

540904 5-in-1 Magischer Schreibtisch (\$54.99)

AW Release Date: 11-May-2021

Purpose: Printing version

IM size:105*148mm

C&P Designer/ Leader: Alina Yuan / Johnny Li

GE Designer: Tanja Lovric

Game / PT Designer: Terence Poon / Marco Ip / James
Lin / Vincent Chu / Ming Tse

vtech[®]

Bedienungsanleitung

5-in-1 Magischer Schreibtisch



EINFÜHRUNG

Der **5-in-1 Magische Schreibtisch** bietet dank fünf interaktiven Lernseiten viele kreative Spiel- und Lerninhalte, darunter Buchstaben, Laute, Schreiben, Zahlen, Musik und vieles mehr. Mithilfe der Lernuhr lernt Ihr Kind die Uhrzeit zu lesen, und mit dem Projektor gibt es zahlreiche Lerninhalte über das Wetter, den menschlichen Körper, Formen, Farben, Musikinstrumente und vieles mehr zu entdecken. Das Schreibfeld mit leuchtendem Display zeigt Ihrem Kind Strich für Strich, wie man Buchstaben und Zahlen schreibt. Kippen Sie den Tisch hoch zu einer Tafel und lassen Sie Ihr Kind kreativ werden, während es den Klängen der Musik lauscht.

INHALT DER VERPACKUNG

- **5-in-1 Magischer Schreibtisch**
- 2 doppelseitige Aktivitätenseiten
- 4 Projektionsscheiben
- 1 Hocker
- 1 Kurzanleitung

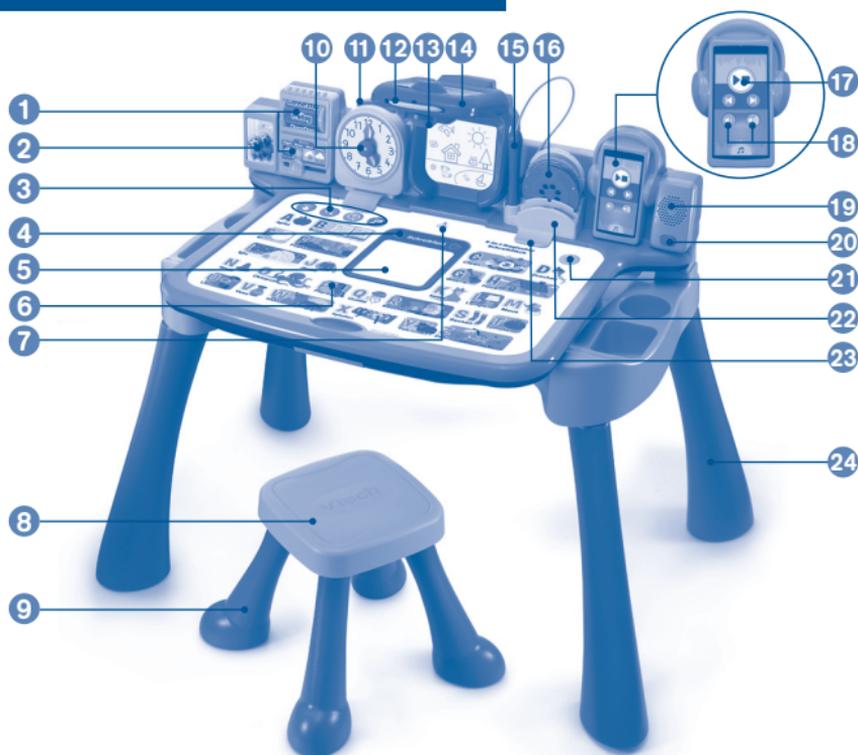
ACHTUNG:

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!

PRODUKTEIGENSCHAFTEN



- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1 Rolle & Schieberegler | 13 Einstellregler für den Projektor |
| 2 Bilderrahmen | 14 Interaktiver Projektor |
| 3 Modustasten | 15 Stift |
| 4 Buchstaben- & Zahlentasten | 16 Projektionsscheiben |
| 5 LED-Display/Schreibfeld | 17 Kontrolltasten Musikplayer |
| 6 Touchoberfläche | 18 Lautstärketasten |
| 7 Einschub für Aktivitätenseiten | 19 Lautsprecher |
| 8 Sitzfläche (Hocker) | 20 Ein-/Aus-Taste |
| 9 Hockerbeine | 21 Hilfetaste |
| 10 Lernuhr | 22 Scheibengestell |
| 11 Uhartaste | 23 Klemmen |
| 12 Einschub für Projektionsscheiben | 24 Tischbeine |

