

vtech[®]
Baby

Bedienungsanleitung

Lern und Musik Laptop



© 2013 VTech
In China gedruckt
91-002816-017 

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 sinnvolles und kindgerechtes Lernspielzeug.

Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer **VTech**[®] **Baby** Reihe gekauft.

Unsere **VTech**[®] **Baby** Produkte werden speziell für Kleinkinder entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind intelligentes Spielen von Anfang an. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Kindgemäßer Wortschatz, lustige Licht- und Geräuscheffekte und altersgemäße Inhalte werden Ihr Kind begeistern!

Das kindgerechte Design und die einfache Handhabung erlauben auch den kleinen Händen einen erfolgreichen und sicheren Umgang.

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

Der Lern und Musik Laptop bezaubert durch Animationen, Abenteuerspiele und personalisierbare Nachrichten und Geschichten. Über den VTech Download Manager kann der Name Ihres Kindes in erzählte Geschichten eingebaut werden und sorgt dadurch für interaktives Spielvergnügen. Ein gesungenes Kinderlied sowie zehn Kindermelodien schulen das musikalische Gehör Ihres Kindes. Mit den Klaviertasten können kleine Komponisten tolle Musik machen.



INHALT DER PACKUNG

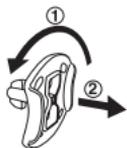
- Lern und Musik Laptop
- Bedienungsanleitung

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 die Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält.

ENTFERNUNG DER TRANSPORTSICHERUNGS



- ① Drehen Sie die Transportsicherung um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

ENERGIEVERSORGUNG

Ihr **Lern und Musik Laptop** wird mit 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) betrieben.

Hinweis: Wir empfehlen ausdrücklich, neue Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan) zu verwenden.

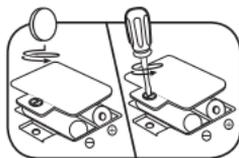
Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

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 das Lernspielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Spielzeugs. Sie können es mit einem Schraubendreher oder einer Münze öffnen. Setzen Sie 2 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mit Hilfe eines Schraubendrehers oder einer Münze.



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-/Aus- Taste

Drücken Sie diese Taste, um den Laptop ein- oder auszuschalten.

2. Spielen & Lernen

Drücken Sie diese Taste, um in das Spielen & Lernen Menü zu gelangen.

3. Abenteuerspiele

Drücken Sie diese Taste, um in das Abenteuerspiele Menü zu gelangen.

4. Musikspaß

Drücken Sie diese Taste, um eines der lustigen Musikspiele zu spielen.

5. Nachrichten & Geschichten

Drücken Sie diese Taste, um in das Nachrichten & Geschichten Menü zu gelangen.

6. Maus und Eingabetaste

Bewegen Sie die Maus nach links, rechts, nach vorne oder hinten, um durch die Menüs zu blättern und die Spiele zu spielen. Drücken Sie auf die Maus, um eine Auswahl zu bestätigen oder ein Spiel zu steuern.



7. A-Z Tasten



Drücken Sie diese Tasten, um Buchstaben und ihre Laute zu lernen, Fragen zu beantworten oder lustige Geräusche abzuspielen.

8. Klaviertasten



Drücken Sie diese Tasten, um Musik zu machen.

9. Einstellungen

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke, die Helligkeit des Displays und die Hintergrundmusik einzustellen.

10. Wiederholen-Taste



Drücken Sie diese Taste, um sich eine Frage oder Erklärung erneut anzuhören.

11. USB-Anschluss

Stecken Sie ein USB-Kabel in den USB-Anschluss, um den Lern und Musik Laptop mit einem Computer zu verbinden. Wenn der Laptop verbunden ist, erscheint eine Anzeige auf dem Computerbildschirm. (USB-Kabel separat erhältlich)

SPIELBEGINN

1. Drücken Sie Ein-/ Aus-Taste, um den Laptop einzuschalten.
2. Sie sehen eine kurze Animation auf dem Display, dann wird das Spielenü angezeigt.
3. Benutzen Sie die Maus, um zu blättern.

