

vtech[®]

Bedienungsanleitung

2 in 1 Tablet



© 2014 VTech
In China gedruckt
91-009700-001^{GE}

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!

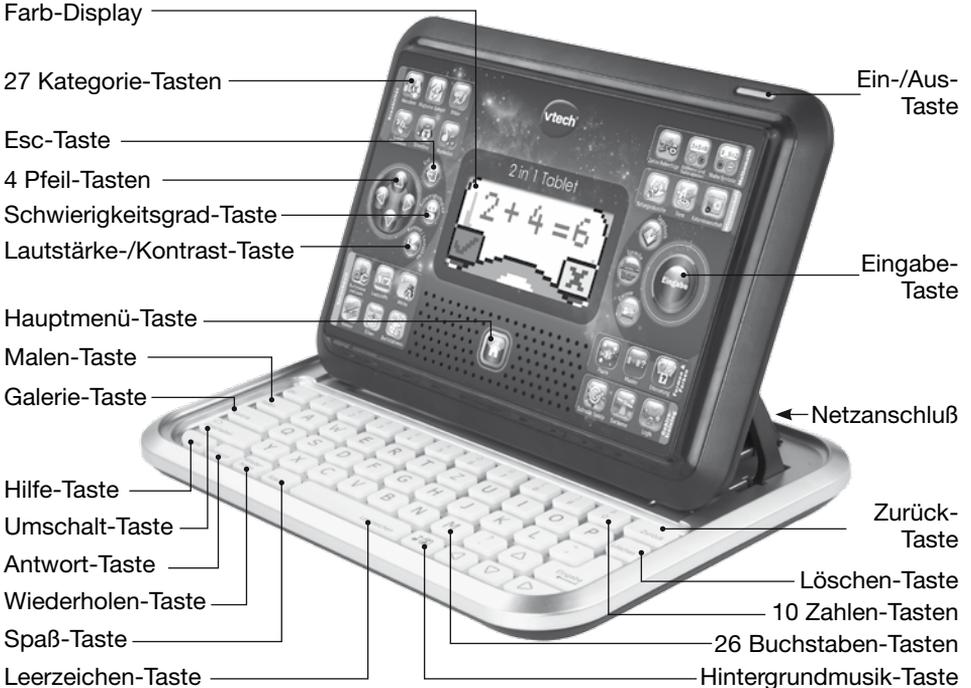
Mehr Informationen zu **VTech**[®] und weiteren **VTech**[®] Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de

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

Vielen Dank, dass Sie sich für das **VTech® 2 in 1 Tablet** entschieden haben.

Das **2 in 1 Tablet** hat ein farbiges LCD-Display und einen verschiebbaren Bildschirm, mit dem man als Tablet oder als Laptop spielen und lernen kann. Mit dem **2 in 1 Tablet** wird kreatives Lernen zum Kinderspiel: Unter den 80 Lernspielen finden sich Spiele zu Buchstaben, Lauten, Zahlen, Logik, Wissenschaft, Musik und vielem mehr. Die in den Kreativspielen selbstgestalteten Bilder, Tiere und weiteres können gespeichert und immer wieder betrachtet werden. Los geht's!



INHALT DER VERPACKUNG

- VTech® 2 in 1 Tablet
- Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

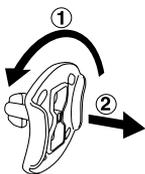
Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien sowie Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Hinweis: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig auf, da sie wichtige Informationen über das Produkt und dessen Handhabung enthält.

DEMOSTREIFEN ENTFERNEN:

Entfernen Sie bitte den Demostreifen an der Unterseite des Gerätes, um den normalen Spielmodus zu aktivieren. Andernfalls ist der Demonstrationsmodus aktiviert, in welchem die Funktionen des Gerätes eingeschränkt sein können.

ENTFERNUNG DER TRANSPORTSICHERUNG:



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

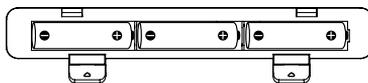
ERSTE SCHRITTE

STROMVERSORGUNG

Das **2 in 1 Tablet** wird mit 3 AA-Batterien (AM-3/LR6) oder einem **VTech® Netzadapter** (7.5V 400mA oder 9V 300mA; separat erhältlich) betrieben. Die im Gerät befindlichen Batterien sind Demobatterien mit einer begrenzten Lebensdauer und sollten umgehend entfernt werden.

Entfernen Sie alle Batterien aus dem Gerät, bevor Sie es mit dem VTech® Netzadapter verbinden.

EINLEGEN DER BATTERIEN



1. Schalten Sie das Lernspielzeug aus.
2. Öffnen Sie das Batteriefach auf der Geräteunterseite.
3. Legen Sie 3 neue AA-Batterien (AM 3/LR6) wie auf der Abbildung angegeben ein. Die Verwendung neuer Alkaline-Batterien wird für die maximale Leistung empfohlen.
4. Verschließen Sie das Batteriefach wieder ordnungsgemäß.

BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- 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.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.

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.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.



Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.

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

Betrieb mit einem Netzteil

Zum Betrieb empfehlen wir Ihnen ein **VTech®** Netzteil DC 7.5V  400mA  oder DC 9V  300mA , das der EN61558 entspricht.

