



Bedienungsanleitung

Superlernuhr Catboy/Euette/Gecko



©2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited

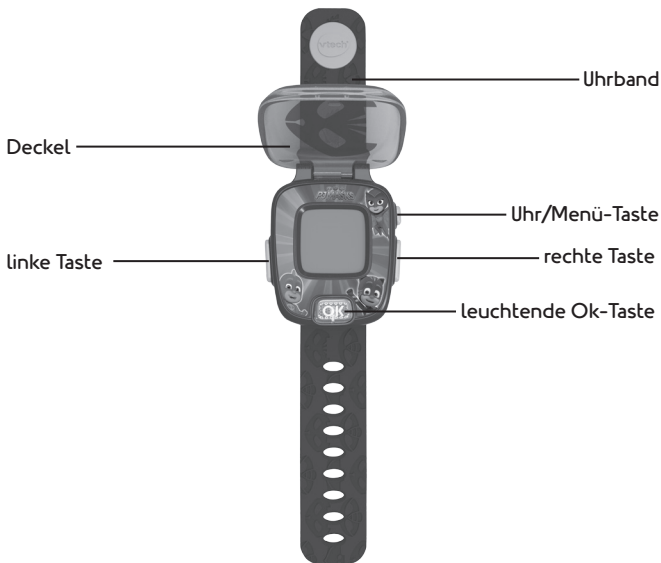
91-003447-002

EINLEITUNG

Mit der **Superlernuhr** kann Ihr Kind Catboy, Eulette und Gecko auf spannenden Abenteuern begleiten! Die Uhr beinhaltet eine Weckerfunktion, Timer und Stoppuhr sowie vier vorinstallierte Spiele, die Ihrem Kind Zahlen und Formen auf tempogeladene Art und Weise näherbringen. PJ Masks, jetzt nichts wie los!

EIGENSCHAFTEN

Produktgestaltung und Tasten



LIEFERUMFANG

- 1 Superlernuhr Catboy/Eulette/Gecko
- 1 Bedienungsanleitung
- 1 CR2450-Knopfzelle (bereits in der Uhr)

Achtung:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, 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!

PRODUKTINFORMATIONEN

BATTERIE	1 CR2450-Knopfzelle
ZEITFORMAT	12h oder 24h
BILDSCHIRM	Digital
OPTIMALE BETRIEBS- UND AUFLADETEMPERATUR	0°C - 40°C

Sicherheitshinweise:

- Nicht unter fließendes Wasser halten.
- Nicht unter Wasser tauchen und nicht beim Duschen, Baden oder Schwimmen tragen.
- Halten Sie den Deckel der Uhr fest geschlossen, während diese nicht in Gebrauch ist, um das Eindringen von Wasser oder Schmutz zu vermeiden.

TRAGEN DER UHR:

Personen mit sehr empfindlicher Haut könnten Irritationen oder Reizungen feststellen, nachdem die **Superlernuhr** über einen längeren Zeitraum getragen wurde. Wie bei allen Gegenständen, die für längere Zeit in Kontakt mit der Haut sind, kann die Haut gereizt werden, wenn sich Feuchtigkeit, Schweiß, Seife, oder andere Reizstoffe unter dem Uhrband sammeln und somit in dauerhaftem Kontakt mit der Haut stehen. Um dies zu vermeiden, empfehlen wir, dass Ihr Kind die Uhr vor dem Schlafengehen und immer dann abnimmt, wenn diese sich beim Tragen unangenehm anfühlt. Halten Sie zudem das Uhrband sauber und trocken.

Darüber hinaus können auch Hautreizungen entstehen, wenn das Uhrband zu eng getragen wird. Achten Sie darauf, dass die Uhr gut sitzt – sie sollte weder herunterrutschen noch zu eng getragen werden. Wenn Sie eine Rötung, Schwellung oder andere Reizungen auf der Haut feststellen, empfiehlt es sich, einen Arzt aufzusuchen, bevor die Uhr wieder getragen wird.

Deckel

Öffnen Sie den Deckel der Uhr, um den Bildschirm zu sehen. Tippen Sie leicht auf den geschlossenen Deckel, um die Melodie der PJ Masks zu hören und verschiedene Lichteffekte zu sehen.

Linke und rechte Taste

Mit der linken und rechten Taste können Sie eine Aktivität auswählen oder die Einstellungen in den Modi „Zeiteinstellungen“ oder „Wecker“ verändern.

Leuchtende Ok-Taste

Drücken Sie diese Taste, um eine Auswahl zu bestätigen und zur jeweils nächsten Option in unterschiedlichen Aktivitäten zu gelangen.

Uhr/Menü-Taste

Drücken Sie diese Taste, um zur Uhranzeige zurückzukehren.

