Mit freundlicher

Unterstützung von

Lerncomputer.de

Disney · PIXAR

TOY STORY 3

Bedienungsanleitung

ab 4 Jahren

BUZZ LIGHTYEAR LAPTOP

vtech

© Disney/Pixar
Visit the Disney Website at www.disney.com
© 2010 VTech In China gedruckt 91-002460-003 DH

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 pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Von der Geburt bis zur Grundschule – in unserem umfangreichen Sortiment finden Sie für jede Altersgruppe ein Lernspielzeug, mit dem Ihr Kind spielerisch seine Fähigkeiten erweitern und seine Freude am Entdecken ausleben kann.*

Die Gestaltung unserer Lernspielzeuge, ihre Bedienung und die Lerninhalte sind stets an die jeweilige Altersgruppe angepasst. Unser oberstes Ziel ist, dass Ihr Kind durch das Lernspielzeug nachhaltig dazu motiviert wird, sich mit den jeweiligen Lerninhalten weiter zu beschäftigen und Freude am selbstständigen Lernen zu entwickeln.

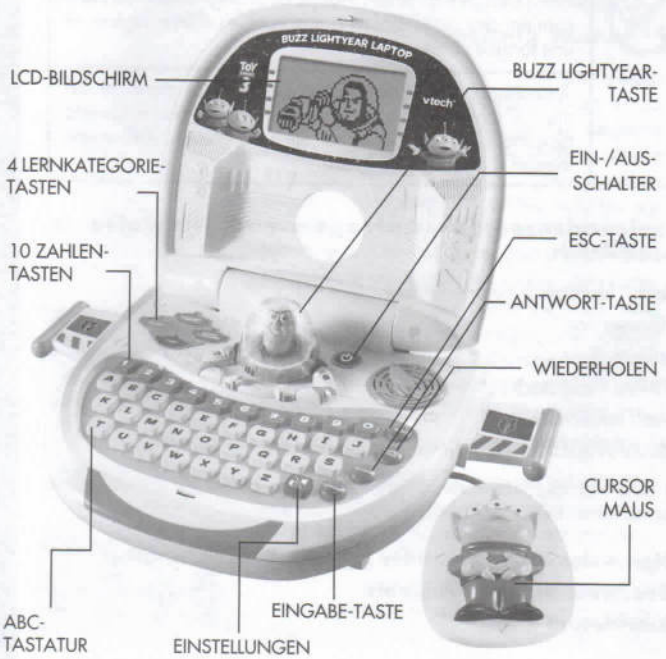
Deshalb kommt der Spielspaß bei unseren Lernspielzeugen grundsätzlich nicht zu kurz. Schließlich soll Ihr Kind auch das nächste Mal wieder mit Freude bei der Sache sein. So macht Spielen Spaß - und Lernen wird zum Kinderspiel!

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

*Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer **Ready, Set, School** – Reihe gekauft. Unsere **Ready, Set, School** – Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit Vorschulthemen wie Wörtern und Buchstaben, Zahlen, Farben oder Formen zu beschäftigen. Ob beliebte Lizenzfiguren, spannende Rollenspielelemente oder die altersgerechten Inhalte: Die Lernspielzeuge der **Ready, Set, School** - Reihe berücksichtigen Vorlieben und Bedürfnisse von Kindern im Kindergartenalter. Und motivieren Ihr Kind zum eigenständigen Forschen und Entdecken, ohne es zu überfordern. Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

EINLEITUNG

Mit dem **Buzz Lightyear Laptop** können kleine Entdecker außergalaktischen Lernspaß erleben! 30 altersgerechte Lerninhalte vermitteln Ihrem Kind Zahlen, Zählen, Buchstaben, Laute, Logik und motivieren zu eigeninitiativem Lernen. Lustige Musik und tolle Spiele sorgen für Abwechslung und zusätzlichen Lernspaß.



INHALT DER PACKUNG

- **Buzz Lightyear Laptop**
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

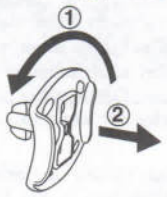
WARN- UND SICHERHEITSHINWEISE:

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

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

Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Beachten Sie insbesondere auch die Sicherheit jüngerer Geschwister.

Hinweis: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält!



