

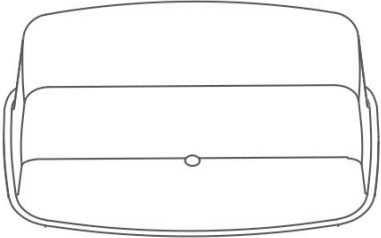
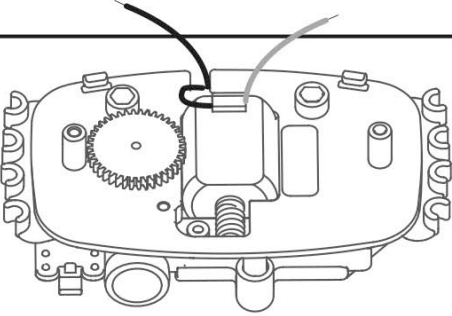
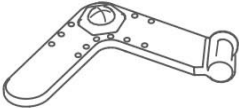
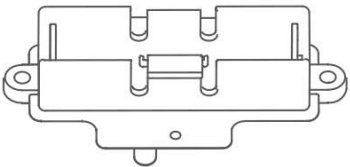
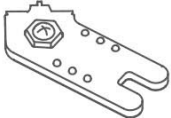


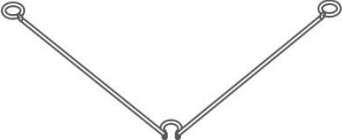



ROBOT PEONZA

A. MENSAJES DE SEGURIDAD

1. Se necesita la supervisión y la ayuda de un adulto en todo momento.
2. Este kit está pensado para niños de 8 años en adelante.
3. Este kit, y el producto terminado, contienen partes pequeñas que pueden producir asfixia si no se utilizan correctamente. Mantener alejado de los niños menores de 3 años.
4. Para evitar cortocircuitos, no tocar nunca los contactos del interior de la caja para pilas con un elemento de metal.

