


vtech[®]

Bedienungsanleitung

Abenteuer Spieltisch



© 2015 VTech
In China gedruckt
91-002855-004 



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 Kleinkinder 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.

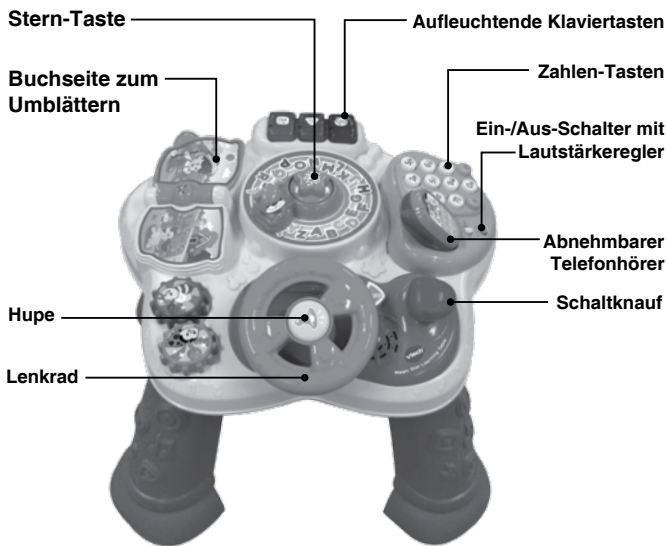
Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**[®] viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Mehr Informationen zu **VTech**[®] und weiteren **VTech**[®] Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de



Einführung

Mit dem **Abenteuer Spieltisch** lernen und staunen! An sechs Stationen können die Kleinen Tasten drücken, das Lenkrad und die Zahnräder drehen sowie Farben, Buchstaben, Zahlen und vieles mehr kennenlernen. Dabei wird der Entdeckerdrang gefördert und die feinmotorischen Fähigkeiten geschult.



Inhalt der Packung

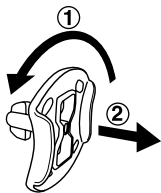
- Ein **Abenteuer Spieltisch**
- Eine Bedienungsanleitung mit Garantiekarte
- Ein Telefonhörer
- Vier Tischfüße

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!

ENTFERNUNG DER TRANSPORTSICHERUNG



- ① Drehen Sie die Transportsicherung gegen den Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

Energieversorgung

Der **Abenteurer Spieltisch** wird mit 2 x 1.5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

Hinweis:

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

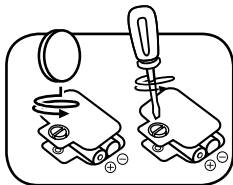
Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

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 Unterseite des Spielzeugs. Sie können es mit einer Münze oder einem Schraubendreher öffnen.
3. Setzen Sie 2 x 1.5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
4. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe 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.

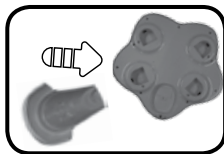


Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie Ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien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

Aufbauanleitung

Zur Sicherheit Ihres Kindes sollte der Spieltisch nur von Erwachsenen aufgebaut werden.

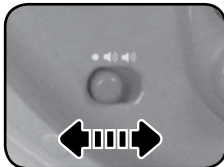
1. Stecken Sie die vier Tischfüße in die dafür vorgesehenen Öffnungen an der Unterseite des Spieltisches.



Besonderheiten

1. Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler

Schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler** auf **Leise** (🔊) oder **Laut** (🔊), um das Lernspielzeug einzuschalten. Schieben Sie den Schalter auf **Aus** (●), um es wieder auszuschalten.

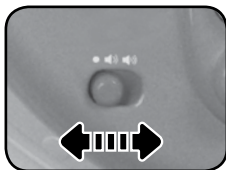


2. Abschaltautomatik

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich der **Abenteuer Spieltisch** automatisch nach 45 Sekunden ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Lernspielzeug wird durch Drücken einer beliebigen Taste wieder eingeschaltet.

Lernspiele

1. Schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter** mit Lautstärkeregelung, um das Lernspielzeug einzuschalten. Sie hören ein Geräusch, ein Leid und einen fröhlichen Satz. Die Lichter blinken passend dazu.



2. Drücken Sie die **Stern-Taste**, um lustige Geräusche, einen Satz, verschiedene Melodien oder ein Lied zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



4. Drücken Sie die **Zahlen-Tasten**, um Zahlen kennenzulernen. Drücken Sie eine beliebige Zahlen-Taste zwei oder mehrere Male, um Tiergeräusche und lustige Sätze zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



5. Nehmen Sie den **Telefonhörer** ab oder legen Sie auf, um lustige Geräusche und Sätze zu hören. Liegt der Telefonhörer auf der Station und wird keine Taste gedrückt, erhalten Sie einen Anruf von einem der Tiere. Die Lichter blinken passend dazu.





6. Drehen Sie das **Lenkrad**, um lustige Geräusche, Sätze oder eine Melodie zu hören. Drehen Sie das Lenkrad, während eine Melodie gespielt wird, um Geräusche oder Sätze zu hören. Drücken Sie die Zahlen-Tasten oder die Hupe, um lustige Geräusche in die Melodien zu mischen. Die Lichter blinken passend dazu.