Anschluss des Netzteiles

1. Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie das Netzteil in die Netzanschluss-Buchse auf der oberen Seite des 2 in 1 Tablets.
3. Stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose.
4. Schalten Sie das Gerät ein.

Wichtiger Hinweis: Sollte das Gerät für längere Zeit nicht benutzt werden, ziehen Sie bitte unbedingt das Netzteil aus dem Gerät heraus.

Hinweise zur Verwendung eines Netzteils

- Verwenden Sie ein VTech Netzteil (AC/DC 7.5V  400mA oder 9V  300mA) welches der EN61558 entspricht.
- Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.
- Das Netzteil ist kein Spielzeug.
- Das mit dem Netzteil verbundene Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da sonst die Gefahr elektrischer Unfälle besteht.
- Schließen Sie das Spielzeug niemals an mehr als die empfohlenen Stromquellen an.
- Reinigen Sie das Spielzeug niemals mit einer Flüssigkeit, solange eine Verbindung zu einer Stromquelle besteht.
- Untersuchen Sie das Netzteil regelmäßig auf Schäden, insbesondere am Kabel. Benutzen Sie das Netzteil nicht mehr, wenn Sie Schäden festgestellt haben.

PRODUKTMERKMALE

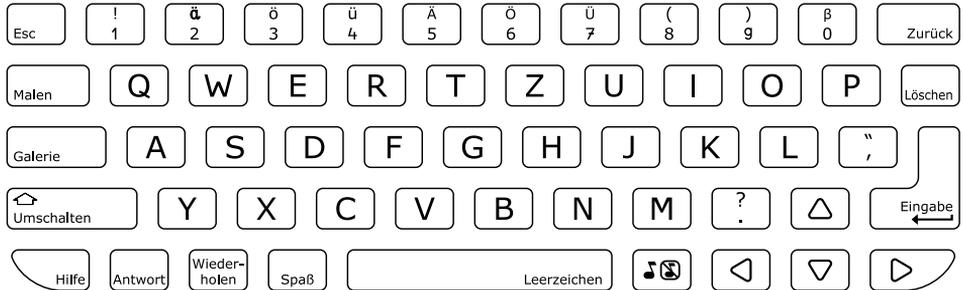
2 SPIELMÖGLICHKEITEN

Durch das Verschieben des Bildschirmes können Sie auf zwei unterschiedliche Weisen spielen:

Sie können die Vielzahl der Lernspiele spielen;

Bildschirm oben: Sie haben Zugriff auf die Tastatur, um mit Buchstaben oder Zahlen zu antworten.

Ihr **2 in 1 Tablet** besitzt eine vollwertige QWERTZ-Tastatur inkl. Zahlen-Tasten.



1. EIN-/AUS-TASTE

Drücken Sie die Ein-/Aus-Taste, um das Gerät einzuschalten. Drücken Sie die Taste erneut, um das Gerät auszuschalten.

2. 27 KATEGORIE-TASTEN

Drücken Sie eine Kategorie-Taste, um ein Lernspiel auszuwählen.



3. LERNSPIEL-AUSWAHL

Wenn das Gerät eingeschaltet ist, sehen Sie eine kurze Animation, bevor Sie in das Lernspiel-Menü gelangen. Hier laufen die Lernspiele automatisch durch. Sie können ein Lernspiel auf einem dieser drei Wege auswählen:

- 1) Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn Sie ein Lernspiel sehen, das Sie spielen möchten.
- 2) Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um durch die Lernspiele zu klicken und drücken Sie die Eingabe-Taste, um eines auszuwählen.
- 3) Drücken Sie eine der Kategorie-Tasten. Danach laufen die einzelnen Lernspiele der jeweiligen Kategorie durch. Sie können nun mit der Eingabe-Taste ein Lernspiel auswählen oder mit den Pfeil-Tasten ein Lernspiel suchen.

4. HAUPTMENÜ-TASTE

Sie gelangen jederzeit im Hauptmenü zum ersten Lernspiel, wenn Sie diese Taste drücken.

5. SCHWIERIGKEITSGRAD-TASTE

Wenn Sie diese Taste drücken, erscheint ein Bildschirm, auf dem Sie den Schwierigkeitsgrad auswählen können. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade:

Lernspiele mit **Schwierigkeitsgrad 1** sind für Anfänger. Es werden alle Lernspiele für Anfänger und alle Lernspiele ohne Schwierigkeitsgrad angezeigt.

Lernspiele mit **Schwierigkeitsgrad 2** sind für Entdecker. Es werden alle Lernspiele für Entdecker und alle Lernspiele ohne Schwierigkeitsgrad angezeigt.

Lernspiele mit **Schwierigkeitsgrad 3** sind für Experten. Es werden alle Lernspiele für Experten und alle Lernspiele ohne Schwierigkeitsgrad angezeigt.

6. ESC-TASTE

Wenn Sie diese Taste drücken, gelangen Sie zum vorherigen Bildschirm oder verlassen das aktuelle Lernspiel.