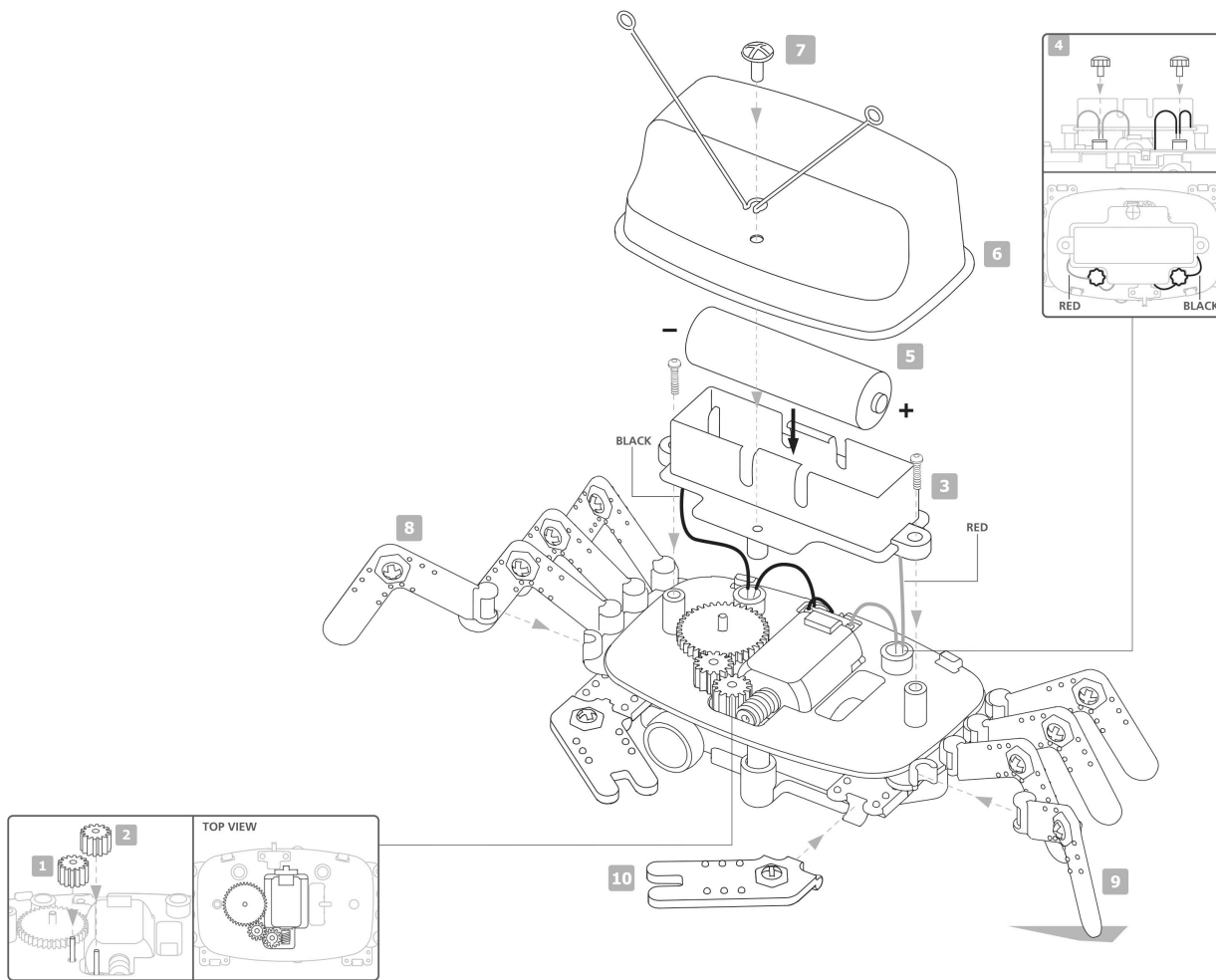
B. USO DE LA PILA

1. Se necesita una pila de 1.5V AA (no incluida).
2. Para obtener el mejor resultado, usar siempre una pila nueva.
3. Asegurarse de insertar la pila con las polaridades correctas.
4. Retirar la pila del kit cuando no se esté utilizando.
5. Sustituir la pila gastada inmediatamente para evitar que el kit se estropee.
6. Las pilas recargables han de quitarse del kit antes de recargarlas.
7. Las pilas recargables deben ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.
8. Asegurarse de que los terminales de alimentación de la caja de la pila no tienen cortocircuitos.
9. No intentar nunca recargar pilas no recargables.

		
A: Transparent cover x 1	B: Chassis with motor installed x 1	C: Leg x 8
		
D: Battery case x 1	E: Claw x 2	F: Washer screw x 1
		
		G: Screw x 2
		
H: Metal wire antenna x 1	I: Terminal cap x 2	J: Axle x 2
		
		K: Gear x 2

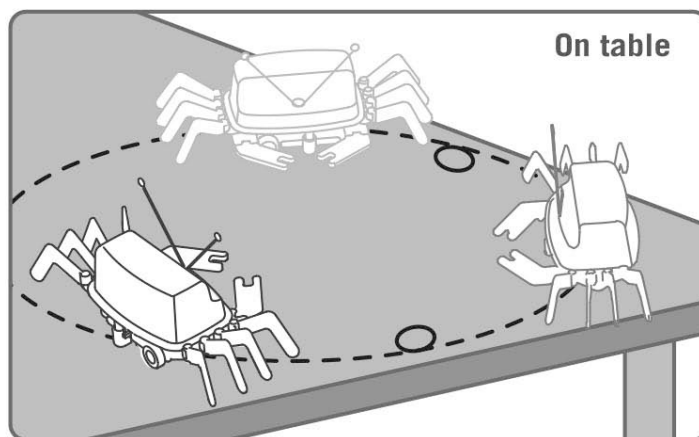
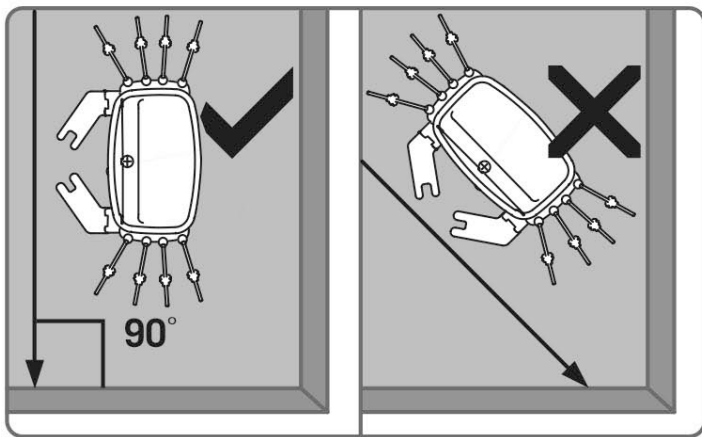
C. CONTENIDOS

También necesario, pero no incluido: 1 x pila AA 1.5V, y un destornillador de estrella pequeño.



