

PARA NIÑOS  
DE 4 - 8 AÑOS

# SEGA



GUIA PARA LOS PADRES

## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

## INDICE

- 4. Resumen dirigido a los padres
- 6. Inicio del juego
- 8. Cómo controlar la acción
- 10. De viaje con Tails
- 12. Jugando con los instrumentos de percusión
- 14. La gran muralla de la música
- 16. Asociando parejas musicales
- 19. El estudio de grabación
- 21. Cómo crear tu propia obra
- 24. Localizador de pantallas
- 26. Cómo disfrutar al máximo del Libro Fantástico

## RESUMEN DIRIGIDO A LOS PADRES

Para los niños, *Tails y el músico* es tan sólo un juego. Pero lo cierto es que mientras juegan también aprenderán más sobre el ritmo, el tempo, las escalas básicas, la armonía y los sonidos que producen los distintos instrumentos.

A medida que los niños avanzan por el Libro Fantástico, las aventuras a que se enfrentarán les ayudarán a conocer los elementos fundamentales de la música, incluidas las escalas, los tonos y los distintos valores musicales de las notas.

Basándose en estos principios, *Tails y el músico* les muestra cómo se pueden combinar las distintas notas para crear armonías. Así pues, los juegos reforzarán estos conceptos de varias formas:

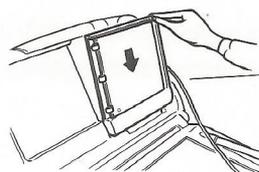
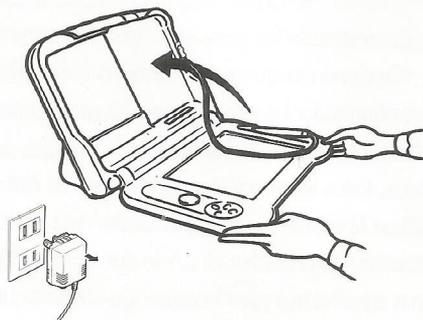
- Demostrando las notas mediante una docena de canciones infantiles populares
- Ofreciendo juegos que desarrollan la habilidad para identificar tonos
- Animando a los niños a crear sus propias armonías en un teclado de piano simulado

Además, todos los ejercicios incorporados en *Tails y el músico* han sido diseñados para agudizar la coordinación movimiento/vista y hacerles ver cómo pueden poner en práctica la interacción con el ordenador. Y lo que es más importante, *Tails y el músico* proporciona un marco constructivo para la expresión creativa que ofrece gran refuerzo positivo. Las habilidades y la confianza que los niños pueden mejorar como resultado de la práctica, deberían ayudar a estimular su curiosidad y su deseo de aprender.

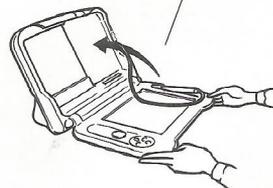
Aunque lo más probable es que eso le traiga sin cuidado a vuestros hijos, ya que para ellos *Tails y el músico* les ofrece muchos modos de divertirse y con eso les basta.

## INICIO DEL JUEGO

1. Prepara tu ordenador SEGA PICO enchufando el adaptador de corriente alterna y las conexiones de audio y vídeo tal y como se muestra en el Manual del Usuario.
2. Inserta tu Libro Fantástico en la ranura. Asegúrate de que mantienes el Libro Fantástico cerrado mientras lo insertas. Una vez que hayas insertado la base del Libro Fantástico, empuja suavemente el cartucho hacia atrás hasta que encaje en su sitio.



Libro Fantástico  
para SEGA PICO

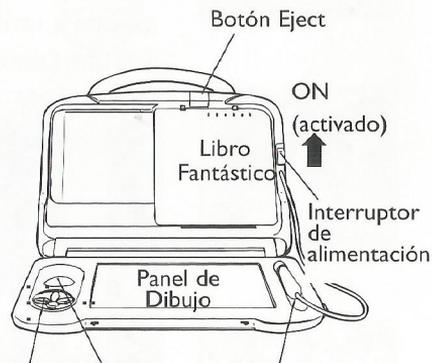


3. Enciende el ordenador SEGA PICO utilizando el interruptor de alimentación que se encuentra a la derecha del Libro Fantástico. Primero debes encajar el Libro firmemente en su sitio.

