

vtech[®]
Baby

Bedienungsanleitung

Spiel- und Laufwagen



© 2012 VTech
Printed in China
91-002726-010 (GE)

Liebe Eltern,

wir von VTech® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen.

Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolles und kindgerechtes Lernspielzeug.

Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer VTech® Baby Reihe gekauft.

Unsere VTech® Baby Produkte werden speziell für Kinder von 0 bis 24 Monaten entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind intelligentes Spielen von Anfang an. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Kindgemäßer Wortschatz, lustige Licht- und Geräuscheffekte und altersgemäße Inhalte werden Ihr Kind begeistern!

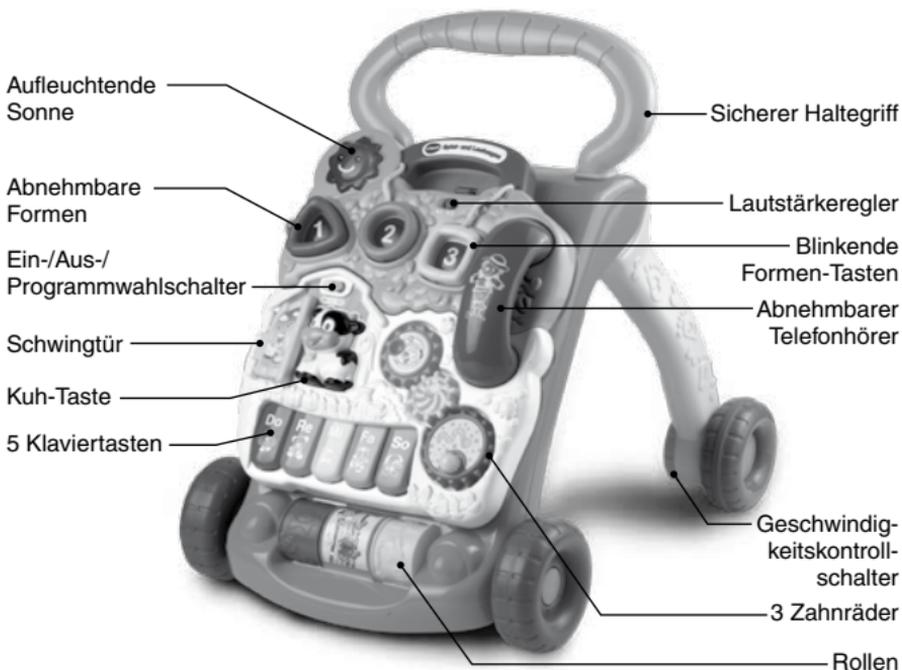
Das kindgerechte Design und die einfache Handhabung erlauben auch den kleinen Händen einen erfolgreichen und sicheren Umgang.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht VTech® viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Mehr Informationen zu VTech® und weiteren VTech® Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtechbaby.de

EINFÜHRUNG

Der **Spiel- und Laufwagen** ist ein ansprechendes Lernspielzeug, das speziell für Kleinkinder entwickelt wurde. Durch die 4 Räder und den sicheren Haltegriff kann Ihr Baby die ersten Schritte üben. Das Spielboard mit den vielen verschiedenen Tasten und dem Telefonhörer, kann zum Spielen abgenommen werden. Die vielen beweglichen Elemente fördern die Feinmotorik Ihres Kindes und werden es begeistern. Fröhliche Melodien, freundliche Sätze und lustige Geräusche wecken die Aufmerksamkeit und schulen so das Gehör Ihres Kindes. Dabei hört es erste Zahlen sowie Buchstaben und die Klaviertasten sorgen für zusätzliche Anreize.



INHALT DER PACKUNG

- Spiel- und Laufwagen
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte
- Ein Telefonhörer
- Beine mit Radhalterungen
- Ein Haltegriff

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, sowie Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Hinweis:

Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält!

ENERGIEVERSORGUNG

Ihr **Spiel- und Laufwagen** wird mit 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

Hinweis:

Wir empfehlen ausdrücklich, neue Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan) zu verwenden.