① Drehen Sie die Transportsicherung um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

ENERGIEVERSORGUNG

Der Buzz Lightyear Laptop wird mit 3 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben. Demo-Batterien sind enthalten, es besteht kein Anspruch auf Funktionstüchtigkeit. Bitte geben Sie leere Batterien an den Sammelstellen ab.

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.

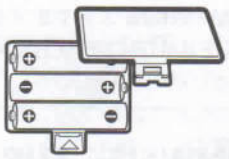
Wir empfehlen ausdrücklich, keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.

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. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich auf der Unterseite des Lernspielzeugs. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 3 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefachs dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.



3. Schließen Sie das Batteriefach wieder ordnungsgemäß.

BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- 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 Batterietyp.
- 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.
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Verwenden Sie bitte keine wiederaufladbaren Batterien.
- Falls Sie wiederaufladbare Batterien verwenden, entnehmen Sie diese vor dem Laden aus dem Spielzeug und verwenden nur dafür vorgesehene Ladegeräte.
- Bitte aufladbare Batterien nur unter Aufsicht eines Erwachsenen laden.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Batterien aufgrund Verschluckbarkeit von Kleinkindern fernhalten.

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. Schonen Sie Ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

Die durchgestrichene Mülltonne auf den Batterien oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmull getrennte Entsorgung der Batterien hin.

Schadstoffhaltige Batterien sind zusatzlich mit dem jeweiligen Substanztyp unterhalb der durchgestrichenen Mulltonne gekennzeichnet:

Cd = Kadmium

Hg = Quecksilber

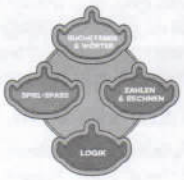
Pb = Blei

BESONDERE FUNKTIONEN

1. EIN-/AUS-TASTE

Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste** oder die **Buzz Lightyear-Taste**, um das Gerät einzuschalten. Um das Gerät auszuschalten drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste**.

2. LERNKATEGORIE-TASTEN

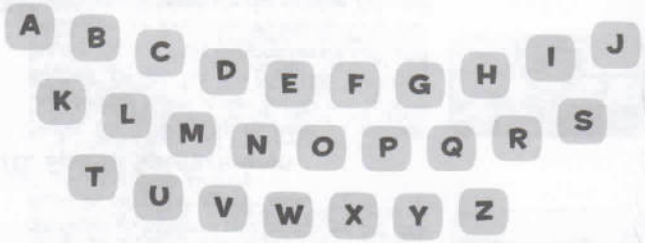


Drücken Sie die entsprechende **Lernkategorie-Taste**, um eine der Lernkategorien auszuwählen: **Buchstaben & Wörter, Zahlen & Rechnen, Logik oder Spiel-Spaß**. Insgesamt können Sie zwischen 30 unterschiedlichen Aktivitäten wählen.

3. BUZZ LIGHTYEAR-TASTE

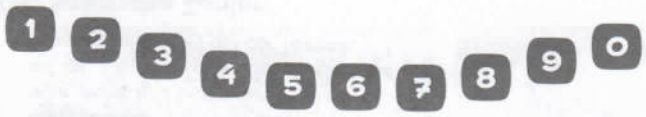
Drücken Sie die Buzz Lightyear- Taste, um lustige Animationen auf dem LCD-Bildschirm zu sehen und Buzz Lightyears fröhliche Kommentare zu hören. Daraufhin wechselt der Laptop in den Freien Spielmodus. Drücken Sie eine der Zahlen- oder Buchstabentasten, um Zahlen, Buchstaben und Laute zu lernen. Das Licht in Buzz Lightyear's Helm blinkt, während verschiedene Aktionen ausgeführt werden, eine der Lernkategorien gewählt wird, Fragen beantwortet werden oder wann immer Buzz Lightyear's Stimme zu hören ist.

4. BUCHSTABEN-TASTEN



Drücken Sie die **Buchstaben-Tasten**, um Buchstaben zu lernen oder buchstabenbezogene Fragen zu beantworten.

5. ZAHLEN-TASTEN



Drücken Sie die **Zahlen-Tasten**, um Zahlen zu lernen oder zahlenbezogene Fragen zu beantworten.

6. WIEDERHOLEN-TASTE

Drücken Sie die **Wiederholen-Taste**, um die letzte Frage oder Antwort zu wiederholen.