4. Después de la secuencia del título y una breve animación, aparecerá una pantalla de invitación para *Tails y el músico*. Cuando pasan las páginas del Libro Fantástico, los niños pueden participar en distintas aventuras: “De viaje con Tails”, “Jugando con los instrumentos de percusión”, “La gran muralla de la música”, “Asociando parejas musicales” y “El estudio de grabación”. Con cada una de ellas le esperan actividades diferentes y retos creativos.

5. Para finalizar cualquier actividad, simplemente pasa a otra página.

6. Cuando hayas terminado de jugar, cierra el Libro Fantástico y apaga tu ordenador SEGA PICO. A continuación empuja el botón Eject que se encuentra justo encima del Libro Fantástico hacia arriba y extrae el Libro.



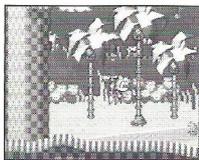
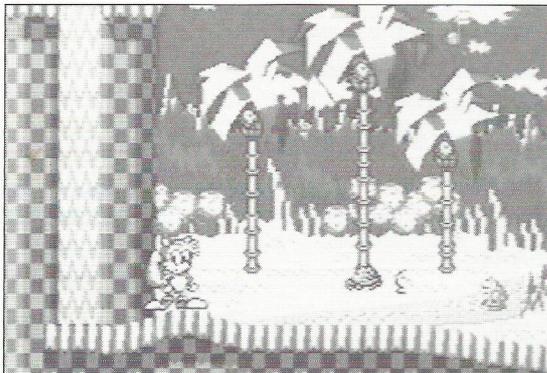
Botones  
Direccionales

Botón de  
Animación

Lápis Mágico

## CÓMO CONTROLAR LA ACCIÓN

Una vez que hayas preparado tu ordenador SEGA PICO y hayas insertado tu Libro Fantástico de *Tails y el músico*, desliza el interruptor de la alimentación a la posición ON (activado). En unos momentos aparecerá la introducción del juego. Para comenzar una aventura con Tails, pasa a la siguiente página de tu Libro Fantástico en donde podrás usar el Lápiz Mágico para poner a Tails en acción.



Empieza tocando cualquier parte del Libro Fantástico con el Lápiz Mágico. Fíjate que aparecerá un cursor (en forma de mano enguantada). Si lo colocas sobre la imagen de Tails puedes hacer que flote en el aire presionando suavemente con el Lápiz Mágico. Observa cómo te sigue Tails cuando desplazas el lápiz a otras partes de la escena.

También puedes controlar a Tails poniendo el Lápiz Mágico sobre el Panel de Dibujo.

Si pulsas el Botón Direccional naranja puedes dirigir a Tails para que se prepare para saltar. Cuando sueltes el botón, Tails saltará. Si pulsas el Botón Direccional blanco, Tails saltará también. Pero para darle impulso de verdad, pulsa el Botón de Animación rojo.

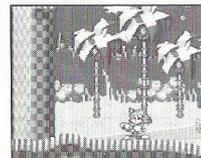
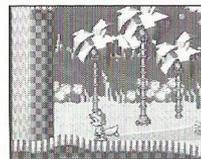


Pulsando el Botón Direccional azul podrás hacer que Tails se dirija hacia la izquierda. Con el botón verde puedes hacer que se dirija hacia la derecha.



#### CLÁSICOS PARA NIÑOS

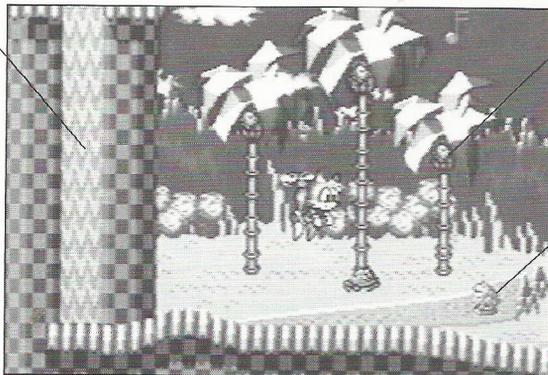
*Una vez que vuestro hijo se haya familiarizado con el tema musical que acompaña a Tails en sus viajes, ponédle grabaciones de los clásicos correspondientes: Canon en Re mayor de Johann Pachelbel, Scherzo de El sueño de una noche de verano de Mendelssohn, y Rondo Alla Turca de la Sonata en La de Mozart (K.331). Existen otras grabaciones excelentes para niños, como por ejemplo La Guía para Jóvenes de la Orquesta, Pedrito y el lobo, Cuadros en una Exposición y El Carnaval de los Animales.*



## DE VIAJE CON TAILS

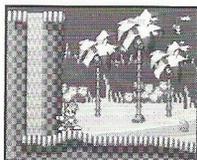
Pulsando una vez la cascada, se pondrá en funcionamiento.

