



Bedienungsanleitung

Lerntablet für Pyjamahelden



©2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited
91-003448-003

Einleitung

Begeben Sie sich mit Catboy, Eulette und Gecko auf spannende Abenteuer! Das Lerntablet für Pyjamahelden beinhaltet sechs aufregende Spiele zu den Themen Buchstaben, Laute, Reimwörter und Problemlösen. Mit lustigen Animationen, coolen Geräuscheffekten und den Originalstimmen der PJ Masks ist viel Lernspaß garantiert.



Lieferumfang

- Ein Lerntablet für Pyjamahelden
- Eine Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

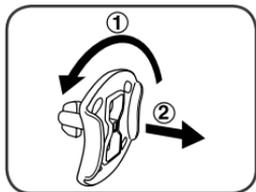
ACHTUNG:

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!

Entfernen der Transportsicherung:

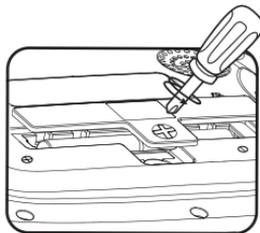


- ① Drehen Sie die Transportsicherung gegen den Uhrzeigersinn.
- ② Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

Erste Schritte

Einsetzen der Batterien

1. Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Geräts. Öffnen Sie es mit einem Schraubendreher.
3. Setzen Sie 2 AA-Batterien ein, wie auf dem Bild dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung. (Neue Alkaline-Batterien werden für eine optimale Leistung empfohlen.)
4. Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest 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.

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!

Aktivitäten

1. Ein/Aus-Taste

Um das Tablet einzuschalten, drücken Sie die **Ein/Aus-Taste**. Drücken Sie die **Ein/Aus-Taste** erneut, um das Tablet wieder auszuschalten.

2. 6 Aktivitätentasten

Drücken Sie eine dieser Tasten, um eine Aktivität auszuwählen.



3. Buchstabentasten

Drücken Sie die Buchstabentasten, um die Namen der Buchstaben zu hören und buchstabenbezogene Fragen zu beantworten.



4. Pfeiltasten



Drücken Sie die Pfeiltasten, um auf dem Bildschirm zu navigieren oder um eine Auswahl zu treffen.

5. OK-Taste



Drücken Sie diese Taste, um eine Auswahl zu bestätigen.

6. Drei Figurentasten

Drücken Sie die drei Figurentasten (Catboy, Eulette, Gecko) auf dem Tablet, um eine kurze Animation zu sehen oder charakteristische Sätze der jeweiligen Figur zu hören.



7. Einstellungen



Drücken Sie diese Taste, um den Helligkeitskontrast und die Lautstärke zu verändern: Drücken Sie die linke Pfeiltaste, um Lautstärke und Helligkeit zu verringern und die rechte Pfeiltaste, um Lautstärke und Helligkeit zu erhöhen. Drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen.

8. Musik ein/aus



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

9. Abschaltautomatik

Um die Batterien zu schonen, schaltet sich das **Lerntablet für Pyjamahelden** nach einer Weile der Inaktivität automatisch ab. Sie können das Gerät wieder einschalten, indem Sie die Ein/Aus-Taste betätigen. Zudem schaltet sich das Gerät ab, wenn sich die Batterien dem Ende ihrer Lebensdauer nähern.

Spielstart

- Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um das Tablet einzuschalten. Sie sehen eine kurze Animation und werden aufgefordert, eine Aktivität auszuwählen.
- Drücken Sie eine Aktivitätentaste, um zu spielen. Zudem können Sie eine der Figurentasten drücken, um eine Animation zu sehen oder charakteristische Sätze zu hören.

Aktivitäten

1. Buchstabenspaß

Zusammen den Holomonitor entdecken! Drücken Sie eine beliebige Buchstabentaste, um verschiedene Buchstaben, Laute und Wörter kennenzulernen. Drücken Sie eine der drei Figurentasten, um eine Animation zu sehen und charakteristische Sätze zu hören.



