

Mit freundlicher
Unterstützung von
Lerncomputer.de

Bedienungsanleitung

Genius JUNIOR Lesson 2



VTECH®

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 altersgerechte Lerncomputer.

Ob es sich um erste Computerkenntnisse, Buchstaben, Wörter, Grammatik, Rechnen, Geschichte oder Fremdsprachen handelt, durch einen motivierenden und unterhaltsamen Programmaufbau wird Ihr Kind sein Wissen auf spielerische Weise erweitern und vertiefen. Sinnvolle Schwierigkeitsstufen ermöglichen dabei Erfolgserlebnisse von Anfang an und eine lange und intensive Beschäftigung mit dem Lerncomputer.

Wir von VTech® berücksichtigen die deutschen Lehrpläne, die klassenspezifischen Lerninhalte und nicht zuletzt die Interessen der Kinder. Aus diesem Grund arbeiten wir eng mit dem "Pädagogischen Forum" zusammen, das aus Lehrern verschiedener Bundesländer besteht. Die Lehrer des "Pädagogischen Forums" setzen VTech® Lerncomputer an Schulen ein und stehen im intensiven Erfahrungsaustausch mit unserer Produktentwicklung. So können wir von VTech® sagen: Unsere VTech® Lerncomputer sind in Anlehnung an klassenspezifische Lerninhalte entwickelt und erprobt.

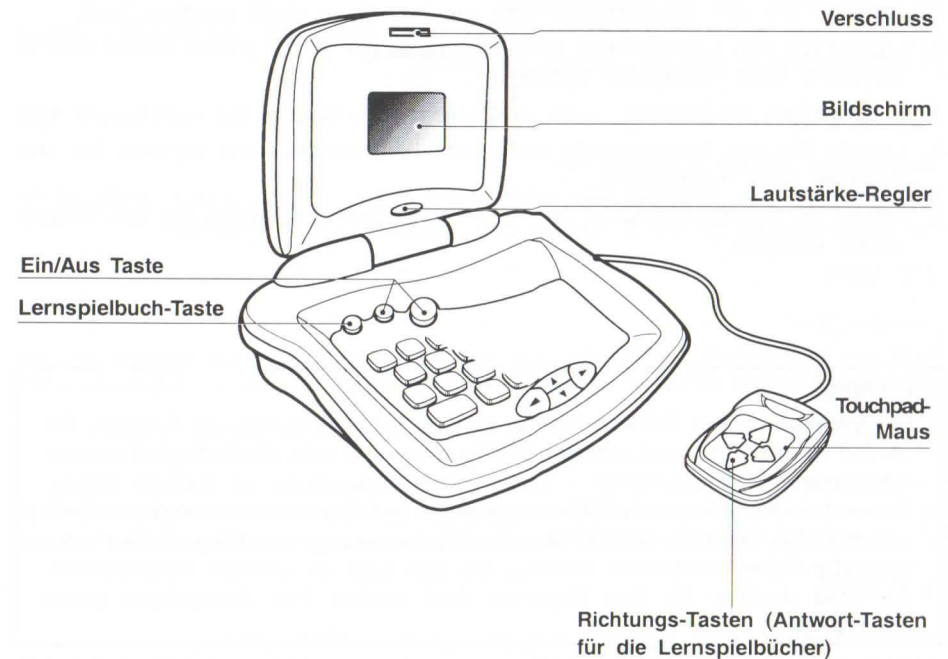
VTech® Lerncomputer ermöglichen Ihrem Kind individuelles, interaktives und erfolgreiches Lernen!

Ihrem Kind und Ihnen wünschen wir viel Spaß beim Spielen und Lernen.

EINLEITUNG

Ihr **Lesson 2** ist ein vielseitiger Lerncomputer mit 24 Programmen zu den Themen Buchstaben und Wörter, Zahlen und Rechnen, Logik-Spiele und Musik. Die Lernprogramme sind zum großen Teil abgestimmt auf die Lerninhalte der 1. Klasse, greifen aber auch schon Inhalte der 2. Klasse auf.

Zusätzlich können Sie zu Ihrem **Lesson 2** auch **VTech® Lernspielbücher** erwerben. Bunt illustrierte Bilder vermitteln Ihrem Kind auf anschauliche Weise weitere Lerninhalte. So hat Ihr Kind garantiert lange Freude an seinem **Lesson 2**.