Si vuelves a pulsar, se parará.

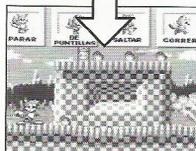


La rana te puede llevar al lugar donde las ranas juegan todo el día.

Prueba a hacer caer los cocos.

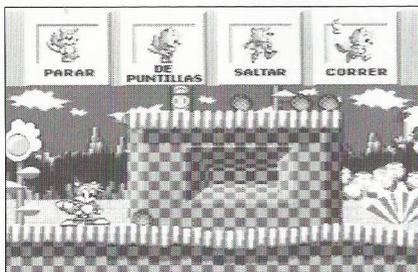
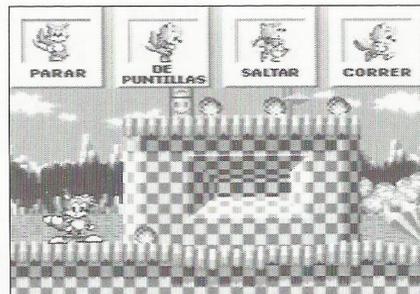
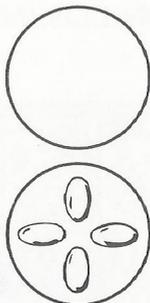


La primera aventura con Tails empieza en un oasis en el que se pueden hacer muchísimas cosas. Toca con el Lápiz Mágico los distintos personajes y objetos para tomar control de la acción.

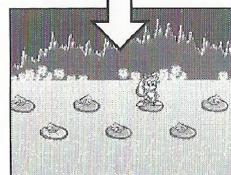
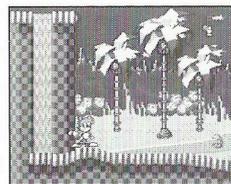


Intenta colocar el cursor sobre la nota musical roja flotante. Presiona sobre ella y podrás unirte a Tails en sus viajes.

Pon el Lápiz Mágico sobre el Panel de Dibujo para ayudar a Tails a completar su viaje. Puedes usar los paneles de la parte superior de la pantalla para controlar su velocidad. Los Botones Direccionales sirven para lo mismo. El botón blanco equivale a SALTAR, el botón azul sirve para PARAR y si pulsas el botón verde una vez podrás ANDAR DE PUNTILLAS. Pulsa el botón verde otra vez para hacerle CORRER. A medida que van guiando a Tails para sortear los muchos obstáculos, los niños avanzan según superan las distintas escenas.



Cuando selecciones una nueva opción para controlar la velocidad de Tails, el tempo de la música también cambiará. Hay tres piezas clásicas diferentes asociadas a tres de las modalidades.

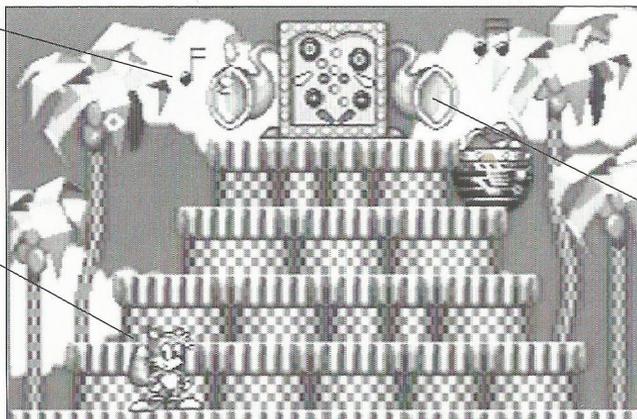


*Después de tocar la rana de la escena inicial, los niños se pueden unir al juego de la silla que tendrá lugar a gran velocidad. Presiona con el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo para hacer que todos los jugadores salten de un nenúfar a otro. El objetivo es evitar que Tails acabe en un nenúfar rojo.*

## JUGANDO CON LOS INSTRUMENTOS DE PERCUSION

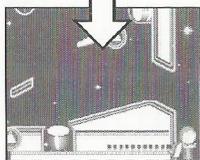
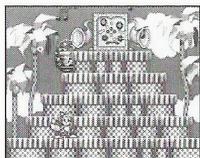
Toca las notas que caigan para entrar en una nueva actividad.