7. LAUTSTÄRKE UND KONTRAST-TASTE

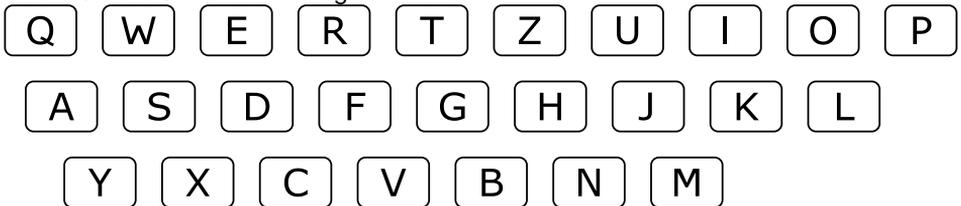
Um die Lautstärke einzustellen, drücken Sie diese Taste. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern. Drücken Sie die Taste erneut, um auf die selbe Weise den Bildschirmkontrast zu regeln. Es gibt 5 Lautstärke-Stufen und 3 Kontrast-Stufen.

8. HINTERGRUNDMUSIK-TASTE

Drücken Sie diese Taste, um die Hintergrundmusik ein- oder auszuschalten.

9. 26 BUCHSTABEN-TASTEN

Drücken Sie diese Tasten, um zu lernen oder zu antworten. Verwenden Sie diese Tasten ebenfalls, um in den Lernspielen **Kalender** und **Tagebuch** Großbuchstaben zu schreiben, indem Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten.



10. 10 ZAHLEN-TASTEN

Drücken Sie diese Tasten, um zu lernen oder zu antworten. Verwenden Sie diese Tasten ebenfalls, um in den Lernspielen **Kalender** und **Tagebuch** die auf den Tasten angegebenen Buchstaben und Sonderzeichen zu schreiben, indem Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten.



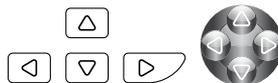
11. EINGABE-TASTE

Drücken Sie diese Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



12. 4 PFEIL-TASTEN

Drücken Sie diese Tasten, um in verschiedenen Situationen gemäß den Anweisungen auszuwählen.



13. LÖSCHEN-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um im Lernspiel **Kalender** die letzte Eingabe zu löschen. Sie können diese Taste auch in der **Galerie** drücken, um eine Kreation zu löschen.

14. ZURÜCK-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um in den Lernspielen **Kalender** und **Tagebuch** das letzte eingegebene Zeichen auf dem Bildschirm zu löschen.

15. LEERZEICHEN-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um in den Lernspielen **Kalender** und **Tagebuch** Leerzeichen einzugeben.

16. UMSCHALT-TASTE



Halten Sie diese Taste gedrückt, um in den Lernspielen **Kalender** und **Tagebuch** Großbuchstaben (zusammen mit den Buchstaben-Tasten) oder die aufgedruckten Sonderzeichen bzw. Buchstaben (zusammen mit den Zahlen-Tasten) zu schreiben.

17. HILFE-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um in manchen Lernspielen einen Hinweis zu erhalten oder die Frage erneut zu hören.

18. ANTWORT-TASTE



Durch Drücken dieser Taste erhalten Sie in manchen Lernspielen die Antwort.

19. WIEDERHOLEN-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um eine Anweisung oder eine Frage erneut zu hören.

20. GALERIE-TASTE



Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der folgenden Lernspiele angezeigt zu bekommen. Sie können eines auswählen, um Ihre dort gestalteten Kreationen zu sehen.

A02	Mein Aquarium	A07	Lustige Seetiere
A03	Magischer Spiegel	A08	Lustige Dinosaurier
A04	Bilder malen	A09	Theater
A06	Lustige Fabelwesen	A10	Magische Show

21. MALEN-TASTE



Drücken Sie diese Taste um in den Lernspielen **Bilder malen** und **Theater** die Werkzeugpaletten ein- oder auszublenden.

22. SPASS-TASTE Spaß

Drücken Sie diese Taste, um eine lustige Animation des Hündchens zu sehen. Danach erscheint wieder der ursprüngliche Bildschirm.

23. SCHWIERIGKEITSANPASSUNG

In manchen Lernspielen wird der Schwierigkeitsgrad automatisch erhöht, wenn in zwei Runden hintereinander alle Fragen korrekt beantwortet wurden und 80 bis 100 Punkte erreicht wurden. Nach der dritten Schwierigkeitsstufe gibt es eine Belohnungsanimation und Sie werden zurück zum Hauptmenü gebracht.

A20	Laute-Jagd	A66	Was ist neu?
A62	Seeentdecker	A67	Zwillingsjagd
A63	Vervollständige das Muster	A69	Schlagzeug
A64	Was passt?	A70	Bällesammler
A65	Bogenschütze		

24. BILDSCHIRMSCHONER

Der Bildschirmschoner wird nach wenigen Minuten automatisch aktiviert, wenn keine Eingabe erfolgt. Sobald Sie eine Taste drücken, gelangen Sie zum letzten Bildschirm zurück.

25. ABSCHALTAUTOMATIK

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich das Gerät automatisch nach einiger Zeit ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Gerät kann durch Drücken der **Ein-/Aus-Taste** wieder eingeschaltet werden. Auch wenn die Batterien sehr schwach werden, schaltet sich das Gerät automatisch ab. Auf dem Bildschirm erscheint dann eine Warnung, die Sie daran erinnert, die Batterien zu wechseln.

LEARN SPIELE

Das **VTech® 2 in 1 Tablet** bietet 80 Lernspiele.

