧电池从本机中取出。
- 请勿将电源的供电端短路。
- 在有静电的环境中，主机可能会发生故障。如果发生故障，请取出电池并等10秒钟，然后重新安装电池并开机，主机将恢复正常。

清洁与保养

为避免触电危险，请定期检查智能语音地球仪。一旦发现损坏，请立即停止使用。

清洁前请取出电池。请勿擅自拆卸本机部件。请使用柔软的干布擦拭主机。

请勿将智能语音地球仪及其附件置于潮湿环境中。点击地球仪时，请确保您的手及智能语音笔的笔头是干净的，否则智能语音笔可能无法从地球仪上读取信息。

联系我们

我们真诚希望收到您的宝贵意见，请随时联系我们： enquiry@oregonscientific.com.cn

注意: 智能语音地球仪中的所有数据仅供参考，不作为专业学术研究使用。

亲爱的用户:

感谢您选用智能语音地球仪。

它让您和您的孩子在轻松愉快的游戏环境中学习和了解世界各国的地名、地理、领土面积、历史、人口、国歌、货币及人文景观等，帮助您的孩子更好地了解世界；让您的孩子成为上知天文、下知地理、博古通今的杰出人才！同时它为您的孩子每一天都带来新的挑战。

功能键

• 暂停

点击 [] 图标暂停当前操作，再次点击图标恢复操作。

• 重复

点击 [] 图标重复当前的问题或提示。

• 音量

点击 [] 图标，提高音量；

点击 [] 图标，降低音量；



暂停



重复



音量

游戏

内容

想了解一个国家或地区的概况，用智能语音笔点击游戏面板“内容”中的任一游戏，然后点击地球仪上相应的国家或地区。想要了解更多的关于这个国家的情况，请用智能语音笔点击游戏面板中不同的游戏类别，并点击这个国家。

售后服务

热线电话: 400 0659 908

邮箱: enquiry@oregonscientific.com.cn

网址: www.oregonscientific.com

欧西亚贸易（上海）有限公司

有毒有害物质证明

环保使用期限	部件名称	有毒、有害物质或元素					
		铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr ⁶⁺)	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
	摄像机外壳	○	○	○	○	○	○
	电子组装配件	○	○	○	○	○	○
	内部结构配件	○	○	○	○	○	○
	配件、线缆类	○	○	○	○	○	○
	电池	○	○	○	○	○	○

※备注
承诺本产品符合国家《电子信息产品污染控制管理办法》（包括《电子信息产品中的有毒有害物质的限量要求》和《电子信息产品污染控制标识要求》）的要求，产品标示的环境期限，在对应的期限内正常使用情况下不会发生外泄或突变，用户用该电子信息产品不会对环境造成严重污染或对人体、财产造成严重损害。
○：标示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在SJ/T11363-2006标准规定的限量要求以下。
X：标示设有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出SJ/T11363-2006标准规定的限量要求。
本产品中含有的有毒有害物质或元素的部件皆因全球技术发展水平限制而无法实现有毒有害物质或元素的替代。



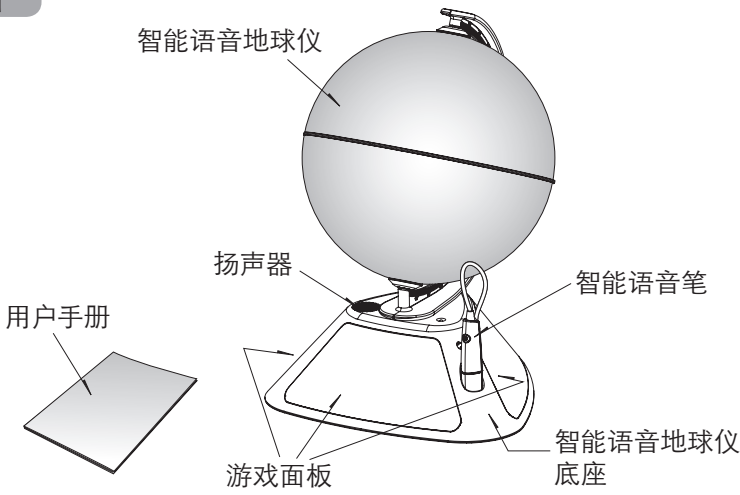
北京博目地图制品有限公司
BEIJING BOOM CARTOGRAPHIC PRODUCT CO.,LTD.

测绘出版社 出版
中国地图出版社 出版

智能语音地球仪的配置

您所购买的智能语音地球仪包括如下配件，如发现配件不齐全，请联系我们的售后服务。

正面



1

内容		
洲	面积	特色
地名	最高点	历史
首都/首府	地理	语言
人口	货币	国歌

比较

比较两地之间的信息，用智能语音笔点击游戏面板中的“比较”类别选项，再点击智能语音地球仪上两个不同的国家进行比较。

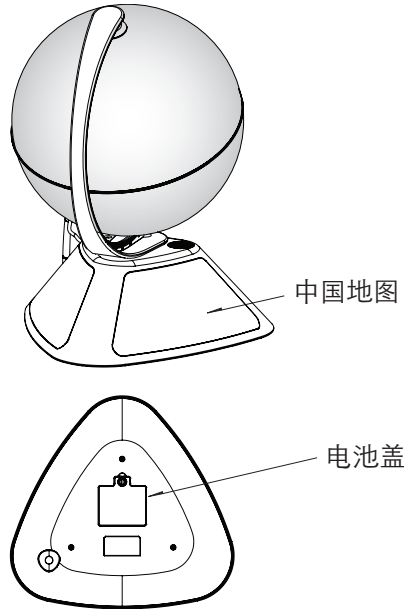
比较
人口
面积

快速寻找

在玩“快速寻找”游戏时,请先用智能语音笔点击游戏面板“快速寻找”主题，随后便可听到需要寻找的具体地方，请尽快点击智能语音地球仪去回答问题。每项游戏有三个级别，不同级别都有相应的过关要求，玩家需要在规定时间内完成。“终极挑战”游戏综合了所有寻找主题中的游戏内容。

快速寻找
洲
国家
首都/首府
终极挑战

背面



2

下表是每个游戏的时间规定：

洲	90秒
国家	120秒
首都/首府	120秒
终极挑战	120秒

下表是进入不同级别时必须正确回答的最少问题数量：

第一关	1 个问题
第二关	2 个问题
第三关	3 个问题

奇闻趣事

想了解世界各国的奇闻趣事，用智能语音笔点击游戏面板中的“奇闻趣事”图标，然后点击地球仪上的国家，便可听到当地的一些奇闻趣事。

中国地图

想了解更多中国的信息，点击游戏面板上的任一游戏，再点击中国地图。

3

4

5

6

7

8