

Mit freundlicher  
Unterstützung von  
**Lerncomputer.de**

**vtech**<sup>®</sup>

Bedienungsanleitung

# Genius Lern Laptop



© 2007 VTech  
In China gedruckt  
91-02239-005 

## Liebe Eltern,

wir von **VTech**<sup>®</sup> sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen.

Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und altersgerechte Lerncomputer.

Unsere Reihe **Aktion Intelligenz** bietet hochwertige Lerncomputer, die Ihr Kind durch die Vorschul- und Grundschulzeit begleiten.

Die Lerncomputer für die Vorschule ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit Lerninhalten der Grundschule vertraut zu machen und erste wertvolle 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**<sup>®</sup>-Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern! So fällt der Einstieg in die Schule leichter.

Die Lerncomputer aus der Reihe **Aktion Intelligenz** verfügen über ein effizientes Konzept für erfolgreiches und nachhaltiges Lernen:

Das integrierte **Lern-Erfolgs-System LES** mischt nicht gelöste Aufgaben automatisch unter neue Aufgaben und sorgt damit für Abwechslung und zielgerichtetes Lernen. Alle unsere Lerncomputer verfügen über verschiedene Schwierigkeitsstufen. Denn nur eine richtige Anforderung ermutigt zum Lernen und schafft Selbstvertrauen.

Wir von **VTech**<sup>®</sup> berücksichtigen die deutschen Lehrpläne 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**<sup>®</sup> Lerncomputer an Schulen ein und stehen im intensiven Erfahrungsaustausch mit unserer Produktentwicklung.

So können wir sagen: Unsere **VTech**<sup>®</sup> Lerncomputer sind in Anlehnung an die Lerninhalte der Grundschule entwickelt und erprobt.

**VTech**<sup>®</sup> Lerncomputer ermöglichen Ihrem Kind individuelles, interaktives und erfolgreiches Lernen.

Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**<sup>®</sup> viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Mehr Informationen zu **VTech**<sup>®</sup> und weiteren **VTech**<sup>®</sup> Lernspielprodukten finden Sie unter:

[www.vtech.de](http://www.vtech.de)

## EINLEITUNG

Der Genius Lern Laptop ist ein hochwertiger Lern-Laptop, der in abwechslungsreichen, interaktiven Lernspielen auf spielerische und altersgemäße Weise grundlegende Lerninhalte für den Einstieg in die Grundschule vermittelt. Auf 8 Kassetten zum Einstecken in den Lerncomputer befinden sich insgesamt 50 Lernspiele zu Lernthemen wie Buchstaben und Wörter, Zahlen, Zählen und Rechnen, Musik und Kreativität. In lustigen Lernspielen lernt Ihr Kind Tiere, Fahrzeuge und Einrichtungen in der Stadt kennen. Kurzweilige Spiele sorgen für Abwechslung beim Lernen.

Mit der freien Texteingabe und den Lernspielen zur Lautierung der Buchstaben berücksichtigt der Genius Lern Laptop auch besondere Bedürfnisse der Altersgruppe.

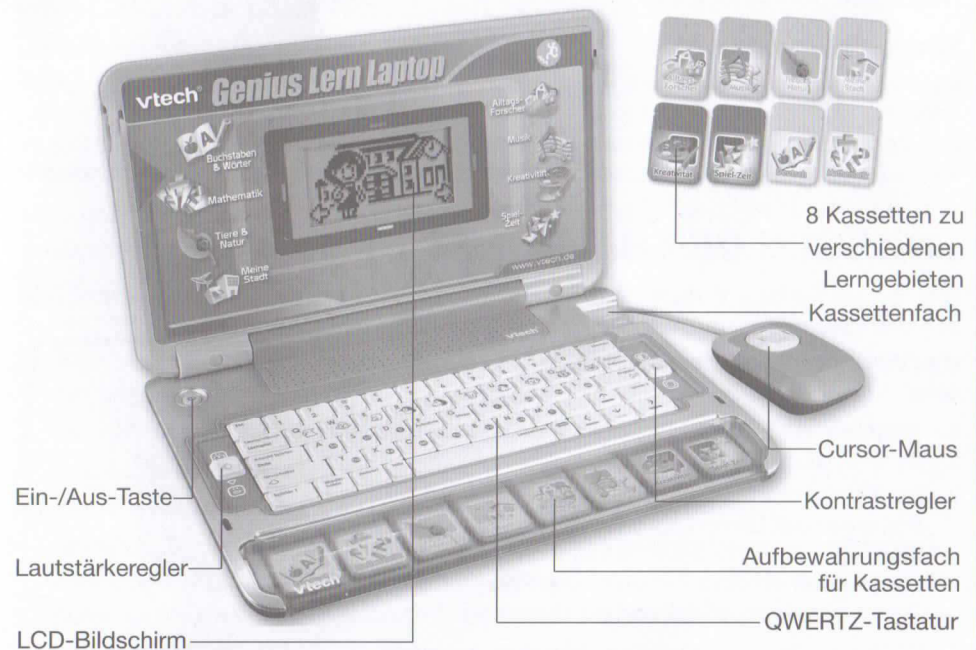
Indem es mit dem Genius Lern Laptop spielt und lernt, eignet sich Ihr Kind wertvolle Grundkenntnisse in der Bedienung eines Computers an, wobei die Cursor-Maus eine einfache Handhabung garantiert.

Der **Aktion-Intelligenz-Manager**, die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und das **Lern-Erfolgs-System LES** sorgen für ein sicheres Erreichen von Lernzielen und ein individuelles Lernniveau.

Der Zwei-Spieler-Modus ermöglicht gemeinsamen Lernspaß mit Freunden.

Zusätzlich ist der Lerncomputer auch mit den **VTech**<sup>®</sup> Lernspielbüchern spielbar.

Dank seiner altersgerechten Handhabung sowie der abwechslungsreichen und pädagogisch sinnvollen Gestaltung der Lernspiele ist der Genius Lern Laptop ein hervorragender Lerncomputer für den Einstieg in die Grundschule.



## INHALT DER PACKUNG

- VTech® Genius Lern Laptop
- Cursor-Maus
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte
- 8 Kassetten (im Aufbewahrungsfach)

### 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 enthält zerbrechliche Teile und Kleinteile. Es ist daher für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Beachten Sie insbesondere auch die Sicherheit jüngerer Geschwister.

