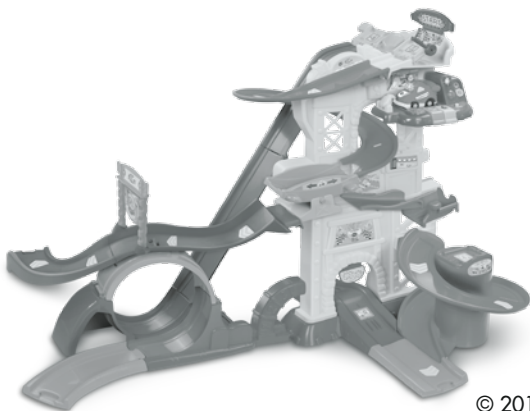


Tut Tut Baby Flitzer[®]

Freizeitpark



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 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!

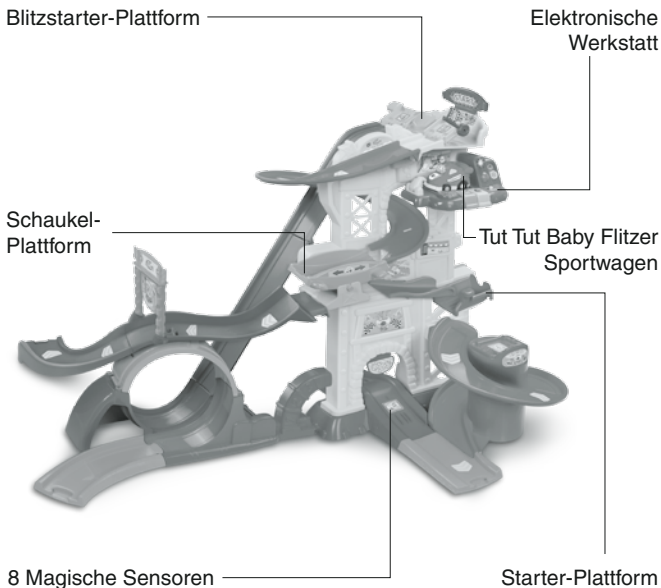
Das kindgerechte Design und die einfache Handhabung erlauben auch den kleinen Händen einen erfolgreichen und sicheren Umgang.

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

EINFÜHRUNG

Mit dem **Tut Tut Baby Flitzer Freizeitpark** zahlreiche Abenteuer erleben! Es warten steile Abfahrten, Loopings und Hindernisse auf die Flitzer. Und brauchen sie eine Pause, können sie sich in der elektronischen Werkstatt wieder auf Vordermann bringen lassen. Dabei werden Sprachentwicklung und motorische Fähigkeiten geschult. 3-2-1, los geht's!



INHALT DER PACKUNG



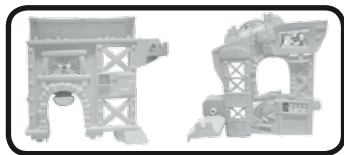
Ein Tut Tut Baby
Flitzer Sportwagen



Eine **elektronische
Werkstatt** mit
magischem Sensor



Eine Turm-Basis
mit magischem
Sensor



Zwei Turm-Teile



Eine Blitzstarter-Plattform
mit magischem Sensor



Zwei C-förmige
Straßenteile



Zwei spiralförmige
Straßenteile mit
magischem Sensor



Eine Looping-Basis
mit magischem
Sensor



Zwei lange gerade
Straßenteile



Zwei Rampenteile



Ein halbrundes
Looping-Straßenteil



- Eine Basis-Unterstützung
- Eine Schaukel-Plattform
- Eine Starter-Plattform
- Eine Mini-Rampe
- Eine kurze Kurve
- Ein gerades Straßenteil



- Eine kleine Stütze
- Eine Flagge
- Ein Start-Zeichen
- Ein Tor
- Ein Flipboard
- 10 Schrauben



- Veir Aufkleberkarten
- Eine 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 auf, da sie wichtige Informationen enthält.

ACHTUNG:

Aufbau nur durch Erwachsene. Enthält kleine Schrauben. Zur Sicherheit Ihres Kindes sollte es erst nach dem vollständigen Aufbau damit spielen.

ENERGIEVERSORGUNG**ENERGIEVERSORGUNG - Sportwagen**

Der **Tut Tut Baby Flitzer Sportwagen** wird mit 2 x 1.5V Micro-Batterien (AAA/LR03) betrieben.