INHALT DER PACKUNG

- Lesson 2
- Touchpad-Maus
- Bedienungsanleitung
- Garantiekarte

WARN- UND SICHERHEITSHINWEISE

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

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

ENERGIEVERSORGUNG

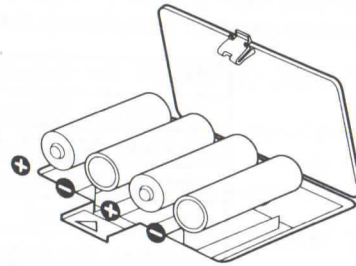
Ihr **Lesson 2** kann entweder mit 4 Mignon-Batterien (AA) oder einem **VTech®** 9 Volt  300mA  - Netzteil betrieben werden.

EINLEGEN DER BATTERIEN

Bitte achten Sie darauf, dass die Batterien nur von einem Erwachsenen gewechselt werden.

Das Verschlucken einer Batterie kann lebensgefährlich sein!

1. Versichern Sie sich, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Lerncomputers. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 4 Mignon-Batterien (AA/UM-3/LR 6) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Schließen Sie jetzt wieder das Batteriefach.



BATTERIEHINWEISE

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen Batterien und achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+,-), um zu vermeiden, dass die Batterien auslaufen.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bei einem einheitlichen Batterientyp.
- Soll der Lerncomputer für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, ist es zweckmäßig, die Batterien zu entfernen, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Versuchen Sie nie Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit.
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss im Batteriefach durch unsachgemäße Behandlung.

- Lassen Sie Batterien nie in die Nähe von offenem Feuer kommen.
- Wir empfehlen keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.

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!

ANSCHLUSS DES NETZTEILS

Wir empfehlen ein **VTech® Netzteil** 9 Volt  300 mA  - mit Zentrum Plus Pol.

Falls Sie ein anderes Netzteil kaufen, so achten Sie bitte beim Kauf unbedingt neben den angegebenen technischen Daten darauf, dass Sie einen "kurzschlussfesten Sicherheits-Trenntransformator, geeignet für den Betrieb mit elektrischen Spielzeugen" erhalten. Sie erkennen diese Transformatoren an dem folgenden Zeichen, einem Piktogramm mit elektrischer Lokomotive:



Verwenden Sie aus Sicherheitsgründen kein anderes Netzteil, Sie würden sonst Ihre Kinder vermeidbaren Gefahren aussetzen.

1. Vergewissern Sie sich, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Der Netzteil-Anschluss befindet sich an der hinteren Seite des Lerncomputers (neben Tragegriff).
3. Stecken Sie zunächst den kleinen Stecker in die dafür vorgesehene Buchse am Lerncomputer.
4. Stecken Sie nun den Stecker des Netzteils in die Steckdose.
5. Schalten Sie jetzt den Lerncomputer ein.

Hinweis:

Falls Ihr Lerncomputer plötzlich nicht mehr zuverlässig funktioniert, das Bild undeutlich wird oder die Lautstärke abnimmt, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie den Lerncomputer aus.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind bzw. dass das Kabel des Netzteils richtig eingesteckt ist. Ziehen Sie das Steckernetzkabel aus der Steckdose, warten einige Sekunden und stecken dann das Netzteil wieder ein.
3. Legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.

Wenn Ihr Lerncomputer danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an unsere Serviceadresse.

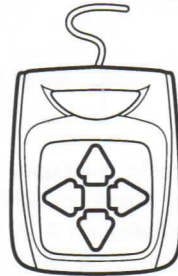
Sicherheitshinweise für den Gebrauch des Netzteils

Wenn der Lerncomputer nicht benützt wird, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose, um eine Überhitzung zu vermeiden. Entfernen Sie bitte zuerst den Stecker des Netzteils aus der Steckdose und ziehen Sie dann den kleinen Stecker aus dem Lerncomputer.

Wir möchten Sie darauf hinweisen, dass Sie die Netzteile und Ladegeräte, die mit dem Lerncomputer benutzt werden, regelmäßig auf potentielle Gefahren untersuchen sollten. Diese können z.B. durch Beschädigungen der Kabel oder Stecker entstehen. In diesem Fall darf das Gerät erst dann wieder benutzt werden, wenn diese Schäden sachkundig behoben worden sind.