7. EINGABE-TASTE

Drücken Sie die **Eingabe-Taste**, um eine Auswahl zu treffen.

8. ANTWORT-TASTE

Drücken Sie die **Antwort-Taste**, um die richtige Antwort anzeigen zu lassen.

9. EINSTELLUNGEN

Drücken Sie diese Taste, um den Kontrast oder die Lautstärke einzustellen, oder um die Hintergrundmusik ein- bzw. auszuschalten.

10. ESC-TASTE

Drücken Sie die **ESC-Taste**, um eine Aktion abzubrechen und zu dem übergeordneten Menü zurückzukehren.

11. CURSOR MAUS

Bewegen Sie die **Cursor-Maus** nach links, rechts, oben oder unten, um eine Auswahl zu treffen und drücken Sie dann die Eingabe-Taste, um die Antwort zu bestätigen.

12. ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Batterien zu schonen, schaltet sich der **Buzz Lightyear Laptop** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Sie können den Lerncomputer wieder einschalten, indem Sie auf die **Ein-/Aus-Taste** drücken. Der Lerncomputer schaltet sich ebenfalls automatisch ab, wenn die Batterien sehr schwach sind. Auf dem Bildschirm erscheint kurz zuvor eine Warnung, die Sie auf den Leerzustand der Batterien hinweist.

SPIELBEGINN

1. Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um das Gerät einzuschalten.
2. Zu Beginn wird eine kurze Animation gezeigt, bevor das Hauptmenu betreten wird. Benutzen Sie die Cursor Maus, um eine Aktivität auszuwählen. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um Ihre Eingabe zu bestätigen.
3. Alternativ können Sie eine der vier Lernkategorie-Tasten drücken, um eine Aktivität auszuwählen.

LERNSPIELE

Kategorie 1: Buchstaben und Wörter

01. Laute im Dunkeln

Drei Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Buzz Lightyear sucht im Dunkeln mit seiner Lampe nach dem richtigen Buchstaben. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie den Buchstaben, der lautiert wurde. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste, oder drücken Sie den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur.

02. Buzz spricht Spanisch

Buzz Lightyear hat in den Spanischmodus gewechselt. Finden Sie das Bild, das zu dem spanischen Satz passt. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um durch die Bilder zu blättern und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

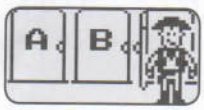
03. Große und kleine Buchstaben

Auf dem Bildschirm erscheinen drei Aliens mit je einem Buchstaben auf ihrem Anzug. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie den entsprechenden Groß- oder Kleinbuchstaben. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste, oder drücken Sie den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur. Ist die Antwort korrekt, greift die Zange das entsprechende Alien.

04. ABC-Würfel

Woody soll die Buchstaben- Klötze in die richtige Reihenfolge bringen. Finden Sie den fehlenden Buchstaben-Klotz. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur.

05. Buchstaben-Türen



Woody ist durch eine der drei Türen gegangen doch Buzz Lightyear ist sich nicht sicher durch welche. Jede der drei Türen zeigt einen anderen Buchstaben. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie die richtige Tür. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur.

06. Buchstaben-Code

Drei Buchstaben werden nacheinander über Buzz Lightyears Kopf angezeigt. Drücken Sie die Buchstaben in der gleichen Reihenfolge. Möchten Sie die drei Buchstaben und die gesuchte Reihenfolge nochmal hören, drücken Sie die Wiederholen-Taste. Drücken Sie hierzu die Buchstaben auf der Tastatur. Ist die Eingabe korrekt, klappt Buzz Lightyear seine Flügel aus.

07. Woody tanzt!

Woody tanzt in der Mitte des Bildschirms während von oben Buchstaben herunterfallen. Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur, bevor die Buchstaben in die Behälter am Boden fallen.

Kategorie 2: Zahlen und Rechnen

08. Laser-Zahlen

Drei Zahlen erscheinen auf dem Bildschirm. Buzz Lightyear sucht im Dunkeln mit seiner Lampe nach dem richtigen Buchstaben. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie die Zahl. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur.