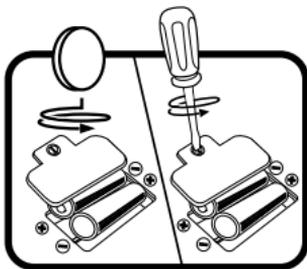
Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

EINLEGEN DER BATTERIEN

Bitte achten Sie darauf, dass die Batterien nur von einem Erwachsenen gewechselt werden und dass das Batteriefach fest und sachgemäß geschlossen ist.

Das Verschlucken einer Batterie kann lebensgefährlich sein!

1. Vergewissern Sie sich, dass das Lernspielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Spielboards. Sie können es mit einer Münze oder einem Schraubendreher öffnen. Setzen Sie 2x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mit Hilfe einer Münze oder eines Schraubendrehers.



BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.

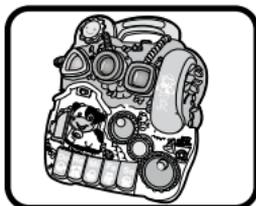
Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.



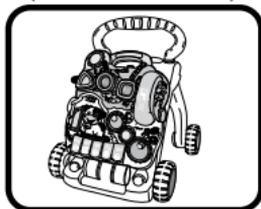
Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

Mit dem Spielboard kann separat oder direkt am Laufwagen gespielt werden.

Spielboard
(ab 6 Monaten)



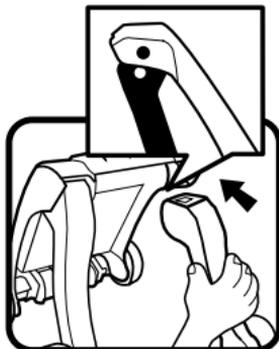
Laufwagen
(ab 12 Monaten)



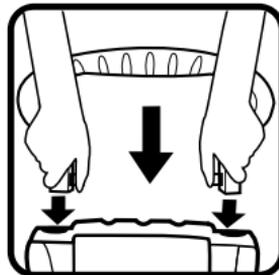
AUFBAUANLEITUNG

ACHTUNG! Aufbau nur durch Erwachsene. Zur Sicherheit Ihres Kindes vergewissern Sie sich bitte vor Spielbeginn, dass alle Teile ordnungsgemäß befestigt sind.

1. Fügen Sie die beiden Beine, mit den Rädern auf der Außenseite, in die Steckplätze ein, wie auf dem Bild dargestellt.

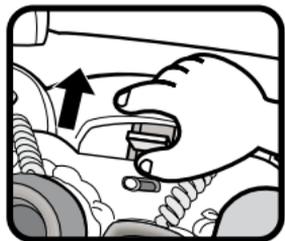
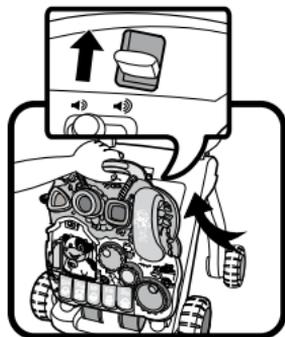


2. Stellen Sie den Spiel- und Laufwagen auf und befestigen sie den Griff, indem Sie ihn in die dafür vorgesehenen Steckplätze einfügen.



Anbringen und Entfernen des Spielboards

1. Legen Sie das Spielboard auf den Laufwagen, um es dort anzubringen. Drücken Sie es an, bis der Schalter oberhalb des Lautstärkereglers einrastet und Sie ein Klicken hören. Vergewissern Sie sich, dass das Spielboard sicher am Laufwagen befestigt ist.
2. Um das Spielboard zu entfernen, schieben Sie bitte den Schalter oberhalb des Lautstärkereglers nach oben und entfernen Sie das Spielboard vom Laufwagen.

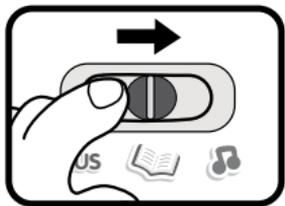


SPIELBEGINN

1. EIN-/AUS-/PROGRAMMWAHLSCHALTER

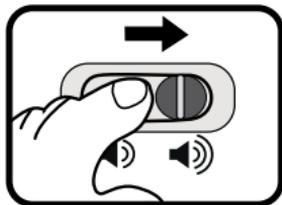
Schieben Sie den **Ein-/Aus-/Programm-**wahlschalter in den **Lernmodus** oder in den **Musikmodus**, um das Gerät einzuschalten.