SPIELE

SPIELEN & LERNEN

In dieser Kategorie gibt es drei Spiele:

Spiel 1: Bildwörterbuch

Bei diesem Spiel können Sie Buchstaben und Wörter lernen, indem Sie eine der 26 Buchstabentasten drücken. Sie hören dann den Namen den Buchstabens, seinen Laut und ein Wort mit dem passenden Anfangsbuchstaben. Registrieren Sie sich im Download Manager, um mehr Wörter herunterzuladen!



Spiel 2: Versteckte Buchstaben

In einer dunklen Höhle sind Buchstaben versteckt. Mithilfe einer Taschenlampe können Sie Teile des Buchstabens sehen. Schauen Sie genau hin und drücken Sie die richtige Buchstabentaste.



Spiel 3: Formen lernen

Benutzen Sie die Maus, um einen Spaziergang durch den Garten zu machen und Formen zu entdecken.



ABENTEUERSPIELE

In dieser Kategorie gibt es zwei Spiele:

Spiel 4: Bring den Bär nachhause

Helfen Sie dem schlauren Bärchen seinen Weg nachhause zu finden. Benutzen Sie die Maus, um ihn zu steuern und helfen Sie ihm die Äpfel einzusammeln. Je mehr Äpfel Sie einsammeln, desto schneller findet das Bärchen nachhause.



Spiel 5: Abenteuerspiel

Helfen Sie dem Bärchen die fehlenden Puzzleteile einzusammeln, um das Puzzle zu vervollständigen. Das schlaue Bärchen muss auf eine Abenteuerreise gehen, um die vier fehlenden Teile zu finden.



Bei diesem Abenteuer gibt es drei Missionen:

1. Buchstaben-Mission

Ein Schild mit dem Umriss eines Buchstabens blockiert den Weg. Drücken Sie die passende Buchstabentaste, um das Puzzleteil einzusammeln.

2. Geschenkbox-Mission

Auf dem Weg liegt eine Geschenkbox. Drücken Sie die Klaviertasten und spielen Sie Musik, um die Box zu öffnen und das fehlende Puzzleteil einzusammeln.

3. Holzstamm-Mission

Ein Holzstamm blockiert die Straße. Drücken Sie auf die Maus, um den kleinen Bären über den Baumstamm springen zu lassen und das Puzzleteil einzusammeln.

MUSIKSPASS

In dieser Kategorie gibt es drei Spiele:

Spiel 6: Sing mit!

Lustige Lieder anhören und dem schlaun Bärchen beim Tanzen zuschauen! Drücken Sie die Buchstabentasten, um lustige Geräusche hinzuzufügen. Registrieren Sie den Laptop im Download Manager, um mehr Lieder herunterzuladen.



Gesungene Lieder

1) ABC Song

A B C D E F G

H I J K L M N O P

Q R S T U V

W X Y und Z Das nächste Mal da singst du mit,
dann wird unser Lied der Hit!

2) Backe, backe Kuchen

Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen:
Wer will guten Kuchen backen,
der muss haben sieben Sachen:
Eier und Schmalz,
Butter und Salz,
Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gehl.

3) Mein Hut, der hat drei Ecken

Mein Hut, der hat drei Ecken,
Drei Ecken hat mein Hut.
Und hätt' er nicht drei Ecken,
So wär' er nicht mein Hut.

4) Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad

Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad, Motorrad,
Motorrad. Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad,
meine Oma ist 'ne ganz famose Frau!

5) Was müssen das für Bäume sein

Was müssen das für Bäume sein,
wo die großen Elefanten spazierendehn,
ohne sich zu stoßen.

Rechts sind Bäume,
links sind Bäume und dazwischen Zwischenräume,
wo die großen Elefanten spazierendehn,
ohne sich zu stoßen.

6) ABC, die Katze lief im Schnee

ABC, die Katze lief im Schnee!