Hinweis:

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

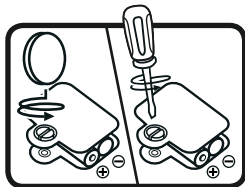
Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

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!

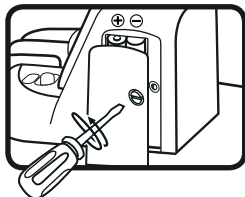
1. Vergewissern Sie sich, dass das Lernspielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der Unterseite des Spielzeugs. Sie können es mit einer Münze oder einem Schraubendreher öffnen.



3. Setzen Sie 2 x 1.5V Micro-Batterien (AAA/LR03) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
4. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe einer Münze oder eines Schraubendrehers.

ENERGIEVERSORGUNG - Elektronische Werkstatt

1. Vergewissern Sie sich, dass das Lernspielzeug ausgeschaltet ist.
2. Das Batteriefach befindet sich auf der rechten Seite der elektronischen Werkstatt. Sie können es mit einem Schraubendreher öffnen.



3. Setzen Sie 2 x 1.5V Micro-Batterien (AAA/LR03) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefaches dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
4. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe eines Schraubendrehers.

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.



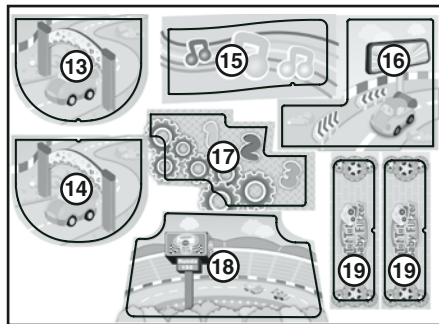
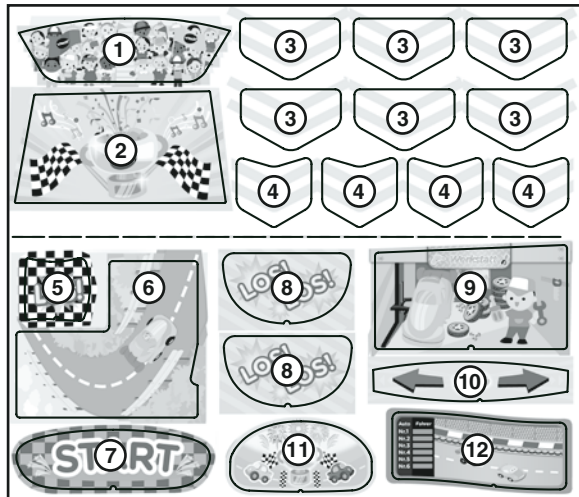
Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der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

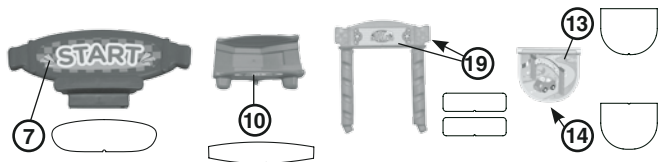
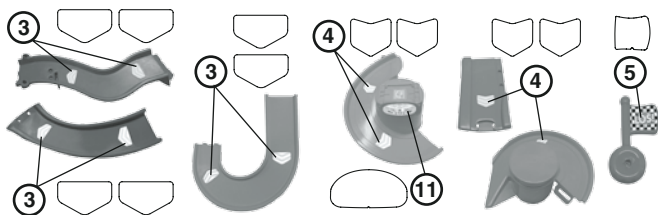
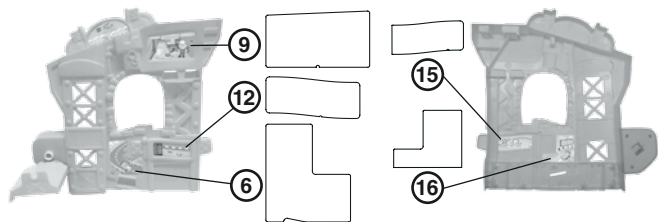
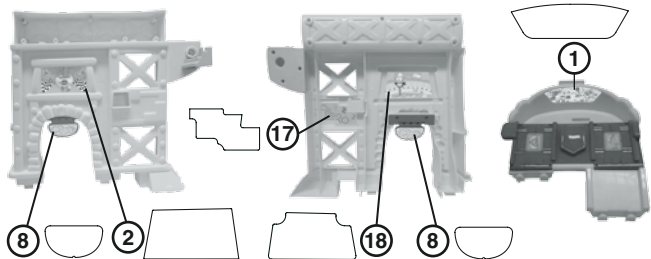
Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten werden. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.