Lerninhalt	Kategorie	Lernspielnummer	Lernspiel
Kreativität	Haustiere	1	Mein Haustier
		2	Mein Aquarium
	Magischer Spiegel	3	Magischer Spiegel
	Bilder	4	Bilder malen
		5	Kaleidoskop
	Lustige Fabelwesen	6	Lustige Fabelwesen
		7	Lustige Seetiere
		8	Lustige Dinosaurier
	Showtime	9	Theater
		10	Magische Show
	Musikclub	11	Musikentdecker
		12	Tierkonzert
		13	Musik-DJ

Sprachwelt	Buchstaben und Laute	14	Heißluftballon
		15	Buchstabenblasen
		16	Geräuschkiste
	Lautschiffe	17	Lautschiffe für Anfänger
		18	Lautschiffe für Entdecker
		19	Lautschiffe für Experten
		20	Laute-Jagd
		21	Buchstabenbälle
	Wörter	22	Wörterdorf für Anfänger
		23	Wörterdorf für Entdecker
		24	Wörterdorf für Experten
	Reimen	25	Reimen
		26	Reimwörter für Anfänger
		27	Reimwörter für Entdecker
		28	Reimwörter für Experten
		29	Reimspaß
	Silben	30	Silben für Anfänger
		31	Silben für Entdecker
		32	Silben für Experten
		33	Silbenschiff für Anfänger
		34	Silbenschiff für Entdecker
		35	Silbenschiff für Experten
	Buchstabieren	36	Finde den Buchstaben für Anfänger
		37	Finde den Buchstaben für Entdecker
38		Finde den Buchstaben für Experten	
Mathematik	Zahlen Reihenfolge	39	Reihenfolge für Anfänger
		40	Reihenfolge für Entdecker
		41	Reihenfolge für Experten
	Addieren und Subtrahieren	42	Mathe Olympia für Anfänger
		43	Mathe Olympia für Entdecker
		44	Mathe Olympia für Experten
	Mathe Symbole	45	Mathematiksymbole für Anfänger
46		Mathematiksymbole für Entdecker	
47		Mathematiksymbole für Experten	

Wissenschaft	Naturgeräusche	48	Geheimnisvolle Geräusche für Anfänger
		49	Geheimnisvolle Geräusche für Entdecker
		50	Geheimnisvolle Geräusche für Experten
	Tiere	51	Tier-Entdeckerreise
		52	Tierquiz für Anfänger
		53	Tierquiz für Entdecker
		54	Tierquiz für Experten
		55	Tierschule
	Naturwissenschaft	56	Recyclen
57		Wetter	
58		Wettervorhersage	
Formen & Farben	Paare	59	Fischen für Anfänger
		60	Fischen für Entdecker
		61	Fischen für Experten
		62	Seeentdecker
	Muster	63	Vervollständige das Muster
	Erinnerung	64	Was passt?
		65	Bogenschütze
66		Was ist neu?	
Brain Booster	Schnelle Spiele	67	Zwillingsjagd
		68	Actiontalent
		69	Schlagzeug
	Sortieren	70	Bällesammler
		71	Was passt nicht?
		72	Was ist anders?
	Logik	73	Tanzspaß
74		Super Chef	
Werkzeuge	Tagebuch	75	Kalender
		76	Tagebuch
	Sprache	77	Wörterbuch
		78	Übersetzer
		79	Sprachclub
	Galerie	80	Galerie

Lerninhalt 1: Kreativität

Kategorie 1: Haustiere

A01 Mein Haustier

Können Sie sich um das Hündchen kümmern? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtigen Dinge für das Hündchen auszuwählen.

A02 Mein Aquarium

Dies ist Ihr eigenes Aquarium! Dekorieren Sie es mit verschiedenen Fischen und Deko Elementen. Füttern Sie danach die Fische. Sie können auch Fische oder Deko Elemente entfernen.

Kategorie 2: Magischer Spiegel

A03 Magischer Spiegel

Wählen Sie ein Tier aus und färben Sie es ein. Wählen Sie mit den Pfeiltasten einen lustigen Spiegel und lassen Sie das Tier hineinschauen. Das macht Spaß!

Kategorie 3: Bilder

A04 Bilder malen

Wollen Sie ein Maler werden? Nachdem Sie ein Bild ausgewählt haben, malen Sie es mit der Farbpalette aus und drücken Sie Eingabe, um zu bestätigen. Wenn Sie nun erneut Eingabe drücken, erwacht Ihr Bild zu Leben!

A05 Kaleidoskop

Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um ein Objekt auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu sehen, wie es durch das Kaleidoskop aussieht.

Kategorie 4: Lustige Fabelwesen

A06 Lustige Fabelwesen

Jetzt wird's lustig! Wir gestalten lustige Fabelwesen. Drücken Sie die linke und rechte Pfeil-Taste, um ein Teil auszuwählen und die Pfeil-Tasten oben und unten, um zum nächsten Teil zu gelangen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu sehen, wie Ihr lustiges Fabelwesen zum Leben erwacht.

A07 Lustige Seetiere

Jetzt wird's lustig! Wir gestalten lustige Fabelwesen. Drücken Sie die linke und rechte Pfeil-Taste, um ein Teil auszuwählen und die Pfeil-Tasten oben und unten, um zum nächsten Teil zu gelangen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu sehen, wie Ihr lustiges Seetier zum Leben erwacht.

A08 Lustige Dinosaurier

Jetzt wird's lustig! Wir gestalten lustige Fabelwesen. Drücken Sie die linke und rechte Pfeil-Taste, um ein Teil auszuwählen und die Pfeil-Tasten oben und unten, um zum nächsten Teil zu gelangen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu sehen, wie Ihr lustiger Dinosaurier zum Leben erwacht.