## ENERGIEVERSORGUNG

Der **Genius Lern Laptop** kann sowohl mit 3 x 1,5 V Mignon-Batterien (AA/LR6) als auch mit einem **VTech®** Netzteil 9V 300mA (nicht im Lieferumfang enthalten) betrieben werden. Die 3 x 1,5 V Mignon-Batterien sind zu Demonstrationszwecken enthalten, kein Anspruch auf Funktionstüchtigkeit. **Wir empfehlen die Verwendung von Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).**

### 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.

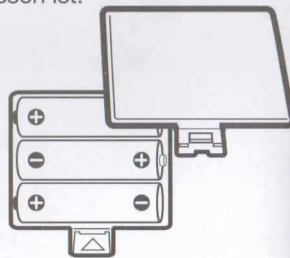
Wir empfehlen ausdrücklich, keine wiederaufladbaren Batterien zu verwenden.

## 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 der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich auf der Rückseite des Lerncomputers. 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 Lernspielzeug herausnehmen.
- Soll das Lernspielzeug 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 Lernspielzeug 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 GEHÖREN NICHT IN DEN HAUSMÜLL UND DÜRFEN NICHT VERBRANNT WERDEN. SCHONEN SIE IHRE UMWELT UND GEBEN SIE LEERE BATTERIEN AN DEN SAMMELSTELLEN AB. DANKE!**

## ANSCHLUSS DES NETZTEILS

Zum Betrieb empfehlen wir Ihnen ein **VTech®** Netzteil DC 9V  $\text{---}$  300mA  $\text{+}$   $\text{---}$  mit Zentrum Plus Pol.

Falls Sie ein anderes Netzteil kaufen achten Sie bitte beim Kauf neben den angegebenen technischen Daten darauf, dass Sie einen "kurzschlussfesten Sicherheits-Trenntransformator", geeignet für den Betrieb von elektrischen Spielzeugen, erhalten. Sie erkennen diese Netzteile an dem Zeichen mit der elektrischen Lokomotive: 

Verwenden Sie bitte aus Sicherheitsgründen kein Netzteil ohne dieses Zeichen, Sie würden Ihr Kind sonst vermeidbaren Gefahren aussetzen.

1. Stellen Sie sicher, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie den Stromstecker in die dafür vorgesehene Buchse an der rechten Seite des Lerncomputers.
3. Stecken Sie nun den Stecker des Netzteils in die Steckdose.
4. Schalten Sie den Lerncomputer ein.

### SICHERHEITSHINWEISE FÜR DEN GEBRAUCH DES NETZTEILS

- Betreiben Sie den Lerncomputer bitte nur mit dem empfohlenen Netzteil und schließen Sie ihn nicht an weitere Energiequellen an. Bitte verwenden Sie kein Universal-Netzteil!
- Benutzen Sie ein Standard-Netzteil DC 9V/300mA mit Sicherheits-Trenntransformator.
- Wir empfehlen das 9V/300mA Netzteil von **VTech®**.

- Der Lerncomputer ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren aufgrund verschluckbarer Kleinteile und der Gefahr der Schlaufenbildung. Bitte achten Sie insbesondere darauf, dass das Mauskabel nicht in die Hände von Kindern unter 3 Jahren gerät.
- Das Netzteil ist kein Spielzeug!
- Bitte lassen Sie das Netzteil nicht unbenutzt über längere Zeit in der Steckdose eingesteckt. Wenn der Lerncomputer nicht verwendet 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.
- Netzteile und Ladegeräte, die mit dem Computer verwendet werden, sollten regelmäßig auf potentielle Gefahren untersucht werden. Diese können z. B. durch Beschädigungen von Gehäuse, Kabel oder Stecker entstehen. In diesem Fall darf das Gerät erst dann wieder benutzt werden, wenn diese Schäden sachkundig behoben worden sind oder ein neues, unseren Empfehlungen entsprechendes Netzteil verwendet wird.
- Bitte reinigen Sie den eingesteckten Lerncomputer niemals mit einer Flüssigkeit!
- Bitte verwenden Sie niemals mehr als ein Netzteil!

## ANSCHLUSS DER VTECH® CURSOR-MAUS

Bitte beachten Sie, dass die **VTech®** Cursor-Maus speziell für den **Genius Lern Laptop** entwickelt wurde.

**Schließen Sie die VTech® Cursor-Maus wie folgt an den Genius Lern Laptop an:**

1. Schalten Sie den Lerncomputer aus.
2. Legen Sie die Maus rechts neben den Lerncomputer (für Linkshänder links daneben).
3. Die Anschlussbuchse für die **VTech®** Cursor-Maus befindet sich auf der hinteren Seite des Lerncomputers. Führen Sie den Mausstecker mit den Kontakten nach unten ein.
4. Um die **VTech®** Cursor-Maus zu entfernen, drücken Sie die Plastiklasche auf der Oberseite des Steckers, dann können Sie den Mausstecker herausziehen.



## BEDIENUNG DER CURSOR-MAUS

1. Drücken Sie die entsprechende Richtungs-Taste auf der Maus, um zwischen verschiedenen Antworten zu wählen, eine Figur zu bewegen oder um den Cursor (Auswahlpfeil) zu bewegen.
2. Drücken Sie die Maustaste, um eine Auswahl zu treffen.

## BESONDERHEITEN DES GENIUS LERN LAPTOP

### 8 KASSETTEN ZU VERSCHIEDENEN LERNGEBIETEN



Auf den 8 Kassetten stehen Ihnen insgesamt 50 Lernspiele zu den folgenden Lerngebieten zur Verfügung:

- Deutsch
- Mathematik
- Tiere & Natur
- Meine Stadt
- Alltags-Forscher
- Musik
- Kreativität
- Spiel-Zeit

### LERN-ERFOLGS-SYSTEM LES

Das **Lern-Erfolgs-System LES** sorgt dafür, dass Lernziele sicher erreicht werden. Falls Sie bestimmte Fragen in einem Spiel nicht beantworten können, werden diese Fragen in den nachfolgenden Spielrunden nochmals zufällig gestellt. Somit können Sie bei erneuter Fragestellung darauf zurückgreifen, dass Sie sich an die richtige Antwort erinnern oder inzwischen ein besseres Verständnis für die Aufgabenstellung entwickelt haben.