09. Spanische Zahlen

Buzz Lightyear hat in den Spanischmodus gewechselt. Finden Sie das Bild, das zu der auf spanisch gennanten Zahl passt. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um durch die Bilder zu blättern, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

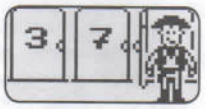
10. Specki Sparschwein

Helfen Sie Specki die Münzen zu zählen. Die Münzen fallen in den Schlitz auf Speckis Rücken. Zählen Sie die Münzen. Bewegen Sie die Maus auf die entsprechende Zahl und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste, oder drücken Sie die richtige Zahl auf der Tastatur.

11. Mehr oder weniger

Auf dem Bildschirm werden zwei Luftballons mit unterschiedlich vielen Punkten gezeigt. Achten Sie auf die Anweisung und wählen Sie den dementsprechend richtigen Ballon. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

12. Zahlen-Türen



Woody ist durch eine der drei Türen gegangen, doch Buzz Lightyear ist sich nicht sicher durch welche. Jede der drei Türen zeigt eine andere Zahl. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie die richtige Tür. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur.

13. Die größte Zahl

Buzz Lightyear rennt einen Weg entlang, um einen Griff zu finden, der ihm hilft über den Graben zu gelangen. Jeder der drei Griffe zeigt eine andere Zahl. Helfen Sie Buzz Lightyear die größte der drei Zahlen zu finden, indem sie die Maus auf die entsprechende Zahl bewegen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur. Ist die Antwort korrekt, springt Buzz Lightyear nach oben und fasst den richtigen Griff, um sich über den Graben zu schwingen.

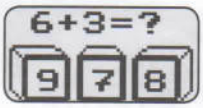
14. Die kleinste Zahl

Auf dem Bildschirm erscheinen drei Aliens, mit je einer Zahl auf ihrem Anzug. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie die kleinste Zahl. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur. Ist die Antwort korrekt, greift die Zange das entsprechende Alien.

15. Zahlen-Code

Drei Zahlen werden nacheinander über Buzz Lightyears Kopf angezeigt. Drücken Sie die Zahlen in der gleichen Reihenfolge. Drücken Sie hierzu die Zahlen auf der Tastatur. Ist die Eingabe korrekt, klappt Buzz Lightyear seine Flügel aus.

16. Zähl zusammen



Finden Sie den Zahlen-Klotz mit der richtigen Summe. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder drücken Sie die entsprechende Zahl auf der Tastatur.

Kategorie 3: Logik

17. Verstecken spielen!

Auf dem Bildschirm befinden sich drei Kisten. Ein Alien springt in eine der Kisten, woraufhin die Kisten verschoben werden. Finden Sie die Kiste, in die das Alien gesprungen ist. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

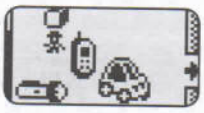
18. Einer ist anders

Vier Soldaten sind auf dem Bildschirm zu sehen. Drei der Soldaten sind gleich, einer unterscheidet sich von den anderen. Finden Sie den Soldaten, der sich von den anderen unterscheidet. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

19. Groß und Klein

Drei Puppen in unterschiedlichen Größen sind auf dem Bildschirm zu sehen. Achten Sie auf die Anweisung und sortieren Sie die Puppen der Größe nach von groß nach klein, bzw. von klein nach groß. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um eine Puppe auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste. Wählen Sie danach die nächste Puppe und bestätigen Sie Ihre Auswahl wieder mit der Eingabe-Taste. Die beiden Puppen werden daraufhin Ihre Plätze tauschen. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis die Puppen in der richtigen Größe angeordnet sind.

20. Bonnies Rucksack



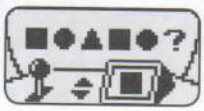
Auf Bonnies Fussboden liegen mehrere Spielzeuge herum. Helfen Sie dabei die Spielzeughindernisse aus dem Weg zu räumen, so dass Woody hindurchkommt und Bonnies Rucksack finden kann. Bewegen Sie die Maus, um die Spielzeuge nach links, rechts, oben oder unten zu verschieben. Sollten Sie nicht weiterkommen oder sollten

Sie die Spielzeuge nicht weiter bewegen können, drücken Sie die Antwort-Taste, um einen neuen Versuch zu starten.