Mueve a Tails por la página.



Toca la máquina musical y entrarás en el juego de los instrumentos.

El sonido es tan vivo que echa humo.

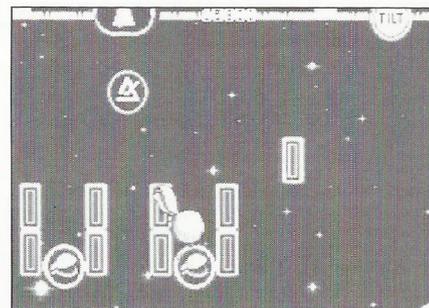


Al pasar a la segunda doble página del Libro Fantástico de *Tails y el músico*, los niños pueden acompañar a Tails por una aventura completamente nueva. Toca con el Lápiz Mágico en distintas partes de la escena para explorar las posibilidades. La máquina musical intermitente que se encuentra encima de la pirámide es tu invitación para poder jugar con los instrumentos de percusión.

Tails reta a los niños a un juego muy divertido. Para lanzar la bola tienen que hacer presión con el Lápiz Mágico en el Panel de Dibujo durante unos momentos. Si quieren mover los mandos, simplemente tendrán que utilizar el Lápiz Mágico o presionar el Botón de Animación.

A la vez que obtienen puntos, los niños pueden familiarizarse con los instrumentos de percusión cada vez que le dan a un “rebote”, ya que éste reproducirá el sonido de un instrumento de percusión. Si le dan a la campana que está situada al fondo en la parte superior del juego, los niños pueden pasar a niveles más difíciles.

Para salir de este juego o del juego de la escala musical sólo tienen que tocar con el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico.



*Cuando los niños toquen las notas musicales de la pantalla inicial, serán transportados a otro juego donde encontrarán una escala musical conocida. Utilizando el Lápiz Mágico deberán trazar un círculo alrededor de la nota que bota cuando adquiere un tono intermitente.*

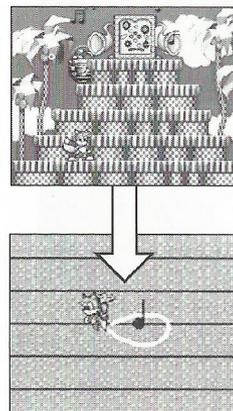
*Una vez que hayan “capturado” todas las notas, se oirá sonar la escala.*

#### ¿CUÁLES SON LOS INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN?

*Pedid a los niños que nombren los instrumentos que aparecen en el juego de los instrumentos de percusión (baterías, xilófonos, campanas, triángulos, pandeteras).*

*¿Pueden reproducir sonidos parecidos utilizando simplemente sus voces?*

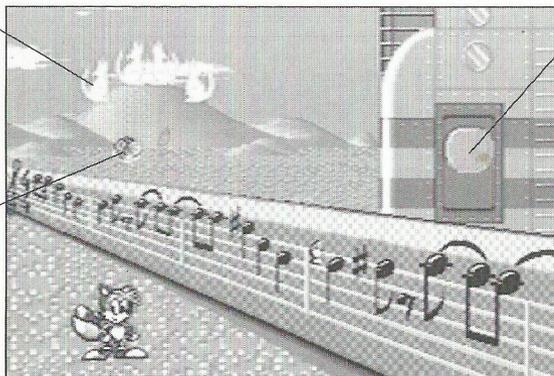
*Haced que vuestro hijo se mire en el espejo para observar de qué modo mueve los labios para realizar sonidos de percusión. Bastará con repetir palabras que incluyan “bes” y “pes”. Intentadlo con “percusión”, “plomo”, “Pepe”, “bebé”, “bingo” y “bomba” para empezar. ¿Qué otras palabras se le ocurren a vuestro hijo?*



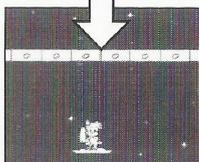
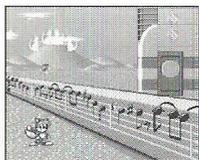
## LA GRAN MURALLA DE LA MÚSICA

Los coyotes de la colina están preparados para aullar sin desafinar.