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!

Bitte bekleben Sie die einzelnen Teile des Spielsets mit den Stickern, wie unten dargestellt:



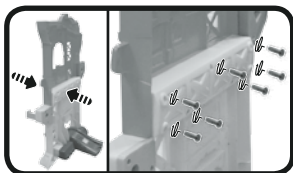
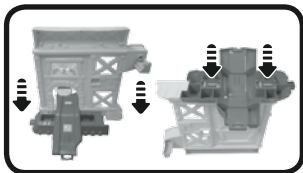


AUFBAUANLEITUNG

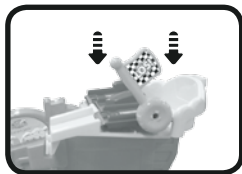
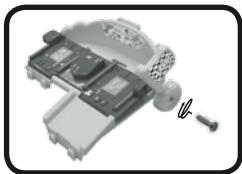
Zur Sicherheit Ihres Kindes sollte der Aufbau nur durch Erwachsene erfolgen. Sie benötigen einen Kreuzschlitz-Schraubendreher für den Aufbau (nicht inklusive).

1. Aufbau - Turm

1. Setzen Sie das große Turm-Teil mit dem Torbogen auf die Turm-Basis. Drehen Sie die beiden Teile um und drücken Sie die Basis fest in den Turm, bis Sie ein Klickgeräusch hören. Setzen Sie das zweite große Turm-Teil in die dafür vorgesehenen Steckplätze auf dem ersten Turm-Teil. Benutzen Sie einen Schraubendreher, um die sieben Schrauben in die Löcher auf der Rückseite des unteren Turm-Teils zu drehen.

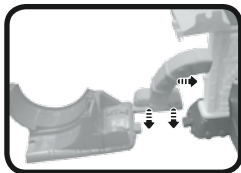


2. Bringen Sie die Flagge mit einer Schraube an der Blitzstarter-Plattform an. Setzen Sie die Blitzstarter-Plattform in die Aussparungen auf dem vollständig zusammengebauten Turm. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn die Plattform richtig eingesetzt wurde.

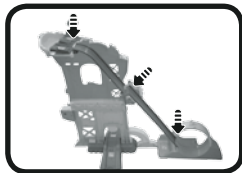
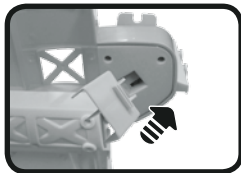


2. Aufbau - Looping

1. Bringen Sie die Looping-Basis an der linken Seite des Turmes an. Verwenden Sie die Basis-Unterstützung, um den Turm mit der Looping-Basis zu verbinden. Setzen Sie dann das halbrunde Looping-Teil auf die Looping-Basis, wie unten dargestellt. Sie hören ein Klickgeräusch, wenn das Looping-Teil richtig eingesetzt wurde.

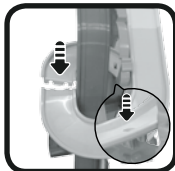
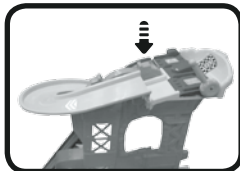


2. Setzen Sie die kleine Stütze in die Aussparung auf der Rückseite des Turmes, wie unten dargestellt. Verbinden Sie dann die beiden langen Straßenteile miteinander. Bringen Sie das gebogene Ende an der linken Seite des Blitzstarters an und stecken Sie das andere Ende in die Aussparung an der Looping-Basis. Sie hören Klickgeräusche, wenn diese richtig eingesetzt wurden. Das vollständig zusammengebaute lange Straßenteil sollte ebenfalls mit der kleinen Stütze in der Mitte verbunden werden.