Kategorie 5: Showtime

A09 Theater

Nun ist es Zeit für einen Auftritt. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Schauspieler und die Bühne auszuwählen und bemalen Sie sie dann wie in **Bilder malen**. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Eingabe-Taste und genießen Sie die Vorstellung!

A10 Magische Show

Willkommen zur Magischen Show des Hündchens! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um 3 Objekte auszuwählen und sehen Sie dann das Ergebnis. Sie können malen wie in **Bilder malen**!

Kategorie 6: Musikclub

A11 Musikentdecker

Lassen Sie uns gemeinsam Musik entdecken! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um einen Platz auszusuchen. Drücken Sie dann die Buchstaben-, Zahlen-,

Eingabe- und die Pfeil-Tasten, um lustige Geräusche zu spielen.

Blumenwalzer

My Bonnie Lies Over the Ocean

Bergkönig

It's raining It's Pouring

I've Been Working on the Railroad

Row Row Row Your Boat

The Wheels on the Bus

Bicycle Built for Two

Camptown Races

Old Macdonald hat 'ne Farm

A12 Tierkonzert

Los, wir sehen uns ein Tierkonzert an! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um ein Lied auszuwählen. Sie können auch mit den Zahlen-Tasten ein Lied direkt auswählen. Sie können ein Tier auswählen, um es singen und tanzen zu hören.

She'll Be Comin' Round the Mountain

Clementine

Türkischer Marsch

Entertainer

Wilhelm Tell Ouvertüre

Cancan

Spring Song (Mendelssohn)

Pop Goes the Weasel

Badinerie (Bach)

If You're Happy And You Know It

A13 Musik-DJ

Es macht Spaß ein DJ zu sein! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um ein Lied auszuwählen. Sie können mit den Zahlen-Tasten auch direkt ein Lied auswählen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten links und rechts, um die Geschwindigkeit anzupassen und oben und unten, um die Tonhöhe anzupassen. Hier finden Sie die gleichen Lieder wie bei **Tierkonzert**.

Lerninhalt 2: Sprachwelt

Kategorie 7: Buchstaben und Laute

A14 Heißluftballon

Auf zu einer Reise mit dem Heißluftballon! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die passenden Groß- oder Kleinbuchstaben zu fangen.

A15 Buchstabenblasen

Mögen Sie Seifenblasen? Schauen Sie, das Hündchen macht tolle Seifenblasen mit Buchstaben. Drücken Sie die Buchstaben-Tasten, um die Buchstabenblasen zu fangen und die Laute zu hören.

A16 Geräuschkiste

Wow, das Hündchen bekommt Geschenke. Hören Sie genau zu und drücken Sie die Buchstaben-Tasten, um die richtige Antwort zu finden. Toll!

Kategorie 8: Lautschiffe

A17 Lautschiffe für Anfänger

Willkommen, liebe Anfänger! Schaut Euch diese Schiffe an. Helfen Sie dem Hündchen zu erkennen, welches Schiff gerade kommt. Finden Sie das Wort, das mit dem gesuchten Laut beginnt. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A18 Lautschiffe für Entdecker

An Bord, meine lieben Entdecker! Schaut Euch diese Schiffe an. Helft dem Hündchen zu erkennen, welches Schiff gerade kommt. Finden Sie das Wort, das mit dem gesuchten Laut beginnt. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A19 Lautschiffe für Experten

Ay ay, Lautschiff-Experten! Schaut Euch diese Schiffe an. Helfen Sie dem Hündchen zu erkennen, welches Schiff gerade kommt. Finden Sie das Wort, das mit dem gesuchten Laut beginnt. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A20 Laute-Jagd

Lassen Sie uns dem Hündchen helfen zu erkennen, was für Schiffe in den Hafen kommen. Finden Sie das Wort, das den gesuchten Laut enthält. Benutzen Sie die Pfeil- und die Eingabe-Taste, um zu antworten. Wenn Sie mehr als 80 Punkte erhalten, steigen Sie ein Level auf. Hurra!

A21 Buchstabenbälle

Hören Sie gut zu und finden Sie den Buchstaben, der zu dem Laut gehört, um das Wort zu vervollständigen. Sie können die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste oder die Buchstaben-Tasten benutzen, um den korrekten Buchstaben auszuwählen.

Kategorie 9: Wörter**A22 Wörterdorf für Anfänger**

Das ist für Euch, Anfänger! Hört dem Laut aufmerksam zu, um den fehlenden Laut für das gesuchte Wort zu finden. Verwenden Sie die Pfeil- und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A23 Wörterdorf für Entdecker

Das ist für Euch, Entdecker! Hört dem Laut aufmerksam zu, um den fehlenden Laut für das gesuchte Wort zu finden. Verwenden Sie die Pfeil- und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A24 Wörterdorf für Experten

Dies ist für Euch, Experten! Hört dem Laut aufmerksam zu, um den fehlenden Laut für das gesuchte Wort zu finden. Verwenden Sie die Pfeil- und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

Kategorie 10: Reimen**A25 Reimen**

Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um ein Wort auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste, um dessen Reimwörter kennenzulernen.

