Disney
DIE EISKÖNIGIN II

Bedienungsanleitung

Lerntablet

vtech®

©Disney
91-003729-004-000 GE

Einführung

Gehen Sie mit Anna, Elsa und Olaf auf eine spannende Abenteuerreise. Das Lerntablet im Design von **Die Eiskönigin II** bietet sechs tolle Spiele zu den Bereichen Buchstaben, Laute, Buchstabieren, Zuordnen und Problemlösen.

3 Figurentasten

Ein-/Aus-Taste

26 Buchstaben-tasten

Rechte Pfeil-taste

Linke Pfeiltaste

OK-Taste

Einstellungen

Musik ein/aus

6 Aktivitätentasten

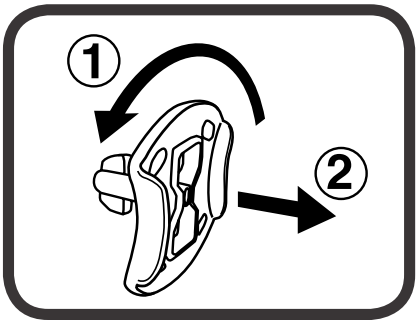
Inhalt der Packung

- Ein **VTech® Frozen II Lerntablet**
- Eine Bedienungsanleitung

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

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

Entfernen der Transportsicherung:



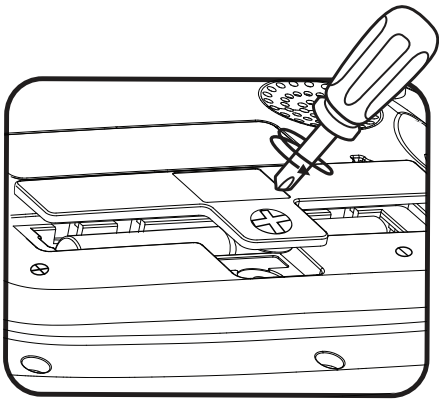
① Drehen Sie die Transportsicherung gegen den Uhrzeigersinn.

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 Gerätes. Öffnen Sie es mit einem Schraubenzieher.
3. Setzen Sie 2 AA-Batterien ein, wie auf dem Bild dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung. (Neue Alkaline-Batterie 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!

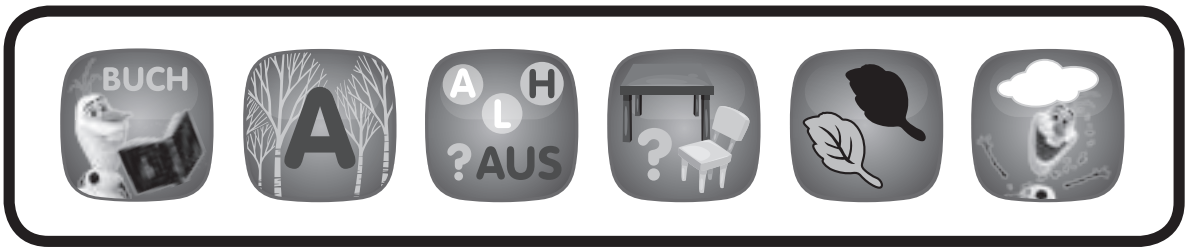
Produkteigenschaften

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.

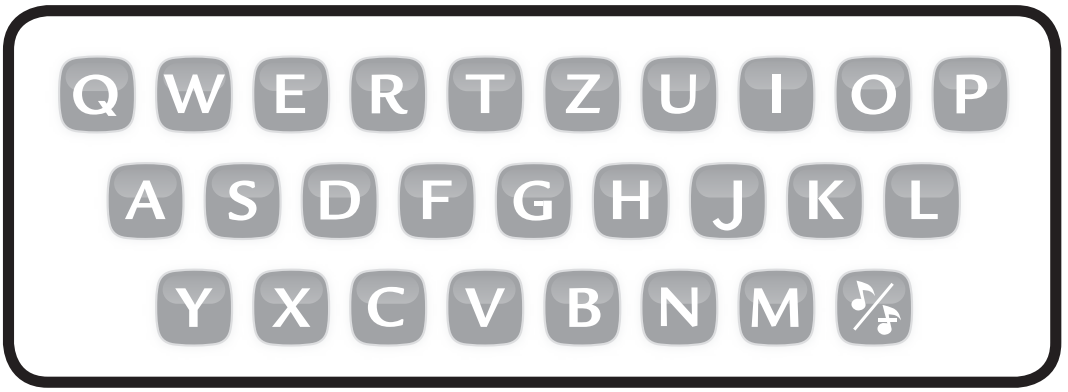
2. 6 Aktivitätentasten

Drücken Sie eine dieser Tasten, um eine Aktivität auszuwählen.