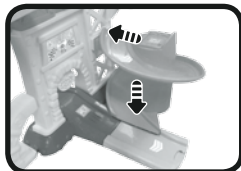


3. Aufbau - Spirale

1. Schieben Sie das längere C-förmige Straßenteil in die Aussparungen auf der rechten Seite des Blitzstarters, bis dieses einrastet. Legen Sie das kürzere C-förmige Straßenteil durch den Bogen am oberen Turm-Teil und verbinden Sie es mit dem längeren C-förmigen Straßenteil. Verbinden Sie danach die Aussparung am Torbogen mit der Aussparung an der Unterseite des kürzeren C-förmigen Straßenteils.

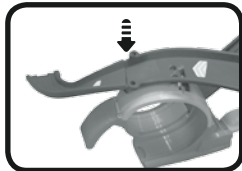
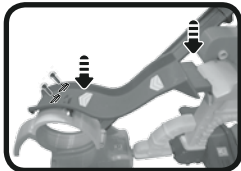


2. Schieben Sie das kurze gerade Straßenteil in die Aussparung an der Vorderseite des Unterteils des Turmes. Verbinden Sie die beiden spiralförmigen Teile, indem Sie diese ineinanderstecken und darauf achten, dass sich der magische Sensor am oberen Teil befindet. Schieben Sie die zusammengesetzte Spirale dann in die Aussparungen am unteren Torbogen und in das gerade Straßenteil, bis Sie ein Klickgeräusch hören.



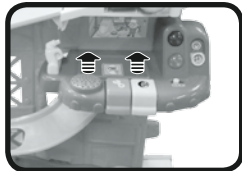
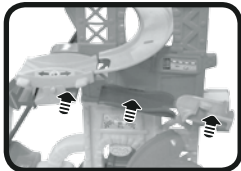
4. Aufbau - Rampe

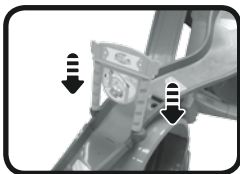
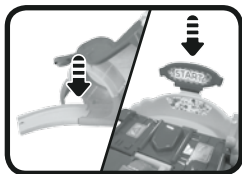
Schieben Sie das lange Rampenteil mit den zwei runden Löchern in die Aussparung auf der linken Seite des oberen Turms wie unten dargestellt. Verbinden Sie das Loch am unteren Teil des Rampenteils mit dem oberen Teil des Loopings und benutzen Sie einen Schraubendreher, um beide Teile mit zwei Schrauben zu verbinden. Danach verbinden Sie das andere lange Rampenteil mit dem Ende der Rampe.



5. Fertigstellung

Schieben Sie die Schaukel-Plattform, die Starter-Plattform und die elektronische Werkstatt in die jeweiligen Aussparungen am Turm, bis Sie entsprechende Klickgeräusche hören. Schieben Sie das Start-Zeichen in die Aussparung an der oberen Seite des Blitzstarters und verbinden Sie das letzte kurze Kurventeil mit dem Ende der Looping-Basis. Zuletzt bringen Sie das Flipboard am Torbogen an und stecken den Torbogen in die Aussparungen des langen Kurventeils.



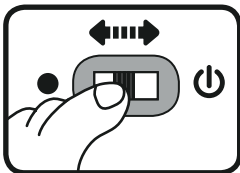


Sobald die vorherigen Schritte ausgeführt wurden, kann der **Tut Tut Baby Flitzer Freizeitpark** in Benutzung genommen werden. Für eine optimale Funktion sollte der Freizeitpark auf einer glatten und festen Oberfläche stehen.

SPIELBEGINN - Sportwagen

1. Ein-/Aus-Schalter

Schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter** auf **Ein** (⏻), um den Flitzer einzuschalten. Schieben Sie den Schalter auf **Aus** (●), um ihn wieder auszuschalten.



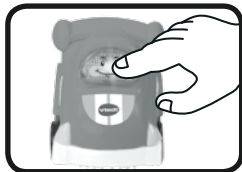
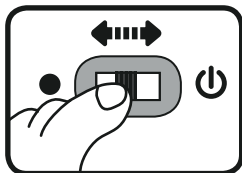
2. Abschaltautomatik

Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich der **Tut Tut Baby Flitzer Sportwagen** automatisch nach 60 Sekunden ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Der Flitzer wird durch Drücken der blinkenden Gesichtstaste oder kurzes Anschieben wieder eingeschaltet.