Haz una pelota con las plantas y escucharás sonar "On Top Of Old Smoky".



Llama a la puerta para ver si hay alguien en casa.

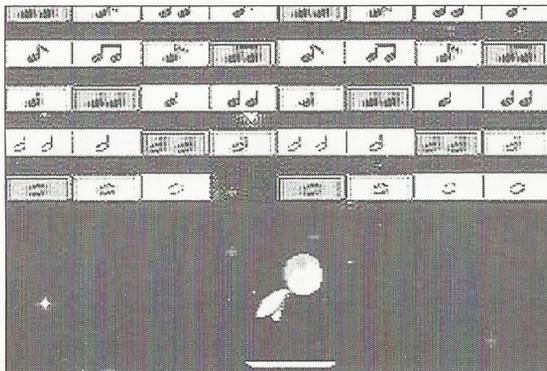


Al pasar a la tercera doble página del Libro Fantástico, los niños acompañarán a Tails en una nueva aventura musical. El reto consiste en atravesar La Gran Muralla de la Música para aprender más sobre los valores de las distintas notas musicales. Con la ayuda del cursor, pulsa en los distintos objetos para encontrar el pasadizo secreto.

Los niños se pueden familiarizar con los distintos valores de las notas ayudando a Tails a tocar todos los paneles de este juego. Para lanzar a Tails de su platillo volante, los niños sólo tienen que hacer presión en el Panel de Dibujo. Para mover el platillo deberán mover el Lápiz Mágico.

Cuando toques cada nota, escucharás el sonido correspondiente. Los niños podrán así aprender la diferencia entre redondas, blancas, negras y corcheas.

Para regresar a La Gran Muralla de la Música, simplemente toca con el Lápiz Mágico en cualquier parte del Libro Fantástico.



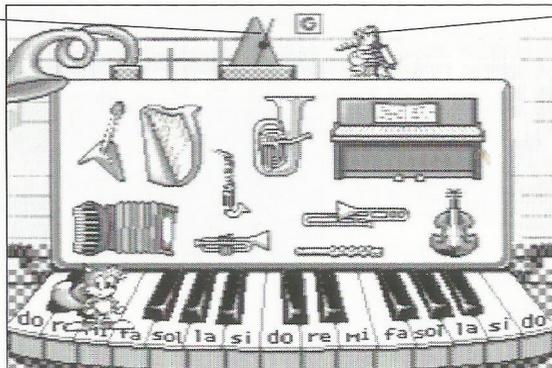
#### LA MAGIA DE LA VOZ

*¿Experimentar con tu propia voz es muy divertido! Pedidle a vuestro hijo que coja aire y tararee una nota grave. A continuación intentadlo con una aguda y pedidle a vuestro hijo que repita ambas notas sujetándose la garganta con la mano. ¿Puede sentir las vibraciones? Ahora, probad con otros sonidos, cambiando los tonos suavemente.*

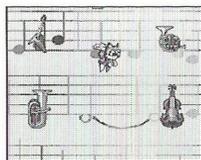
*Pedid a vuestro hijo que repita las variaciones de sus notas favoritas. ¿Puede intentarlo con una redonda?, ¿y una blanca?, ¿y una negra?, ¿y una corchea?*

## A SOCIANDO PAREJAS MUSICALES

Toca el metrónomo para ayudar a Tails a cambiar el compás.

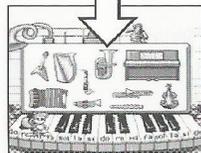


Si pulsas sobre el pájaro, podrás aprender a tocar melodías populares con el piano.



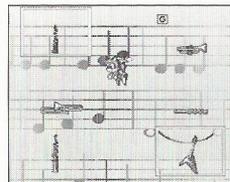
Los niños pueden aprender a asociar los distintos instrumentos y las secuencias de notas para producir melodías populares. Para ello deben usar una selección de temas musicales como pistas.