Eigenschaften

Aktion

Rolle & Schieberegler	Lerninhalte über Wochentage und das Wetter (ohne Audioinhalte).
Modustasten	Tippen Sie auf eine der Modustasten auf der Aktivitätenseite, um zu spielen.
Lernuhr	Bewegen Sie den Uhrzeiger oder drücken Sie die Uhrtaste, um Zeitbegriffe zu entdecken und zu üben.
Buchstaben- & Zahlentasten	Tippen Sie auf die ◀ ▶ -Tasten, um die Buchstaben oder Zahlen zu wählen, die Sie schreiben möchten.
LED-Display/Schreibfeld	Bilder und einfache Animationen erscheinen auf dem LED-Display. Spielen Sie mit dem Stift auf dem Schreibfeld und lernen Sie, wie Buchstaben und Zahlen richtig geschrieben werden.
Touchoberfläche	Folgen Sie den Spielanweisungen und tippen Sie auf die richtigen Gegenstände auf der Aktivitätenseite.
Einschub für Aktivitätenseiten	Schieben Sie eine Aktivitätenseite in den Einschub, um zu spielen.
Einschub für Projektionsscheiben	Schieben Sie eine Projektionsscheibe in den Einschub, um interaktive Spiele zu spielen oder Bilder nachzufahren.
Einstellregler für den Projektor	Schieben Sie diesen, um den Projektor einzustellen.
Interaktiver Projektor	Klappen Sie ihn hoch/herunter, um ihn zu öffnen/schließen.
Stift (nur mit Schreibfeld)	Fahren Sie mit dem Stift die blinkenden Lichter nach, um Buchstaben und Zahlen schreiben zu lernen.
Kontrolltasten Musikplayer	Drücken Sie die ▶ -Taste, um die Musik zu spielen oder zu stoppen, und drücken Sie die ◀ ▶ -Tasten, um die letzte oder nächste Melodie zu hören.
Lautstärketasten	Drücken Sie die 🔊 -Tasten, um die Lautstärke höher oder niedriger zu stellen. Es gibt fünf unterschiedliche Lautstärken.
Ein-/Aus-Taste	Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um das Spielzeug einzuschalten. Drücken Sie die Taste noch einmal, um es auszuschalten.
Hilfetaste	Tippen Sie auf die Hilfetaste, um Hinweise oder Anweisungen zu hören.
Scheibengestell	Stellen Sie die Projektionsscheiben zurück ins Gestell, wenn sie nicht verwendet werden.
Klemmen	Verwenden Sie die Klemmen, um das Papier auf der Touchfläche zu befestigen, wenn Sie Bilder nachfahren.

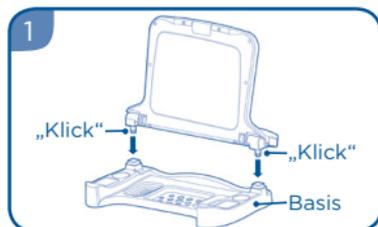
AUFBAUANLEITUNG

Sicherheit steht bei uns an oberster Stelle. Der Aufbau sollte nur von Erwachsenen durchgeführt werden.

Tisch

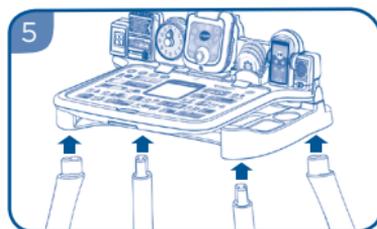
1. Legen Sie die Basis auf eine ebene Fläche. Setzen Sie die Touchoberfläche in die dafür vorgesehenen Aussparungen der Basis ein und drücken Sie, bis Sie ein Klickgeräusch hören. Klappen Sie die Touchoberfläche herunter.

Achtung: Üben Sie nicht zu viel Druck auf die Touchoberfläche aus.



2. Befestigen Sie die vier Tischbeine an der Unterseite.

Hocker



Stecken Sie die vier Hockerbeine in die Einschübe an der Unterseite der Sitzfläche. Bitte stellen Sie sicher, dass die Beine festsitzen und der Hocker stabil ist, bevor sich Ihr Kind setzt. Der Hocker kann mit maximal 34 Kilogramm belastet werden.