Und als sie dann nach Hause kam,

da hatt' sie weiße Stiefel an,

o jemine, o jemine,

die Katze lief im Schnee!

O jemine, o jemine,

die Katze lief im Schnee!

7) Brüderchen, komm tanz mit mir

Brüderchen, komm tanz mit mir,

beide Hände reich ich dir,

einmal hin, einmal her,

rundherum, das ist nicht schwer.

8) Mein Name Lied

Das ist ein tolles Lied, nur für <Name>

Komm, wir buchstabieren deinen Namen.

<Buchstabe><Buchstabe><Buchstabe>

Das heißt <Name>

Drum Spiele und hab Spaß!

9) Schmetterling, du kleines Ding

Schmetterling, du kleines Ding,

such dir eine Tänzerin.

Hopsasa, hopsasa,

oh wie lustig tanzt man da.

Lustig, lustig wie der Wind,

wie ein kleines Jubelkind.

Lustig, lustig wie der Wind,

wie ein Jubelkind.

10) Wer hat die Kokosnuss geklaut?

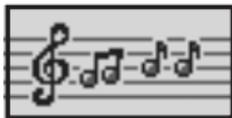
Die Affen rasen durch den Wald,
 der eine macht den andern kalt,
 die ganze Affenbande brüllt:

Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss,
 wer hat die Kokosnuss geklaut?

Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss,
 wer hat die Kokosnuss geklaut?

Spiel 7: Musikparty

Bei diesem Spiel können Sie eine Melodie auswählen. Wenn Sie eine Melodie ausgewählt haben, können Sie sie entweder nur anhören oder mit dem Klavier begleiten. Drücken Sie die Buchstabentasten, um lustige Geräusche hinzuzufügen.



Melodien

1) Bingo

There was a man who had a dog
 Bingo was his name, oh
 B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O
 And Bingo was his name, oh

2) Bruder Jakob

Bruder Jakob, Bruder Jakob,
 schläfst du noch, schläfst du noch?
 Hörst du nicht die Glocken, hörst du nicht die Glocken?
 Bim, bam, bom, bim, bam, bom.

3) Drei Chinesen mit dem Kontrabass

Drei Chinesen mit dem Kontrabass,
 stehn auf der Straße und erzähl'n sich was.
 Da kam die Polizei, ja, was ist denn das?
 Drei Chinesen mit dem Kontrabass.

4) Ein Männlein steht im Walde

Ein Männlein steht im Walde ganz still und stumm.
 Es hat von lauter Purpur ein Mäntlein um.
 Sagt, wer mag das Männlein sein,
 das da steht im Wald allein,
 mit dem purpurroten Mäntelein?

5) Ein Vogel wollte Hochzeit machen

Ein Vogel wollte Hochzeit machen
 In dem grünen Walde.
 |: Fi di ra la la :|
 Fi di ra la la la la
 Der Auerhahn, der Auerhahn
 Der war der würd'ge Herr Kapellan.
 Fidiralala
 Die Amsel war die Braute,
 Trug einen Kranz von Rauten.
 Fidiralala
 Die Drossel war der Bräutigam,
 Die Amsel war die Braute.
 Fidiralala

6) Es tanzt ein Bi Ba Butzemann

Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
 in unserm Kreis herum, fidebumm.
 Er rüttelt sich, er schüttelt sich,
 er wirft sein Säckchen hinter sich.
 Es tanzt ein Bi-Ba-Butzemann
 in unserm Kreis herum.

7) Grün grün grün

Grün, grün, grün sind alle meine Kleider,
 grün, grün, grün ist alles was ich hab.
 Darum lieb ich alles, was so grün ist,
 weil mein Schatz ein Jäger, Jäger ist.

8) Heut ist ein Fest bei den Fröschen

Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See,
Ball und Konzert und ein großes Diner!

Quak, quak, quak, quak.

9) Hänschen klein

Hänschen klein ging allein in die weite Welt hinein.