Tocando cualquiera de los instrumentos entrarás en una nueva actividad.



Pulsa el “panel de instrumentos” para obtener una introducción personal a cada uno de los instrumentos. Al tiempo que aparece la información, sonará un tema musical.

Una vez que se hayan mezclado los instrumentos, pulsa en cualquiera de ellos para seleccionarlo. Sonará un tema musical asociado a otro de los instrumentos. El reto consiste en encontrar la pareja correcta.



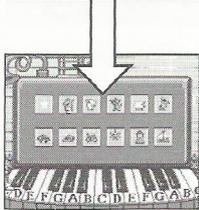
*Si pulsas con el lápiz sobre el pájaro podrás tocar el piano como acompañamiento. Presiona sobre alguno de los 12 iconos del panel situado detrás del teclado y comenzará a sonar una melodía popular. Tú podrás hacer el acompañamiento utilizando el Lápiz Mágico para tocar las diferentes teclas del piano.*

*Toca tres canciones y liberarás al pájaro.*



#### REPITE ESTE TONO

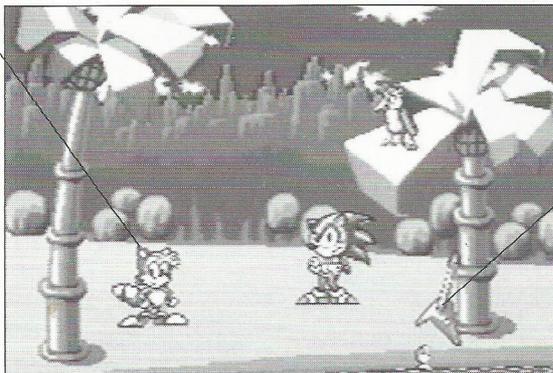
*Cantad una nota y pedidle a vuestro hijo que la repita. Al cabo de un rato, invertid los papeles. Una vez que vuestro hijo se encuentre a gusto con este juego, pasad a cantar series de notas para hacer el juego un poco más interesante.*



*Tocad dando golpecitos sobre una mesa (o dando palmas) una canción que vuestro hijo conozca (El puente de Londres, por ejemplo). No cantéis ni mováis los labios mientras realizáis el ejercicio para no darle pistas. ¿Puede vuestro hijo reconocer la melodía? Para que vuestro hijo no pierda interés, invertid los papeles de vez en cuando y dejad que vuestro hijo toque canciones que vosotros tendréis que reconocer.*

## EL ESTUDIO DE GRABACIÓN

¡Toca cualquier personaje y observa lo que hace!

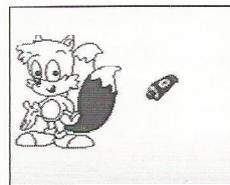


Presiona sobre el Libro Fantástico para crear tus propios dibujos.

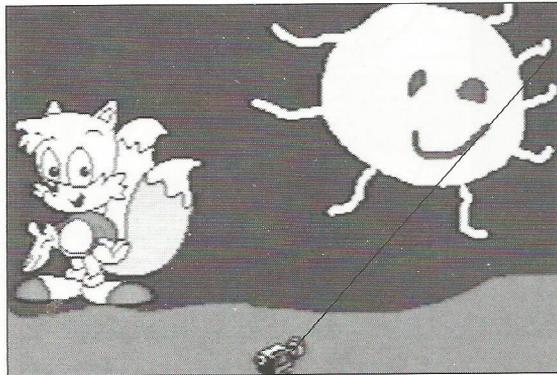
Selecciona la guitarra para crear tu propia música.

La última doble página del Libro Fantástico abre sus puertas a un mundo lleno de oportunidades creativas. Toca los distintos personajes de esta escena inicial para darles vida. A continuación, toca el Libro Fantástico con el Lápiz Mágico para hacer que aparezca una pantalla en blanco donde podrás crear escenas personales utilizando las herramientas para dibujar, colorear y pintar que se muestran en el Libro Fantástico.

Para empezar a crear una escena, vuestro hijo puede querer usar alguno de los personajes de la fantasía *Tails y el músico*. Nada más fácil. Simplemente tiene que tocar cualquiera de los personajes que se encuentran en la parte izquierda del Libro Fantástico. Para colorear el personaje, primero debe seleccionar una herramienta para pintar (el pincel, el lápiz o el tubo de pintura), y a continuación escoger el cubo de pintura del color que quiera usar.



