

Mit freundlicher
Unterstützung von
Lerncomputer.de

vtech[®]

Bedienungsanleitung

Emils Entdeckerreise



© 2010 VTech
In China gedruckt
91-02429-001  x

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

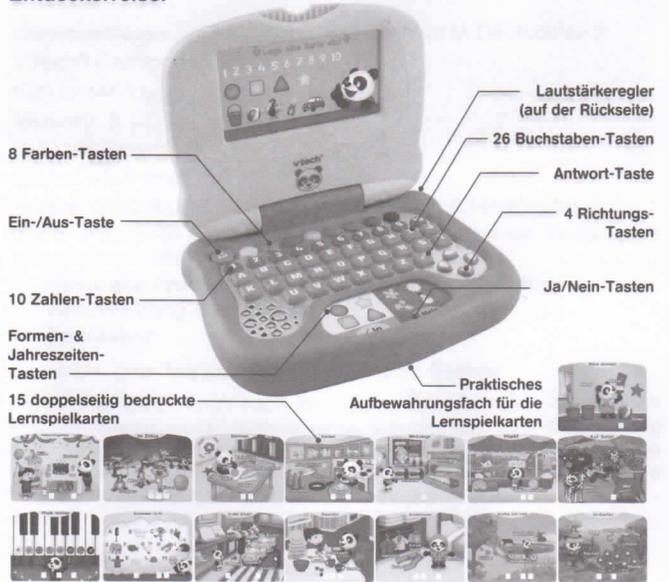
Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer **Ready, Set, School** - Reihe gekauft. Unsere **Ready, Set, School** - Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit Vorschulthemen wie Wörtern und Buchstaben, Zahlen, Farben 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

Emils Entdeckerreise ist ein Lern-Laptop für kleine Entdecker ab 3 Jahren. Ihr Kind begibt sich in die bunte Welt des niedlichen Pandabären Emil und kann auf insgesamt 30 schön gemalten Bildern spielerisch die Welt der Zahlen, Farben, Formen und Richtungen erforschen. Die Lernspielkarten zum Einstecken in das Gerät können sicher im Aufbewahrungsfach verstaut werden.

Die freundliche Stimme, motivierende Rückmeldungen und die altersgerechte Gestaltung des Laptops führen Ihr Kind behutsam an klassische Lernthemen des Kindergartenalters heran – und machen das Lernen zum Spielerlebnis!

Wir von VTech® wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Freude mit **Emils Entdeckerreise**.



INHALT DER PACKUNG

- 1 x Lern-Laptop Emils Entdeckerreise
- 15 x doppelseitig bedruckte Lernspielkarten
- 1 x Bedienungsanleitung

Warn- und Sicherheitshinweise:

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

Dieses Spielzeug enthält zerbrechliche Teile und Kleinteile und ist daher für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Beachten Sie bitte insbesondere die Sicherheit jüngerer Geschwister.

Untersuchen Sie den Lerncomputer regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie ihn niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal vorgenommen werden.

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

Entfernung der Transportsicherung:



- ① Drehen Sie die Transportsicherung um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

Entfernung des Demostreifens:

Bitte entfernen Sie nach dem Auspacken des Lerncomputers den Plastik-Demostreifen an der Gerätunterseite. Erst mit der Entfernung des Demostreifens wird der normale Spielmodus aktiviert. Im Demomodus können Spielfunktionen eingeschränkt sein.

ENERGIEVERSORGUNG

Emils Entdeckerreise wird mit 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

Hinweis:

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

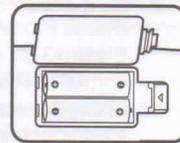
Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

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 der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Lerncomputers. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 2 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.
- 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 Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien hin.

Schadstoffhaltige Batterien sind zusätzlich mit dem jeweiligen Substanztyp unterhalb der durchgestrichenen Mülltonne gekennzeichnet:

- Cd = Kadmium
- Hg = Quecksilber
- Pb = Blei

BESONDERE FUNKTIONEN

1. EIN-/AUS-TASTE

Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste**, um den Lerncomputer ein- bzw. auszuschalten.



2. ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Batterien zu schonen, schaltet sich **Emils Entdeckerreise** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Sie können den Lerncomputer wieder einschalten, indem Sie auf die **Ein-/Aus-Taste** drücken.

3. LAUTSTÄRKEREGLER

Der Lautstärkereglер befindet sich auf der Rückseite des Lerncomputers. Schieben Sie den Lautstärkereglер nach oben, um mit erhöhter Lautstärke zu spielen. Bewegen Sie ihn für eine geringere Lautstärke nach unten.



4. HINTERGRUNDMUSIK AUS- BZW. EINSCHALTEN

Schalten Sie die Hintergrundmusik aus, indem Sie gleichzeitig kurz die Tasten „A“ und „1“ drücken, während der Lerncomputer in Betrieb ist. Sie können die Hintergrundmusik wieder einschalten, indem Sie gleichzeitig kurz die Tasten „B“ und „2“ drücken.

5. ANTWORT-TASTE

Drücken Sie die **Antwort-Taste**, um die Antwort auf eine Frage zu erhalten. Das Spiel wird mit einer neuen Frage fortgesetzt.



6. AUFBEWAHRUNGSFACH

Alle 15 doppelseitig bedruckten Lernspielkarten können praktisch im **Aufbewahrungsfach** auf der Rückseite des Lerncomputers verstaut werden.



SPIELBLAUF

1. Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste**, um den Lerncomputer einzuschalten. Nach einer kurzen Melodie werden Sie von Emil begrüßt.



