

vtech[®]
Baby

Bedienungsanleitung

1-2-3 Tierkreisel



© 2016 VTech
In China gedruckt
91-003197-003 

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!

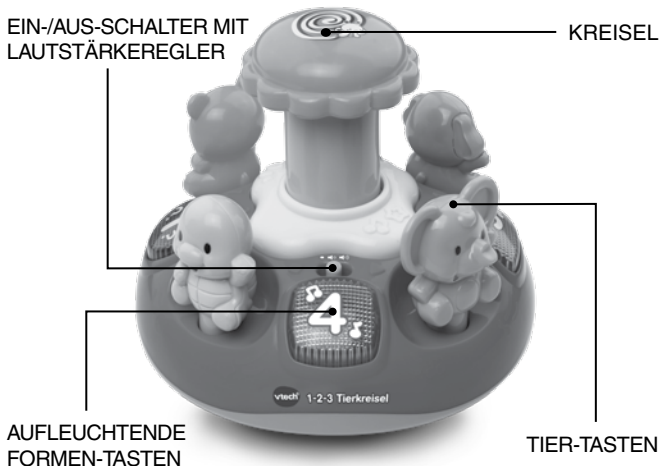
Das kindgerechte Design und die einfache Handhabung erlauben auch den kleinen Händen einen erfolgreichen und sicheren Umgang.

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 **1-2-3 Tierkreisel** Zahlen, Farben, Formen und vieles mehr entdecken. Vier tierische Freunde und die bunten Formen-Tasten laden zum Drücken, Drehen und Lernen ein!



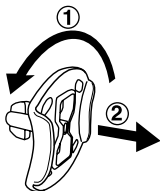
Inhalt der Packung

- Ein 1-2-3 Tierkreisel
- Eine Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

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.

ENTFERNUNG DER TRANSPORTSICHERUNG



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

Energieversorgung

Ihr 1-2-3 Tierkreisel wird mit 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

Hinweis:

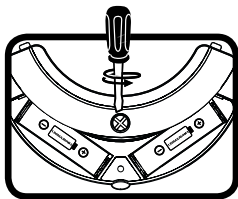
Wir empfehlen ausdrücklich, neue Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan) zu verwenden. Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

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 Lernspielzeugs. Sie können es mit einem Schraubendreher öffnen. 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.
3. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe 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.

Wir empfehlen, keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.

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.



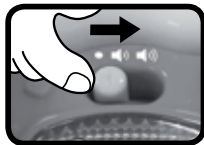
Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.

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!

Besonderheiten

1. Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler

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



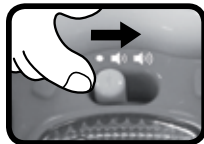
2. Abschaltautomatik

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich der **1-2-3 Tierkreis** automatisch nach ca. 60 Sekunden ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Lernspielzeug wird durch Drücken einer Taste oder Herunterdrücken des Kreisels wieder eingeschaltet.

Hinweis: Schaltet sich das Gerät wiederholt aus oder werden die Lichter schwächer, setzen Sie bitte neue Batterien ein.

Lernspiele

1. Schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler**, um das Gerät einzuschalten. Sie hören lustige Geräusche, einen Satz und ein Lied. Die Lichter blinken passend dazu.



2. Drücken Sie die **Tier-Tasten**, um deren Namen und Farben sowie lustige Sätze, Lieder und Melodien zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



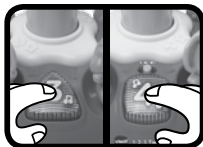
3. Drücken Sie die **Kreis-Taste**, um die Form und Zahl zu lernen sowie einfache Fragen zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



4. Drücken Sie die **Stern-Taste**, um die Form und Zahl zu lernen sowie verschiedene Lieder zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



5. Drücken Sie die **Dreieck-** oder **Quadrat-Taste**, um Formen und Zahlen zu lernen sowie verschiedene Melodien zu hören. Die Lichter blinken passend dazu.



6. Drücken Sie auf den **Kreisel**, damit er sich dreht und Sie hören lustige Geräusche. Die Lichter blinken passend dazu.



Folgende Melodien sind in Ihrem

1-2-3 Tierkreisel enthalten:

Die Affen rasen durch den Wald

1. Die Affen rasen durch den Wald,
der eine macht den andern kalt,
die ganze Affenbande brüllt:
Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?
Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?
2. Die Affenmama sitzt am Fluss
und angelt nach der Kokosnuss.
Die ganze Affenbande brüllt...
3. Der Affenonkel, welch ein Graus,
reißt ganze Urwaldbäume aus.
Die ganze Affenbande brüllt...
4. Die Affentante kommt von fern,
sie isst die Kokosnuss so gern.
Die ganze Affenbande brüllt...
5. Der Affenmilchmann, dieser Knilch,
der wartet auf die Kokosmilch.
Die ganze Affenbande brüllt.