ANSCHLUSS DER TOUCHPAD-MAUS

1. Schalten Sie den Lerncomputer aus.
2. Die Anschluss-Buchse für die Touchpad-Maus befindet sich seitlich des Lerncomputers.
3. Schieben Sie den kleinen Stecker am Mauskabel in diese Buchse.
4. Schalten Sie nun den Lerncomputer ein. Je nach Programm können Sie die Richtungstasten auf dem Gerät und/ oder die Touchpad-Maus benützen. Bei einigen Programmen ist es nicht möglich, die Touchpad-Maus zu verwenden.



DAS EINSCHALTEN DES LERNCOMPUTERS

Um den **Lesson 2** zu öffnen, drücken Sie bitte den Verschluss und klappen den Deckel auf. Schalten Sie den Lerncomputer ein, indem Sie auf die **Ein**-Taste drücken.

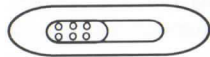
DAS AUSSCHALTEN DES LERNCOMPUTERS

Um den Lerncomputer auszuschalten, drücken Sie bitte die **Aus**-Taste.

ABSCHALTAUTOMATIK

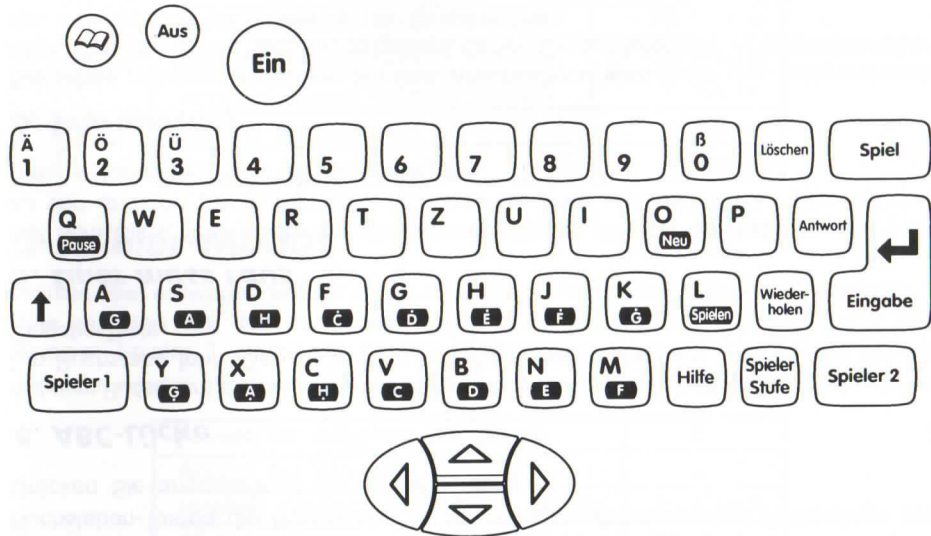
Der Lerncomputer verfügt über eine Abschaltautomatik, um Energie zu sparen. Der Lerncomputer schaltet sich nach einigen Minuten von selbst ab, wenn keine Eingabe erfolgt.

LAUTSTÄRKE-REGLER



Schieben Sie den **Lautstärke-Regler** nach links bzw. nach rechts, um die Lautstärke des Lerncomputers zu verändern.

TASTATUR



Drücken Sie auf diese Taste, um den Lerncomputer einzuschalten.



Drücken Sie auf diese Taste, um den Lerncomputer auszuschalten.



Drücken Sie diese Taste, wenn Sie mit einem **VTech®** Lernspielbuch spielen möchten.



Um ein Programm auszuwählen, drücken Sie bitte diese Taste. Anschließend geben Sie die Programm-Nummer ein.



Drücken Sie die Umschalter-Taste zusammen mit einer Buchstaben-Taste, erhalten Sie den Großbuchstaben. Zur Anwahl der Spieler-Taste, drücken Sie diese Taste und gleichzeitig die Umschalter-Taste.



Beim Drücken dieser Taste können Sie zwischen dem 1-Spieler- und 2-Spieler-Modus wählen.



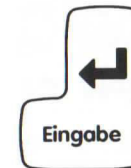
Sie können beim Drücken dieser Taste zwischen drei Schwierigkeits-Stufen wählen.



Brauchen Sie in einem Programm Hilfe, drücken Sie diese Taste.



Drücken Sie bitte diese Taste, wenn Sie eine Aufgabe beantwortet haben wollen.



Nachdem Sie die Antwort zu einer Aufgabe eingegeben haben, drücken Sie bitte diese Taste.



Möchten Sie eine Eingabe löschen, verwenden Sie diese Taste.