Stock und Hut steht im gut, ist ganz wohlgenut.

Doch die Mutter weinet sehr, hat ja nun kein Hänschen mehr.

„Wünsch‘ dir Glück“, sagt ihr Blick, „kehr‘ nur bald zurück“.

10) La Cucaracha**11) London Bridge**

London Bridge is falling down,

Falling down, falling down.

London Bridge is falling down,

My fair lady!

12) Lustig ist das Zigeunerleben

Lustig ist das Zigeunerleben, faria, fariaho.

Brauch'n dem Kaiser kein Zins zu geben, faria, fariaho.

Lustig ist es im grünen Wald, wo des Zigeuners Aufenthalt.

Faria, faria, faria, faria, faria, fariaho.

13) Oh du lieber Augustin

Oh, du lieber Augustin, Augustin, Augustin,

oh, du lieber Augustin, alles ist hin.

Rock ist weg, Stock ist weg,

Augustin liegt im Dreck,

oh, du lieber Augustin, alles ist hin.

14) Old McDonald

Old Mac Donald hat ne Farm, hihahaha.

Und auf der Farm da gibt's 'ne Kuh, hihahaha.

Mit 'nem Muh-Muh hier und 'nem Muh-Muh da,

hier ein Muh, da ein Muh, überall ein Muh-Muh!

.. 'n Schwein, mit 'nem Oink-oink

.. 'n Hund, mit 'nem Wuff-Wuff,

.. 'nen Hahn, mit 'nem Kikeriki und 'nem Kikeriku, Kikeri-kikeri-kukul!

15) Ringel Ringel Reihe

Ringel, Ringel, Reihe,
sind der Kinder dreie!
Sitzen unterm Hollerbusch,
rufen alle: Husch! Husch! Husch!

16) Spannenlanger Hansel

Spannenlanger Hansel, nudeldicke Dirn,
gehn wir in den Garten, schütteln wir die Birn'.
Schüttel ich die großen, schüttelst du die klein'.
Wenn das Säckchen voll ist, gehen wir wieder heim.

17) Das Glühwürmchen

Glühwürmchen glüh, flimmer,
flimmer Glühwürmchen glüh, schimmer, schimmer
leuchte uns den Weg zurück
und bring uns bitte Schutz und Glück.

18) Wer will Handwerker sehen

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.
Stein auf Stein, Stein auf Stein,
das Häuschen wird bald fertig sein.
Stein auf Stein, Stein auf Stein,
wird bald fertig sein.

19) Wir fahren übers weite Meer

Wir fahren übers weite Meer
Hullabaloobalay! Hullabaloobaloobalay!
Die Heimat sieht uns nimmermehr
Hullabaloobalay

20) Ri Ra Rutsch

Ri-ra-rutsch !
Wir fahren mit der Kutsch !
Wir fahren über Stock und Stein.
Da bricht das Pferdchen sich ein Bein !
Ri-ra-rutsch !
Es ist nichts mit der Kutsch !

Über den Download Manager können jeweils zehn Melodien ausgewählt und auf den Lern und Musik Laptop übertragen werden.

Spiel 8: Musikinstrumente

Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts , um verschiedene Musikinstrumente zu entdecken. Drücken Sie die Klaviertasten, um die Instrumente zu spielen.



NACHRICHTEN & GESCHICHTEN

In dieser Kategorie gibt es zwei Spiele:

Spiel 9: Vorlesezeit

Hier können Sie sich Geschichten anhören und lustige Animationen dazu ansehen.



Außerdem können Sie mit dem Download Manager weitere Geschichten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden herunterladen.

Wenn Sie den Namen Ihres Kindes heruntergeladen haben, werden die Geschichten mit dem Namen personalisiert.

Spiel 10: Elektronische Postkarten

Drücken Sie diese Taste, um eine Nachricht von Freunden oder der Familie zu erhalten. Eine kurze Animation und ein Lied werden passend zur Nachricht abgespielt.



