



Bedienungsanleitung

PAW Patrol Lernlaptop

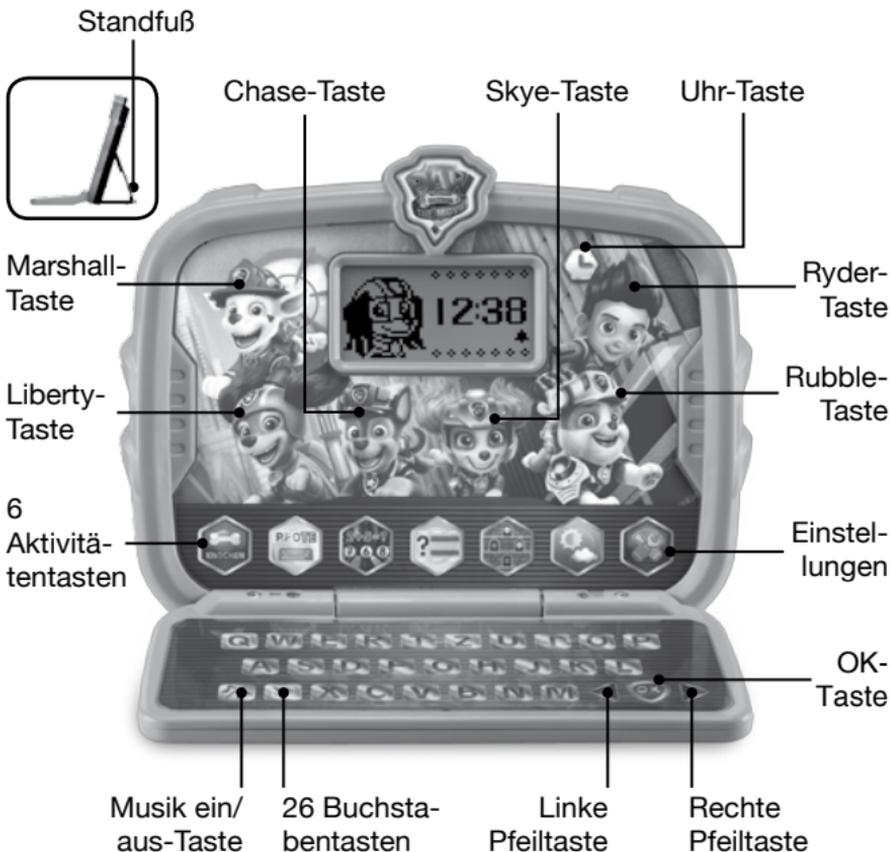


© & TM Spin Master Ltd. ©2021 Viacom

91-003982-003 

Einführung

Es warten tolle neue Lernabenteuer mit der PAW Patrol im The Movie-Thema entdeckt zu werden. Sechs spannende Aktivitäten führen Buchstaben, Buchstabenlaute, Rechtschreibung, Tippen, Grundrechenarten, Formen und Wetterbedingungen ein! Beim Drücken der sechs Figurentasten werden lustige Animationen und Geräuscheffekte abgespielt. Machen Sie sich bereit für neue Lernabenteuer mit der PAW Patrol!



Inhalt der Packung

- Ein PAW Patrol Lernlaptop
- Bedienungsanleitung

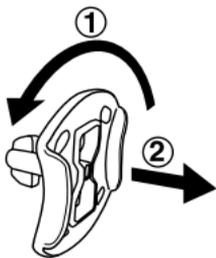
ACHTUNG:

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

Hinweis:

Bitte speichern Sie diese Bedienungsanleitung ab, da sie wichtige Informationen enthält!

Entfernen der Transportsicherung:

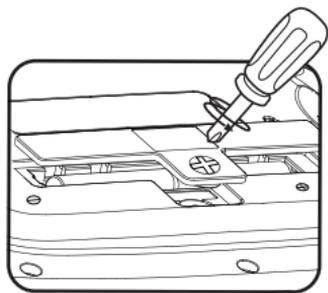


- ① Drehen Sie die Transportsicherung gegen den Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

Erste Schritte

Einsetzen der Batterien

1. Vergewissern Sie sich, dass das Spielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Spielzeugs. Nehmen Sie den Deckel des Batteriefaches ab.