### AKTION-INTELLIGENZ-MANAGER

Der **Aktion-Intelligenz-Manager** passt das Lernniveau der Programme individuell dem aktuellen Leistungsstand an. Wenn Sie in einem Lernspiel ein sehr gutes Ergebnis erzielen, gelangen Sie automatisch zu einer höheren Schwierigkeitsstufe – außer natürlich, Sie spielen bereits auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Erreichen Sie in einer Spielrunde ein nicht so gutes Ergebnis, wechselt der **Aktion-Intelligenz-Manager** automatisch zu einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe (außer, Sie spielen auf Stufe 1).

In Lernspielen, in denen mehrere Schwierigkeitsstufen zur Verfügung stehen, können Sie die Schwierigkeitsstufe aber auch eigenständig variieren, wenn Sie die Stufe-Taste drücken und dann die gewünschte Stufe auswählen.

## LERNSPIELBUCH

Dieses Lernspielzeug ist mit **VTech®** Lernspielbüchern erweiterbar (separat im Handel erhältlich)!

Wenn Sie die Lernspielbuch-Taste  drücken, können Sie die dreistellige Buch-Nummer mithilfe der Maus oder auf der Tastatur einstellen. Drücken Sie zur Bestätigung die Maus oder die Eingabe-Taste.


Auf dem Maus-Pad befinden sich links, rechts, oben und unten von der Maus farbige Pfeile. Lösen Sie die Aufgaben auf der jeweiligen Lernspielbuch-Seite, indem Sie die Maus in die Richtung drücken, die mit der entsprechenden Farbe gekennzeichnet ist

## ABSCHALTAUTOMATIK

Um Energie zu sparen, schaltet sich der **Genius Lern Laptop** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste**, um ihn wieder einzuschalten. Wir empfehlen dennoch, den **Genius Lern Laptop** auszuschalten, wenn Sie sie nicht verwenden. Sollten Sie den **Genius Lern Laptop** über einen längeren Zeitraum nicht verwenden, entfernen Sie bitte die Batterien bzw. das Netzteil.

## ERSTE SCHRITTE MIT DEM GENIUS LERN LAPTOP

### EINSCHALTEN DES LERNCOMPUTERS

Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste** , um den **Genius Lern Laptop** einzuschalten bzw. auszuschalten.

### EINLEGEN DER ZUSATZKASSETTEN

Nachdem Sie den Lerncomputer eingeschaltet haben, sehen Sie eine Grafik und werden aufgefordert, eine Kassette einzulegen. Stecken Sie die gewünschte Kassette in das Kassettenfach auf der rechten Seite der Tastatur, so dass die Kassette einrastet. Sie gelangen in das Auswahlmenü der jeweiligen Kassette.

1. Achten Sie darauf, die Kassette behutsam aus dem Kassettenfach herauszuziehen. Alternativ können Sie auch die Lernspiel-Taste drücken, um in das Hauptmenü mit allen Lernspielen zu gelangen.
2. Im Hauptmenü werden die Lernspiele automatisch der Reihe nach kurz angezeigt. Sie können ein Lernspiel auf unterschiedliche Weise auswählen:
3. Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn gerade ein Lernspiel angezeigt wird, das Sie spielen möchten.
4. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten an der Tastatur oder der Cursor-Maus, um zum gewünschten Lernspiel zu gelangen und drücken Sie dann die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.
5. Geben Sie die Nummer des Lernspiels auf der Tastatur ein und drücken Sie dann die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.

Wenn über einen längeren Zeitraum keine Eingabe erfolgt, wird die Demofunktion aktiviert. Sie sehen eine kurze Animation, die Wissenswertes zum Genius Lern Laptop zeigt.



## AUSWAHL DER SPIELERANZAHL

Für gemeinsamen Spielspaß können Sie 5 Lernspiele auch zu zweit spielen. Drücken Sie im jeweiligen Lernspiel die "Spieler"-Taste auf der Tastatur, um zwischen dem Ein-Spieler- und dem Zwei-Spieler-Modus umzuschalten. Im Zwei-Spieler-Modus kann derjenige Spieler die Frage zuerst beantworten, der als Erstes seine Spieler-Taste (Spieler 1- bzw. Spieler 2-Taste) drückt.



Im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden können:

- 09 Buchstaben-Labyrinth
- 15 Rechnen mit Plus
- 16 Rechnen mit Minus
- 45 Merk des dir!
- 49 Finde die Paare!



## AUSWAHL DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen bewirken eine adaptive Lernumgebung. Viele Lernspiele des **Genius Lern Laptop** können daher entweder auf einer leichten oder einer schweren Schwierigkeitsstufe gespielt werden. Sie können die Schwierigkeitsstufe einstellen, indem Sie die Stufe-Taste drücken.

## KONTRASTREGLER

Schieben Sie den Kontrastregler  nach oben, um den Kontrast zu erhöhen oder schieben Sie den Kontrastregler  nach unten für einen niedrigen Kontrast.

## LAUTSTÄRKEREGLER

Schieben Sie den Lautstärkereglere  nach oben, um die Lautstärke zu erhöhen oder schieben Sie den Lautstärkereglere  nach unten für eine geringere Lautstärke.

## DIE TASTATUR UND IHRE FUNKTIONEN

Der **Genius Lern Laptop** verfügt über eine hochwertige QWERTZ-Tastatur. Die entsprechend illustrierten Buchstaben-Tasten fungieren in einigen Musik-Spielen als Noten- bzw. Tiergeräuschtasten.