Grün grün grün

1. Grün, grün, grün sind alle meine Kleider,
grün, grün, grün ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles, was so grün ist,
weil mein Schatz ein Jäger, Jäger 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.
4. Weiß, weiß, weiß sind alle meine Kleider,
weiß, weiß, weiß, ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles was so weiß ist,
weil mein Schatz ein Bäcker, Bäcker ist.

Was müssen das für Bäume sein

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

Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann

1. Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum, fidebumm.
Er rüttelt sich, er schüttelt sich,
er wirft sein Säckchen hinter sich.
Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
in unserm Kreis herum.
2. 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.

Lustig ist das Zigeunerleben

1. Lustig ist das Zigeunerleben, faria, fariaho.
Brauch'n dem Kaiser kein Zins zu geben, faria, fariaho.
Lustig ist es im grünen Wald, wo des Zigeuners Aufenthalt.
Faria, faria, faria, faria, faria, fariaho.
2. Sollt uns einmal der Hunger plagen, faria, fariaho,
tun wir uns ein Hirschlein jagen, faria, fariaho,
Hirschlein nimm dich wohl in Acht,
wenn des Jägers Büchse kracht.
Faria, faria, faria, faria, faria, fariaho.
3. Sollt uns einmal der Durst sehr quälen, faria, fariaho,
geh'n wir hin zu Waldesquellen, faria, fariaho,
trinken Wasser wie Moselwein,
meinen es müsste Champagner sein.
Faria, faria, faria, faria, faria, fariaho.

Brüderchen komm tanz mit mir

1. Brüderchen, komm tanz mit mir,
beide Hände reich ich dir,
einmal hin, einmal her,
rundherum, 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 den Köpfchen nick, nick, nick,
mit den Fingern tick, tick, tick.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.
4. Ei, das hast du gut gemacht,
ei, das hätt ich nicht gedacht.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.
5. Noch einmal das schöne Spiel,
weil es mir so gut gefiel.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.

Auf der Mauer auf der Lauer

1. Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze,
auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze.
Seht euch mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanze.
2. Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanz,
auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanz.
Seht euch mal die Wanz an, wie die Wanz tanz kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt `ne kleine Wanz.

Oh du lieber Augustin

1. Oh, du lieber Augustin, Augustin, Augustin,
oh, du lieber Augustin, alles ist hin.
Rock ist weg, Stock ist weg,
Augustin liegt im Dreck,
oh, du lieber Augustin, alles ist hin.

Hoppe hoppe Reiter

1. Hoppe, hoppe, Reiter,
wenn er fällt, dann schreit er.
Fällt er in den Graben,
fressen ihn die Raben.
Fällt er in den Sumpf,
macht der Reiter plumps.

Auf unsrer Wiese gehet was

1. 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?
2. Ihr denkt, das ist der Klapperstorch,
watet durch die Sümpfe.
Er hat ein schwarzweiß Röcklein an,
trägt auch rote Strümpfe,
fängt die Frösche schnapp, schnapp, schnapp,
klappert lustig klapper-di-klapp.
Nein, das ist Frau Störchin!

Ringlein Ringlein

1. Ringlein, Ringlein du musst wandern
von dem einen zu dem anderen,
das ist schön, das ist schön,
Ringlein lass' dich nur nicht seh'n.

2. Taler, Taler, du musst wandern,
von dem einen zu dem anderen,
Ei, wie schön, ei, wie schön,
lässt er sich 'ne Nase dreh'n.

Es klappert die Mühle

1. Es klappert die Mühle am laufenden Bach, klipp, klapp!
Bei Tag und bei Nacht ist der Müller stets wach, klipp, klapp!
Er mahlet nun Korn zu dem kräftigen Brot, und haben wir dieses,
dann hat's keine Not.
Klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp!
2. Flink laufen die Räder und drehen den Stein, klipp,klapp!
Und mahlen den Weizen zu Mehl und so fein, klipp, klapp!
Der Bäcker den Zwieback und Kuchen draus bäckt,
der immer den Kindern besonders gut schmeckt.
Klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp!

Sonne liebe Sonne

1. Sonne, liebe Sonne
komm ein bisschen runter!
Lass den Regen oben,
dann wollen wir dich loben.
Einer schließt den Himmel auf,
komm die liebe Sonn' heraus.

Bingo

The Entertainer

Clementine

Yankee Doodle

Old MacDonald had a Farm

Pop! Goes the Weasel

London Bridge

Gesungene Lieder

Lied 1

Lachen und dreh'n und spiel'n, das macht Spaß.

Lied 2

1, 2, 3, 4 - Formen, Zahlen gibt es hier!

Lied 3

Drück', dreh' und seh die Tiere juhe!

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 Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Bitte öffnen Sie das Spielzeug nicht.
5. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

Hinweise:

Funktioniert Ihr **1-2-3 Tierkreisel** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

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

ENERGIEVERSORGUNG

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

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

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

Internet: 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.





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.)

