

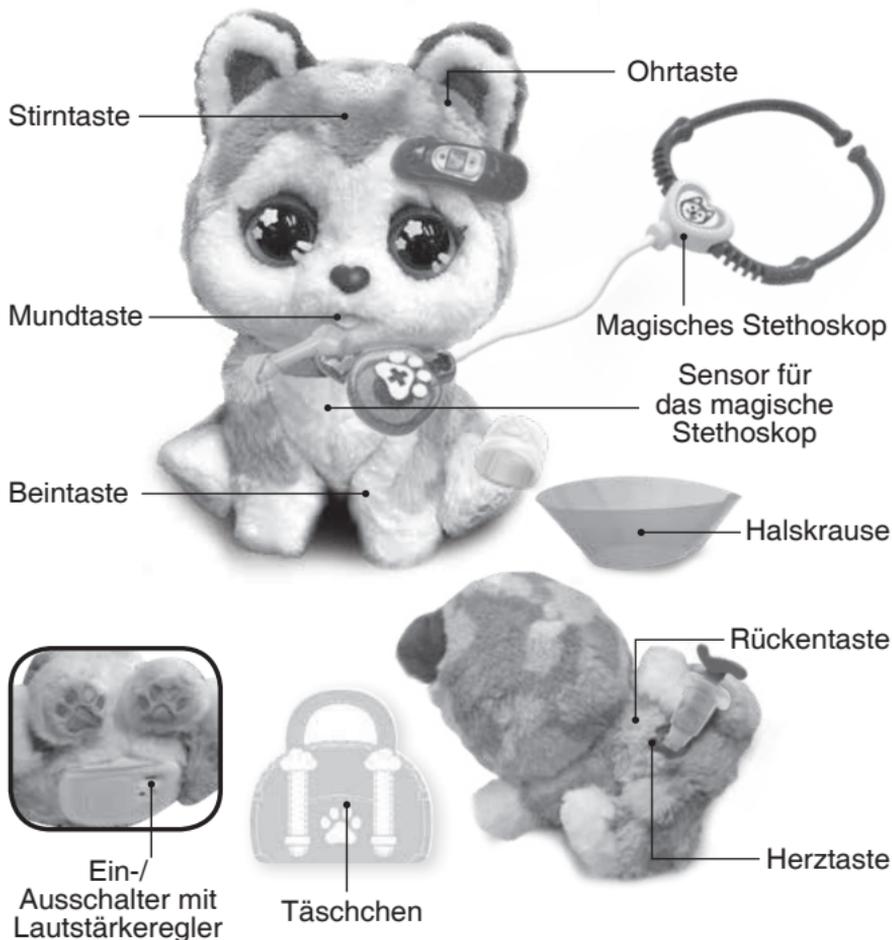
vtech®

Bedienungsanleitung



Einleitung

Übersetzen Sie Whoopies Bellen mit dem magischen Stethoskop. Halten Sie es an ihren Bauch, um zu verstehen, was sie sagt. Whoopie bewegt sich, spricht und macht verschiedene Geräusche, wenn sie Hunger hat, erkältet ist, sich am Bein verletzt hat oder sie etwas juckt. Benutzen Sie das Zubehör, damit es ihr schnell wieder besser geht.



LIEFERUMFANG

- Eine Whoopie, die tapfere Hunde-Patientin
- Ein magisches Stethoskop
- Ein Verband
- Ein Thermometer
- Ein Knochen-Leckerli
- Eine Spritze
- Eine Halskrause
- Ein Täschchen
- Eine Bedienungsanleitung
- Der Verpackungskarton kann als Hundehütte für Whoopie benutzt werden.

ACHTUNG:

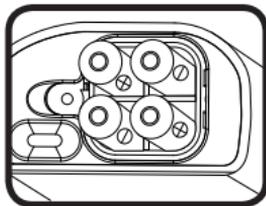
Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Schnüre, Plastikhalterungen, Verschlüsse, Karton, Kabelbinder sowie Schrauben, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

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

ERSTE SCHRITTE

EINLEGEN DER BATTERIEN

1. Stellen Sie sicher, dass das Spielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Spielzeugs. Lösen Sie die Schraube mit einem Schraubendreher und öffnen Sie das Batteriefach.
3. Entfernen Sie leere Batterien.