Einfacher Umbau vom Lern- und Schreibtisch zur Staffelei und Kreidetafel

Um den Lern- und Schreibtisch als Staffelei zu verwenden, klappen Sie die Touchoberfläche hoch und benutzen Sie die Klemme, um ein Blatt Papier auf der Tafel zu befestigen. Sie können mit Kreide auch direkt an der Tafel malen.

Staffelei



Kreidetafel



Entfernen Sie Kreide und Kreidereste am Spielzeug mit einem Tuch.

ACHTUNG: Bitte Finger von der Basis fernhalten bei Herunterklappen der Touchoberfläche.

WARNUNG: Verwenden Sie keine Stifte, Kugelschreiber, Farbstifte oder andere spitze Gegenstände auf der Touchoberfläche oder den Aktivitätenseiten, um Schäden zu vermeiden.

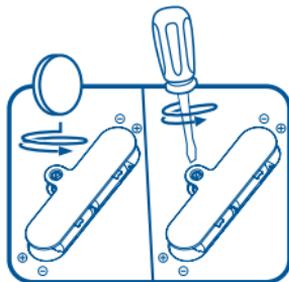
Aufbewahrung der Aktivitätenseiten

Klappen Sie die Touchoberfläche hoch, um die Aktivitätenseiten in der Aussparung aufzubewahren.



Einsetzen der Batterien

- Vergewissern Sie sich, dass das Spielzeug ausgeschaltet ist.
- Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Spielzeugs. Nehmen Sie den Deckel des Batteriefaches ab.
- Entfernen Sie gegebenenfalls leere Batterien aus dem Batteriefach.
- Setzen Sie 4 neue AA-Batterien (AA/LR6) ein. Für eine optimale Leistung werden neue Alkali-Mangan-Batterien oder vollständig geladene wiederaufladbare Ni-MH-Batterien empfohlen.
- 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.

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.

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.

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.



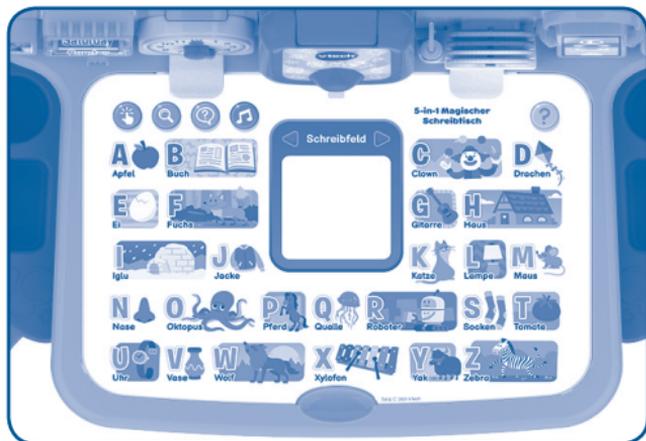
Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.

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!

SPIELSTART

Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste** , um das Spielzeug einzuschalten.

Touchoberfläche



Tippen Sie auf einen beliebigen Gegenstand auf der Aktivitätenseite. Verwenden Sie die Modustasten in der linken oberen Ecke, um zusätzliche Spiele zu spielen. Mit der Hilfetaste in der rechten oberen Ecke der Seite hören Sie Hinweise und Anweisungen.

HINWEIS:

- Damit das Gerät beim Einschalten richtig funktioniert, legen Sie keine Hände oder anderen Gegenstände außer den Aktivitätenseiten auf die Touchoberfläche.
- Mit Ausnahme der Modustasten und der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht während der Benutzung des Schreibfeldes.
- Mit Ausnahme der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht während des Nachfahrens von Bildern.
- Berühren Sie die Touchoberfläche nur mit dem Finger und nicht mit dem Stift oder anderen Gegenständen.

Schreibfeld



Entfernen Sie die Aktivitätenseiten, um auf dem Schreibfeld zu spielen. Nehmen Sie den Stift aus der Halterung und tippen Sie mit ihm auf das Schreibfeld oder die Pfeiltasten.



Möchten Sie nicht mehr mit dem Schreibfeld spielen, platzieren Sie den Stift wieder in seiner Halterung.

Ist der Stift nicht in Gebrauch, platzieren Sie ihn in seiner Halterung. Ziehen Sie nicht zu stark an der Schnur.

