

Mit freundlicher
Unterstützung von
Lerncomputer.de

LernCompi 1



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 sinnvolle und altersgerechte Lerncomputer.

Dabei 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.

Sie haben ein Produkt gekauft, das speziell für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter entwickelt wurde. Es ermöglicht Ihrem Kind, sich spielerisch mit Vorschulthemen, Zahlen, dem ABC und ersten Wörtern zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen wird durch abwechslungsreiche und motivierende Lernspiele verstärkt.

Die kindgerechte, individuelle Gestaltung der **VTech®**-Produkte und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Vorschulkind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leicht fällt.

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

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

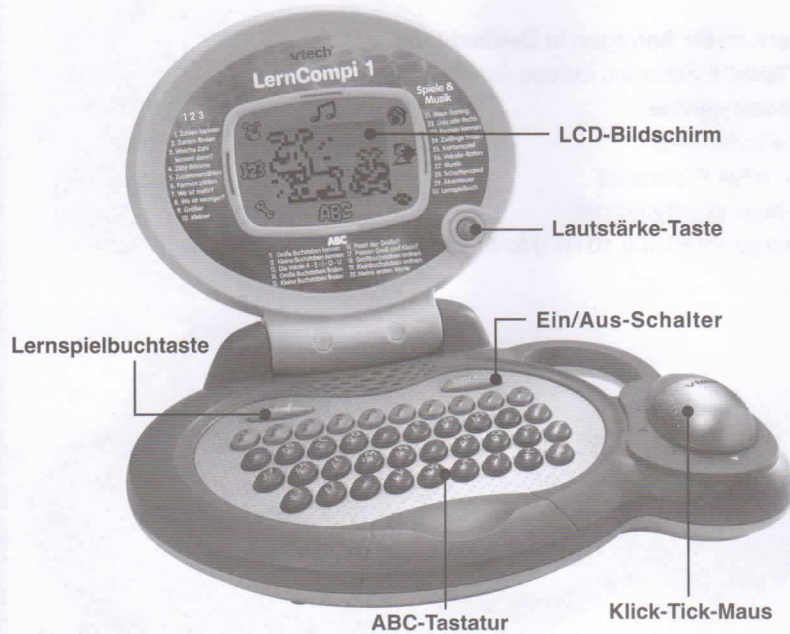
EINLEITUNG

Ihr **LernCompi 1** ist ein Lerncomputer mit 30 Spiel- und Lernprogrammen für kindgemäßes Lernen mit viel Freude und Erfolg.

Der Computer ist mit dem besonderen **Lern-Erfolgs-System LES** ausgerüstet. LES unterstützt zielgenau das individuelle Lernen Ihres Kindes: Fragen, die nicht richtig beantwortet wurden, werden registriert und in Abständen wieder unter neue Fragen gemischt.

Wuff, der Hund wird Ihr Kind begeistern: Er begleitet freundlich durch die Programme, er hilft beim Lernen und belohnt.

VTech® wünscht Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß und Erfolg!



INHALT DER PACKUNG

- LernCompi 1 mit Klick-Tick-Maus
- Bedienungsanleitung
- Garantiekarte

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.

Dieser Lerncomputer enthält zerbrechliche Teile und Kleinteile und ist daher nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ENERGIEVERSORGUNG

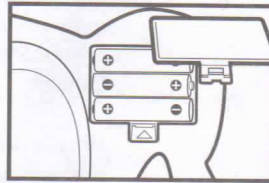
Ihr **LernCompi 1** ist ein tragbarer Lerncomputer, der mit 3 X 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) arbeitet. Dadurch kann er unabhängig von Steckdosen überall eingesetzt werden.

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 die 3 Mignon-Batterien (AA/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

- 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 Lerncomputer herausnehmen.
- Soll der Lerncomputer 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 Lerncomputer und verwenden nur dafür vorgesehene Ladegeräte.
- Nur Erwachsene dürfen wiederaufladbare Batterien aufladen.
- Versuchen Sie nie Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Betreiben Sie den Lerncomputer bitte nur mit den angegebenen Energiequellen und schließen Sie ihn an keine weiteren Energiequellen an.

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!

LERNCOMPUTER EIN- UND AUSSCHALTEN

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

Abschaltautomatik

Der Lerncomputer verfügt über eine Abschaltautomatik, um Energie zu sparen. Er schaltet sich nach einigen Minuten von selbst ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Um danach wieder mit dem Lerncomputer spielen zu können, muss die **Ein/Aus**-Taste erneut gedrückt werden.

LAUTSTÄRKE/ HINTERGRUNDMUSIK EINSTELLEN



Drücken Sie die **Lautstärke**-Taste und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um die Lautstärke einzustellen.