Mit dieser Taste können Sie sich auf dem Bildschirm nach oben bewegen.



Mit dieser Taste bewegen Sie sich auf dem Bildschirm nach unten.



Drücken Sie diese Taste, bewegen Sie sich auf dem Bildschirm nach links.



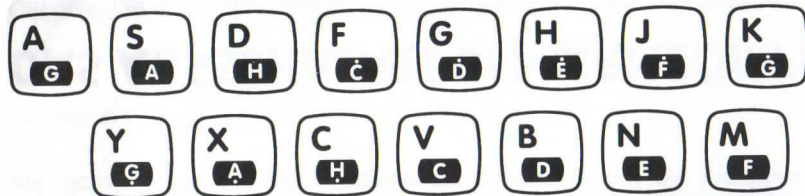
Um sich auf dem Bildschirm nach rechts zu bewegen, drücken Sie diese Taste.



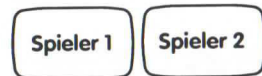
Mit dieser Taste können Sie im Programm "Komponist" die von Ihnen komponierte Melodie abspielen.



Im Programm "Komponist" können Sie beim Drücken dieser Taste Ihre komponierte Melodie löschen.



Zusätzlich zu ihrer Funktion als Buchstaben-Tasten können Sie diese Tasten in dem Programm "Komponist" verwenden, um Ihre eigene Meodie zu spielen.



Diese Tasten benötigen Sie im 2-Spieler-Modus. Wählen Sie entweder Spieler 1 oder Spieler 2 bevor Sie Ihre Antwort eingeben. Bitte beachten Sie, dass sonst keine Antwort eingegeben werden kann. Will zum Beispiel Spieler 1 zuerst die Antwort eingeben, muss zuerst die Spieler 1-Taste gedrückt werden. Erst danach kann Spieler 2 seine Taste drücken.



Um die letzte Anweisung zu wiederholen, drücken Sie diese Taste.

SPIELBEGINN

1. Schalten Sie Ihren Lerncomputer ein.
2. Wählen Sie ein Programm, indem Sie die Spiel-Taste drücken und anschließend die Spiel-Nummer eingeben. Die Spiel-Nummern der Programme sind neben dem Bildschirm aufgelistet.
3. Wählen Sie, ob Sie im 1-oder 2-Spieler-Modus spielen möchten.
4. Wählen Sie eine Schwierigkeitsstufe.

LERNPROGRAMME

WORTSPIELE

1. ABC-Suche

Auf dem Bildschirm erscheint ein Buchstabe. Drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Taste mit dem entsprechenden Buchstaben.

2. Groß und Klein

Auf dem Bildschirm erscheinen Groß- und Kleinbuchstaben. Ordnen Sie sie einander zu, indem Sie die Pfeiltasten benutzen. Drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

3. ABC-Folge

Verschiedene Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Geben Sie mit Hilfe der Buchstaben-Tasten die Buchstaben in der richtigen alphabetischen Reihenfolge ein. Drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

4. ABC-Lücke

Auf dem Bildschirm erscheinen verschiedene Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge. Ein Buchstabe fehlt. Geben Sie den fehlenden Buchstaben ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

5. Einer muss raus

Auf dem Bildschirm erscheinen Buchstaben. Finden Sie den Buchstaben, der nicht zu den anderen passt. Benützen Sie dazu die linke und rechte Pfeiltaste. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu bestätigen.

6. Wortanfang

Sie sehen auf dem Bildschirm ein Bild. Anschließend wird Ihnen das entsprechende Wort, ohne den ersten Buchstaben gezeigt. Geben Sie den fehlenden Anfangsbuchstaben ein. Drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

7. Wörter lernen

Geben Sie einen beliebigen Buchstaben ein. Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild, dessen Bezeichnung mit diesem Buchstaben beginnt.

8. Bildersuche

Ein Wort erscheint auf dem Bildschirm. Suchen Sie das passende Bild zu dem Wort. Wählen Sie ein Bild, indem Sie die '1', '2' oder '3' eingeben. Sie können auch mit der rechten und linken Richtungs-Taste das Bild auswählen. Drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

9. Einer fehlt

Auf dem Bildschirm erscheint ein Bild. Anschließend wird ein dazu passendes Wort gezeigt, aber unvollständig. Geben Sie den fehlenden Buchstaben ein. Drücken Sie dann die Eingabe-Taste.