A26 Reimwörter für Anfänger

Los geht's, Anfänger! Wollt Ihr bei unserer Reime-Party mitmachen? Fangt ein Wort, das sich auf das genannte Wort reimt und drückt die Eingabe-Taste, um es zu fangen!

A27 Reimwörter für Entdecker

Liebe Entdecker, kommt mit auf unsere Reime-Party! Fangt ein Wort, das sich auf das genannte Wort reimt und drückt die Eingabe-Taste, um es zu fangen!

A28 Reimwörter für Experten

Reime-Parties machen Spaß! Fangt ein Wort, das sich auf das genannte Wort reimt und drückt die Eingabe-Taste, um es zu fangen!

A29 Reimspaß

Hören Sie gut zu und schreiben Sie das Reimwort mit der Tastatur, bevor es wieder verschwindet.

Kategorie 11: Silben

A30 Silben für Anfänger

Lernen Sie mit dem Hündchen, wie Wörter aus Silben zusammengesetzt sind. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um die einzelnen Silben zu lernen.

A31 Silben für Entdecker

Ihr seid dran, Entdecker! Lernen Sie mit dem Hündchen, wie Wörter aus Silben zusammengesetzt sind. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um die einzelnen Silben zu lernen.

A32 Silben für Experten

Ihr seid dran, Experten! Lernen Sie mit dem Hündchen, wie Wörter aus Silben zusammengesetzt sind. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um die einzelnen Silben zu lernen.

A33 Silbenschiiff für Anfänger

Zeigen Sie, wie gut Sie mit Silben umgehen können! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Wort mit der passenden Anzahl von Silben auszuwählen.

A34 Silbenschiiff für Entdecker

Ihr seid dran, Entdecker! Zeigen Sie, wie gut Sie mit Silben umgehen können! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Wort mit der passenden Anzahl von Silben auszuwählen.

A35 Silbenschiiff für Experten

Ihr seid dran, Experten! Zeigen Sie, wie gut Sie mit Silben umgehen können! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Wort mit der passenden Anzahl von Silben auszuwählen.

Kategorie 12: Buchstabieren

A36 Finde den Buchstaben für Anfänger

Es gibt so viele Buchstabenbälle im Pool. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Ball mit dem Buchstaben zu finden, der das Wort vervollständigt.

A37 Finde den Buchstaben für Entdecker

Es sind noch mehr Buchstabenbälle im Pool. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Ball mit dem Buchstaben zu finden, der das Wort vervollständigt.

A38 Finde den Buchstaben für Experten

Sie sind ein Experte! Es gibt noch viel mehr Buchstabenbälle im Pool. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Ball mit dem Buchstaben zu finden, der das Wort vervollständigt.

Lerninhalt 3: Mathematik

Kategorie 13: Zahlen Reihenfolge

A39 Reihenfolge für Anfänger

Ab in den Pool zum Hündchen! Wählen Sie den Ball mit der richtigen Zahl, um die Zahlenreihenfolge von 1 bis 20 zu vervollständigen. Los geht's!

A40 Reihenfolge für Entdecker

Hallo Entdecker, wieder da? Wählen Sie den Ball mit der richtigen Zahl, um eine gerade oder ungerade Zahlenreihenfolge zu vervollständigen. Los geht's!

A41 Reihenfolge für Experten

Tolle Arbeit, Experten! Wählen Sie den Ball mit der richtigen Zahl, um die Zahlenreihenfolge von 1 bis 99 zu vervollständigen. Los geht's!

Kategorie 14: Addieren und Subtrahieren

A42 Mathe Olympia für Anfänger

Wir müssen dem Hündchen über das Wasser helfen. Helfen Sie ihm, das Additionsproblem zu lösen, dass das Eis zum Schmelzen bringen wird? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste!

A43 Mathe Olympia für Entdecker

Ohh, das Eis blockiert den Weg des Hündchens. Können Sie das Additions- oder Subtraktionsproblem lösen, so dass das Eis geschmolzen wird?

A44 Mathe Olympia für Experten

So viel Eis! Lösen Sie das Additions- oder Subtraktionsproblem, um das Eis zu schmelzen! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste!

Kategorie 15: Mathe Symbole

A45 Mathematiksymbole für Anfänger

Schwimmen macht Spaß! Helfen Sie dem Hündchen, mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste das richtige Symbol auszuwählen, um die Gleichung auf dem Bildschirm zu vervollständigen.

A46 Mathematiksymbole für Entdecker

Und wieder die Entdecker: Helfen Sie dem Hündchen, mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste das richtige Symbol auszuwählen, um die Gleichung auf dem Bildschirm zu vervollständigen.

A47 Mathematiksymbole für Experten

Und die Experten: Helfen Sie dem Hündchen, mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste das richtige Symbol auszuwählen, um die Gleichung auf dem Bildschirm zu vervollständigen.

Lerninhalt 4: Wissenschaft

Kategorie 16: Naturgeräusche

A48 Geheimnisvolle Geräusche für Anfänger

In der Natur gibt es viele unterschiedliche Geräusche. Was für Geräusche sind das? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Objekt auszuwählen, das das Geräusch macht.

A49 Geheimnisvolle Geräusche für Entdecker

In der Natur gibt es viele unterschiedliche Geräusche. Was für Geräusche sind das? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Objekt auszuwählen, das das Geräusch macht. Auf geht's, Entdecker!