D. MONTAJE

1. Coloca el chasis con el motor instalado sobre la superficie de trabajo, tal y como indica el diagrama. Empuja uno de los ejes (Parte J) en el agujero que está junto al engranaje grande, e introduce uno de los engranajes (Parte K) en el eje, de manera que se entrelacen con el engranaje grande.
 2. Coloca el otro eje en el agujero del motor, junto al primer engranaje. Introduce otro engranaje aquí, de manera que se entrelace con el primer engranaje, y el engranaje del motor.
 3. Coloca la caja para pilas en la parte superior del chasis, asegurándote de que los ejes encajan en los dos agujeros en la parte baja de la caja. Fíjalo con dos tornillos (Parte G).
 4. Coloca el cable rojo de la caja para pilas y el cable rojo del motor en uno de los terminales, y pon una tapa de terminal (Parte I) para atrapar y conectar los cables. Coloca el cable negro de la caja para pilas y el cable negro del interruptor en el otro terminal, y pon otra tapa de terminal para atrapar y conectar los cables.
 5. Asegúrate de que el interruptor está apagado. Coloca una pila AA, de 1.5V en la caja para pilas, con el terminal negativo (el lado plano) tocando el muelle.
 6. Coloca la tapa transparente sobre la caja. Encaja la tapa en las dos ranuras en la parte trasera del chasis.
 7. Sujeta la antena de alambre (Parte H) en su sitio y fíjala, junto con la tapa transparente, a la caja para pilas con un tornillo washer (Parte F). Puedes doblar el alambre con cuidado para ajustar el ángulo de la antena.
 8. Une cuatro patas en un extremo del chasis.
 9. Une otras cuatro al otro extremo.
 10. Une las pinzas al chasis.
- ¡Felicidades! ¡Tu Robot de Mesa ya está listo!**



E. MANEJO

Coloca tu Robot de Mesa en el centro de una mesa vacía (o en una caja de juguetes). Enciéndelo. El robot se moverá lateralmente. Asegúrate de que el ángulo de inicio del robot es más o menos perpendicular al borde de la mesa, para que cuando camine hacia el borde, pueda girar y seguir caminando. En caso contrario, se caerá.

F. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si el motor no funciona:

- Asegúrate de que estás utilizando pilas nuevas.
- Comprueba que la pila esté colocada correctamente en su caja.
- Comprueba que los cuatro alambres estén tocando los terminales de metal.

Si el robot se cae de la mesa:

- Comprueba que el ángulo de inicio es más o menos perpendicular al borde de la mesa.

G. ¿CÓMO FUNCIONA?

La pila manda electricidad al motor, que gira el rotor a gran velocidad. Los engranajes reducen la velocidad de rotación para que las ruedas giren despacio. Gira las dos ruedas tractoras y una tercera, en los ángulos correctos hacia las otras. La tercera rueda no llega a tocar la mesa debido al rodillo. Cuando el robot llega al borde de la mesa, los rodillos salen del borde, permitiendo que la tercera rueda toque la mesa. Esto hace que el robot gire hasta que los rodillos vuelven a la mesa. Las levas en el eje mueven de un lado a otro las placas en las que están las patas y las pinzas.

H. CURIOSIDADES

- Las patas del robot se han diseñado especialmente para absorber el impacto. Si el robot se cae de la mesa por accidente, las patas serán la primera parte en tocar el suelo. Esto hace que absorban la mayor parte de la fuerza del impacto, minimizando el daño del chasis. ¡No te preocupes, se pueden reinstalar y reutilizar una y otra vez!
- Se han construido muchos robot cangrejo que caminan de lado como los cangrejos de verdad.
- El cangrejo más rápido es el cangrejo fantasma, que puede desplazarse a una velocidad de hasta 16 kilómetros por hora (10 millas por hora) - ¡mucho más deprisa de lo que tú caminas!
- Los cangrejos caminan de lado porque, ¡no pueden caminar hacia delante! Las articulaciones de sus piernas sólo pueden moverse hacia arriba y hacia abajo, no de un lado a otro.
- Las levas mueven las patas y pinzas del Robot de Mesa. La leva es un dispositivo mecánico muy útil para controlar el movimiento. Se utilizó por primera vez hace más de 2.000 años.
- Muchos robot móviles tienen sistemas de sensores para evitar caerse por los bordes o chocarse contra las paredes. Utilizan sensores de tacto o sensores ópticos para detectar los bordes y paredes.
- Algunos robots pueden recordar la ubicación de los bordes, paredes y otros obstáculos con los que chocan, para poder evitarlos en el futuro.

PREGUNTAS Y COMENTARIOS

Le valoramos mucho como cliente nuestro y su satisfacción con nuestros productos es muy importante para nosotros. En caso de querer formular algún comentario o pregunta, o de que alguna de las partes del juego no esté presente o el mismo tenga algún defecto, no dude en comunicarse con nosotros o con nuestros distribuidores en su país. Encontrará la dirección en el embalaje. También puede comunicarse con nuestro departamento de ventas en: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, sitio Web: www.4m-ind.com.