HINWEIS:

- Verwenden Sie das Schreibfeld folgendermaßen:
 - Verwenden Sie ausschließlich den Stift.
 - Verwenden Sie keine Aktivitätenseite.
 - Stellen Sie sicher, dass der Einschub für Aktivitätenseiten leer ist.
 - Stellen Sie sicher, dass der Projektor nicht genutzt wird, um Bilder nachzufahren.
- Mit Ausnahme der Modustasten und der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht während der Benutzung des Schreibfeldes.
- Platzieren Sie keine Gegenstände in der Stifthalterung, während Sie mit dem Schreibfeld spielen. Anderenfalls wird der jeweilige Gegenstand als Stift erkannt und das Schreibfeld schaltet sich aus.
- Verwenden Sie den Stift nicht, wenn das LED-Display bedeckt ist. Dies kann sich negativ auf die Empfindlichkeit des Stiftes auswirken und seine Funktion wird schwächer.
- Direkte Sonneneinstrahlung kann sich auf die Empfindlichkeit des Stiftes auswirken.

Projektor

Der Projektor hat zwei Modi: **Bilder nachfahren** und **Projektionsspiel**. Hierzu sind die Projektionsscheiben erforderlich.

Bilder nachfahren



Die Umrisse des projizierten Bildes nachfahren und zeichnen lernen.



Tipp: Befestigen Sie ein Blatt Papier auf der Touchoberfläche mithilfe der Klemmen.

Um Bilder nachzufahren, klappen Sie den Projektor hoch und setzen eine der **gelben Projektionsscheiben** in den Einschub. Der Projektor leuchtet auf und projiziert einen Umriss. Bitte stellen Sie dabei sicher, dass alle Aktivitätenseiten entfernt wurden. Befestigen Sie ein Blatt Papier mithilfe der Klemmen auf der Touchoberfläche. Benutzen Sie einen beliebigen Buntstift oder Filzstift (nicht enthalten), um die Linien nachzufahren oder das Bild zu zeichnen. Drehen Sie die Projektionsscheibe nach links oder rechts, um ein anderes Bild zu projizieren.



Die beiden gelben Projektionsscheiben können verwendet werden, um Bilder nachzufahren. Eine Scheibe projiziert einfache Umrisse. Die andere Scheibe projiziert detailliertere Bilder.

Während des Nachfahrens von Bildern werden Melodien abgespielt. Sie können die Musik anhalten oder ändern, indem Sie die Kontrolltasten des Musikplayers bedienen.

Um das Nachfahren von Bildern zu beenden:

- Entfernen Sie die Projektionsscheibe aus dem vorgesehenen Einschub
- oder klappen Sie den Projektor herunter.

HINWEIS:

- Zeichnen Sie bitte nicht direkt auf der Touchoberfläche oder den Aktivitätenseiten. Verwenden Sie zum Nachfahren von Bildern abwaschbare und wasserlösliche Filz- oder Buntstifte auf Zeichenpapier (nicht enthalten), um Schäden an der Touchoberfläche oder den Aktivitätenseiten zu vermeiden.
- Die Helligkeit des Projektors entspricht den EU-Richtlinien über die Sicherheit von Spielzeug, um die Augen Ihrer Kinder zu schützen. Für eine bestmögliche Leistung sollte der Projektor fern von hellen Lichtquellen und direktem Sonnenlicht verwendet werden.

Projektionsspiel



Um das Projektionsspiel zu spielen, öffnen Sie den Projektor und setzen Sie die rote oder blaue Projektionsscheibe in den Einschub für Projektionsscheiben. Setzen Sie die farblich passende Aktivitätenseite in den Einschub für Aktivitätenseiten (z. B. die rot gerahmte Aktivitätenseite „Formen und Farben“ wird zusammen mit der roten

Projektionsscheibe gespielt). Der Projektor leuchtet auf und projiziert ein Bild auf die Aktivitätenseite. Drehen Sie die Projektionsscheibe nach links oder rechts, um ein anderes Bild anzuzeigen.



Schaltet sich das Projektionsspiel während einer anderen Aktivität ab, tippen Sie auf das Projektionsscheibensymbol  auf der Aktivitätenseite oder drehen Sie die Projektionsscheibe, um neu zu starten.