3. Buchstabentasten

Drücken Sie die Buchstabentasten, um die Namen der Buchstaben zu hören.



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. 3 Figurentasten

Drücken Sie die drei Figurentasten (Olaf, Anna und Elsa) auf dem Tablet, um eine kurze Animation zu sehen oder charakteristische Sätze der jeweiligen Figur zu hören.

7. Einstellungen

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke und die Helligkeit 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 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. Olaf lernt Buchstaben

Lernen Sie mit Olaf die Buchstaben kennen! Drücken Sie eine Buchstabentaste, um den Buchstaben zu lernen, seinen Klang zu hören und passende Wörter und Gegenstände kennenzulernen. Drücken Sie auf eine der Figurentasten, um den Anfangsbuchstaben des Figurennamens zu sehen oder um lustige Reaktionen zu hören.

2. Die Flucht aus dem Wald

Anna und Elsa haben sich im Wald verlaufen. Schreiben Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Buchstaben, damit sie den Weg wieder herausfinden.
In diesem Spiel stehen Ihnen drei Level zur Verfügung. Die Schwierigkeit im Spiel ist abhängig von Ihrem Spielfortschritt.
Drücken Sie auf eine der drei Figurentasten, um den Anfangsbuchstaben des Figurennamens zu sehen.

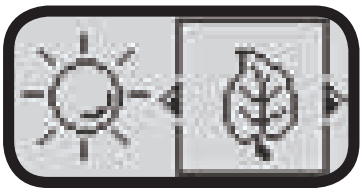
3. Der Nokk

Der Nokk prüft Elsas magische Kräfte. Helfen Sie Elsa dabei, ihre Reise fortzusetzen, indem Sie den fehlenden Buchstaben in den Wörtern finden. Drücken Sie die Buchstabentasten oder benutzen Sie die Pfeiltasten,

um den richtigen Buchstaben auszuwählen. Drücken Sie dann die OK-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen. In diesem Spiel stehen Ihnen drei Level zur Verfügung. Die Schwierigkeit im Spiel ist abhängig von Ihrem Spielfortschritt. Drücken Sie auf die Figurentasten, um zu sehen und zu hören, wie die Namen der Figuren buchstabiert werden.

4. Woran denkt Elsa?

Helfen Sie Olaf dabei herauszufinden, was Elsa denkt. Auf dem Bildschirm wird Ihnen auf der linken Seite ein Bild gezeigt. Drücken Sie die Pfeiltasten, um ein Objekt auszuwählen, das zu dem linken Bild passt. Drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen.
Drücken Sie eine der Figurentasten, um einen lustigen Satz zu hören und eine Animation zu sehen.



5. Das Schiffswrack

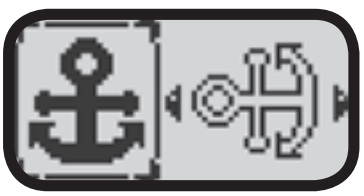
Anna und Elsa haben ein Schiffswrack entdeckt. Finden Sie die passende Form zum Schatten oder vervollständigen Sie das Bild, um ihnen zu helfen. Drücken Sie die Pfeiltasten, um die passende Form zum Schatten zu finden oder das Bild zu vervollständigen. Drücken Sie dann die OK-Taste, um zu bestätigen.
Ihnen stehen in diesem Spiel drei Level zur Verfügung. Die Schwierigkeit im Spiel ist abhängig von Ihrem Spielfortschritt.

Level 1 Wählen Sie das Objekt aus, das zur Form des Schattens passt.

Level 1

Level 2 Rotieren Sie das Objekt, bis es zur Form des Schattens passt.

Level 2

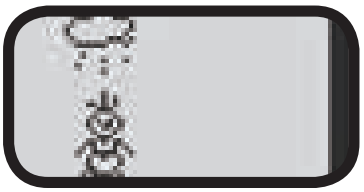


Level 3

Level 3 Wählen Sie die passende Hälfte zum Objekt aus.

Drücken Sie die drei Figurentasten, um lustige Sätze zu hören und Animationen zu sehen.

6. Olafs Wolke



Der Wind spielt mit Olaf ein Spiel, indem er Olafs Wolke hin und her pustet. Drücken Sie die Pfeiltasten, um Olaf nach links oder rechts zu bewegen, damit er wieder unter der Wolke steht.
In diesem Spiel stehen Ihnen drei Level zur Verfügung. Die Schwierigkeit im Spiel ist abhängig von Ihrem Spielfortschritt.
Drücken Sie die drei Figurentasten, um lustige 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 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.

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

Mehr Informationen und weitere Lernspielprodukte finden Sie unter

vtech.de

TM & © 2019 VTech Holdings Limited.
Alle Rechte vorbehalten.
In China gedruckt.

©Disney

91-003729-004-000 GE