**FUNKTIONSTASTEN**

- Umschalter:** Um Großbuchstaben einzugeben, drücken Sie gleichzeitig die jeweilige Buchstaben-Taste und den **Umschalter**. Ebenso können Sie mit dieser Taste die blau abgesetzten Sonderzeichen eingeben
- Pause-Taste:** Drücken Sie die **Pause-Taste** im Lernspiel "Komponist", um eine Pause in Ihr Musikstück einzufügen.
- Aufnahme-Taste:** Drücken Sie die **Aufnahme-Taste** im Lernspiel "Komponist", um auf den Noten-Tasten ein Musikstück einzuspielen und aufzunehmen.
- Stopp-Taste:** Drücken Sie die **Stopp-Taste** im Lernspiel "Komponist", um die Aufnahme Ihres Musikstücks zu beenden.
- Escape-Taste:** Drücken Sie die **Escape-Taste**, um ein Lernspiel zu beenden oder zur letzten Bildschirmanzeige zurückzukehren.
- Lernspiel-Taste:** Drücken Sie die **Lernspiel-Taste**, um zum Auswahlnenü zu gelangen.
- Lernspielbuch:** Drücken Sie diese Taste gemeinsam mit dem Umschalter, um mit einem **VTech® Lernspielbuch** (nicht im Lieferumfang enthalten) zu lernen.
- Schwierigkeitsstufe:** Mit dieser Taste können Sie in den meisten Lernspielen die **Schwierigkeitsstufe** einstellen. Wählen Sie in der Bildschirmanzeige Stufe 1, 2 oder 3.
- Ein- oder Zwei-Spieler-Modus:** Drücken Sie diese Taste gemeinsam mit dem Umschalter, um den **Ein- oder Zwei-Spieler-Modus** zu wählen.
- Spieler-Taste:** Diese Tasten finden im Zwei-Spieler-Modus Verwendung. Antworten darf der Spieler, der seine **Spieler-Taste** als Erster gedrückt hat.
- Wiederholen-Taste:** Wenn Sie die **Wiederholen-Taste** drücken, wird die aktuelle Frage bzw. Aufgabe nochmals gezeigt.
- Antwort:** Wenn Sie diese Taste drücken, erhalten Sie die richtige Antwort auf die gerade gestellte Aufgabe. Allerdings erhalten Sie für diese **Antwort** keine Punkte.
- Hilfe-Taste:** In den meisten Lernprogrammen können Sie die **Hilfe-Taste** drücken. Sie erhalten eine allgemeine Hilfestellung zum jeweiligen Lernspiel.
- Leerzeichen:** Mit dieser Taste fügen Sie ein **Leerzeichen** zwischen Buchstaben, Zahlen oder sonstige Zeichen ein, wenn Sie etwas auf der Tastatur eingeben.
- Demo-Tasten:** Wenn Sie diese Taste drücken, sehen Sie eine kurze Animation, in welcher der Genius Lern Laptop vorgestellt wird.
- Pfeil-Tasten:** Benutzen Sie die **Pfeil-Tasten** auf der Tastatur oder auf der Cursor-Maus, um den Cursor auf der Bildschirmanzeige nach links, rechts, oben oder unten zu bewegen, um Antworten auszuwählen oder um eine Spielfigur zu bewegen.

- Löschen-Taste:** Drücken Sie die **Löschen-Taste**, um das Schriftzeichen links vom Cursor zu löschen oder um in manchen Lernspielen Züge rückgängig zu machen.
- Entfernen:** Drücken Sie diese Taste, um das Schriftzeichen über dem Cursor zu **Entfernen**.
- Einfügen:** Drücken Sie diese Taste gemeinsam mit dem **Umschalter**, um Bilder in "Mein eigener Text" und "Stempel-Spaß" einzufügen.
- Eingabe-Taste:** Drücken Sie die **Eingabe-Taste** (oder oftmals auch die Maustaste), um eine Antwort auszuwählen bzw. zu bestätigen.

**LERNSPIELE**

Der **Genius Lern Laptop** verfügt über insgesamt 50 Lernspiele (49 Lernspiele auf 8 Kassetten zusätzlich der Lernspielbuch-Funktion).

**KASSETTE 1: DEUTSCH**

| Nr. | Lernspiel            | Lerninhalt                          |
|-----|----------------------|-------------------------------------|
| 01  | Folge mir!           | Buchstabennamen, Merkfähigkeit      |
| 02  | Buchstaben-Muscheln  | ABC-Reihenfolge, Buchstabenlaute    |
| 03  | Buchstaben-Detektiv  | Groß- und Kleinbuchstaben           |
| 04  | Wörter-Schau         | Wortschatz, Lesen                   |
| 05  | Wörter-Prof          | Wort-Bild-Zuordnung                 |
| 06  | Anfangsbuchstaben    | Rechtschreibung                     |
| 07  | Welcher fehlt?       | Rechtschreibung                     |
| 08  | Wörter-Puzzle        | Buchstabieren, Buchstabenlaute      |
| 09  | Buchstaben-Labyrinth | Buchstabieren                       |
| 10  | Text-Editor          | Freie Texteingabe, Wörter schreiben |

**KASSETTE 2: MATHEMATIK**

| Nr. | Lernspiel              | Lerninhalt                 |
|-----|------------------------|----------------------------|
| 11  | Zahlen-Muscheln        | Zahlenfolgen               |
| 12  | Zahlen-Pilze           | Zahlen, Merkfähigkeit      |
| 13  | Zählen mit Tieren      | Zählen, Merkfähigkeit      |
| 14  | Zahlen-Wippe           | Größer - Kleiner           |
| 15  | Rechnen mit Plus       | Addition (Summe < 50)      |
| 16  | Rechnen mit Minus      | Subtraktion (Minuend < 50) |
| 17  | Welches Zeichen passt? | Addition und Subtraktion   |
| 18  | Uhrzeit                | Uhrzeit zuordnen           |

**KASSETTE 3: TIERE UND NATUR**

| Nr. | Lernspiel            | Lerninhalt                      |
|-----|----------------------|---------------------------------|
| 19  | Tier-Gala            | Wortschatz, Lesen               |
| 20  | Geräusche-Safari     | Tiere ihren Geräuschen zuordnen |
| 21  | Tierfütterung        | Ernährung                       |
| 22  | Welches passt nicht? | Tierarten                       |
| 23  | Wo wohne ich?        | Tiere und ihre Lebensräume      |

**KASSETTE 4: MEINE STADT**

| Nr. | Lernspiel                | Lerninhalt   |
|-----|--------------------------|--|
| 24  | Stadtrundfahrt           | Stadteinrichtungen                                 |
| 25  | Stadt-Quiz               | Stadteinrichtungen                                 |
| 26  | Fahrzeuge                | Wortschatz, Lesen                                  |
| 27  | Kennst du die Fahrzeuge? | Fahrzeuge ihren Geräuschen zuordnen                |
| 28  | Verkehrs-Memory          | Fahrzeuge ihren Geräuschen zuordnen, Merkfähigkeit |
| 29  | Eines passt nicht!       | Verschiedene Fahrzeugtypen erkennen                |