Um Projektionsspiele zu beenden:

- Entfernen Sie die Projektionsscheibe aus dem Einschub
- oder klappen Sie den Projektor herunter
- oder tippen Sie auf ein Modusymbol auf der Aktivitätenseite, um eine andere Aktivität zu spielen.

HINWEIS:

- Werden die Projektionsscheiben nicht verwendet, setzen Sie sie zurück in das Gestell.
- Setzen Sie nur Projektionsscheiben in den Einschub für Projektionsscheiben. Anderenfalls wird der Projektor beschädigt.
- Halten Sie die Filme auf den Projektionsscheiben sauber und halten Sie sie von spitzen Gegenständen fern.
- Um das Projektionsbild sehen zu können, verwenden Sie das Spielzeug nicht in einer zu hellen Umgebung.
- Ist das Projektionsbild nicht auf die Mitte des Schreibtischs eingestellt, drehen Sie die Projektionsscheibe, um sie richtig einzustellen.
- Ist das Projektionsbild verschwommen, verschieben Sie den Einstellregler, um das Bild scharf zu stellen.
- Leuchtet der Projektor nicht auf, drehen oder setzen Sie die Projektionsscheibe wieder ein.
- Damit die projizierten Bilder und die damit verbundenen Aktivitäten richtig funktionieren, setzen Sie die Projektionsscheiben vollständig in den Projektor ein.
- Mit Ausnahme der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht auf Berührungen, wenn Bilder nachgefahren werden.
- Mit Ausnahme der Pfeiltasten reagiert das Schreibfeld nicht auf den Stift, während Bilder nachgefahren werden.

Musikplayer



Auf dem Musikplayer befinden sich 34 Melodien. Der Musikplayer spielt eine Melodie nach der anderen ab. Er hört auf zu spielen, wenn alle Lieder gespielt wurden. Sie können Pause/Play drücken oder zurück-/vorgehen, indem Sie die Kontrolltasten bedienen.

Lernuhr



Bewegen Sie den Uhrzeiger oder drücken Sie die Uhrtaste, um Zeitbegriffe zu entdecken und zu üben.

Rolle und Schieberegler



Betätigen Sie die Rolle und den Schieberegler, um etwas über Wochentage und das Wetter zu lernen.

HINWEIS: Diese Aktivität beinhaltet keine Audioinhalte.

Bilderrahmen

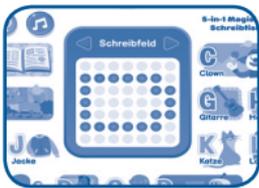


Verwenden Sie die Bildvorlage, um die richtige Größe für das gewünschte Foto oder Bild zu bestimmen. Sobald das Bild die richtige Größe hat, können Sie es in den Rahmen einsetzen.



Bildvorlage
Größe: 3,5 x 5,5 cm
Maßstab 1:1

Batteriestatus



Gehen die Batterien langsam leer, zeigt das LED-Display für einige Sekunden das Symbol einer leeren Batterie an und schaltet sich danach möglicherweise automatisch ab. Legen Sie neue Batterien ein, bevor Sie weiterspielen.

Abschaltautomatik

Um die Lebensdauer der Batterien zu verlängern, schaltet sich das Gerät nach zwei Minuten ohne Eingabe automatisch ab.

Wenn Sie den Projektor verwenden, um Bilder nachzufahren, schaltet sich das Spielzeug nach zehn Minuten ohne Eingabe automatisch ab.

HINWEIS:

- Das Gerät schaltet sich möglicherweise nicht automatisch ab, wenn sich der Stift oder andere Gegenstände auf der Touchoberfläche befinden. Stellen Sie den Stift bitte wieder in die Stifthalterung, wenn er nicht in Gebrauch ist. Platzieren Sie bitte auch keine Gegenstände auf der Touchoberfläche, wenn das Gerät nicht in Gebrauch ist.

AKTIVITÄTENSEITEN

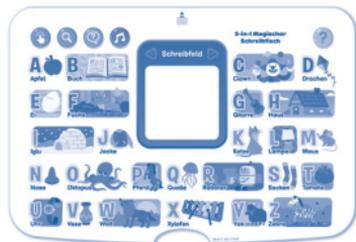
Um mit einer Aktivitätenseite zu spielen, schieben Sie sie in den Einschub für Aktivitätenseiten.