ERSTE SCHRITTE

Achtung:

Dieses Produkt enthält eine Knopfzelle. Eine Knopfzelle kann zu schweren inneren Verletzungen führen, wenn sie verschluckt wird.

Achtung:

Entsorgen Sie leere Batterien sofort und halten Sie diese von Kindern fern. Suchen Sie sofort einen Arzt auf, wenn Sie den Verdacht haben, dass ihr Kind eine Batterie verschluckt hat.

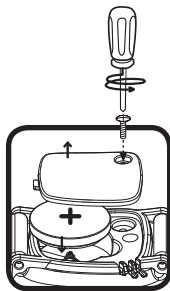
Stromversorgung

Die **Superlernuhr** benötigt eine CR2450-Knopfzelle. Die Batterie, die sich bereits im Batteriefach der Uhr befindet, dient lediglich zu Demozwecken.

Einsetzen der Batterie

Hinweis: Ersetzen Sie die Demobatterie durch eine neue Batterie.

1. Das Batteriefach befindet sich an der Unterseite des Geräts. Öffnen Sie es mit einem Schraubendreher.
2. Setzen Sie eine CR2450-Knopfzelle ein, wie auf dem Bild dargestellt.
3. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest an.



Batteriehinweise

- Verwenden Sie für dieses Spielzeug lediglich CR2450-Knopfzellen. Eine wiederaufladbare LIR2450-Knopfzelle ist für die **Superlernuhr** nicht geeignet.
- Die Knopfzelle sollte sich stets außerhalb der Reichweite von Kindern befinden; es besteht Erstickungsgefahr. Sollte Ihr Kind eine Knopfzelle verschluckt haben, suchen Sie sofort einen Arzt auf.

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Verwenden Sie keine beschädigten Knopfzellen.
- 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, z.B. die in dem Produkt enthaltene Knopfzelle.
- Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Gerät, bevor Sie diese aufladen (Batterie in der **Superlernuhr** ist nicht wiederaufladbar).
- Wiederaufladbare Batterien dürfen nur von Erwachsenen geladen werden (Batterie in der **Superlernuhr** ist nicht wiederaufladbar).

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!

ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie die **Superlernuhr** zum ersten Mal benutzen, heben Sie den Deckel an und halten Sie die linke und rechte Taste sowie die Ok-Taste für fünf Sekunden gedrückt. Auf diese Weise gelangen Sie vom Demomodus in den normalen Spielmodus. Wenn Sie den Demomodus verlassen, hören Sie drei kurze Geräusche. Drücken Sie dann eine beliebige Taste, um die Uhr zu aktivieren und die Zeit einzustellen.

Drücken Sie die linke und rechte Taste, um auszuwählen und drücken Sie die Ok-Taste, um zu bestätigen und zur nächsten Einstellungsoption zu gelangen. Wenn der Einstellungsvorgang abgeschlossen ist, sehen Sie ein Häkchen.

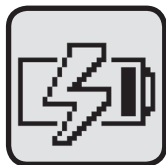
Hinweis:

- Wenn der Batteriestand niedrig ist, können die meisten Funktionen der Uhr – abgesehen von der Uhranzeige – evtl. nicht mehr genutzt werden. Wir empfehlen, in diesem Fall die Batterie so schnell wie möglich auszutauschen.
- Wenn der Batteriezustand so niedrig ist, dass die Uhrzeit nicht mehr angezeigt werden kann, müssen Sie Datum und Uhrzeit erneut einstellen, nachdem Sie die Batterie ersetzt haben.

Abschaltautomatik

Um die Batterie zu schonen, schaltet sich die **Superlernuhr** nach 30 Sekunden automatisch ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Sie können das Gerät wieder einschalten, indem Sie den Deckel öffnen und eine beliebige Taste drücken.

Zudem schaltet sich die Uhr automatisch ab, wenn die Batterie sehr schwach ist. Setzen Sie eine neue Batterie ein, wenn Sie das Symbol für schwache Batterien (s. rechts) sehen.



AKTIVITÄTEN

Uhranzeige

Wenn Sie die Uhr/Menü-Taste drücken, sehen Sie die Uhrzeit. Drücken Sie die linke/rechte Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen, wo Sie weitere Aktivitäten auswählen können.

Hauptmenü

Drücken sie die linke oder rechte Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Hier können Sie aus fünf Aktivitäten auswählen.

1. Wecker 	2. Stoppuhr 	3. Timer 
4. Spiele 	5. Einstellungen 	

- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um durch die Menüoptionen zu blättern.
- Drücken Sie die Ok-Taste, um zu der jeweiligen Aktivität zu gelangen.