4. Setzen Sie vier neue AA-Batterien (LR6/AM-3) ein und achten Sie auf die richtige Polung (siehe Abbildung).
5. Verschließen Sie das Batteriefach wieder und ziehen Sie die Schraube an.

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!

PRODUKTEIGENSCHAFTEN

1. Ein-/Ausschalter mit Lautstärkeregler

Dieser Schalter befindet sich auf der Unterseite des Spielzeugs. Schalten Sie das Spielzeug ein, indem Sie den Schalter auf niedrige oder hohe Lautstärke schieben. Schalten Sie das Spielzeug aus, indem Sie den Schalter auf aus schieben. Passen Sie die Lautstärke an, indem Sie den Schalter entweder auf niedrige oder auf hohe Lautstärke schieben.

2. Bewegung

a. Kopf

Whoopie dreht ihren Kopf nach rechts und links und macht dabei süße Geräusche. Außerdem öffnet und schließt sie ihre Augen dabei.



b. Hinlegen und aufsetzen

Whoopie legt sich hin oder setzt sich auf, während sie mit dem Schwanz wedelt. Dabei macht sie niedliche Geräusche.



HINWEIS: Bewegen Sie Whoopies Kopf nicht manuell und versuchen Sie nicht, sie hinzulegen oder aufzusetzen. Dadurch kann die Mechanik beschädigt werden.

3. Sensor (für das magische Stethoskop)

Das magische Stethoskop übersetzt Whoopies Bellen in menschliche Sprache. Halten Sie das Stethoskop an Whoopies Bauch, um zu hören, was sie sagt. Auf ihrem Bauch leuchtet ein Lämpchen, das Ihnen anzeigt, wo sich der Sensor befindet. Sobald Sie das Stethoskop vom Sensor wegnehmen, hört Whoopie auf zu sprechen.



4. Stirntaste

Drücken Sie auf die Stirntaste, um süße Reaktionen oder ein gesungenes Lied zu hören.



5. Rückentaste

Drücken Sie Whoopies Rückentaste, um ihren Rücken zu kratzen oder süße Geräusche auszulösen.



6. Ohrtaste (für das Thermometer)

Drücken Sie mit dem Thermometer auf die Ohrtaste, um Whoopies Temperatur zu messen. Dabei werden tolle Geräusche ausgelöst.



7. Herztaste (für die Spritze)

Geben Sie Whoopie eine Spritze, indem Sie mit der Spritze auf die Herztaste drücken.



8. Mundtaste (für den Knochen)

Füttern Sie Whoopie, indem Sie mit dem Knochen-Leckerli auf ihre Mundtaste drücken.



9. Beintaste (für den Verband)

Legen Sie den Verband an Whoopies linkem Bein an, wenn Sie darum bittet. An ihrem Bein leuchtet ein Lämpchen, um anzuzeigen, wo sie verletzt ist.



10. Halskrause

Legen Sie Whoopie die Halskrause an, wenn sie krank ist.



11. Täschchen

In dem Täschchen können Sie das Zubehör aufbewahren.



12. Abschaltautomatik

Um die Batterien zu schonen, schaltet sich das Spielzeug nach einigen Sekunden ohne Eingabe ab. Schalten Sie das Spielzeug wieder ein, indem Sie die Lautstärke ändern oder eine beliebige Taste drücken.

HINWEIS: Kurz bevor die Batterien leer sind, leuchten die Lämpchen am Bauch und am Bein mehrmals auf. Setzen Sie bitte neue Batterien ein, wenn sich das Spielzeug während des Spielens abschaltet.

MIT DEM SPIELEN BEGINNEN

Um vor dem ersten Spielen den Demo-Modus zu verlassen, schieben Sie den Ein-/Ausschalter mit Lautstärkeregler von hoher auf niedrige Lautstärke und warten Sie einige Sekunden. Sie hören ein akustisches Signal, wenn der Demo-Modus deaktiviert wurde. Drücken Sie nun auf eine beliebige Taste, um mit dem Spielen zu beginnen.

FUNKTIONEN

Whoopie kann verschiedene Stimmungen zum Ausdruck bringen. Wenn sie inaktiv ist oder Sie eine Weile mit ihr spielen, ändert sich ihre Stimmung. Manchmal ist sie glücklich und will mit Ihnen spielen. Ein anders Mal ist sie kränklich, müde oder hungrig und möchte, dass Sie sich um Sie kümmern. Sie können in jeder Stimmung beliebige

Tasten drücken, um mit ihr zu spielen.