- Bitte legen Sie jeweils nur eine Aktivitätenseite ein. Das Einlegen mehrerer Aktivitätenseiten kann die Aktivitätenseiten oder den Schreibtisch beschädigen und die Seitenerkennung beeinträchtigen.
- Legen Sie nur eine Aktivitätenseite in den Einschub für Aktivitätenseiten und keine anderen Gegenstände. Halten Sie den Einschub frei von Verschmutzungen und Staub.
- Bewahren Sie die Aktivitätenseiten auf einer flachen Oberfläche auf, wenn sie nicht verwendet werden. Biegen oder knicken Sie die Aktivitätenseiten nicht.
- Befreien Sie die Aktivitätenseiten von Staub oder Kreideresten, bevor Sie diese in den Einschub für Aktivitätenseiten einlegen.



Fünf interaktive Seiten decken grundlegendes Wissen wie Buchstaben, Laute, Zahlen, Musik, Formen, Farben, den menschlichen Körper und vieles mehr ab. Genauere Informationen können Sie der nachfolgenden Tabelle entnehmen.

Alphabet und Laute



Tippen und Lernen

Tippen Sie auf Buchstaben und Gegenstände, um das Alphabet, Wörter und Laute zu lernen.



Suchspaß

Lauschen Sie den Hinweisen und finden Sie die richtigen Buchstaben oder Objekte.



Buchstabenraten

Raten Sie, welcher Buchstabe auf dem LED-Display geschrieben wird, und tippen Sie auf der Seite auf den gleichen Buchstaben. Erraten Sie so viele Buchstaben wie möglich, bevor die Zeit abläuft.



Das Alphabet-Lied

Lassen Sie das Alphabet-Lied spielen. Hört die Musik auf zu spielen, tippen Sie auf den nächsten Buchstaben, damit das Spiel weiterläuft.

Lerninhalte: Buchstaben, Buchstabenlaute, Buchstabenreihenfolge, Wortschatz

Zahlen und Zählen



Tippen und Lernen

Tippen Sie auf Zahlen und Gegenstände, um die Zahlen und das Zählen zu lernen.



Suchspaß

Lauschen Sie den Hinweisen und finden Sie die richtigen Zahlen.



Zahlenraten

Raten Sie, welche Zahl auf dem LED-Display geschrieben wird, und tippen Sie auf die gleiche Zahl, die sich auf der Seite befindet. Erraten Sie so viele Zahlen wie möglich, bevor die Zeit abläuft.



Das Zählspiel

Zählen Sie die einzelnen Lichter auf dem LED-Display und tippen Sie auf die richtige Zahl.

Lerninhalte: Zahlen (1-15), Zählen, Zahlenreihe, Wortschatz

Musikspaß



Tippen und Lernen

Tippen Sie auf die Seite, um Instrumente und verschiedene Musikrichtungen kennenzulernen.



Suchspaß

Lauschen Sie den Hinweisen und finden Sie das richtige Instrument.



Jamsession

Jammen Sie mit und machen Sie Ihre eigene Musik. Tippen Sie auf eine Musikrichtung, um sie auszuwählen, und tippen Sie auf ein Instrument in der dritten Reihe, um den Sound auf dem Keyboard zu ändern.

Lerninhalte: Kreativität, Instrumente, Musikrichtungen, Wortschatz

Formen und Farben



Tippen und Lernen

Tippen Sie auf Teller, Gebäck und Eis, um Formen und Farben kennenzulernen.



Wettlauf gegen die Zeit

Finden Sie so schnell wie möglich die richtigen Gebäck- und Eissorten, bevor die Zeit abläuft.



Formenspiel

Ordnen Sie gleichförmige Teller und Gebäcksorten einander zu.



Projektionsspiel

Sehen Sie sich den projizierten Nachttisch an und lauschen Sie den Hinweisen, um die richtigen Gegenstände zu finden. (Setzen Sie hierfür bitte die rote Projektionsscheibe in den Einschub.)

Lerninhalte: Formen, Farben, Kongruenz, Wortschatz

Körper und Kleidung



Tippen und Lernen

Tippen Sie auf die Seite, um Körperteile, Kleidung und Accessoires kennenzulernen.



Suchspaß

Lauschen Sie den Hinweisen und finden Sie den richtigen Körperteil oder Gegenstand.



Kopf und Schulter, Knie und Fuß

Spielen Sie das Lied ab. Wenn die Musik aufhört, tippen Sie auf den richtigen Körperteil, damit das Lied weiterspielt.