**KASSETTE 5: ALLTAGS-FORSCHER**

| Nr. | Lernspiel             | Lerninhalt                 |
|-----|-----------------------|----------------------------|
| 30  | Pfannkuchen-Koch      | Reaktionsvermögen          |
| 31  | Was steht woanders?   | Allgemeinwissen            |
| 32  | Was passt zueinander? | Allgemeinwissen, Zuordnung |
| 33  | Abläufe               | Abläufe                    |
| 34  | Davor und danach      | Abläufe                    |

**KASSETTE 6: MUSIK**

| Nr. | Lernspiel          | Lerninhalt                      |
|-----|--------------------|---------------------------------|
| 35  | Fang die Noten!    | Tonbezeichnungen                |
| 36  | Folge der Melodie! | Tonbezeichnungen, Merkfähigkeit |
| 37  | Komponist          | Eigene Melodien spielen         |
| 38  | DJ-Spaß            | Kreativität                     |
| 39  | Musikexperte       | Zeitgefühl                      |
| 40  | Musikbox           | Musik                           |

**KASSETTE 7: KREATIVITÄT**

| Nr. | Lernspiel        | Lerninhalt                      |
|-----|------------------|---------------------------------|
| 41  | Stempel-Spaß     | Spaß am Gestalten               |
| 42  | Geburtstagsparty | Spaß am Gestalten               |
| 43  | Puzzle-Profi     | Räumliches Vorstellungsvermögen |

**KASSETTE 8: SPIEL-ZEIT**

| Nr. | Lernspiel              | Lerninhalt   |
|-----|------------------------|--|
| 44  | Was stimmt hier nicht? | Problemlösung  |
| 45  | Merk es dir!           | Wortschatz, Merkfähigkeit  |
| 46  | Weltraumexpedition     | Reaktionsvermögen  |
| 47  | Möbelpacker            | Logisches Denken, Problemlösung, räumliches Vorstellungsvermögen |
| 48  | Fang die Karotte!      | Reaktionsvermögen  |
| 49  | Finde die Paare!       | Grafisches Gedächtnis  |

**KASSETTE 1: DEUTSCH****Lernspiel 01: Folge mir!**

Auf der Bildschirmanzeige werden mehrere Pilze mit Buchstaben angezeigt. Sie werden aufgefordert, bestimmte Buchstaben-Tasten in der genannten Reihenfolge zu drücken: zuerst einen, dann zwei usw. Beeilen Sie sich, die Aufgabe rechtzeitig zu lösen, ansonsten legen sich Blätter über die Szenerie.

Stufe 1: 3 Buchstaben-Pilze

Stufe 2: 4 Buchstaben-Pilze

Stufe 3: 5 Buchstaben-Pilze

**Lernspiel 02: Buchstaben-Muscheln**

Gehen Sie an den Strand, um ein lustiges Buchstaben-Spiel zu spielen! Unten an der Bildschirmanzeige wird eine Reihenfolge von Buchstaben angezeigt, wobei ein Buchstabe fehlt. Die Muscheln öffnen sich nacheinander und enthalten verschiedene Buchstaben. Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn die Muschel mit dem fehlenden Buchstaben geöffnet ist. Sie können den Buchstaben auch direkt auf der Tastatur eingeben.

Stufe 1: Reihe aus 3 Buchstaben

Stufe 2: Reihe aus 4 Buchstaben, die Muscheln wechseln sich schneller ab

Stufe 3: Reihe aus 5 Buchstaben, die Muscheln wechseln sich schnell ab



**Lernspiel 03: Buchstaben-Detektiv**

Der ganze Bildschirm ist dunkel! Zum Glück können Sie mit den Pfeil-Tasten eine Taschenlampe darüber bewegen und kleine Stellen beleuchten. Daher gelingt es Ihnen bestimmt, den Kleinbuchstaben zu finden, der zum links angezeigten Großbuchstaben passt.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe gibt es mehr 'falsche' Antwortmöglichkeiten.

**Lernspiel 04: Wörter-Schau**

Wählen Sie ein Wort und sehen Sie eine kurze Animation dazu.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 05: Wörter-Profi**

Eine kurze Animation wird angezeigt. Wissen Sie, welches Wort dazu passt? Wählen Sie Ihre Antwort mit den Pfeil-Tasten oder der Cursor-Maus.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 06: Anfangsbuchstaben**

Ein Wort wird mit einer dazu passenden Animation kurz angezeigt. Merken Sie sich den Anfangsbuchstaben des Wortes und wählen Sie ihn unter den Antwortmöglichkeiten aus. Sie können den Buchstaben auch direkt auf der Tastatur eingeben und Ihre Eingabe mit der Eingabe-Taste bestätigen.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 07: Welcher fehlt?**

Ein Wort wird mit einer dazu passenden Animation kurz angezeigt. Anschließend fehlt ein Buchstabe im Wort. Wählen Sie ihn unter den Antwortmöglichkeiten aus. Sie können den Buchstaben auch direkt auf der Tastatur eingeben und Ihre Eingabe mit der Eingabe-Taste bestätigen.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 08: Wörter-Puzzle**

Ein Wort wird mit einer dazu passenden Animation kurz angezeigt. Anschließend werden die einzelnen Buchstaben durcheinander gemischt. Vertauschen Sie einzelne Buchstaben und bringen Sie sie dadurch wieder in die richtige Reihenfolge. Wählen Sie dazu zunächst einen Buchstaben aus und dann einen Buchstaben, mit welchem Sie ihn vertauschen wollen.

Wenn Sie das Wort richtig buchstabiert haben, werden die einzelnen Buchstaben des Wortes lautiert.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 09: Buchstaben-Labyrinth**

Ein Wort wird mit einer dazu passenden Animation kurz angezeigt. Anschließend sehen Sie einen kleinen Buchstaben-Parcour. Wählen Sie den Weg, mit welchem Sie das Wort richtig buchstabieren.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe sind die Wörter anspruchsvoller.

**Lernspiel 10: Text-Editor**

Hier können Sie nach Belieben einen eigenen Text eingeben. Sie können auch gezielt das Schreiben der Wörter aus den vorherigen Lernspielen üben: Wenn Sie eines dieser Wörter eintippen, erscheint eine passende kurze Animation!

