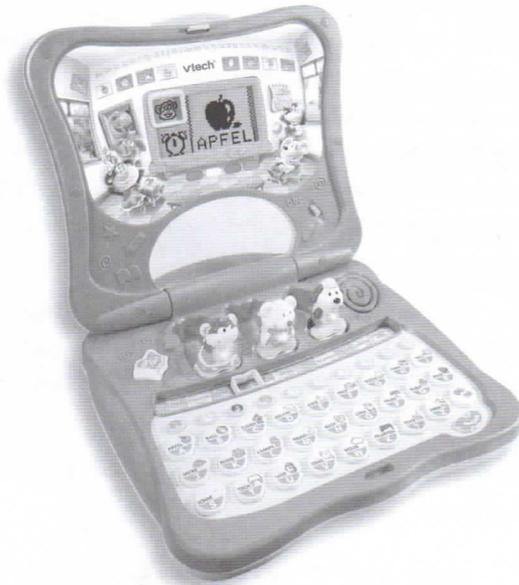


Mit freundlicher
Unterstützung von
Lerncomputer.de

vtech[®]

Bedienungsanleitung

ABC-Fan 3



Liebe Eltern,

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

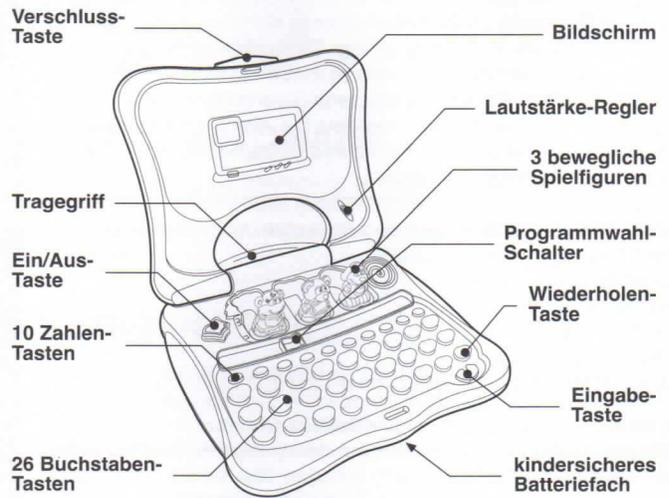
Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Lehrer bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer VORSCHUL-Reihe gekauft. Unsere VTECH-Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit Vorschulthemen zu beschäftigen und erste Kenntnisse in der Bedienung eines Computers zu erwerben. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die individuelle Gestaltung der VTECH-Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Vorschulkind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leicht fällt.

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

Einleitung

Ihr **ABC-Fan 3** ist ein ansprechender Lerncomputer, der speziell für Kinder im Vorschulalter entwickelt wurde. Auf spielerische Weise lernen die Kinder Buchstaben, Zahlen und Formen. Sie werden so an das erste Lesen, Schreiben und Rechnen heran geführt. Die drei witzigen Spielfiguren, begleiten Ihr Kind beim Spielen und Lernen mit lustigen Bildanimationen, Sätzen und Geräuscheffekten. So hat Ihr Kind garantiert lange Freude an seinem **ABC-Fan 3**.



INHALT DER PACKUNG

- ABC-Fan 3
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

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

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

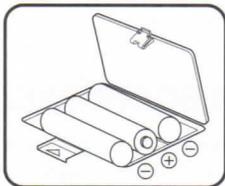
Ihr **ABC-Fan 3** wird mit 3 x 1,5 V Mignon-Batterien (Size AA/LR6) betrieben.

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 Lerncomputers. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie drei Mignon-Batterien, 1,5V (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.



BATTERIEHINWEISE

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien. Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterientyp.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, ist es zweckmäßig, die Batterien zu entfernen, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Anschlussklemmen im Batteriefach.
- Wir empfehlen, keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.
- Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, entfernen Sie diese vor dem Ladevorgang.
- Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, laden Sie sie nur unter Aufsicht eines Erwachsenen.
- Versuchen Sie nie Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

Für einwandfreie Funktion und langen Spielspaß empfehlen wir:



BATTERIEN GEHÖREN NICHT IN DEN HAUSMÜLL UND DÜRFEN NICHT VERBRANNT WERDEN. SCHONEN SIE IHRE UMWELT UND GEBEN SIE BITTE LEERE BATTERIEN AN DEN SAMMELSTELLEN AB. DANKE!

Hinweis:

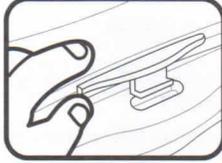
Funktioniert Ihr **ABC-Fan 3** nicht mehr oder werden Stimmen und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

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 diese 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.

SPIELBEGINN

1. Um den **ABC-Fan 3** zu öffnen, drücken Sie auf die Verschluss-Taste und klappen das Oberteil auf.



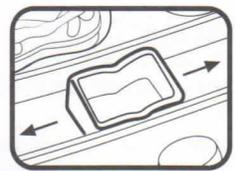
2. Schalten Sie das Lernspielzeug ein, indem Sie die **Ein/Aus-Taste** drücken. Wird die **Ein/Aus-Taste** erneut betätigt, schaltet sich das Lernspielzeug aus.