Schieben Sie den **Ein-/Aus-/ Programm-**wahlschalter auf **AUS**, um das Gerät wieder auszuschalten.



2. LAUTSTÄRKEREGLER

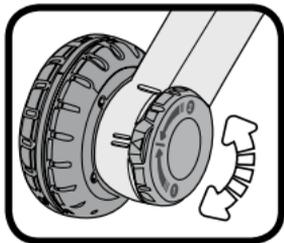
Schieben sie den Lautstärkereglер wahlweise auf "leise" () oder auf "laut" ().



3. ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich der **Spiel- und Laufwagen** automatisch nach 60 Sekunden ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Gerät wird durch Drücken einer beliebigen Taste wieder eingeschaltet. Durch Schieben des Laufwagens wird das Spielboard nicht wieder eingeschaltet.

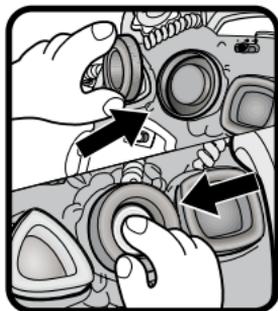
4. Der **Spiel- und Laufwagen** ist mit einer Geschwindigkeitskontrolle an den beiden Hinterrädern ausgestattet. Position 1 ist für Kinder, die gerade erste Schritte üben. Diese Position hat die meiste Spannung, wodurch verhindert werden soll, dass der Laufwagen zu schnell wird. Position 2 ist für Kinder, die bereits etwas sicherer auf den Beinen stehen. diese Position hat weniger Spannung und erlaubt den Kindern, sich freier zu bewegen. Vergewissern Sie sich, dass sich beide Räder in derselben Position befinden.



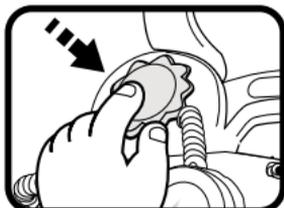
LERNSPIELE

1. Setzen Sie im **Lern-Modus** die Formen ein oder drücken Sie die Formen-Tasten, um deren Namen zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.

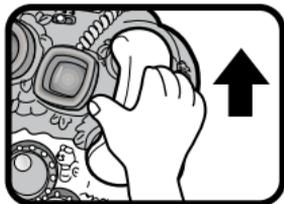
Setzen Sie im **Musik-Modus** die Formen ein oder drücken Sie die Formen-Tasten, um Melodien und lustige Geräusche zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



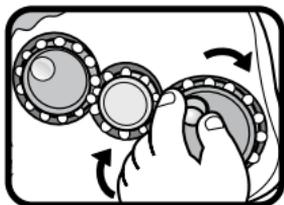
2. Drücken Sie die aufleuchtende Sonne, um Melodien und lustige Geräusche zu hören. Das Licht blinkt passend dazu.



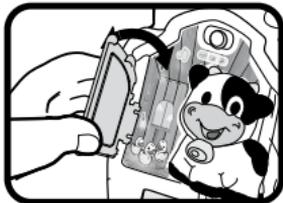
3. Heben sie den Telefonhörer ab, um die Tiere singen zu hören.



4. Drehen Sie in beiden Modi die drei Räder, um lustige Sätze, Geräusche und eine Melodie zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



5. Öffnen oder schließen Sie die Schwingtür, um mit den Enten Verstecken zu spielen.

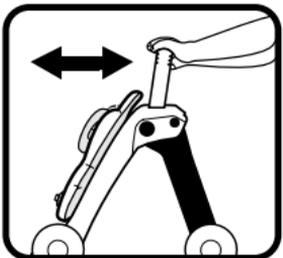


6. Drücken Sie im **Lern-Modus** die Klaviertasten, um etwas über Farben, Musiknoten und Tierlaute zu lernen.

Drücken Sie die Klaviertasten im **Musik-Modus**, um zu spielen. Wenn Sie eine Klaviertaste drücken, während eine Melodie gespielt wird, mischen sich lustige Tiergeräusche hinein.