21. Woodys Hut

Woody hat seinen Hut irgendwo abgelegt, kann sich aber nicht mehr daran erinnern wo. Helfen Sie Woody entsprechend der Anweisung seinen Hut zu finden. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um eine Antwort auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

22. Formen-Reihen



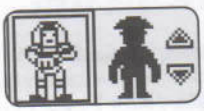
Eine Reihe von Formen wird auf dem Bildschirm zu sehen sein. Helfen Sie den Aliens die Reihe zu vervollständigen. Bewegen Sie die Maus nach oben oder unten, um die fehlende Form auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

23. Fang die Formen!

Buzz Lightyear rennt einen Weg entlang, um einen Griff zu finden, der ihm hilft über den Graben zu gelangen. Jeder der drei Griffe zeigt eine andere Form. Helfen Sie Buzz Lightyear die richtige Form zu finden, indem sie die Maus auf die entsprechende Form bewegen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste. Ist die Antwort korrekt, springt Buzz Lightyear nach oben und fasst den richtigen Griff, um sich über den Graben zu schwingen.

Kategorie 3: Spiel-Spaß

24. Schattenspiel



Specki hat einige Fotos von Buzz, Woody und den Aliens gemacht. Auf der linken Seite ist eines dieser Fotos zu sehen. Auf der rechten Seite erscheinen nacheinander die entsprechenden Schatten dazu. Finden Sie den Schatten, der zu dem Foto auf der linken Seite gehört. Bewegen Sie hierzu die Maus nach oben oder unten und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

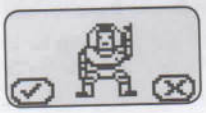
25. Schere, Stein, Papier

Spielen Sie mit Woody oder mit Buzz Lightyear Schere, Stein, Papier. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts und drücken Sie die Enter-Taste, um einen der beiden Charaktere auszuwählen. Bewegen Sie die Maus nach oben oder unten, um eine Schere, einen Stein oder ein Papier zu wählen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste und warten Sie ab, wer von Ihnen mehr Glück hat!

26. Obst-Suche

Woody ist durch eine der drei Türen gegangen, doch Buzz Lightyear ist sich nicht sicher durch welche. Jede der drei Türen zeigt eine andere Frucht. Achten Sie auf die Anweisung und suchen Sie die richtige Tür. Bewegen Sie hierzu die Maus nach links oder rechts und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste.

27. Schnappschuss



Achten Sie auf die Haltung des gezeigten Charakters und entscheiden Sie, ob die darauffolgende Haltung der ersten entspricht oder nicht. Benutzen Sie die Maus, um mit Ja [✓] oder Nein [✗] zu antworten.

28. Twitch greift an!

Twitch greift Buzz Lightyear an, indem er Bälle auf ihn wirft. Helfen Sie Buzz Lightyear die Bälle mit Hilfe des Schilds abzuwehren. Bewegen Sie hierzu die Maus nach oben oder unten.

29. Links, rechts!

Am oberen Bildschirmrand schwimmen zwei Plattformen. Achten Sie auf die Anweisungen und bewegen Sie die Maus diesen entsprechend nach links oder rechts, um Buzz Lightyear zu helfen auf die richtige Plattform zu springen.

30. Musik-Spaß

Drücken Sie eine Zahlen-Taste, um eines der 10 verfügbaren Lieder auszuwählen. Schauen Sie Woody und Buzz Lightyear zu, wie sie zu der Musik tanzen. Bewegen Sie die Maus nach links, rechts, oben oder unten, um verschiedene Tanzschritte und andere lustige Überraschungen zu sehen.

PFLEGEHINWEISE

1. Halten Sie den Lerncomputer fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.
2. Reinigen Sie den Lerncomputer bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
3. Lassen Sie den Lerncomputer bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn der Lerncomputer längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Bitte öffnen Sie den Lerncomputer niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
6. Vermeiden Sie es, den Lerncomputer herunter fallen zu lassen.

ENERGIEVERSORGUNG

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

BITTE HALTEN SIE SICH UNBEDINGT AN UNSERE ANGABEN ZUR ENERGIEVERSORGUNG.

HINWEISE ZUR PROBLEMLÖSUNG

Funktioniert der **Buzz Lightyear Laptop** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

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

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

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. Sollte 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.

Hinweise zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

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.