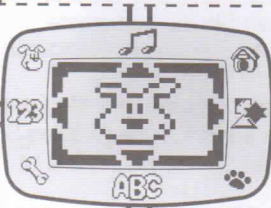
Drücken Sie die **Lautstärke**-Taste und bewegen Sie die Maus nach unten, um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten.

SPIELBEGINN MIT DER MAUS

Der **LernCompi 1** enthält eine speziell für kleinere Kinder entwickelte Klick-Tick-Maus. Sie hilft Kindern, die Maus einfach zu bedienen, ohne durch Kabel und ungezielte Richtungsvielfalt überfordert zu werden. Schieben Sie die Klick-Tick-Maus einfach in die gewünschte Richtung und klicken sie die Maustaste, wenn Sie Eingaben bestätigen wollen.

Wollen Sie zum **Musik**-programm, schieben Sie die Maus nach vorne.

Bewegen Sie die Maus nach links und sie kommen zu den "1,2,3" Zahlenspielen. Drücken Sie die Maustaste, wenn das gewünschte Spiel am Bildschirm erscheint.



Bewegen Sie die Maus nach rechts, um die "Spiele & Musik"-Programme zu sehen. Drücken Sie die Maustaste, wenn das gewünschte Spiel am Bildschirm erscheint.

Ziehen Sie die Maus zu sich, um zu den "ABC"-Wortspielen zu gelangen. Drücken Sie die Maustaste, wenn das gewünschte Spiel am Bildschirm erscheint.

Bitte beachten Sie: Wuff, der Hund, macht lustige Sachen und Geräusche, wenn Sie die Maus in die vier Ecken bewegen. Das wird Ihrem Kind gefallen!



Sie können ein Spiel auch auswählen, indem Sie im Hauptmenü direkt die Nummer des gewünschten Spieles eingeben. Drücken Sie einfach eine Zahl und ein Eingabefeld erscheint.

DIE TASTATUR

Die Buchstabetasten sind alphabetisch angeordnet, um das Lernen des Alphabets zu erleichtern. Auf den Nummerntasten finden Sie auch die Musikfunktionen. Besondere Tasten sind:



Lernspielbuchtaste zur Erweiterung mit VTech-Lernspielbüchern



Ein/Aus-Schalter



Antwort-Taste, um die richtige Antwort zu erhalten.



Wiederholen-Taste, um die Frage zu wiederholen.



Menü-Taste, um wieder an den Anfang zu der Spiele-Auswahl zu gelangen.



Maus-Taste, damit bestätigen Sie Ihre Eingabe oder Auswahl.

BESCHREIBUNG DER PROGRAMME

1-2-3 ZAHLENSPIELE

1. Zahlen kennen

Es werden drei Formen und eine Zahl gezeigt. Wählen Sie mit der Maus die Zahl aus und drücken Sie die Maustaste.

2. Zahlen finden

Eine Zahl wird am Bildschirm gezeigt. Finden Sie die Zahl auf der Tastatur und tippen Sie diese Zahl ein.

3. Welche Zahl kommt dann?

Die Zahlenreihe hat eine Lücke: Tippen Sie die fehlende Zahl ein oder wählen Sie sie vom Bildschirm mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

4. Zähl-Stimme

Wieviele Knochen wirft Wuff, der Hund, in seine Hundehütte? Wuff zählt laut zum Mitzählen. Tippen Sie die Lösung ein oder wählen Sie sie vom Bildschirm mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

5. Zusammenzählen

Wuff träumt. Zählen Sie die Dinge und tippen Sie die richtige Antwort ein.

6. Formen zählen

Jetzt träumt Wuff von verschiedenen Dingen. Aber nur eines soll gezählt werden. Tippen Sie die richtige Antwort ein.

7. Wo ist mehr?

Wuff hat viel ausgegraben. Auf welcher Seite liegt mehr? Wählen Sie die Seite mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

8. Wo ist weniger?

Was für ein Hundeleben: So viel ist ausgegraben, aber wo ist weniger? Wählen Sie die richtige Seite mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

9. Größer

Hier kann Wuff lernen, was größer ist. Wählen Sie die richtige Seite mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

10. Kleiner

Wieder vergleichen wir Dinge: Welche Dinge sind hier kleiner? Wählen Sie die richtige Seite mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

A-B-C BUCHSTABENSPIELE

11. Große Buchstaben kennen

Es werden drei Formen und ein Großbuchstabe gezeigt. Wählen Sie mit der Maus den Großbuchstaben aus und drücken Sie die Maustaste.