A50 Geheimnisvolle Geräusche für Experten

In der Natur gibt es viele unterschiedliche Geräusche. Was für Geräusche sind das? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Objekt auszuwählen, das das Geräusch macht. Experten schaffen das!

Kategorie 17: Tiere

A51 Tier-Entdeckerreise

Tiere haben viele besondere Körperteile. Jetzt finden wir heraus, welches diese sind. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

A52 Tierquiz für Anfänger

Tiere haben viele besondere Körperteile, kennen Sie sie? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Namen eines Tieres auszuwählen, das zu dem Bild passt. Drücken Sie dann die Eingabe-Taste.

A53 Tierquiz für Entdecker

Verschiedene Tiere haben unterschiedliche Körperteile. Kennen Sie sie? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen. Sie müssen aus 4 verschiedenen Teilen auswählen.

A54 Tierquiz für Experten

Testen wir ihr Wissen! Verschiedene Tiere haben unterschiedliche Körperteile. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen. Sie müssen aus 5 verschiedenen Teilen auswählen.

A55 Tierschule

Tiere gehören zu verschiedenen Arten. Kennen Sie sie? Hören Sie der Frage genau zu. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um ein Tier derjenigen Art auszuwählen, die Sie gerade hören und drücken Sie die Eingabe-Taste um zu bestätigen.

Kategorie 18: Naturwissenschaft**A56 Recyceln**

Das Hündchen will die Umwelt schützen! Schauen Sie genau auf die Sorte der Abfalltonne, um zu entscheiden, welcher Abfall hineingehört. Benutzen Sie die Pfeil- und die Eingabe-Tasten, um zu spielen.

A57 Wetter

Möchten Sie das Geheimnis des Wetters kennenlernen? Benutzen Sie die linke und die rechte Pfeil-Taste, um zwischen Wind, Temperatur und Feuchtigkeit zu wählen, und die Pfeil-Tasten oben und unten, um den jeweiligen Wert zu verändern und zu sehen, was geschieht.

A58 Wettervorhersage

Das Wetter kann sich ändern. Helfen Sie dem Hündchen, die richtigen Dinge zu finden, die bei dem gezeigten Wetter benutzt werden. Wählen Sie mit den Pfeil-Tasten aus und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste.

Lerninhalt 5: Formen & Farben**Kategorie 19: Paare****A59 Fischen für Anfänger**

Mögen Sie Angeln? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um gleiche Fische wie den gezeigten zu fangen. Fangen Sie so viele wie möglich, bevor die Zeit abläuft.

A60 Fischen für Entdecker

Angeln macht Spaß! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um so viele Fische der gleichen Sorte wie möglich zu fangen. Die Fische bewegen sich schneller, also los geht's, die Zeit läuft!

A61 Fischen für Experten

Hallo, Angel-Experten! Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um so viele Fische der gleichen Farbe wie möglich zu fangen. Die Fische schwimmen wirklich schnell, fangen Sie so viele wie möglich, bevor die Zeit abläuft.

A62 Seentdecker

Das Hündchen hält Ausschau. Achten Sie auf die Seeungeheuer der gleichen Farbe, die Sie zu Beginn gesehen haben. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um auszuwählen und die Eingabe-Taste, um zu bestätigen.

Kategorie 20: Muster

A63 Vervollständige das Muster

Eine Reihenfolge von Objekten wird gezeigt, bei der 1 oder 2 Objekte fehlen. Finden Sie mit dem Hündchen die Objekte, die die Reihenfolge bestätigen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen.

Kategorie 21: Erinnerung

A64 Was passt?

Das Hündchen und sein Freund geben Sie sich gegenseitig Objekte. Können Sie die gesehenen Objekte finden? Wenn Sie in 2 Runden mehr als 80 Punkte erzielen, gelangen Sie zum nächsten Schwierigkeitsgrad. Je weiter Sie kommen, desto schwieriger wird es.

A65 Bogenschütze

Sind Sie ein guter Bogenschütze? Zielen Sie auf das Objekt, das Sie zu Beginn gesehen haben. Benutzen Sie die linke und rechte Pfeil-Taste, um zu spielen. Es gibt pro Runde 5 Fragen. Wenn Sie in 2 Runden mehr als 80 Punkte erzielen, gelangen Sie zum nächsten Schwierigkeitsgrad.

A66 Was ist neu?

Das Hündchen zeigt Ihnen eine Reihenfolge von Objekten, können Sie erkennen, welches hinzugekommen ist? Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um zu spielen. Wenn Sie in 2 Runden mehr als 80 Punkte erzielen, gelangen Sie zum nächsten Schwierigkeitsgrad.

Lerninhalt 6: Gehirntraining

Kategorie 22: Schnelle Spiele

A67 Zwillingssjagd

Gehirntraining! Sehen Sie sich das Bild genau an und überprüfen Sie, ob das nächste Bild genauso aussieht. Spielen Sie mit den Pfeil-Tasten links und rechts. Wenn Sie in 2 Runden mehr als 80 Punkte erzielen, gelangen Sie zum nächsten Schwierigkeitsgrad.

A68 Actiontalent

Hier gibt es vier Minispiele.