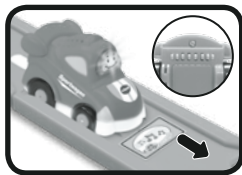
Hinweis: Der Tut Tut Baby Flitzer Sportwagen befindet sich vor dem ersten Gebrauch im Testmodus. Nachdem Sie die Verpackung entfernt haben, schalten Sie ihn bitte aus und wieder ein. Danach befindet er sich im normalen Spielmodus.

LERNSPIELE - Sportwagen

1. Um den **Sportwagen** einzuschalten, schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter** auf **Ein**. Sie hören einen Begrüßungssatz, ein gesungenes Lied und Fahrzeuggeräusche. Das Licht blinkt passend dazu.
2. Drücken Sie die blinkende Gesichtstaste, um Fahrzeuggeräusche, Lieder und gesprochene Sätze zu hören. Das Licht blinkt passend dazu.
3. Schieben Sie den Flitzer, um lustige Geräusche und Melodien zu hören. Schieben Sie das Fahrzeug während eine Melodie gespielt wird, um lustige Geräusche hinzuzufügen. Das Licht blinkt passend dazu.



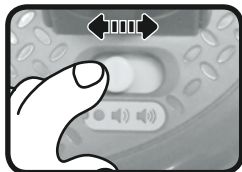
4. Zusätzlichen Spielspaß bietet der **Sportwagen** zusammen mit dem **Tut Tut Baby Flitzer Freizeitpark** und anderen Produkten aus der Tut Tut Baby Flitzer Welt (separat erhältlich). Fahren Sie mit dem Sportwagen über einen magischen Sensor, blinkt das Licht und Sie hören einen Begrüßungssatz, lustige Geräusche, Melodien und Lieder zum Mitsingen.



SPIELBEGINN - Elektronische Werkstatt

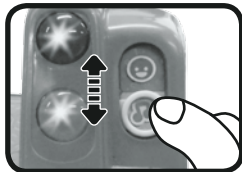
1. Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler

Schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler** auf **leise** () oder **laut** (), um die Werkstatt einzuschalten. Schieben Sie den Schalter auf **Aus** (), um die Werkstatt wieder auszuschalten.



2. Modus-Schalter

Die **elektronische Werkstatt** hat zwei Spielmodi: Spiel-Modus und Musik-Modus. Schieben Sie den Modus-Schalter in den gewünschten Modus.

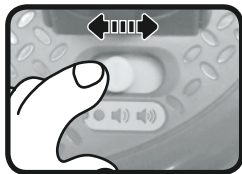


3. Abschaltautomatik

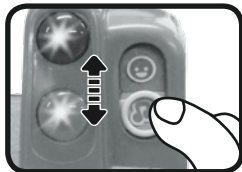
Um die Lebensdauer Ihrer Batterien zu verlängern, schaltet sich die **elektronische Werkstatt** automatisch nach 30 Sekunden ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Das Lernspielzeug wird durch Drücken einer beliebigen Taste wieder eingeschaltet.

LERNSPIELE - Elektronische Werkstatt

1. Um die Werkstatt einzuschalten, schieben Sie den **Ein-/Aus-Schalter mit Lautstärkeregler** auf **Ein**. Sie hören einen Begrüßungssatz und ein gesungenes Lied. Das Licht blinkt passend dazu.



2. Schieben Sie den **Modus-Schalter**, um einen Spielmodus auszuwählen. Sie hören ein Lied, lustige Geräusche und einen Satz. Das Licht blinkt passend dazu.



3. Drücken Sie im Spiel-Modus die Schraubenschlüssel- oder Reifen-Taste oder berühren Sie die Zapfsäule, um Farben, Namen und Werkzeug-Funktionen kennenzulernen. Das Licht blinkt passend dazu.



4. Drücken Sie im Musik-Modus die Schraubenschlüssel- oder Reifen-Taste, um Melodien zu hören. Berühren Sie die Zapfsäule, um gesungene Lieder und Melodien zu hören. Drücken Sie eine der Tasten, während ein Lied oder eine Melodie gespielt wird, um lustige Geräusche hinzuzumischen.