12. Kleine Buchstaben kennen

Es werden drei Formen und ein Kleinbuchstabe gezeigt. Wählen Sie mit der Maus den Kleinbuchstaben aus und drücken Sie die Maustaste.

13. Die Vokale A-E-I-O-U

Wer entdeckt den Vokal? Tippen Sie den Vokal ein oder wählen Sie ihn vom Bildschirm mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

14. Große Buchstaben finden

Welcher Buchstabe ist der Großbuchstabe? Tippen Sie den richtigen Buchstaben über die Tastatur ein.

15. Kleine Buchstaben finden

Ein Kleinbuchstabe versteckt sich unter anderen Buchstaben. Tippen Sie den richtigen Buchstaben über die Tastatur ein.

16. Passt der Große?

Welcher Großbuchstabe passt zum Original? Tippen Sie den Buchstaben über die Tastatur ein oder wählen Sie ihn mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

17. Passen Groß oder Klein?

Nur ein Kleinbuchstabe passt zum gezeigten Großbuchstaben. Tippen Sie den passenden Buchstaben über die Tastatur ein oder wählen Sie ihn mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

18. Großbuchstaben ordnen

Das ABC der Großbuchstaben braucht Hilfe - ein Buchstabe fehlt! Tippen Sie den fehlenden Buchstaben ein oder wählen Sie ihn vom Bildschirm mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

19. Kleinbuchstaben ordnen

Welcher Kleinbuchstabe fehlt im ABC? Tippen Sie den fehlenden Buchstaben ein oder wählen Sie ihn mit der Maus aus und drücken Sie die Maustaste.

20. Meine ersten Worte

Ein Bild und das passende Wort werden gezeigt, doch dann verschwindet der Anfangsbuchstabe. Tippen Sie den fehlenden Buchstaben ein.

SPIELE & MUSIK**21. Maus-Training**

Die Maus muss durch einen langen Tunnel schwimmen, um zu Ihrem Mittagessen zu kommen. Steuern Sie die Maus mit der Klick-Tick-Maus.

22. Links oder rechts

Wuff und Ihr Kind lernen Links und Rechts! Wird die Maus nach rechts geschoben, springt auch Wuff nach rechts. Wird Wuff einmal falsch gesteuert, fällt er schwubs ins Wasser, schüttelt sich und will gleich wieder weiter...

23. Formen kennen

Vier Formen werden gezeigt, aber eine passt nicht dazu. Wählen Sie mit der Maus die Form aus, die nicht dazu passt, und drücken Sie die Maustaste.

24. Zwillinge finden

Wer findet Wuffs Zwilling? Drücken Sie die Maustaste, sobald beide Hündchen gleich aussehen.

25. Kartenspiel

Wuff zieht eine Karte. Und wir können raten. Tippe die Zahl der Karte ein.

26. Vokale-Raten

Welchen Vokal A, E, I, O oder U hat Wuff gezogen? Tippe den Buchstaben ein, der es sein könnte.

27. Musik

Wuff mag Musik. Durch Drücken der Noten-Tasten spielt er uns kurze Musikstücke am Klavier.

Wird während des Spielens schon die nächste Taste gedrückt, spielt Wuff gleich etwas Neues. So kann die Melodie ständig neu kombiniert werden.

28. Schattenspiel

Welcher Schatten passt zu dem gezeigten Gegenstand? Drücken Sie im richtigen Moment die Maustaste.

29. Abenteuer

Was für ein Abenteuer für Wuff: Steuern Sie sein Raumschiff mit der Klick-Tick-Maus nach oben oder unten, ohne hängenzubleiben. Bewegen Sie die Maus nach rechts oder diagonal, um schneller zu sein. Die Zeit läuft!

30. Lernspielbuch

Viele **VTech**® Lernspielbücher erweitern den Spielspaß mit dem **LernCompi 1**. Wählen Sie die Kapitelnummer mit der Maus und bestätigen Sie sie mit der Maustaste. Am Bildschirmrand und auf dem Mauspad sind vier Farben. Wählen Sie mit der Maus die Farbe, die die richtige Antwort hat.

PFLEGEHINWEISE

- Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
- Lassen Sie das Spielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
- Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.
- Lassen Sie das Spielzeug bitte nicht herunterfallen.

ENERGIEVERSORGUNG:

BATTERIEN: 3 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR 6)

VERWENDEN SIE BITTE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN .

BITTE HALTEN SIE SICH UNBEDINGT AN UNSERE ANGABEN ZUR ENERGIEVERSORGUNG.

HINWEISE 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 Fe-
 - hler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir
 - sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne
 - überdenken.
-

Service für Anfragen in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstraße 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

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

© 2006 VTECH

In China gedruckt

91-01584-020  X