MATHE

10. Zählen

Verschiedene Symbole erscheinen auf dem Bildschirm. Zählen Sie diese und tippen Sie die entsprechende Zahl ein. Drücken Sie die Eingabe-Taste.

11. Plus

Auf dem Bildschirm erscheint eine Plusaufgabe zusammen mit der entsprechenden bildlichen Darstellung. Geben Sie das richtige Ergebnis ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

12. Minus

Auf dem Bildschirm erscheint eine Minusaufgabe zusammen mit der entsprechenden bildlichen Darstellung. Geben Sie das richtige Ergebnis ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

13. Mal

Ein Lernprogramm für die 2. Klasse zum Trainieren des Einmaleins.
Auf dem Bildschirm erscheint eine Malaufgabe. Geben Sie das richtige Ergebnis ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

14. Geteilt

Ein Lernprogramm ebenfalls für die 2. Klasse.
Auf dem Bildschirm erscheint eine Geteilttaufgabe. Geben Sie das richtige Ergebnis ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

15. Erinnere dich!

Auf dem Bildschirm erscheinen drei Zahlen. Merken Sie sich diese Zahlen gut. Anschließend verschwinden die Zahlen wieder. Geben Sie nun die Zahlen in der gleichen Reihenfolge wieder ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

16. Eine Zahl fehlt

Eine logische Reihe von Zahlen erscheint auf dem Bildschirm. Geben Sie die fehlende Zahl ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

17. Zahlenwaage

Auf dem Bildschirm erscheinen Zahlen oder Symbole. Wählen Sie das richtige Zeichen mit Hilfe der linken und rechten Richtungs-Taste:

- > für "ist größer als"
- < für "ist kleiner als"
- = für "ist genauso groß wie"

Drücken Sie dann die Eingabe-Taste.

MUSIK & SPIELE

18. Musik

Sie können 5 lustige Kinderlieder hören.
Drücken Sie wahlweise eine Zahlen-Taste von 1 -5 oder wählen Sie mit der linken und rechten Richtungs-Taste ein Lied aus. Drücken Sie anschließend die Eingabe-Taste.

Lieder:

1. Alle Vögel sind schon da
2. La Cucaracha
3. Ich geh mit meiner Laterne
4. Der frohe Wandersmann
5. Bruder Jakob

19. Komponist

Auf dem Bildschirm sehen Sie Klaviertasten. Drücken Sie die Buchstaben-Tasten, die auch als Musik-Tasten bezeichnet sind, um Ihre eigene Melodie zu spielen. Drücken Sie dann auf die Taste „Spielen“ und Sie können die von Ihnen komponierte Melodie hören.

20. Schau genau!

Verschiedene Symbole erscheinen auf der linken Bildschirm-Seite. Ein weiteres erscheint rechts. Finden Sie nun mit der Lupe heraus, welches der Symbole auf der linken Seite anders ist als das rechts. Verwenden Sie die vier Richtungs-Tasten, um die Lupe zu bewegen. Drücken Sie dann die Eingabe-Taste.

21. Maulwurf-Spiel

Verschiedene Holz-Maulwürfe bewegen sich nach oben und unten auf dem Bildschirm. Versuchen Sie mit dem Hammer einen zu erwischen, wenn er nach oben kommt. Drücken Sie die linke und rechte Richtungs-Taste, um den Hammer zu bewegen. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um mit dem Hammer zu klopfen.

22. Kartendetektiv

Auf dem Bildschirm erscheinen Karten. Merken Sie sich die Karten und wo sie sich befinden. Nachdem sich die Karten gewendet haben, müssen Sie einige Kartenpaare wiederfinden. Benützen Sie dazu die vier Richtungs-Tasten und drücken Sie die Eingabe-Taste, um eine Karte aufzudecken.


23. Fang das ABC

Auf dem Bildschirm erscheinen Buchstaben und Zahlen. Tippen Sie die Buchstaben und Zahlen ein, bevor neue auf dem Bildschirm erscheinen. In Stufe 2 und 3 müssen die Buchstaben und Zahlen eingetippt werden, bevor Sie die Unterkante des Bildschirms erreichen.

24. Labyrinth

Auf dem Bildschirm sehen Sie ein Labyrinth. Versuchen Sie den Ausgang zu finden, bevor die Zeit abläuft. Drücken Sie dazu die vier Richtungs-Tasten.