1. Wecker

Sie können aus drei verschiedenen Wecktönen auswählen.

- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um die Weckzeit bzw. den Weckton auszuwählen.
- Drücken Sie die Ok-Taste, um zu bestätigen und zum nächsten Einstellungspunkt zu gelangen.



2. Stoppuhr

Hier können Sie die Stoppuhr einstellen.

- Drücken Sie die Ok-Taste, um die Stoppuhr zu starten. Drücken Sie die Ok-Taste erneut, um zu stoppen.
- Nachdem Sie die Stoppuhr beendet haben, können Sie die Stoppuhr mit Hilfe der linken und rechten Taste zurücksetzen.



3. Timer

Hier können Sie den Timer einstellen.

- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um die Dauer des Countdowns einzustellen.
- Drücken Sie die Ok-Taste, um die Dauer des Countdowns zu bestätigen. Der Countdown beginnt, sobald Sie die Ok-Taste drücken.
- Drücken Sie während des Countdowns die Ok-Taste, um den Timer zu stoppen oder fortzusetzen und drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste, um den Timer zurückzusetzen.

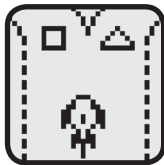


4. Spiele

Drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste, um durch die verschiedenen Spiele zu blättern.

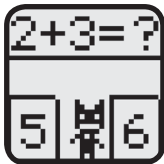
4.1. Mission Geckomobil

Mit seinem Geckomobil ist Gecko auf der Suche nach Romeos mobilem Labor. Finden Sie Romeo, indem Sie den Weg mit dem passenden Symbol wählen.



4.2. Mathe-Verfolgungsjagd

Luna Girl hat sich vor Eulette in einem Gebäude versteckt. Sie sehen eine einfache Matheaufgabe sowie zwei mögliche Antworten. Wählen Sie die richtige Antwort bzw. die richtige Tür aus, um Luna Girl zu finden. Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um auszuwählen.



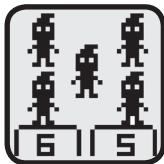
4.3. Fliegende Scheiben

Catboy trainiert seine Geschicklichkeit mit Hilfe von fliegenden Scheiben. Ihre Aufgabe ist, entweder die Scheibe mit der höchsten oder der niedrigsten Zahl zu treffen. Drücken Sie die Ok-Taste, um die fliegenden Scheiben abzuschießen.



4.4. Ninjalino-Zahlen

Die PJ Masks möchten Nacht-Ninja dingfest machen. Zählen Sie die Ninjalinos, die sich im Park versteckt haben. Drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste, um die richtige Antwort auszuwählen.



5. Einstellungen

Drücken Sie im Menüpunkt „Einstellungen“ die linke oder rechte Pfeiltaste, um durch verschiedene Optionen zu blättern.

5.1. Uhranzeige

- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um aus neun verschiedenen Ziffernblättern auszuwählen.
- Drücken Sie die Ok-Taste, um zu bestätigen.



5.2. Kuckucksuhr

- Wenn die Kuckucksuhr aktiviert ist, ertönt die Uhr zwischen 7 und 19 Uhr zu jeder vollen Stunde. Sollte zur jeweils vollen Stunde gerade ein Spiel aktiviert sein, ertönt die Kuckucksuhr nicht.
- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um die Kuckucksuhr ein- oder auszuschalten.
- Drücken Sie die Ok-Taste, um zu bestätigen.



5.3. Zeiteinstellungen

- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um die Zeiteinstellungen zu verändern. (Die AM/PM-Option ist nur im 12-Stundenformat anwendbar.)
- Drücken Sie die Ok-Taste, um zu bestätigen.



PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie die Uhr mit einem leicht feuchten Tuch. Verwenden Sie keine Lösungs- oder Scheuermittel.

2. Lassen Sie die Uhr nicht in direktem Sonnenlicht oder in der Nähe einer Hitzequelle liegen.
3. Entfernen Sie die Batterie, wenn die Uhr für längere Zeit nicht in Gebrauch ist.
4. Lassen Sie die Uhr nicht fallen. Versuchen Sie nicht, die Uhr auseinanderzubauen.
5. Halten Sie die Uhr stets fern von Wasser.

PROBLEMLÖSUNG

Funktioniert Ihre **Superlernuhr** 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 Batterie richtig eingelegt ist.
3. Entfernen Sie eventuell die Batterie und legen Sie sie erneut ein.
4. Legen Sie gegebenenfalls eine neue Batterie ein.

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

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.

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.

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



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

vtech.de



VTech und das VTech-Logo TM & © 2018 VTech Holdings Limited. Alle Rechte vorbehalten.

In China gedruckt.

©2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited

91-003447-002 ☎