Wenn Sie die Einfügen-Taste (mit Umschalter) drücken, können Sie zudem kleine Grafiken in Ihren Text einfügen.

**KASSETTE 2: MATHEMATIK****Lernspiel 11: Zahlen-Muscheln**

Gehen Sie an den Strand, um ein lustiges Zahlen-Spiel zu spielen! Unten an der Bildschirmanzeige wird eine Zahlenreihe angezeigt, wobei eine Zahl in der Reihe fehlt. Die Muscheln öffnen sich nacheinander und enthalten verschiedene Zahlen. Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn die Muschel mit der fehlenden Zahl gerade geöffnet ist. Sie können die Zahlen auch direkt auf der Tastatur eingeben.

Stufe 1: Zahlenreihen mit Zahlen von 1 bis 10

Stufe 2: Zahlenreihen mit Zahlen von 11 bis 50

Stufe 3: Gerade/ungerade Zahlenreihen mit Zahlen von 1 bis 99

**Lernspiel 12: Zahlen-Pilze**

Auf der Bildschirmanzeige werden mehrere Pilze mit Zahlen angezeigt. Sie werden aufgefordert, bestimmte Zahlen-Tasten in der genannten Reihenfolge zu drücken: zuerst eine, dann zwei usw. Beeilen Sie sich, die Aufgabe rechtzeitig zu lösen, ansonsten legen sich Blätter über die Szenerie.

Stufe 1: 3 Zahlen-Pilze

Stufe 2: 4 Zahlen-Pilze

Stufe 3: 5 Zahlen-Pilze

**Lernspiel 13: Zählen mit Tieren**

Zählen Sie mit, wie oft das Tiergeräusch zu hören ist und wählen Sie die richtige Antwort aus.

Stufe 1: Ein Tiergeräusch erklingt ein- bis zehnmal

Stufe 2: Zwei verschiedene Tiergeräusche erklingen jeweils ein- bis zehnmal

Stufe 3: Drei verschiedene Tiergeräusche erklingen jeweils ein- bis zehnmal

**Lernspiel 14: Zahlen-Wippe**

Ein Junge und ein Mädchen wippen auf dem Spielplatz. Finden Sie heraus, auf welcher Seite der Wippe sich die größere Zahl befindet. Wählen Sie diese Zahlen mit der Links- bzw. Rechts-Taste aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl, indem Sie die Eingabe-Taste drücken.

Stufe 1: Zahlen von 1 bis 10

Stufe 2: Zahlen von 11 bis 50

Stufe 3: Zahlen von 51 bis 99

**Lernspiel 15: Rechnen mit Plus**

Als Ihr Raumschiff sich durch das All bewegt, wird sein Weg von zwei Gesteinsbrocken blockiert! Wählen Sie den Gesteinsbrocken aus, der die angezeigte Rechenaufgabe löst.

Stufe 1: Die Summe ist kleiner als 10.

Stufe 2: Die Summe ist größer als 10 und kleiner als 20.

Stufe 3: Die Summe ist kleiner als 50.

**Lernspiel 16: Rechnen mit Minus**

Als Ihr Raumschiff sich durch das All bewegt, wird sein Weg von zwei Gesteinsbrocken blockiert! Wählen Sie den Gesteinsbrocken aus, der die angezeigte Rechenaufgabe löst.

Stufe 1: Der Minuend (d.h. die Zahl, von der abgezogen wird) ist kleiner als 10.

Stufe 2: Der Minuend ist größer als 10 und kleiner als 30.

Stufe 3: Der Minuend ist größer als 20 und kleiner als 50.

**Lernspiel 17: Welches Zeichen passt?**

Willkommen beim Bowling! Wählen Sie eine Bowlingkugel mit einem Minus- oder einem Plus-Rechenzeichen – je nachdem, welches der beiden Zeichen in die angezeigte Rechenaufgabe eingesetzt werden muss. Richtig? Hey, was für ein toller Strike!

Die Schwierigkeitsstufen für die Additions- und Subtraktionsaufgaben entsprechen den Lernspielen "Rechnen mit Plus" und "Rechnen mit Minus".

**Lernspiel 18: Uhrzeit**

In diesem Spiel lernen Sie die Uhr zu stellen. Eine digitale Uhrzeit wird angezeigt. Drehen Sie die Zeiger an die Uhr, so dass die Uhr diese Uhrzeit anzeigt. Verwenden Sie dazu die Links- bzw. Rechts-Taste und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste bzw. der Maus-Taste. Wenn eine kurze Weile keine Eingabe erfolgt, dreht sich der Minutenzeiger automatisch weiter.

Stufe 1: Es müssen nur volle Stunden eingestellt werden.

Stufe 2: Es müssen halbe Stunden eingestellt werden.

Stufe 3: Es müssen viertel Stunden eingestellt werden.

**KASSETTE 3: TIERE UND NATUR****Lernspiel 19: Tier-Gala**

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei dieser Tier-Gala. Wählen Sie ein Wort aus und sehen Sie eine kurze Animation zum ausgewählten Tier.

**Lernspiel 20: Geräusche-Safari**

Welches Tier macht das Geräusch? Wählen Sie das richtige Tier mit den Pfeil-Tasten aus und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder der Maustaste.

**Lernspiel 21: Tierfütterung**

Welches Essen wird dem Tier wohl schmecken? Treffen Sie Ihre Auswahl mit den Pfeil-Tasten und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste oder der Maustaste.

**Lernspiel 22: Welches passt nicht?**

Hier lernen Sie zwischen den Tierarten zu unterscheiden. Zum Beispiel treten zwei Säugtiere und eine Ente auf. Wählen Sie immer das Tier, das in einer bestimmten Hinsicht nicht zu den anderen passt – in diesem Fall wäre dies die Ente.

**Lernspiel 23: Wo wohne ich?**

Das angezeigte Tier fühlt sich nur in einer Umgebung wohl – wählen Sie diese Umgebung aus. Mithilfe der Links- bzw. Rechts-Taste wählen Sie zwischen den verschiedenen Umgebungen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Eingabe-Taste bzw. der Maustaste.

**KASSETTE 4: MEINE STADT****Lernspiel 24: Stadtrundfahrt**

Entdecken Sie verschiedene Einrichtungen der Stadt! Bewegen Sie den Jungen mithilfe der Links- oder Rechts-Taste durch die Stadt. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um ein Haus zu betreten. Wenn Sie ein Haus betreten, sehen Sie in einer kurzen Animation, was dort drinnen vor sich geht.