Folgende Melodien sind in Ihrem Tut Tut Baby Flitzer Freizeitpark enthalten:

Es klappert die Mühle

1. Es klappert die Mühle am laufenden Bach, klipp, klapp!
Bei Tag und bei Nacht ist der Müller stets wach, klipp, klapp!
Er mahlet nun Korn zu dem kräftigen Brot, und haben wir dieses,
dann hat's keine Not.
Klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp!
2. Flink laufen die Räder und drehen den Stein, klipp,klapp!
Und mahlen den Weizen zu Mehl und so fein, klipp, klapp!
Der Bäcker den Zwieback und Kuchen draus bäckt,
der immer den Kindern besonders gut schmeckt.
Klipp, klapp, klipp, klapp, klipp, klapp!

Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad

1. Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad, Motorrad, Motorrad.
Meine Oma fährt im Hühnerstall Motorrad,
meine Oma ist 'ne ganz patente Frau!
2. Meine Oma hat im hohlen Zahn ein Radio, ein Radio, ein Radio,
meine Oma ...
3. Meine Oma hat 'nen Nachttopf mit Beleuchtung, ...
4. Meine Oma hat 'ne Glatze mit Geländer, ...

Die Affen rasen durch den Wald

1. 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?

2. Die Affenmama sitzt am Fluss
und angelt nach der Kokosnuss.
Die ganze Affenbande brüllt...
3. Der Affenonkel, welcher ein Graus,
reißt ganze Urwaldbäume aus.
Die ganze Affenbande brüllt...
4. Die Affentante kommt von fern,
sie isst die Kokosnuss so gern.
Die ganze Affenbande brüllt...

Ein Mann, der sich Kolumbus nennt'

1. Ein Mann, der sich Kolumbus nennt', wide-wide-witt bum bum,
war in der Schifffahrt wohlbekannt, wide-wide-witt bum bum.
Es drückten ihn die Sorgen schwer,
er suchte neues Land im Meer.
Gloria Viktoria, wide-wide-witt juch-heirassa,
Gloria Viktoria, wide-wide-witt, bum, bum.
2. Als er den Morgenkaffee trank,
da rief er fröhlich: „Gott sei Dank!“
Denn schnell kam mit der ersten Tram
der spansche König bei ihm an.
Gloria, ...
3. „Kolumbus“, sprach er „lieber Mann,
du hast schon manche Tat getan.
Eins fehlt noch unsrer Gloria:
entdecke mir Amerika!“
Gloria ...

ABC Lied

1. A B C D E F G
H I J K L M N O P
Q R S T U V W
X Ypsilon Z, juch he !
Das ist das ganze ABC,
das ist das ganze ABC !

Auf einem Baum ein Kuckuck

1. Auf einem Baum ein Kuckuck -
sim salabim bamba saladu saladim -
auf einem Baum ein Kuckuck saß.
2. Da kam ein junger Jägers- -
sim salabim bamba saladu saladim -
da kam ein junger Jägersmann.
3. Der schoß den armen Kuckuck -
sim salabim bamba saladu saladim -
der schoß den armen Kuckuck tot.
4. Und als ein Jahr vergangen -
sim salabim bamba saladu saladim -
und als ein Jahr vergangen war,
5. da war der Kuckuck wieder -
sim salabim bamba saladu saladim -
da war der Kuckuck wieder da.

Ringel, Ringel, Reihe

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

Ri Ra Rutsch

1. 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 !

2. Ri-ra-rittn !
Wir fahren mit dem Schlittn.
Wir fahren übern tiefen See,
da bricht der Schlitten ein, o weh!
Ri-ra-rittn!
Wir fahren mit dem Schlittn!
3. Ri-ra-ruß!
Jetzt gehn wir fein zu Fuß!
Da bricht auch kein Pferdebein,
da bricht uns auch kein Schlitten ein.
Ri-ra-ruß!
Jetzt gehn wir fein zu Fuß.
4. Ri-ra-rutsh!
Wir fahren mit der Kutsch!
Wir fahren mit der Schneckenpost,
wo es keinen Pfennig kos't!
Ri-ra-rutsch!
Wir fahren mit der Kutsch!

Mein Hut der hat 3 Ecken

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

Widewidewenne heißt meine Puthenne

1. Widewidewenne heißt meine Puthenne.
Kannnichtruhn heißt mein Huhn,
Wakkelschwanz heißt meine Gans.
Widewidewenne heißt meine Puthenne.
2. Widewidewenne heißt meine Puthenne.
Schwarz und weiß heißt mein Geis
Kurzebein heißt mein Schwein,
Widewidewenne heißt meine Puthenne.