2. Wenn keine Lernspielkarte eingelegt ist, können Sie alle Tasten beliebig drücken. Die entsprechenden Inhalte werden gesprochen.

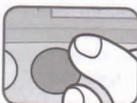
3. Stecken Sie eine Lernspielkarte in die Öffnung oben am Lerncomputer ein, so dass das gewünschte Lernbild zu sehen ist. Bitte achten Sie darauf, dass die Lernspielkarte ganz nach unten geschoben und erkannt wird. Das Erkennen der Karte wird durch ein Geräusch signalisiert.



Sollte die Lernspielkarte nicht erkannt werden, nehmen Sie sie bitte wieder heraus und legen Sie sie erneut ein.

4. Beantworten Sie die Fragen mit den entsprechenden Tastengruppen:

- Drücken Sie die **Farben-Tasten**, um Fragen zu Farben zu beantworten.



- Drücken Sie die **Zahlen-Tasten**, um Fragen zu Zahlen oder zum Zählen zu beantworten.



- Drücken Sie die **Formen- und Jahreszeiten-Tasten**, um Fragen zu Formen oder Jahreszeiten zu beantworten.



- Drücken Sie die **Ja- oder Nein-Taste**, um Fragen mit der entsprechenden Antwortmöglichkeit zu beantworten.



- Drücken Sie die **Richtungs-Tasten**, um Fragen zu Richtungen zu beantworten.



- Zur Beantwortung einer Frage stehen 3 Versuche zur Verfügung (bei „Ja oder Nein“-Fragen nur einer). Als „falsche Antwort“ wird nur das Drücken einer Taste der selben Tastengruppe bewertet. Drücken Sie die Taste einer anderen Tastengruppe, gilt dies lediglich als Fehlversuch.

Beispiel: Es wird nach einer Farbe gefragt und die richtige Antwort ist „Rot“. Wenn Sie diese Frage durch das Drücken einer anderen Taste als den Farben-Tasten, bspw. mit der Taste „2“, beantworten, wird dies nicht als falsche Antwort bewertet. Dies ist erst der Fall, wenn Sie hier eine falsche Farben-Taste drücken, bspw. die Taste „Blau“.

- Sollten Sie eine Frage auch im dritten Versuch nicht richtig beantworten können, sagt Pandabär Emil Ihnen die richtige Antwort. Bei einer richtigen Antwort wird das Spiel mit einer neuen Frage fortgesetzt.
- Bitte beachten Sie den abweichenden Spielablauf bei den Lernspielkarten 14 und 15:
 - Lernspielkarte 14 („Buchstaben“): Unmittelbar nach dem Einlegen der Lernspielkarte können Sie die Buchstaben-Tasten beliebig drücken. Zunächst wird der entsprechende Buchstabe gesprochen, beim zweiten Drücken zudem ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt. Nach einer kurzen Zeit ohne Eingabe werden Ihnen verschiedene Fragen zu den Buchstaben gestellt. Beantworten Sie die Fragen mit den Buchstaben-Tasten.
 - Lernbild 15A („Musik machen“): Drücken Sie beliebig die Farben-Tasten, um eine einfache Melodie zu spielen.
 - Lernbild 15B („Musik hören“): Wählen Sie verschiedene Melodien aus, indem Sie die Farben-Tasten drücken.

LERNSPIELKARTEN

Ihr Kind geht auf insgesamt 30 Lernbildern mit dem Pandabären Emil auf eine spannende Entdeckerreise. Auf jedem Lernbild steht ein anderes Thema im Mittelpunkt:

- Karte 1** -- Vorderseite: Wand anmalen
Rückseite: Obstgarten
- Karte 2** -- Vorderseite: Auf Safari
Rückseite: Einkaufen
- Karte 3** -- Vorderseite: Markt
Rückseite: Bauernhof
- Karte 4** -- Vorderseite: Werkzeuge
Rückseite: Warmes Bad
- Karte 5** -- Vorderseite: Kochen
Rückseite: Lernen
- Karte 6** -- Vorderseite: Zeichnen
Rückseite: Wohnzimmer
- Karte 7** -- Vorderseite: Im Zirkus
Rückseite: Gemüse
- Karte 8** -- Vorderseite: Geburtstagsfeier
Rückseite: Im Park
- Karte 9** -- Vorderseite: Im Garten
Rückseite: Am Strand
- Karte 10** -- Vorderseite: Ausflug aufs Land
Rückseite: Schlittenfahrt
- Karte 11** -- Vorderseite: Anzihsachen
Rückseite: Tennis
- Karte 12** -- Vorderseite: Geschirr
Rückseite: Tauchen
- Karte 13** -- Vorderseite: In der Stadt
Rückseite: Im Freibad

Karte 14 -- Vorderseite : Buchstaben (A-M)
Rückseite : Buchstaben (N-Z)

Karte 15 -- Vorderseite : Musik machen
Rückseite : Musik hören

PFLEGEHINWEISE

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

ENERGIEVERSORGUNG:

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

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

HINWEIS ZUR PROBLEMLÖSUNG

Falls **Emils Entdeckerreise** nicht mehr zuverlässig funktioniert oder die Lautstärke abnimmt, gehen Sie bitte wie folgt vor:

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.

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.

Hinweis zum Umweltschutz

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie 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.

Sicherheitshinweis:



ACHTUNG! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet! Erstickungsgefahr! Dieses Spielzeug enthält zerbrechliche Teile und Kleinteile!

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque de suffocation. Ce jouet contient des petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Attenzione! Non conviene ai bambini di meno di 36 mesi. Rischio di soffocamento. Questo giocattolo contiene dei piccoli elementi suscettibili di essere ingeriti.

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; 0,14€/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.