**Lernspiel 25: Stadt-Quiz**

Erinnern Sie sich an die Animationen aus der "Stadtrundfahrt"? Hier müssen Sie verschiedene Figuren dem Haus zuordnen, zu welchem Sie passen. Bewegen Sie die Figur mithilfe der Links- oder Rechts-Taste durch die Stadt. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um ein Haus auszuwählen.

**Lernspiel 26: Fahrzeuge**

Wählen Sie ein Wort aus und betrachten Sie eine kurze Animation zu dem jeweiligen Fahrzeug.

**Lernspiel 27: Kennst du die Fahrzeuge?**

Erraten Sie, welches Fahrzeug dieses Geräusch macht? Wählen Sie mithilfe der Links- bzw. Rechts-Taste zwischen den zur Auswahl stehenden Fahrzeugen und drücken Sie die Eingabe-Taste bzw. Maustaste, wenn das passende angezeigt wird.

**Lernspiel 28: Verkehrs-Memory**

In diesem Lernspiel müssen Sie sich Geräusche merken und dem jeweiligen Fahrzeug zuordnen. Auf der Bildschirmanzeige werden mehrere Fahrzeuge angezeigt. Sie werden aufgefordert, bestimmte Fahrzeuge in der Reihenfolge der Geräusche auszuwählen: zuerst ein Fahrzeug, dann zwei usw. Beeilen Sie sich – die Zeit läuft!

Stufe 1: bis zu 3 Fahrzeuggeräusche in Folge müssen zugeordnet werden.

Stufe 2: bis zu 4 Fahrzeuggeräusche in Folge müssen zugeordnet werden.

Stufe 3: bis zu 5 Fahrzeuggeräusche in Folge müssen zugeordnet werden.

**Lernspiel 29: Eines passt nicht!**

In diesem Lernspiel werden drei Fahrzeuge angezeigt. Eines davon unterscheidet sich in einer bestimmten Hinsicht von den anderen. Zum Beispiel könnte ein Fahrzeug ein Zweirad sein, während die anderen beiden Vierräder sind. Oder ein Fahrzeug ist ein Wasserfahrzeug, die anderen beiden jedoch Landfahrzeuge. Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.

**KASSETTE 5: ALLTAGS-FORSCHER****Lernspiel 30: Pfannkuchen-Koch**

Hier gilt es, seine Kochkünste unter Beweis zu stellen und innerhalb des Zeitlimits so viele Pfannkuchen wie möglich herzustellen. Gute Pfannkuchen müssen lang genug auf der Herdplatte stehen, dürfen aber nicht anbrennen. Wenn Sie einen Pfannkuchen von der Herdplatte nehmen, der nicht genießbar ist, landet er leider gleich im Mülleimer...

Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um einen Pfannkuchen auszuwählen. Drücken Sie die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste, um einen Pfannkuchen von der Herdplatte zu nehmen.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe werden die Pfannkuchen schneller gebraten.

**Lernspiel 31: Was steht woanders?**

Willkommen zu Hause! Aber irgendetwas stimmt hier doch nicht? Wählen Sie den Gegenstand, der nicht in das Zimmer gehört. Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.

**Lernspiel 32: Was passt zueinander?**

Hier sollen Sie verschiedene Alltagsgegenstände einander zuordnen. Mit den Pfeil-Tasten können Sie zwischen den rechts angezeigten Gegenständen wechseln. Welcher Gegenstand passt zum links angezeigten? Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.

**Lernspiel 33: Abläufe**

Wählen Sie zunächst ein Bild aus, indem Sie die Eingabe-Taste drücken. Danach können Sie sich mithilfe der Pfeil-Taste drei Bilder ansehen, die eine logische Ereignisfolge darstellen.

**Lernspiel 34: Davor und danach**

Erinnern Sie sich an die Ereignisfolgen des Lernspiels "Abläufe"? Dann wird es Ihnen bestimmt leicht fallen, die drei angezeigten Bilder in der richtigen Reihenfolge auszuwählen. Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maustaste.

**KASSETTE 6: MUSIK****Lernspiel 35: Fang die Noten!**

Gehen Sie an den Strand, um ein lustiges Noten-Spiel zu spielen! Die Muscheln öffnen sich nacheinander und enthalten verschiedene Notennamen der Do-Re-Mi-Notenfolge. Drücken Sie das Notenzeichen auf der Tastatur, das in der gerade geöffneten Muschel zu sehen ist!

Mit steigender Schwierigkeitsstufe öffnen sich die Muscheln immer schneller.

**Lernspiel 36: Folge der Melodie!**




In diesem Lernspiel müssen Sie die Noten in der richtigen Reihenfolge drücken. Auf der Bildschirmanzeige werden mehrere Notennamen angezeigt. Sie werden aufgefordert, eine bestimmte Note zu drücken: zuerst eine Note, dann zwei nacheinander etc. Beeilen Sie sich – die Zeit läuft!


Stufe 1: bis zu 3 Noten in Folge müssen eingegeben werden.

Stufe 2: bis zu 4 Noten in Folge müssen eingegeben werden.

Stufe 3: bis zu 5 Noten in Folge müssen eingegeben werden.


**Lernspiel 37: Komponist**

Hier können Sie eigene Musikstücke einspielen und aufzeichnen! Drücken Sie auf die Aufnahme-Taste , um die Aufnahme zu starten. Nun können Sie auf den Noten-Tasten eine Melodie einspielen. Drücken Sie die Pause-Taste , um eine kurze Pause in Ihre Melodie einzufügen. Drücken Sie die Stopp-Taste , um die Aufnahme zu beenden. Ihre Melodie wird nochmals abgespielt.

Anschließend können Sie sich Ihre Aufnahme nochmals anhören, indem Sie die Start-Taste  erneut drücken oder Sie können eine neue Aufnahme beginnen.

**Lernspiel 38: DJ-Spaß**

Wählen Sie zunächst mithilfe der Richtungstasten und der Eingabe-Taste bzw. Maustaste ein Musikstück aus. Wenn das Musikstück gespielt wird, können Sie mit den Pfeil-Tasten ein Tier auswählen. Wenn Sie die Eingabe-Taste drücken, wird das Geräusch des mittleren Tieres in die Musik gemischt. Sie können auch die Tiergeräusch-Tasten drücken, wenn das entsprechende Tier am Bildschirm zu sehen ist.