7. Wenn das Spielboard zusammen mit dem Laufwagen benutzt wird, ist der Bewegungssensor aktiviert und es ertönen Melodien und Geräusche, während das Kind den Laufwagen schiebt.



Folgende Kindermelodien sind im **Spiel- und Laufwagen** enthalten:

Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad

1. Mei-ne O-ma fährt im Hüh-ner-stall Mo-tor-rad, Mo-tor-rad, Mo-tor-rad. Mei-ne O-ma fährt im Hüh-ner-stall Mo-tor-rad, mei-ne O-ma ist 'ne ganz fa-mo-se Frau!

Chords: A, D, A, D, E7, A

Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann

Es tanzt ein Bi-ba-but-ze-mann in un-serm Kreis her-um, fi-de-bum, um. Er rüt-telt sich, er schüt-telt sich, er wirft sein Säck-lein hin-ter sich. Es tanzt ein Bi-ba-but-ze-mann in un-serm Kreis he-rum.

Chords: G, D7, G, D, G, D, G, Em, Am, D, G

- Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum, fidebumm.
Er springt und wirbelt durch das Haus
und lacht dabei die Kinder aus.
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum.

3. Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum, fidebumm.
Bald ist er da, bald ist er dort
und plötzlich ist er wieder fort.
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum.

Grün, grün, grün

1. Grün, grün, grün sind al - le mei - ne Klei - der, grün, grün, grün ist
al - les, was ich hab. Da - rum lieb ich al - les, was so grün ist,
weil mein Schatz ein Jä - ger, Jä - ger ist.

2. Rot, rot, rot sind alle meine Kleider.
Rot, rot, rot ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles, was so rot ist,
weil mein Schatz ein Reiter, Reiter ist.
3. Blau, blau, blau sind alle meine Kleider.
Blau, blau, blau ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles, was so blau ist.
weil mein Schatz ein Seemann, Seemann ist.

Schmetterling, du kleines Ding

Musical score for the song "Schmetterling, du kleines Ding". It consists of four staves of music in 4/4 time. The melody is written on a treble clef staff, and the lyrics are written below it. Chords are indicated by letters above the notes. The lyrics are: Schmet-ter-ling, du klei-nes Ding, such dir ei-ne Tän-ze-rin. Hop-sa-sa, hop-sa-sa, oh wie lus-tig tanzt man da. Lus-tig, lus-tig wie der Wind, wie ein klei-nes Ju-bel-kind. Lus-tig, lus-tig wie der Wind, wie ein Ju-bel-kind.

C Am C Am Am C Am
Schmet-ter-ling, du klei-nes Ding, such dir ei-ne Tän-ze-rin. Hop-
Dm C G
sa - sa, hop - sa - sa, oh wie lus-tig tanzt man da.
C F
Lus - tig, lus - tig wie der Wind, wie ein klei - nes Ju - bel - kind.
F C F C7 F
Lus - tig, lus - tig wie der Wind, wie ein Ju - bel - kind.

Kommt ein Vogel geflogen

Musical score for the song "Kommt ein Vogel geflogen". It consists of two staves of music in 4/4 time. The melody is written on a treble clef staff, and the lyrics are written below it. Chords are indicated by letters above the notes. The lyrics are: 1. Kommt ein Vo-gel ge-flo-gen, setzt sich nie-der auf mein' Fuß, hat ein Brief-chen im Schna-bel, von der Lieb-sten ei-nen Gruß.

F C C7
1. Kommt ein Vo - gel ge - flo - gen, setzt sich nie - der auf mein'
F F C C7 F
Fuß, hat ein Brief - chen im Schna - bel, von der Lieb - sten ei - nen Gruß.