7. Drücken Sie auf die **Hupe**, um ein lustiges Hupgeräusch zu hören. Drücken Sie länger auf die Taste, um ein langes Hupgeräusch zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



8. Ziehen oder schieben Sie den **Schaltknopf**, um lustige Sätze, Geräusche oder kurze Melodien zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



9. Blättern Sie die **Buchseite** um und hören Sie lustige Lieder. Die Lichter blinken passend dazu.





10. Drücken Sie die aufleuchtenden Klaviertasten, um lustige Geräusche zu hören und Farben sowie Formen kennenzulernen. Drücken Sie kurz auf die Klaviertasten, um Töne zu hören. Drücken Sie die Klaviertasten, während eine Melodie gespielt wird, um diese Ton für Ton abzuspielen. Die Lichter blinken passend dazu.



11. Drehen Sie die Zahnräder, um mechanische Geräusche zu hören.



Folgende Melodien sind in Ihrem **Abenteuer Spieltisch** enthalten:

Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See

1. Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See,
Ball und Konzert und ein großes Diner!
Quak, quak, quak, quak.

Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad

1. Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad, Motorrad, Motorrad.
Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad,
meine Oma ist 'ne ganz patente Frau!
2. Meine Oma hat im hohlen Zahn ein Radio, ein Radio, ein Radio,
meine Oma ...
3. Meine Oma hat 'nen Nachtopf mit Beleuchtung, ...
4. Meine Oma hat 'ne Glatze mit Geländer, ...



Was müssen das für Bäume sein

1. Was müssen das für Bäume sein, wo die großen Elefanten spazieren geh'n, ohne sich zu stoßen. Rechts sind Bäume, links sind Bäume und dazwischen Zwischenräume, wo die großen Elefanten spazieren geh'n, ohne sich zu stoßen.
2. Was müssen das für Flüsse sein, wo die großen Elefanten baden geh'n ohne Badehosen. Links sind Flüsse, rechts sind Flüsse und dazwischen Bambusbüsche, wo die großen Elefanten baden geh'n, ohne Badehosen.
3. Was müssen das für Brücken sein, wo die großen Elefanten spazieren geh'n, ohne sich zu bücken. Rechts sind Brücken links sind Brücken und dazwischen große Lücken, wo die großen Elefanten spazieren geh'n, ohne sich zu bücken.

ABC Lied

1. A B C D E F G
H I J K L M N O P
Q R S T U V W
X Ypsilon Z, juchhe!
Das ist das ganze ABC,
das ist das ganze ABC !



Alle meine Entchen

1. Alle meine Entchen,
schwimmen auf dem See,
schwimmen auf dem See,
Köpfchen in das Wasser,
Schwänzchen in die Höh'.
2. Alle meine Püppchen,
Anne und Marie,
Anne und Marie,
liegen in dem Bettchen,
und ich hüte sie.

Häschen in der Grube

1. Häschen in der Grube
saß und schlief, saß und schlief.
„Armes Häschen bist du krank,
dass du nicht mehr hüpfen kannst?“
Häschen, hüpf! Häschen, hüpf! Häschen, hüpf!
2. Häschen, vor dem Hunde
hüte dich, hüte dich!
Hat gar einen scharfen Zahn,
packt damit das Häschen an.
Häschen, hüpf! Häschen, hüpf! Häschen, hüpf!

Schmetterling du kleines Ding

1. Schmetterling, du kleines Ding,
such dir eine Tänzerin.
Hopsasa, hopsasa,
oh wie lustig tanzt man da.
Lustig, lustig wie der Wind,
wie ein kleines Jubelkind.
Lustig, lustig wie der Wind,
wie ein Jubelkind.



Fuchs du hast die Gans gestohlen

1. Fuchs du hast die Gans gestohlen,
gib sie wieder her, gib sie wieder her!
Sonst wird dich der Jäger holen mit dem Schießgewehr,
sonst wird dich der Jäger holen mit dem Schießgewehr.
2. Liebes Füchslein lass dir raten,
sei doch nur kein Dieb,
sei doch nur kein Dieb,
nimm', du brauchst nicht Gänsebraten,
mit der Maus vorlieb.

Hopp hopp hopp

1. Hopp, hopp, hopp!
Pferdchen lauf Galopp!
Über Stock und über Steine,
aber brich dir nicht die Beine!
Hopp, hopp, hopp!
Pferdchen lauf Galopp!
2. Hopp, hopp, ho!
Pferdchen frisst kein Stroh.
Muss dem Pferdchen Hafer kaufen,
dass es kann im Trabe laufen.
Hopp, hopp, ho!
Pferdchen frisst kein Stroh.
3. Brr, brr, he!
Steh, mein Pferdchen, steh!
Sollst noch heute weiterspringen,
muss dir nur erst Futter bringen.
Brr, brr, he!
Steh, mein Pferdchen, steh!



Gesungene Lieder

Lied 1

Hallo Freunde, habt ihr Zeit?
Es gibt viel zu seh'n, macht euch bereit!

Lied 2

Hallo Schaf, hast du Wolle für mich,
Ja, ja hab ich, drei Taschen für dich!

Lied 3

Zum Markt geh ich ganz schnell
und kaufe dort ein.
Wieder zuhause, koch ich,
das wird fein!



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. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

ENERGIEVERSORGUNG

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

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.



HINWEIS

Funktioniert Ihr **Abenteuer Spieltisch** 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

www.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

LED entspricht
Laser-Klasse 1



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 Garanzzeit (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
- Garantiefumfang: 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.)