Sie können das Musikstück mitsamt den hinzugemischten Geräuschen nochmals anhören, indem Sie anschließend das Start-Symbol  auswählen.

**Lernspiel 39: Musikexperte**

Trainieren Sie Ihr musikalisches Gehör! Welcher Violinist spielt die kürzere bzw. längere Melodie? Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maus-Taste.

**Lernspiel 40: Musikbox**

Hier können Sie zwischen 10 verschiedenen Melodien wählen. Während das Musikstück abgespielt wird, sehen Sie eine Animation auf dem Bildschirm.

**KASSETTE 7: KREATIVITÄT****Lernspiel 41: Stempel-Spaß**

Wählen Sie zunächst einen Hintergrund aus. Anschließend können Sie mithilfe der Oben- und Unten-Taste ein Stempelmotiv auswählen. Nachdem Sie die Eingabe-Taste gedrückt haben, können Sie das Motiv über dem Hintergrund bewegen. Drücken Sie nochmals die Eingabe-Taste, um das Bild zu stempeln.

Wenn Sie die Einfügen-Taste (mit Umsteller) drücken, können Sie weitere Stempel zum Bild hinzufügen. Wenn Sie die Entfernen-Taste drücken, gelangen Sie zum Auswahlmenü zurück.

Dieses Lernspiel führt zu keinem bestimmten Ende, Sie können das Bild nach Belieben weiter gestalten.

**Lernspiel 42: Geburtstagsparty**

Stylen Sie die Gäste für eine Geburtstagsparty! Mit der Links- bzw. Rechts-Taste können Sie zwischen Frisur, Gesicht, Kopfbedeckung und Accessoires wählen. Mit der Links- bzw. Rechts-Taste können Sie dann Ihre Einzelauswahl treffen.

Dieses Lernspiel führt zu keinem bestimmten Ende, Sie können die Partygäste nach Belieben weiter gestalten.

**Lernspiel 43: Puzzle-Profi**

Ein Bild wird angezeigt und dann in Puzzle-Teile zerlegt. Versuchen Sie, das Bild wieder herzustellen. Wählen Sie dazu mithilfe der Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste bzw. Maus-Taste ein Puzzleteil und daraufhin auf dieselbe Weise ein Puzzleteil, mit welchem Sie das zuerst gewählte Teil vertauschen wollen.

**KASSETTE 8: SPIEL-ZEIT****Lernspiel 44: Was stimmt hier nicht?**

In den angezeigten Bildern stimmt etwas nicht! Sei es, dass ein Junge mitten auf der Straße Fußball spielt oder ein Junge einen Schuh auf dem Esstisch stehen hat – wählen Sie das Element, das nicht passt mithilfe der Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste bzw. Maus-Taste aus.

**Lernspiel 45: Merk es dir!**

In diesem spannenden Lernspiel gilt es, sich eine bestimmte Reihenfolge zu merken. Sie sollen die Reihenfolge anschließend aber nicht komplett wiedergeben, sondern nur ein bestimmtes Wort! Benutzen Sie zur Auswahl die Richtungs-Tasten und die Eingabe-Taste bzw. die Maus-Taste.

Stufe 1: 3 Wörter

Stufe 2: 4 Wörter

Stufe 3: 5 Wörter

**Lernspiel 46: Weltraumexpedition**

Steuern Sie das Raumschiff mithilfe der Richtungs-Tasten sicher durch den Weltraum und vermeiden Sie es, mit den Meteoriten zusammenzustoßen.

**Lernspiel 47: Möbelpacker**

In diesem Lernspiel müssen Sie lediglich zum Ausgang gelangen. Im Raum befinden sich außer Ihnen allerdings verschiedene Möbelstücke, die Sie teilweise wegschieben müssen, um sich Ihren Weg zu bahnen. Das Problem: Sie sollten es vermeiden, sich dabei selbst den Weg zu versperren.

In diesem Spiel sollten Sie Ihre Schritte also klug vorausplanen.

Sie steuern den Möbelpacker mit den Richtungs-Tasten. Um ein Möbelstück zu verschieben, drücken Sie einfach die entsprechende Richtungs-Taste. Ein Möbelstück lässt sich nicht in eine Richtung verschieben, wenn der Weg dorthin durch ein anderes Möbelstück oder eine Wand versperrt ist.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe wird es schwieriger, die Aufgabe zu meistern.

**Lernspiel 48: Fang die Karotte!**

In diesem Reaktionsspiel helfen Sie dem Hasen, innerhalb des Zeitlimits so viele Karotten wie möglich einzusammeln. Bewegen Sie den Hasen dazu mithilfe der Richtungs-Taste an die richtigen Stellen. Der Hase fängt die Karotten dann selber auf.

Mit steigender Schwierigkeitsstufe wird es schwieriger, die Aufgabe zu meistern.

**Lernspiel 49: Finde die Paare!**

In diesem Memory-Spiel gilt es, die zueinander passenden Paare nacheinander aufzudecken, um Sie entfernen zu können. Wenn alle Karten entfernt wurden, haben Sie das Spiel gewonnen. Benutzen Sie die Richtungs-Tasten, um eine Karte auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste bzw. Maustaste, um sie aufzudecken.

Passen die zwei aufgeckten Karten nicht zueinander, werden Sie wieder verdeckt zurückgelegt.

Stufe 1: 2 Karten-Paare

Stufe 2: 3 Karten-Paare

Stufe 3: 4 Karten-Paare

**Lernspiel 50: Lernspielbuch****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. Bitte öffnen Sie den Lerncomputer niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
5. Halten Sie den Lerncomputer fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.
6. Vermeiden Sie es, den Lerncomputer herunter fallen zu lassen.

**ENERGIEVERSORGUNG**

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

NETZTEIL: 9V NETZTEIL 300 mA

BITTE VERWENDEN SIE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN.

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

**PROBLEMLÖSUNG**

Funktioniert Ihr Genius Lern Laptop nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

Schalten Sie den Lerncomputer für einige Sekunden aus und dann wieder ein.

Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind.

Entfernen Sie eventuell die Batterien und legen Sie sie erneut ein.

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 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.

### 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](mailto: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.