3. Widewidewenne heißt meine Puthenne.
Ehrenwert heißt mein Pferd,
Gute Muh heißt meine Kuh,
Widewidewenne heißt meine Puthenne.
4. Widewidewenne heißt meine Puthenne.
Wettermann heißt mein Hahn,
Kunterbunt heißt mein Hund,
Widewidewenne heißt meine Puthenne.

Horch was kommt von draussen rein

1. Horch was kommt von draußen 'rein
Hollahi Hollaho
Wird wohl mein fein's Liebchen sein
Hollahi jahoGeht vorbei und schaut nicht 'rein
Hollahi Hollaho
Wird's wohl nicht gewesen sein
Hollahi jaho
2. Leute haben's oft gesagt
Hollahi Hollaho
Daß ich ein fein's Liebchen hab
Hollahi jahoLaß sie reden schweig fein still
Hollahi Hollaho
Kann ja lieben wen ich will
Hollahi jaho
3. Sagt mir, Leute, ganz gewiß,
Hollahi Hollaho
Was das für ein Lieben ist;
Hollahi jaho
Die ich liebe, krieg ich nicht,
Hollahi Hollaho
Und 'ne andre mag ich nicht.
Hollahi jaho

Grün, grün, grün

1. 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.
2. Rot, rot, rot sind alle meine Kleider,
rot, rot, rot ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles, was so rot ist,
weil mein Schatz ein Reiter, Reiter ist.
3. Blau, blau, blau sind alle meine Kleider,
blau, blau, blau ist alles was ich hab.
Darum lieb ich alles was so blau ist,
weil mein Schatz ein Seemann, Seemann ist.

Pop! Goes the Weasel**Can Can****Oh Susannah****Gesungene Lieder****Lied 1**

Start' den Motor!

Gleich geht's los!

Auf die Strecke,

das wird famos!

Lied 2

Rennfahr'n ist fantastisch!

Schneller, schneller, höher und weiter!

Loopings drehen,

fröhlich und heiter!

Lied 3

Mein Flitzer ist bereit, gleich loszudüsen!

Tuut! Tuut! Ich geb Gas... mit den Füßen!

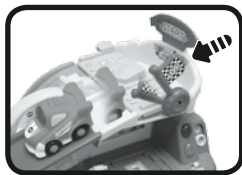
BESONDERHEITEN - Freizeitpark

1. Magische Sensoren

Der **Tut Tut Baby Flitzer Freizeitpark** hat acht **magische Sensoren**. Schieben Sie den **Tut Tut Baby Flitzer Sportwagen** oder andere **Tut Tut Baby Flitzer** (separat erhältlich) darüber, um Sätze, Lieder, Melodien und Geräusche auszulösen.

2. Blitzstarter-Plattform

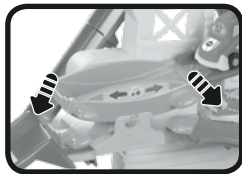
Um den Flitzer eine der drei Attraktionen hinuntersausen zu lassen, platzieren Sie ihn auf einem der beiden magischen Sensoren auf der Blitzstarter-Plattform. Ziehen Sie die Flagge und das Rennen beginnt.



HINWEIS: Achten Sie darauf, das sich das Gesicht nicht unmittelbar vor dem Blitzstarter befindet, während diese Funktion genutzt wird.

3. Schaukel-Plattform

Wenn die Flitzer auf der Schaukel-Plattform landen, drücken Sie diese links oder rechts herunter, damit der Flitzer weiterdüsen kann.



4. Starter-Plattform

Drücken Sie die Starter-Plattform herunter, um den Flitzer auf der Spirale fahren zu lassen.



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 Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Bitte öffnen Sie das Spielzeug nicht.
5. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN Sportwagen: 2 x 1.5V Micro-Batterien (AAA/LR03)

BATTERIEN elektronische Werkstatt: 2 x 1.5V Micro-Batterien (AAA/LR03)

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

HINWEISE

Funktionieren **Tut Tut Baby Flitzer Sportwagen** oder die **elektronische Werkstatt** nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie das das Gerät 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 Gerät danach immer noch nicht richtig funktioniert, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Gerät 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

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**

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
- 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.)