Spielbeginn

5

3. Der **ABC-Fan 3** beginnt nun automatisch mit dem Lernspiel, das mit dem **Programmwahl-Schalter** als letztes aktiviert wurde.



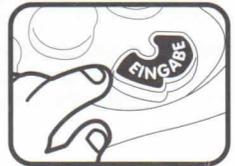
4. Um ein anderes Spiel auszuwählen, schieben Sie den **Programmwahl-Schalter** auf eines der 11 verschiedenen Lernspiele.



5. Soll eine Frage wiederholt werden, drücken Sie die **Wiederholen-Taste** rechts unten auf der Tastatur.



6. Drücken Sie die **Eingabe-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen oder um bestimmte Lösungsvorschläge einzugeben.



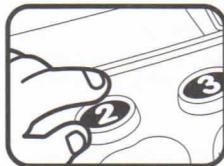
Spielbeginn

6

7. Drücken Sie eine beliebige **Buchstaben-Taste**, um Buchstaben und Musik zu hören oder um Fragen zu beantworten.



8. Drücken Sie eine beliebige **Zahlen-Taste**, um die Zahl zu hören.



9. Drücken Sie eine der 3 **Spielfiguren-Tasten**, so stellt sich die jeweilige Spielfigur vor.



10. Um die Lautstärke anzupassen, schieben Sie den **Lautstärke-Regler** wahlweise in die Position "leise" (🔊) oder "laut" (🔊).



LERNSPIELE

Die folgenden 3 lustigen Spielfiguren leiten Sie durch das Programm des **ABC-Fan 3**:



- Biggi Buchstabe für die Buchstaben-Spiele



- Maxi Mathe für die Zahlen- und Formen-Spiele



- Paulchen Profi für die Logik- und Spaß-Spiele

1. Buchstaben



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "**Buchstaben**".
2. Drücken Sie eine beliebige Buchstaben-Taste, Biggi Buchstabe benennt den Buchstaben und dessen Laut. Drücken Sie zum Beispiel auf "A" dann sagt Biggi Buchstabe: "A hört sich so an, ah wie Apfel". Auf dem Bildschirm erscheint der Buchstabe "A" und das passende Bild "Apfel".

2. ABC lernen



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "ABC lernen".
2. Sie sehen auf dem Bildschirm die 3 netten Spielfiguren, die jeweils 3 Schilder halten. Auf zwei Schildern stehen Buchstaben. Biggi Buchstabe fragt nun nach einem Buchstaben, z.B. "Welcher Buchstabe kommt vor C?".
3. Um die Frage zu beantworten, drücken Sie auf die richtige Buchstaben-Taste.
4. Haben Sie die Frage richtig beantwortet, dann werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Antwort gegeben, fordert Biggi Buchstabe Sie auf, einen neuen Versuch zu starten. Nach drei Versuchen hilft Ihnen Biggi Buchstabe und gibt die richtige Antwort.

3. Anfangsbuchstabe



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Anfangsbuchstabe".
2. Biggi Buchstabe erscheint und fragt nach dem Anfangsbuchstaben eines bestimmten Wortes. Sie sehen einen Gegenstand und das Wort auf dem Bildschirm. Das Wort leuchtet auf und der Anfangsbuchstabe verschwindet. Um die Frage zu beantworten, drücken Sie die richtige Buchstaben-Taste.
3. Wenn Sie die Frage richtig beantwortet haben, werden Sie gelobt.
4. Wenn Sie die falsche Antwort gegeben haben, werden Sie aufgefordert, es noch einmal zu versuchen. Nach drei Versuchen gibt Ihnen Biggi Buchstabe die richtige Antwort.

4. Zählen lernen



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Zählen lernen".
2. Maxi Mathe erscheint und fragt: "Wie viele Gegenstände siehst du?" Nun sehen Sie mehrere Gegenstände auf dem Bildschirm.
3. Zählen Sie die Gegenstände und drücken Sie die entsprechende Zahlen-Taste, um die Frage zu beantworten.
4. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Antwort gegeben, fordert Maxi Mathe Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach drei Versuchen wird Ihnen die richtige Antwort gezeigt.

5. Plus und Minus



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Plus und Minus".
2. Es erscheint eine Rechenaufgabe auf dem Bildschirm und Maxi Mathe fragt z.B.: "Was ergibt 1+2?"
3. Rechnen Sie die Aufgabe aus und tippen Sie das richtige Ergebnis mit Hilfe der Zahlen-Tasten ein.
4. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Antwort gegeben, fordert Maxi Mathe Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach drei Versuchen verrät Ihnen Maxi Mathe das richtige Ergebnis.