- A. Angeln: Wenn der Fisch angebissen hat, drücken Sie die Eingabe-Taste so früh wie möglich, um ihn zu fangen. Verpassen Sie den Moment nicht, sonst ist der Fisch schon wieder weg!
- B. Dreh das Wasser ab: Sie müssen den Eimer füllen, aber er darf nicht überlaufen. Drücken Sie die Eingabe-Taste, um das Wasser abzudrehen.
- C. Luftballons: Das Hündchen braucht Ihre Hilfe beim Aufpumpen der Luftballons. Drücken Sie die Eingabe-Taste, bevor der Luftballon platzt.
- D. Lass den Ballon knallen: Das Ziel bewegt sich schnell auf dem Bildschirm. Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn sich das Ziel auf den Ballon zubewegt, um ihn zerplatzen zu lassen.

A69 Schlagzeug

Lasst uns Schlagzeug spielen! Hören Sie die Melodie, folgen Sie dem Rhythmus und drücken Sie die Pfeiltasten links, rechts und oben, wenn die Objekte die rote Linie berühren. Erhalten Sie mit der Hilfe-Taste jederzeit Hinweise. Wenn Sie in 2 Runden mehr als 80 Punkte erzielen, gelangen Sie in den nächsten Level!

Kategorie 23: Sortieren

A70 Bällesammler

Wie viele Bälle können Sie in 60 Sekunden sammeln? Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten links und rechts, um die Bälle so schnell wie möglich nach Farbe zu sortieren. Wenn Sie in 2 Runden 80 Punkte sammeln, gelangen Sie zum nächsten Level. Die Bälle werden immer schneller.

A71 Was passt nicht?

Die Objekte gehören zu verschiedenen Gruppen wie Obst, Gemüse oder Bürobedarf. Finden Sie das Objekt, das nicht zu den beiden anderen abgebildeten Objekten gehört. Wählen Sie mit den Pfeil-Tasten aus und bestätigen Sie mit der Eingabe-Taste.

A72 Was ist anders?

Sehen Sie sich die zwei Bilder aufmerksam an und finden Sie den Unterschied. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Pfeil zu bewegen und auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu bestätigen.

Kategorie 24: Logik

A73 Tanzspaß

Tanzen macht so viel Spaß! Achten Sie auf die Bewegungen und merken Sie sie sich. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Bewegungen zu folgen. Das Spiel beginnt mit 2 Bewegungen. Jedes Mal kommt eine weitere hinzu. Wenn Sie erfolgreich 10 Bewegungen geschafft haben, haben Sie das Spiel erfolgreich abgeschlossen.

A74 Super Chef

Das Hündchen ist hungrig. Folgen Sie den Anweisungen des Super Chefs, um leckeres Essen zu kochen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die richtigen Schritte auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu bestätigen.

Lerninhalte 7: Werkzeuge

Kategorie 25: Tagebuch

A75 Kalender

Lernen Sie einen Kalender zu führen. Wählen Sie mit den Pfeil-Tasten links und rechts einen Tag aus, um eine Notiz dazu zu verfassen. Schreiben Sie mit den Buchstaben- und Zahlen-Tasten und drücken Sie die Eingabe-Taste, um einen Eintrag zu speichern oder zu löschen.

Hinweis: Schalten Sie das Gerät nicht ab, bevor Sie Ihren Eintrag gespeichert haben.

A76 Tagebuch

Üben Sie Schreiben in Ihrem Tagebuch. Wählen Sie mit den Pfeil-Tasten links oder rechts einen Blog aus und schreiben Sie mit den Buchstaben-Tasten etwas hinein.

Kategorie 26: Sprache

A77 Wörterbuch

Jedes Wort hat hier seine Erklärung. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um ein Wort auszuwählen. Sie hören dann eine Erklärung und sehen eine passende Animation.

A78 Übersetzer

Hier lernen Sie englische Wörter. Drücken Sie die Pfeil-Tasten links und rechts, um ein Wort auszuwählen und drücken Sie die Eingabe-Taste, um es auf Englisch zu lernen.

A79 Sprachclub

Testen Sie, wie gut Sie Englisch können. Ein Wort erscheint, können Sie das passende englische Wort finden? Drücken Sie die Pfeil-Tasten, um auszuwählen und die Eingabetaste, um zu bestätigen.

Kategorie 27: Galerie

A80 Galerie

Sehen Sie hier Ihre bisherigen Kreationen aus den folgenden Lernspielen:

Mein Aquarium, Magischer Spiegel, Bilder malen, Lustige Fabelwesen, Lustige Seetiere, Lustige Dinosaurier, Theater, Magische Show

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Gerät nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie das Gerät bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Vermeiden Sie es, das Gerät herunter fallen zu lassen und setzen Sie es nicht Wasser aus.

Hinweis:

- Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Gerätes zu Übermüdung führen können. Wir empfehlen daher, eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Falls das Produkt nicht mehr zuverlässig funktioniert oder die Lautstärke abnimmt, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Schalten Sie das Gerät aus.
2. Unterbrechen Sie die Stromzufuhr, indem Sie die Batterien entfernen.
3. Lassen Sie das Gerät für einige Minuten stehen und legen Sie die Batterien dann erneut ein.
4. Schalten Sie das Gerät wieder ein. Das Gerät sollte nun wieder funktionieren.
5. Sollte das Gerät nicht ordnungsgemäß funktionieren, setzen Sie komplett neue Batterien ein.

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

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.





Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

Kaufdatum

Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

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 €/Min.)