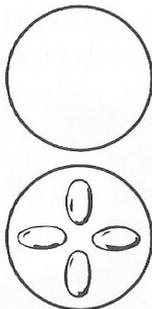
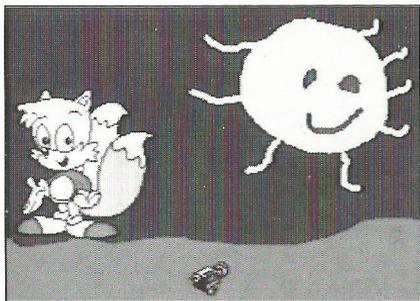
## CÓMO CREAR TU PROPIA OBRA



Toca con el Lápiz Mágico el icono de la cámara y a continuación busca por el Libro Fantástico. Cuando encuentres un personaje u objeto que quieras incluir, tócalo con el lápiz.

Ahora que has creado una escena, todo está preparado para producir dibujos animados. Una vez que hayas seleccionado el icono de la cámara puedes volver a las dobles páginas anteriores del Libro Fantástico para recoger a los personajes que quieras incluir. Para añadirlos a tu pantalla sólo tienes que tocarlos con el lápiz.

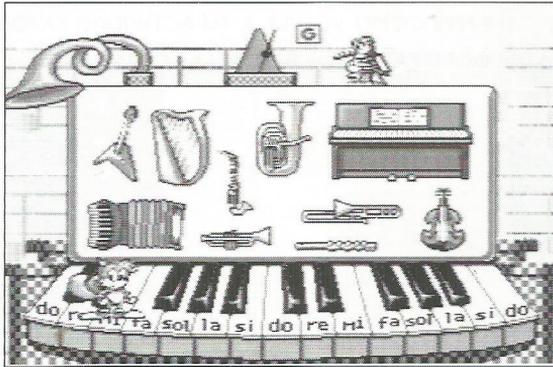
Una vez que hayas escogido un personaje, su imagen aparecerá en tu pantalla. Para colocarlo en la escena utiliza el Lápiz Mágico para probar distintas posiciones. Cuando hayas escogido la posición que más te guste, haz presión. El personaje estará ahora en su sitio. Puedes añadir hasta un máximo de siete personajes. Cuando el decorado esté preparado y todos los actores se encuentren en posición, pulsa el botón de Animación para comenzar la acción.



#### GRABACIÓN EN VÍDEO

*Si vuestro ordenador SEGA PICO está conectado al televisor a través del vídeo, podéis grabar las animaciones de vuestro hijo una vez estén terminadas. (Consultad el Manual del Usuario del SEGA PICO para ver las instrucciones sobre cómo conectar el ordenador a una TV/vídeo.) Guardad las animaciones como un recuerdo histórico del trabajo creativo que vuestro hijo podía realizar a diferentes edades. Algún día disfrutaréis mirándolas de nuevo, ¡y vuestro hijo también!*

*Tails y el músico*  
cuenta también  
con un estudio de  
sonido. Para  
entrar en él sólo  
tienes que  
presionar sobre la  
guitarra que  
aparece en la  
escena inicial de la  
última doble  
página del Libro  
Fantástico.



Toca cualquiera de los  
instrumentos para oír  
el tema musical  
asociado al mismo.

Toca el altavoz que se encuentra encima del piano para hacer que aparezca el icono de una canción infantil. Notarás que según mueves el Lápiz Mágico por el Panel de Dibujo, el icono va cambiando. En el momento en que dejes de hacer presión, comenzará a sonar una melodía. Dependiendo del icono que veas en ese momento, oirás melodías infantiles, por ejemplo:

- Brilla, brilla linda estrella
- Maria tenía un corderito

Haz el acompañamiento de las melodías, pero presta atención a los cambios de tono.



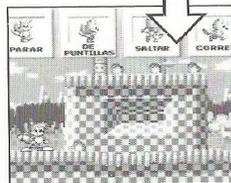
# LOCALIZADOR DE PANTALLAS

PARA SABER RÁPIDAMENTE CÓMO VOLVER A TU ACTIVIDAD FAVORITA,  
UTILIZA ESTE LOCALIZADOR DE PANTALLAS COMO MAPA.