Halten Sie das magische Stethoskop an Whoopies Bauch, um zu hören, was sie sagt.

1. Glücklich

Drücken Sie die Stirntaste, um Whoopie singen zu hören. Wenn sie das Lied zu Ende gesungen hat, wechselt sie in den neutralen Modus.

2. Spielen

a. Guck-Guck

Drücken Sie die Stirntaste, um mit Whoopie Guck-Guck zu spielen und sie singen zu hören. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

b. Kitzeln

Drücken Sie Whoopies Rückentaste, um sie zu kitzeln und niedliche Reaktionen zu hören. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

3. Aufmerksamkeit

Drücken Sie eine beliebige Taste, um mit Whoopie zu spielen. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

4. Erkältung

Wenn Whoopie erkältet ist, braucht sie eine Spritze, um wieder gesund zu werden. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

5. Fieber

Wenn Whoopie Fieber hat, braucht sie eine Spritze, um wieder gesund zu werden. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

6. Verletztes Bein

Wenn Whoopies Bein verletzt ist, leuchtet ein Lämpchen an ihrem Bein. Versorgen Sie ihr Bein mit dem Verband, um ihr zu helfen. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

7. Jucken (Ohr oder Rücken)

a. Das Ohr juckt

Drücken Sie auf die Ohrtaste, um Whoopie am Ohr zu kratzen. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

b. Der Rücken juckt

Drücken Sie auf die Rückentaste, um Whoopie am Rücken zu kratzen. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

8. Müde

Drücken Sie auf die Stirn- oder die Rückentaste, damit Whoopie besser einschlafen kann. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

9. Hungrig

Whoopies Bäuchlein grummelt. Füttern Sie sie mit einem Knochen-Leckerli, indem Sie die Mundtaste drücken. Danach wechselt sie wieder in den neutralen Modus.

LIEDTEXTE

Lied 1:

Ich bin ein kleiner Welpen,
Komm wir spiel'n und haben viel Spaß!
Los geht's, lass uns was entdecken!
Darauf freue ich mich schon den ganzen Tag!

Lied 2:

Ich fühlte mich kränklich, doch jetzt geht's mir besser.
Du wusstest, was zu tun ist und jetzt mir gut!
Ich bin so froh, dich zu haben!
Jetzt können wir gemeinsam durchstarten!

Lied 3:

Bin ganz müde,
Es ist Schalfenszeit.
Nehm meinen Teddy und geh ins Bett.
Dann bin ich zum Schlafen bereit.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug nur mit einem leicht angefeuchteten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug keiner direkten Sonnenstrahlung aus und halten Sie es fern von Hitzequellen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen.
4. Vermeiden Sie es, das Spielzeug fallen zu lassen. Versuchen Sie nicht, das Spielzeug zu öffnen.
5. Halten Sie das Spielzeug von Flüssigkeiten fern.
6. Bewegen Sie Whoopies Kopf nicht manuell und versuchen Sie nicht sie hinzulegen oder aufzusetzen. Dadurch könnte die Mechanik beschädigt werden.

PROBLEMLÖSUNG

Sollte das Spielzeug nicht mehr wie gewünscht funktionieren, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie das Spielzeug aus.
2. Unterbrechen Sie die Stromversorgung, indem Sie die Batterien herausnehmen.
3. Warten Sie ein paar Minuten, bevor Sie die Batterien wieder einsetzen.
4. Schalten Sie das Spielzeug wieder ein. Es sollte nun wieder wie gewünscht funktionieren.
5. Sollte das Spielzeug noch nicht wie gewünscht funktionieren, setzen Sie bitte 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

Homepage: www.vtech.de

E-Mail: info@vtech.de

Kundenservice: 0711/7097472 (Mo-Fr, 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereitzuhalten:

- **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.

LED entspricht
Laser-Klasse 1



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
- Garantieuumfang: 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

Kundenservice: 0711/7097472 (Mo-Fr von 9-17 Uhr; nicht an Feiertagen)



**Mehr Informationen und
weitere Lernspielprodukte
finden Sie unter**

vtech.de