1. Kommt ein Vogel geflogen,
setzt sich nieder auf mein' Fuß,
hat ein Briefchen im Schnabel,
von der Liebsten einen Gruß.
2. Lieber Vogel, flieg weiter, bring ein' Gruß mit,
einen Kuss, denn ich kann dich nicht begleiten,
weil ich hier bleiben muss.

3. Daheim ist mein Schätzchen,
in der Fremd' bin ich hier,
und es fragt hier kein Kätzchen,
kein Hündchen nach mir.

Brüderchen, komm tanz mit mir



1.Brü - der - chen, komm, tanz mit mir, bei - de Hän - de reich' ich dir,
ein - mal hin, ein - mal her, rund - her - um, das ist nicht schwer.

2. Mit den Händen klipp, klipp, klapp,
mit den Füßen tripp, tripp, trapp.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.
3. Mit dem Köpfchen nick, nick, nick,
mit den Fingern tick, tick, tick.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.

ABC, die Katze lief im Schnee

Musical score for the song "ABC, die Katze lief im Schnee". The score is written in treble clef, D major, and 2/4 time. It consists of five lines of music with lyrics underneath. Chords are indicated above the notes.

A B C, die Kat - ze lief im Schnee!

Und als sie dann nach Hau - se kam,

da hatt' sie wei - ße Stie - fel an,

o je - mi - ne, o je - mi - ne,

die Kat - ze lief im Schnee.

2. ABC, die Katze lief im Schnee!
Und als sie dann nach Hause kam,
da hatt' sie weiße Stiefel an,
o jemine, o jemine,
die Katze lief im Schnee!
3. ABC, die Katze lief im Schnee!
Sie leckt ihr kaltes Pfötchen rein
und putzt sich auch die Stiefelein,
o jemine, o jemine,
die Katze lief im Schnee!

Auf unsrer Wiese gehet was

1. Auf uns - rer Wie - se ge - het was,
Es hat ein schwarz - weiß Röck - lein an,
wa - tet durch die Sümp - fe,
trägt auch ro - te Strümp - fe,
G fängt die Frö - sche schnapp, schnapp, schnapp,
D klap - pert lu - stig klap - per - di - klapp.
G D D G
Wer kann es er - ra - ten?

2. Auf unsrer Wiese gehet was,
watet durch die Sümpfe.
Es hat ein schwarzweiß Röcklein an,
trägt auch rote Strümpfe,
fängt die Frösche schnapp, schnapp, schnapp,
klappert lustig klapper-di-klapp.
Wer kann es erraten?

Bingo

Ein Bau-er hat-te ein-en Hund und Bin-go war sein Na-me

B-i-n-g-o B-i-n-g-o B-i-n-g-o, ja

Bin-go war sein Na-me

Ein Bauer hatte einen Hund
Und Bingo war sein Name,
B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O
Ja, Bingo war sein Name.

Oh Susanna

^D
1. I come from A-la-ba-ma with my ban-jo on my

^A ^D ^{A7} ^D
knee, I'm goin' to Loui-si-a-na, my Su-san-na for to see.

^G ^D ^A
Oh, Su-san-na, oh don't you cry for me. For I

^D ^{A7} ^{1. D} ^{2. D}
come from A-la-ba-ma with my ban-jo on my knee. Knee.

I come from Alabama,
With my banjo on my knee,
I'm goin' to Louisiana,
My Susanne for to see;
Oh, Susanna,
Oh don't you cry for me,
For I come from Alabama
With my banjo on my knee.

Gesungenes Lied:

Der Bauernhof erwartet Dich
schau doch mal vorbei
auf los geht's, Du lernst so viel
lauf gleich los und spiel!

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie das Spielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Lernspielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Bitte öffnen Sie das Lernspielzeug nicht. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
5. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6)

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energierversorgung!

HINWEIS

Funktioniert Ihr **Spiel- und Laufwagen** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie das Lernspielzeug für einige Sekunden aus und dann wieder ein.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind.
3. Entfernen Sie eventuell die Batterien und legen Sie sie erneut ein.
4. Legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.

Wenn das Lernspielzeug danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

HINWEIS:

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Minute)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.





Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

_____ Kaufdatum

_____ Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieuumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