VERBINDUNG MIT DEM INTERNET

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN

PC Hardware-Voraussetzungen:

Prozessor: Pentium® 4 oder höher

Arbeitsspeicher: 256 MB

Videoadapter: Grafikkarte mit 1024 x 768 Pixel Auflösung und 16 oder 32 bit Farbtiefe

Bildauflösung: 1024 x 768 Pixel

USB 1.1. oder höher

300 MB freier Festplatten-Speicher

Soundkarte und Lautsprecher kompatibel zu Windows® Betriebssystemen

PC Software-Voraussetzungen:

Betriebssystem: Microsoft® Windows® XP, Windows Vista®, Windows® 7 oder Windows® 8

Internet Explorer® Version 6 oder höher

Adobe® Flash® Player 10 (die neuste Version des Flash® Player erhalten Sie auf www.adobe.de)

Macintosh Hardware-Voraussetzungen:

Prozessor: Macintosh Computer mit Intel

Arbeitsspeicher: 256 MB (512 MB empfohlen)

300 MB freier Festplatten-Speicher

USB-Port wird benötigt

Macintosh Software-Voraussetzungen:

Betriebssystem: Mac OS X Version 10.6, 10.7, 10.8 oder 10.9

Adobe® Flash® Player 10 (die neuste Version des Flash® Player erhalten Sie auf www.adobe.de)

Hinweise:

- **Funktionsfähiger Internetzugang für PC und Macintosh Computer erforderlich**
- **USB-Hubs werden nicht unterstützt**

Microsoft® und Windows® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Adobe®, das Adobe-Logo und Flash® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Intel® und Pentium® sind entweder registrierte Warenzeichen oder Warenzeichen von Intel oder seinen Tochterfirmen in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Mac, Mac OS, Safari sind registrierte Warenzeichen der Apple Inc. In den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen sind im Besitz der jeweiligen Eigentümer.

SOFTWARE INSTALLIEREN

Installieren Sie die Download Manager Software auf Ihrem Computer, bevor Sie den Lern und Musik Laptop mit dem Computer verbinden. Hier können Sie die Software herunterladen: <https://www.vtech.de/support/download-manager>

Verbinden Sie den Lern und Musik Laptop mit einem USB-Kabel mit dem Computer, wenn Sie die Software installiert haben. Der USB-Anschluss befindet sich auf der linken Seite des Lern und Musik Laptops.

Hinweis:

1. Wenn die Stromzufuhr während des Datentransfers unterbrochen wird, können die Daten auf dem Lern und Musik Laptop verloren gehen. Stellen Sie sicher, dass die Batterien nicht schwach sind, bevor Sie eine Verbindung herstellen.
2. Entfernen Sie das USB-Kabel während des Datentransfers nicht, dies könnte zu Beeinträchtigungen führen.
3. Wenn Sie Probleme beim Herunterladen von Inhalten haben, können Sie den Lern und Musik Laptop zurücksetzen, indem Sie die Ein-/Aus-Taste drücken während Sie die "F" und "R" Taste gedrückt halten.

Hinweis: Beim Zurücksetzen werden alle Ihre Downloads gelöscht und Sie müssen sich erneut im Download Manager registrieren.

Wenn der Lern und Musik Laptop korrekt verbunden ist, sehen Sie dieses Bild auf dem Display. Sie werden dann direkt auf die Download Manager Seite weitergeleitet.



PFLEGEHINWEISE

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

PROBLEMLÖSUNG

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

1. Schalten Sie das Lernspielzeug für einige Sekunden aus und dann wieder ein.
2. Vergewissern Sie sich, dass die Batterien richtig eingelegt sind.
3. Entfernen Sie eventuell die Batterien, warten Sie mehrere Minuten und legen Sie sie erneut ein.
4. Legen Sie gegebenenfalls neue Batterien ein.

Wenn das Lernspielzeug danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

www.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**

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.



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
- Garantiumfang: 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.)