2. Passende Laute

Oh nein, der Holomonitor funktioniert nicht mehr richtig! Helfen Sie Eulette, den Holomonitor zu reparieren, indem Sie die passenden Laute zu den Buchstaben finden. Dieses Spiel beinhaltet drei Schwierigkeitsstufen. Drücken Sie die drei Figurentasten, um Sätze zu den jeweiligen Buchstabenlauten zu hören.



3. Buchstabeneier

Romeo wirft mit faulen Eiern um sich. Helfen Sie den PJ Masks dabei, die Stadt vor den faulen Eiern zu verteidigen. Geben Sie die Buchstaben ein, um die Eier zu zerstören, bevor sie die PJ Masks treffen. Dieses Spiel beinhaltet drei verschiedene Schwierigkeitsstufen. Drücken Sie eine der drei Figurentasten, um zu dieser Figur zu wechseln.





4. Ein feiner Reim!

Nacht-Ninja hat Meister Fangs Schwert im Park versteckt. Helfen Sie Catboy, das Schwert zu finden. Im unteren Teil des Bildschirms erscheint ein Wort. Wählen Sie das passende Reimwort, indem Sie die linke oder rechte Pfeiltaste drücken.

Drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen. Dieses Spiel beinhaltet drei verschiedene Schwierigkeitsstufen.

Drücken Sie eine der drei Figurentasten, um einen Reim auf dem Bildschirm zu sehen.



5. Supergeckotarnung

Gecko versteckt sich vor Nacht-Ninja. Helfen Sie Gecko, die passende Supergeckotarnung zu finden. Drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste, um das passende Muster auszuwählen und drücken Sie die OK-Taste, um zu bestätigen.

Dieses Spiel beinhaltet drei Schwierigkeitsstufen. Drücken Sie die drei Figurentasten, um passende Sätze zu hören.



6. Irrgarten der Symbole

Catboy möchte seine Freunde Eulette und Gecko retten, die von Romeo entführt wurden.

Sie sehen Türen mit unterschiedlichen Symbolen. Die Türen mit identischen Symbolen sind miteinander verbunden.

Drücken Sie die linke oder rechte Pfeiltaste, um Catboy zu bewegen. Drücken Sie die OK-Taste, um eine Tür zu öffnen. Wenn Catboy eine Tür mit einem Kreis betritt, kommt er zu einer Tür heraus, auf der ebenfalls ein Kreis zu sehen ist. Bewegen Sie Catboy so lange, bis er Eulette und Gecko aus dem Käfig befreit hat.





Dieses Spiel beinhaltet drei Schwierigkeitsstufen. Drücken Sie eine der drei Figurentasten, um passende Sätze zu hören und Animationen zu sehen.

Pflegehinweise

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie das Spielzeug 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. Bitte öffnen Sie das Lernspielzeug nicht.
5. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

Problemlösung



Funktioniert Ihr **Lerntablet für Pyjamahelden** 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 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 Produkt gekauft haben.



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)



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.

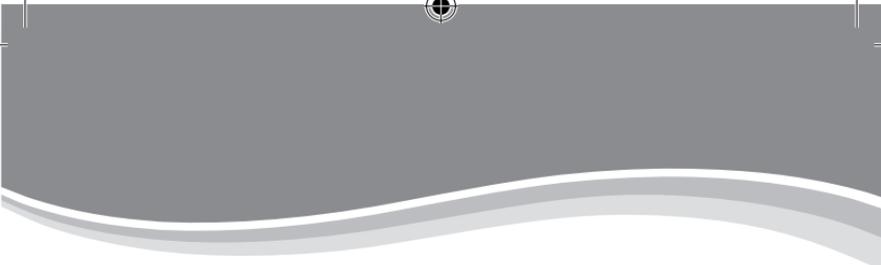
Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantiefumfang: 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 and the VTech logo TM & © 2018 VTech Holdings Limited. All rights reserved.
Printed in China.

© 2018 Frog Box/Entertainment One UK Limited

91-003448-003