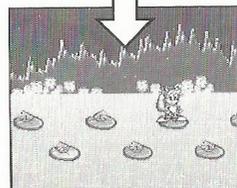
PRIMERA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN

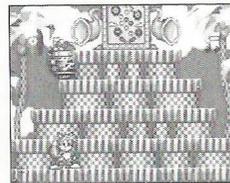


PANTALLA DE ACTIVIDADES

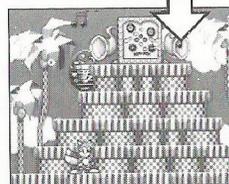


PANTALLA DE ACTIVIDADES

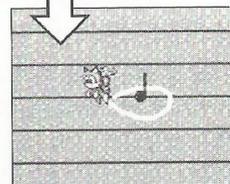
SEGUNDA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN



PANTALLA DE ACTIVIDADES



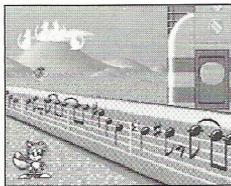
PANTALLA DE ACTIVIDADES



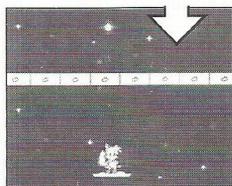
PANTALLA DE ACTIVIDADES

# LOCALIZADOR DE PANTALLAS

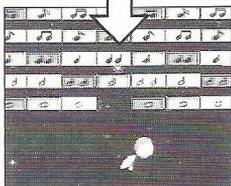
## TERCERA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN

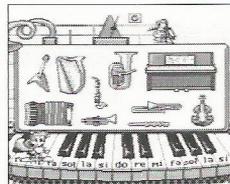


PANTALLA DE ACTIVIDADES

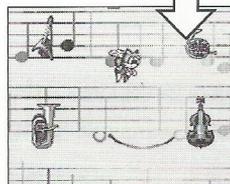


PANTALLA DE ACTIVIDADES

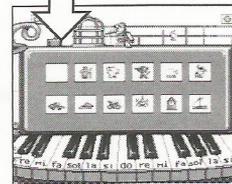
## CUARTA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN

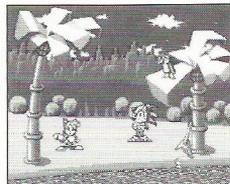


PANTALLA DE ACTIVIDADES

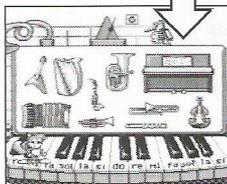


PANTALLA DE ACTIVIDADES

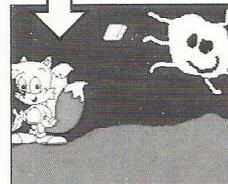
## QUINTA DOBLE PÁGINA



PANTALLA DE PRESENTACIÓN



PANTALLA DE ACTIVIDADES



PANTALLA DE ACTIVIDADES

## CÓMO DISFRUTAR AL MÁXIMO DEL LIBRO FANTÁSTICO

- Asegúrate de que colocas el interruptor de alimentación en la posición OFF (desactivado) antes de insertar o extraer el Libro Fantástico.
- Cuando juegues a *Tails y el músico* asegúrate de que la habitación esté bien iluminada. Siéntate lo más lejos posible del televisor y descansa durante 10 ó 20 minutos por cada hora que juegues.
- No toques los contactos de la base del Libro. Si los movieras o se mojaran, tu Libro Fantástico podría resultar dañado.
- Trata el Libro Fantástico con cuidado. No dobles las páginas, escribas en ellas ni las mojes.
- No intentes nunca arrancar la última página del Libro Fantástico del panel trasero.
- Protege el Libro Fantástico guardándolo en un lugar seguro y sin polvo. Evita dejarlo donde pueda recibir luz directa del sol o en lugares cálidos, fríos o húmedos.
- Limpia el Libro Fantástico periódicamente pasándole un paño suave ligeramente humedecido. Hazlo con mucho cuidado para evitar tocar los contactos de la base del Libro. No utilices productos químicos fuertes como disolventes de pintura o benceno.

NOTES

SEBA

PIC

SEBA

10-10-58

---



<672-2051-06>