3. Entfernen Sie gegebenenfalls leere Batterien aus dem Batteriefach.
4. Setzen Sie 2 neue AA-Batterien (AM-3/LR6) ein. Für eine optimale Leistung werden neue Alkali-Mangan-Batterien empfohlen. Es ist nicht garantiert, dass das Produkt mit wiederaufladbaren Batterien funktioniert.
5. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schrauben wieder fest an.

HINWEIS:

Aufbau nur durch Erwachsene.

Halten Sie die Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern.

Wiederaufladbare Batterien

- Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

Batteriehinweise

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Setzen Sie nie Alkalinebatterien, Standardbatterien (Zink-Kohle-Zellen) oder wiederaufladbare Batterien zusammen ein.
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen

werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.

- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Entsorgen Sie gebrauchte Batterien vorschriftsmäßig.

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!

PRODUKTEIGENSCHAFTEN

1. Tastatur

Klappen Sie zum Spielen die Tastatur auf.
Wenn Sie den Laptop in den Ruhemodus versetzen möchten, klappen Sie die Tastatur nach oben.



2. Uhr-Taste

Drücken Sie die Uhr-Taste, um die Uhrzeit angezeigt zu bekommen oder das Spielzeug zu aktivieren.

3. Aktivitätentasten



Drücken Sie auf eine der Aktivitätentasten, um ein Spiel zu spielen.

4. Figurentasten



Drücken Sie auf die Figurentasten von Marshall, Liberty, Chase, Skye, Rubble und Ryder, um spezielle Sätze zu diesen zu hören und passende Animationen zu sehen.

5. Buchstabenstasten

Drücken Sie auf die Buchstabentasten, um die Buchstaben zu lernen oder um in den Spielen zu antworten.

6. Richtungstasten

Benutzen Sie die Pfeiltasten, um zu navigieren und eine Auswahl zu treffen.

7. OK-Taste

Drücken Sie auf die OK-Taste, wenn Sie Ihre Eingabe bestätigen möchten.

8. Einstellungen

Benutzen Sie in den Einstellungen die Pfeiltasten, um nach den gewünschten Optionen zu suchen.

A. Uhrzeit einstellen

Drücken Sie die Pfeiltasten, um zwischen dem 12-Stunden- und 24-Stundenformat auszuwählen, und drücken Sie dann zum Bestätigen die OK-Taste.



B. Ziffernblatt

Drücken Sie die Pfeiltasten, um aus sechs verschiedenen Ziffernblättern auszuwählen, und drücken Sie dann zum Bestätigen die OK-Taste.



C. Kuckucksuhr

Um die Kuckucksuhr zu aktivieren oder deaktivieren, drücken Sie die linke oder rechte Taste zum Auswählen und dann die OK-Taste zum Bestätigen. Wenn die Kuckucksuhr aktiviert ist und das Spielzeug sich im Ruhemodus befindet, ertönt die Uhr zwischen 7 Uhr und 19 Uhr zu jeder vollen Stunde.



D. Wecker

Drücken Sie die Pfeiltasten, um aus drei Weckeroptionen auszuwählen, und drücken Sie dann die OK-Taste zum Bestätigen.



E. Lautstärke

Drücken Sie die linke Taste, um die Lautstärke zu verringern, oder die rechte Taste, um die Lautstärke zu erhöhen. Drücken Sie zum Bestätigen die OK-Taste.



F. Bildschirmhintergrund

Verwenden Sie die linke Taste, um den Bildschirmkontrast zu verringern, oder die rechte Taste, um den Bildschirmkontrast zu erhöhen. Drücken Sie zum Bestätigen die OK-Taste.



9. Hintergrundmusik ein/aus

Drücken Sie diese Taste, um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten.

10. Abschaltautomatik

Um die Batterien zu schonen, wechselt das Gerät nach einigen Minuten der Inaktivität oder beim Schließen der Tastatur in den Ruhemodus. Das Gerät kann durch Drücken der Uhr-Taste oder durch Öffnen der Tastatur wieder eingeschaltet werden.

11. Schwache Batterien

Das Gerät schaltet sich auch automatisch ab, wenn die Batterien sehr schwach sind. Auf dem Bildschirm wird zuvor eine Warnung angezeigt, die Sie daran erinnert, die Batterien zu wechseln.

12. Standfuß

Das Produkt hat an der Rückseite einen Standfuß, damit es aufrecht hingestellt werden kann.