Projektionsspiel

Schauen Sie auf das projizierte Wetter oder die angezeigte Indoor-/Outdoor-Aktivität und lauschen Sie den Hinweisen, um den richtigen Körperteil oder Gegenstand zu finden. (Setzen Sie hierfür bitte die blaue Projektionsscheibe in den Einschub.)

Lerninhalte: Teile des Körpers, Kleidung & Accessoires, Wetter, Indoor-/Outdoor-Aktivitäten, Wortschatz

PROBLEMLÖSUNG

Problem	Mögliche Lösung(en)
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Entfernen Sie die Batterien und legen Sie sie nach 2 Stunden wieder ein. Beachten Sie dabei die Batteriehinweise in dieser Bedienungsanleitung.
	Die Batterien sind erschöpft. Legen Sie neue Batterien ein.
Die Aktivitätenseite wird nicht erkannt.	Stellen Sie sicher, dass nur eine Aktivitätenseite eingelegt ist.
	Stellen Sie sicher, dass sich eine Aktivitätenseite im Einschub befindet und komplett eingesteckt ist. Sie sollte fest in der ausgesparten Touchoberfläche liegen.

Das Gerät ist eingeschaltet, aber die Touchoberfläche reagiert nicht.	Stellen Sie sicher, dass Sie nicht mit dem Schreibfeld spielen oder Bilder nachfahren. Mit Ausnahme der Modustasten und der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht während der Benutzung der Schreibfeldes. Mit Ausnahme der Hilfetaste reagiert die Touchoberfläche nicht während der Benutzung der Projektors für das Nachfahren von Bildern.
	Stellen Sie sicher, dass Sie die Touchoberfläche mit nur einem Finger und nichts anderem berühren. Stellen Sie ebenfalls sicher, dass Sie weder den Stift noch andere Gegenstände auf der Touchoberfläche verwenden.
Die Touchoberfläche gibt eine falsche Antwort.	Stellen Sie sicher, dass Sie die Touchoberfläche nur mit einem Finger und nichts anderem berühren.
Die Aktivität der Touchoberfläche wird von der Hinweisstimme des Schreibfeldes unterbrochen, aber die Stimme wird nicht durch Benutzung des Stiftes auf dem Schreibfeld oder Entfernung des Stiftes aus der Halterung ausgelöst.	Stellen Sie sicher, dass Sie das Spielzeug nicht in der Nähe eines Fensters oder bei direkter Sonneneinstrahlung benutzen. Direktes Sonnenlicht kann die Empfindlichkeit des Schreibfeldes beeinträchtigen.
	Platzieren Sie den Stift in seiner Halterung, wenn er nicht in Gebrauch ist.
Das Schreibfeld funktioniert nicht.	Stellen Sie sicher, dass Sie den Stift für das Schreibfeld verwenden.
	Stellen Sie sicher, dass sich keine Gegenstände in der Stifthalterung befinden.
	Stellen Sie sicher, dass keine Aktivitätenseiten eingelegt sind.
	Stellen Sie sicher, dass sich nichts im Einschub für Aktivitätenseiten befindet.
	Stellen Sie sicher, dass Sie nicht den Projektor verwenden, um Bilder nachzufahren.
Das Schreibfeld aktiviert sich automatisch ohne Berührung des Stiftes oder ohne Entfernung des Stiftes aus seiner Halterung.	Stellen Sie sicher, dass Sie das Spielzeug nicht in der Nähe eines Fensters oder bei direkter Sonneneinstrahlung benutzen. Direktes Sonnenlicht kann die Empfindlichkeit des Schreibfeldes beeinträchtigen.
	Platzieren Sie den Stift in seiner Halterung, wenn er nicht in Gebrauch ist.