6. Formen



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Formen".
2. Maxi Mathe erscheint auf dem Bildschirm und fragt: "Findest du die richtige Form? Drück auf die Eingabe-Taste, wenn du sie siehst." Die gesuchte Form blinkt dabei auf der linken Seite des Bildschirms auf. Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen mehrere unterschiedliche Formen nacheinander.
3. Wird die richtige Form angezeigt, so drücken Sie die Eingabe-Taste um zu bestätigen.
4. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Antwort gegeben, fordert Maxi Mathe Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach zwei Versuchen verrät Ihnen Maxi Mathe die richtige Form.

7. Finde den Ball



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Finde den Ball".
2. Paulchen Profi meldet sich zu Wort und fragt "Wo ist der Ball." Paulchen Profi wirft dann den Ball in eine der drei Kisten. Die Kisten werden nun verschoben. Ihre Aufgabe ist es jetzt, den Ball wieder zu finden. Die Auswahl erfolgt über die drei Spielfiguren-Tasten.
3. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
4. Haben Sie die falsche Antwort gegeben, fordert Paulchen Profi Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach zwei Versuchen verrät Ihnen Paulchen Profi, wo der Ball versteckt ist.

8. Unterschiede



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Unterschiede".
2. Die drei Spielfiguren erscheinen auf dem Bildschirm und Paulchen Profi fragt: "Wer tanzt falsch?" Dann fangen die lustigen Spielfiguren an zu tanzen.
3. Haben Sie die Spielfigur gefunden, die falsch getanzt hat, so drücken Sie die betreffende Spielfiguren-Taste.
4. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Spielfigur gedrückt, fordert Paulchen Profi Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach zwei Versuchen verrät Ihnen Paulchen Profi, welche Spielfigur falsch getanzt hat.

9. Was passt?



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Was passt?".
2. Auf dem Bildschirm erscheint ein Gegenstand und Paulchen Profi fragt: "Welches Bild passt?" Nun wird das Bild in zwei Teile geteilt und es erscheinen mehrere Auswahlmöglichkeiten.
3. Wird das passende Bild angezeigt, so drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu bestätigen.
4. Haben Sie die richtige Antwort gegeben, werden Sie gelobt.
5. Haben Sie die falsche Antwort eingegeben, fordert Paulchen Profi Sie auf, es noch einmal zu versuchen. Nach drei Versuchen verrät Ihnen Paulchen Profi welches Bild richtig ist.

10. Musik-Box



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Musik-Box".
2. Drücken Sie eine beliebige Buchstaben-Taste, um Musik zu hören.

11. Lernspielbuch



1. Schieben Sie den Programmwahl-Schalter auf das Lernspiel "Lernspielbuch". Mit einem VTech Lernspielbuch erweitern Sie den Spielspaß Ihres **ABC-Fan 3**.
2. Geben Sie die dreistellige Kapitelnummer mit Hilfe der Zahlen-Tasten ein und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste. Die ersten vier Zahlen-Tasten auf der Tastatur Ihres **ABC-Fan 3** sind mit unterschiedlichen Farben markiert. Wählen Sie mit diesen vier verschiedenfarbigen Tasten die richtige Antwort.
3. **Achtung:** Um die Lernspielbuch-Funktion nutzen zu können, benötigen Sie ein VTech Lernspielbuch. Unsere Lernspielbücher erhalten Sie überall dort, wo VTech-Produkte vertrieben werden.

Folgende Kindermelodien sind im **ABC-Fan 3** enthalten:

- A - "Bruder Jakob"
- B - "Summ, summ, summ Bienchen summ herum"
- C - "Es tanzt ein Bi-Ba Butzemann"
- D - "Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See"
- E - "Alle meine Entchen"
- F - "Zum Geburtstag viel Glück"
- G - "Eia, popeia, was raschelt im Stroh"
- H - "Oh du lieber Augustin"
- I - "Schmetterling, du kleines Ding"
- J - "Grün, grün, grün"
- K - "ABC, die Katze lief im Schnee"
- L - "Fuchs, du hast die Ganz gestohlen"

- M - "Schlaf, Kindlein, schlaf"
- N - "Kommt ein Vogel geflogen"
- O - "Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad"
- P - "Was müssen das für Bäume sein"
- Q - "La Cucaracha"
- R - "Hänsel und Gretel"
- S - "Lustig ist das Zigeunerleben"
- T - "Ringlein, Ringlein, du musst wandern"
- U - "Der Kuckuck und der Esel"
- V - "Drei Chinesen mit dem Kontrabass"
- W - "Es klappert die Mühle"
- X - "Auf der Mauer, auf der Lauer"
- Y - "Ein Männlein steht im Walde"
- Z - "Old MacDonald had a farm"

ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich Ihr **ABC-Fan 3** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Lernspielzeug schaltet sich wieder ein, wenn eine beliebige Taste gedrückt wird.

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. Fallen aus Spielhöhe ist getestet und schadet dem Spielzeug nicht.
5. Bitte öffnen Sie das Lernspielzeug niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
6. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 3 x 1,5 V Mignon-Batterien (Size AA/LR6)

VERWENDEN SIE BITTE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN!

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

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

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.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.