Normalen Spielmodus aktivieren

Wenn Sie das Spielzeug kaufen, befindet es sich im Demomodus. Um mit dem Spielzeug im vollen Umfang spielen zu können, müssen Sie den normalen Spielmodus aktivieren. Klappen Sie dafür die Tastatur auf und drücken Sie für etwa eine Sekunde **gleichzeitig** die Taste



für den „Buchstaben entdecken“-Modus , die linke Pfeiltaste  und die OK-Taste . Sie hören dreimal ein Piep-Geräusch, wenn der Demomodus deaktiviert wurde. Drücken Sie dann die Pfeiltasten, um das 12-Stundenformat oder das 24-Stundenformat auszuwählen, und drücken Sie zum Bestätigen auf OK. Danach werden Sie zu den weiteren Einstellungen weitergeleitet. Ein Häkchen wird zur Bestätigung angezeigt.

Aktivitäten

1. Buchstaben entdecken

Lernen Sie in diesem Spielmodus Buchstaben, passende Worte und Buchstabenlaute kennen.

Drücken Sie während des Spiels eine der Figurentasten, wird der Name der jeweiligen Figur sowie der erste Buchstabe genannt. Außerdem werden passende Animationen gezeigt.



2. Marshall wird gerettet

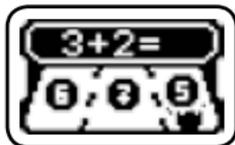
Die Schläger von Bürgermeister Besserwisser sind hinter der PAW Patrol her. Helfen Sie ihnen bei der Flucht, indem Sie so schnell wie möglich und in der richtigen Reihenfolge die Buchstaben der auf dem Bildschirm dargestellten Wörter eintippen.



Drücken Sie während des Spielens eine der Figurentasten, wird der Name der jeweiligen Figur genannt und der Name buchstabiert.

3. Zahlenrätsel

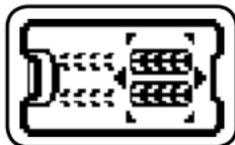
Retten Sie Ryder. Lösen Sie die Gleichungen, um den richtigen Weg zu finden. Drücken Sie die Pfeiltasten, um auszuwählen, und drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen.



Drücken Sie eine der sechs Figurentasten, während Sie sich in diesem Spiel befinden, um Geräuscheffekt zu hören und Animationen zu sehen.

4. Die Reifenspuren

Chase wurde von Bürgermeister Besserwissers Männern entführt. Retten Sie Chase, indem Sie die Reifenprofile den richtigen Mustern zuordnen. Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um ein Muster auszuwählen. Drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen.



Drücken Sie eine der sechs Figurentasten, während Sie sich im Spiel befinden, um die Abzeichen der einzelnen Figuren zu sehen.

5. Das Formenlabyrinth

Helfen Sie Liberty, ihren Weg durch das Labyrinth zu finden und Chase zu befreien. Drücken Sie die Pfeiltasten, um Liberty zu bewegen. Drücken Sie dann die OK-Taste, um eine Tür zu öffnen. Sobald Sie in der Zeile angekommen sind, in der sich Chase befindet, navigieren Sie Liberty zu seinem Gefängnis.



Drücken Sie während des Spiels eine der sechs Figurentasten, um die Namen der Formen zu hören und Animationen zu sehen.

6. Das Wetterrätsel

Die Wolkenmaschine hat das Wetter durcheinander gebracht. Helfen Sie Skye dabei herauszufinden, um welches Wetter es sich handelt.



Drücken Sie zum Auswählen die Pfeiltasten und bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Drücken Sie während des Spielens eine der sechs Figurentasten, um eine Animation dieser Figur in einer der Wetterbedingungen abzuspielen.

PROBLEMLÖSUNG

Funktioniert Ihr Lernlaptop 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 Produkt gekauft haben.

SERVICEADRESSE FÜR ANFRAGEN UND HINWEISE IN DEUTSCHLAND:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

Homepage: www.vtech.de

E-Mail: info@vtech.de

Kundenservice: 0711/7097472 (Mo-Fr, 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten:

- 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.

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.



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
- Garantieumfang: 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

Kundenservice: 0711/7097472 (Mo-Fr von 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen)



**Mehr Informationen und
weitere Lernspielprodukte
finden Sie unter**

vtech.de