Die eingesetzte Projektionsscheibe wird nicht erkannt.	Stellen Sie sicher, dass die Projektionsscheibe vollständig eingesetzt ist.
	Stellen Sie sicher, dass nur die Projektionsscheibe und kein anderer oder zusätzlicher Gegenstand eingesetzt ist.
Die Projektionsscheibe ist vollständig eingesetzt, aber der Projektor (Bilder nachfahren oder Projektionsspiel) startet nicht.	Um Bilder nachzufahren, stellen Sie sicher, dass die gelbe Projektionsscheibe und keine Aktivitätenseite eingesetzt ist.
	Um Projektionsspiele zu spielen, stellen Sie sicher, dass die Aktivitätenseite und die Projektionsscheibe dieselbe Farbe haben und vollständig eingesetzt sind: rot gerahmte Seite „Formen und Farben“ + rote Projektionsscheibe blau gerahmte Seite „Körper und Kleidung“ + blaue Projektionsscheibe
	Stellen Sie sicher, dass das Projektionsbild auf die Mitte gerichtet ist.
	Stellen Sie sicher, dass der Projektor geöffnet ist.
	Setzen Sie die Projektionsscheibe erneut ein oder drehen Sie sie, und versuchen Sie es dann nochmal.
Beim Bildernachfahren oder dem Projektionsspiel werden Audioinhalte abgespielt, die nicht zur Projektion passen.	Stellen Sie sicher, dass die passende Projektionsscheibe vollständig im Projektor eingesetzt ist.
Die Abschaltautomatik des Spielzeugs setzt nicht ein, obwohl in den letzten 10 Minuten oder mehr keine Eingabe gemacht wurde.	Stellen Sie sicher, dass der Stift zurück in seiner Halterung platziert wurde, wenn er nicht in Gebrauch ist.
	Stellen Sie sicher, dass sich keine Gegenstände auf der Touchoberfläche befinden.
Das Spielzeug gibt eine falsche Antwort.	Setzen Sie neue Batterien ein und schalten Sie den Magischen Schreibtisch erneut ein.
	Die Batterien sind erschöpft. Setzen Sie neue Batterien ein.
	Feuchtigkeit kann die Funktion des Magischen Schreibtischs beeinträchtigen. Bitte stellen Sie sicher, dass der Tisch sich in einer trockenen Umgebung befindet.
	Damit das Gerät beim Einschalten richtig funktioniert, legen Sie keine Hände oder anderen Gegenstände außer den Aktivitätenseiten auf die Touchoberfläche.

Funktioniert Ihr **5-in-1 Magischer Schreibtisch** 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.
5. Wenn das Spielzeug danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

PFLEGEHINWEISE

1. Verwenden und bewahren Sie das Gerät nur in trockener Umgebung auf.
2. Reinigen Sie das Gerät und die Aktivitätenseiten bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
3. Lassen Sie das Gerät bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen. Verwenden Sie vor der Nutzung des Geräts keine Sonnencremes oder ölhaltigen Hautcremes.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Gerät für längere Zeit nicht verwendet wird.
5. Vermeiden Sie Stürze des Gerätes und setzen Sie es keiner Feuchtigkeit oder Wasser aus.
6. Bewahren Sie die Aktivitätenseiten flach im Schreibtisch auf, wenn sie nicht verwendet werden. Biegen oder knicken Sie die Aktivitätenseiten nicht.
7. Benutzen Sie keine Stifte, Kugelschreiber, Filzstifte oder andere spitze Objekte direkt auf der Touchoberfläche oder den Aktivitätenseiten.
8. Zeichnen Sie nicht direkt auf die Touchoberfläche oder die Aktivitätenseiten. Verwenden Sie abwaschbare und wasserlösliche Filz- oder Buntstifte auf Zeichenpapier (nicht enthalten) beim Bildernachfahren, um Schäden an der Touchoberfläche oder den Aktivitätenseiten zu vermeiden.
9. Setzen Sie ausschließlich die Aktivitätenseite in den Einschub für Aktivitätenseiten ein. Halten Sie den Einschub sauber und staubfrei, um Beeinträchtigungen zu vermeiden.
10. Entfernen Sie bitte Staub und Kreidereste von der Aktivitätenseite, bevor Sie sie in den Einschub für Aktivitätenseiten setzen.
11. Setzen Sie ausschließlich eine Projektionsscheibe in den Einschub für Projektionsscheiben ein.
12. Halten Sie den Film der Projektionsscheibe sauber und setzen Sie ihn keinen spitzen Gegenständen aus.
13. Ist der Film der Projektionsscheibe schmutzig oder staubig, verwenden Sie ein mit Alkohol (Ethanol oder Nagellackentferner) getränktes Brillenputztuch, um Schmutz und Staub sanft zu entfernen. Um Kratzer zu vermeiden, reinigen Sie den Film nicht mit Wasser oder anderen Reinigungsmitteln.

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

Internet: www.vtech.de

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

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
- 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

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



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

vtech.de