VTech® LERNSPIELBÜCHER

1. Sie können als Zubehör für Ihren **Lessson 2** die **VTech®** Lernspielbücher erwerben.
2. Um mit einem Lernspielbuch zu spielen, drücken Sie die gelbe Buchtaste  Ihres Lerncomputers und geben Sie anschließend die Buch-Nummer und die Kapitel-Nummer Ihres Lernspielbuches ein.
3. Drücken Sie die Eingabe-Taste.
4. Auf dem Bildschirm erscheint jetzt eine Zahl, die zu einer Frage in dem Buch passt.
5. Lesen Sie die entsprechende Frage in Ihrem Lernspielbuch und beantworten Sie sie, indem Sie die rote, gelbe, blaue oder grüne Richtungs-Taste drücken.
6. Sie können dazu auch die vier Farb-Tasten auf Ihrer Maus verwenden.

PUNKTE

In den meisten Programmen werden Punkte gemäß der gelösten Aufgaben vergeben. In einer Runde müssen 5 Aufgaben gelöst werden. Für jede richtig gelöste Aufgabe gibt es maximal 20 Punkte. Details entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

1-Spieler-Modus

Anzahl der Versuche	3
Richtige Antwort beim 1. Versuch	20 Punkte
Richtige Antwort beim 2. Versuch	10 Punkte
Richtige Antwort beim 3. Versuch	5 Punkte
Falsche Antwort	0 Punkte
Drücken der Antwort-Taste	0 Punkte

2-Spieler-Modus

Wählen Sie entweder Spieler 1 oder Spieler 2 bevor Sie Ihre Antwort eingeben. Bitte beachten Sie, dass sonst keine Antwort eingegeben werden kann. Will zum Beispiel Spieler 1 zuerst die Antwort eingeben, muss zuerst die Spieler 1-Taste gedrückt werden. Erst danach kann Spieler 2 seine Taste drücken.

Anzahl der Aufgaben pro Runde	5
Anzahl der Versuche	2
Richtige Antwort durch den 1. Spieler	20 Punkte
Richtige Antwort durch den 2. Spieler	20 Punkte
Falsche Antwort	0 Punkte
Drücken der Antwort-Taste	0 Punkte

“Maulwurf-Spiel” und “Fang das ABC”

Je nachdem wie viele Treffer Sie hatten bekommen Sie die entsprechende Anzahl von Punkten. Für jeden Treffer bekommen Sie 5 Punkte.

Treffer	5 Punkte
kein Treffer	0 Punkte
Anzahl der möglichen zu erzielenden Treffer	20

“Labyrinth”

Je schneller Sie den Ausgang aus dem Labyrinth finden, um so mehr Punkte erhalten Sie. Sie können maximal 100 Punkte erhalten.

Hinweis:

In “Wörter lernen”, “Musik” und “Komponist” gibt es keine Punkte.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie den Lerncomputer bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie den Lerncomputer bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn der Lerncomputer längere Zeit nicht benutzt wird
4. Lassen Sie den Lerncomputer bitte nicht herunterfallen und nehmen Sie das Gehäuse nicht auseinander.
5. Halten Sie den Lerncomputer fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

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.

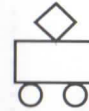
Serviceadresse:

VTech® Electronics Germany GmbH

Kundenservice

Martinstraße 5



70794 Filderstadt



ENERGIEVERSORGUNG:

BATTERIEN: 4 x 1.5V “AA” Mignon / UM-3 / LR6

VERWENDEN SIE BITTE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN.

Netzteil: VTech® DC 9V  300mA  - oder Netzteil für Spielzeuge 9V 300mA (nach EN60742) das auch für Spielzeuge geprüft wurde und dafür geeignet ist.

* Bitte beachten Sie die Hinweise im Kapitel “ANSCHLUSS DES NETZTEILS”

* Dieser Lerncomputer ist nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet.

* Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

VERMERK:

Sollte es aus irgendwelchen Gründen zu einem Programmstopp kommen, dann schalten Sie den **Lesson 2** bitte aus und unterbrechen die Stromzufuhr indem Sie die Batterien für einen kurzen Augenblick entfernen bzw. den Netzstecker aus der Steckdose herausziehen. Nachdem Sie nach einigen Sekunden die Batterien wieder eingelegt haben bzw. den Netzstecker wieder eingesteckt haben, können Sie den **Lesson 2** erneut einschalten.

© VTECH

Printed in china

91-01235-001  w