

Disney
DIE
EISKÖNIGIN II

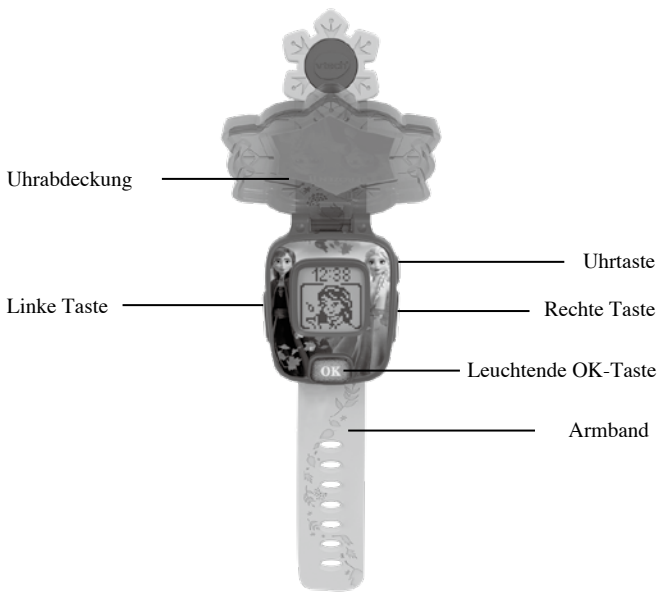
Bedienungsanleitung

Lernuhr



Einführung

Mit den Freunden der Eiskönigin die Uhr lesen lernen und viele tolle Spiele spielen. Neben der digitalen Uhranzeige enthält die Lernuhr eine Weckerfunktion, einen Timer und eine Stoppuhr. Außerdem sind vier Lernspiele zu den Bereichen Gedächtnis, Zählen, Zahlen und Vergleichen enthalten. Erleben Sie mit Anna, Elsa und Olaf tolle Abenteuer!



Inhalt der Packung

- 1 VTech® Frozen II Lernuhr
- 1 Bedienungsanleitung
- 1 CR2450 Batterie (Bereits im Batteriefach enthalten)

ACHTUNG:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Schnüre, 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!

Besonderheiten

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

Sicherheitshinweise:

- Bitte nicht unter fließendes Wasser halten.
- Tauchen Sie diese Uhr nicht unter Wasser. Gehen Sie mit dieser Uhr weder duschen noch baden oder schwimmen.
- Schließen Sie bitte die Uhrabdeckung, wenn die Uhr nicht in Gebrauch ist.

ACHTUNG:

Bei Personen mit einer sensiblen Haut kann es durch das Tragen der Uhr zu Hautirritationen kommen. Diese können auftreten, wenn Feuchtigkeit, Schweiß, Seife oder andere reizende Stoffe unter dem Armband verbleiben und mit der Haut in Berührung kommen. Um Irritationen zu vermeiden, sollten Sie vor dem Schlafengehen die Uhr ablegen, das Armband reinigen und es trocknen. Auch ein zu eng eingestelltes Armband kann zu Irritationen auf der Haut führen. Stellen Sie daher sicher, dass die Uhr gut am Handgelenk sitzt. Es sollte eng genug sein, damit die Uhr nicht vom Handgelenk rutscht. Sie sollte aber nicht zu eng und unbequem sein. Sollten Sie rote Stellen, Schwellungen oder andere Irritationen am Handgelenk feststellen, kontaktieren Sie bitte einen Arzt, bevor Sie die Uhr wieder tragen.

Uhrabdeckung

Öffnen Sie die Uhrabdeckung, um die Uhrzeit sehen zu können. Drücken Sie auf den unteren Teil der Uhrabdeckung, wenn die Uhrabdeckung geschlossen ist, um tolle Sätze zu hören und Lichteffekte zu sehen.

Linke/rechte Taste

Drücken Sie auf die linke oder rechte Taste, um eine Aktivität oder Option auszuwählen oder die Optionen in den Zeiteinstellungen oder der Weckerfunktion zu ändern.

Leuchtende OK-Taste

Drücken Sie zum Bestätigen einer Auswahl oder um zum nächsten Menüpunkt zu gelangen auf die leuchtende OK-Taste.

Uhrtaste

Drücken Sie auf die Uhrtaste, um aus anderen Funktionen und Aktivitäten zur Uhranzeige zurückzukehren.

Erste Schritte

ACHTUNG:

In diesem Produkt befindet sich eine Knopfatterie. Das Verschlucken dieser kann zu ernsthaften gesundheitlichen Schäden führen.

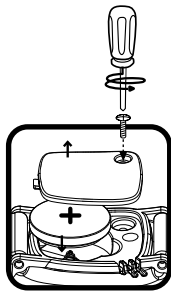
ACHTUNG:

Bitte entfernen Sie leere Batterien sofort. Bitte halten Sie neue und gebrauchte Batterien fern von Kindern. Wenn Sie glauben, dass eine Batterie verschluckt oder in einen anderen Teil des Körpers eingeführt wurde, suchen Sie bitte sofort einen Arzt auf.

EINLEGEN DER BATTERIEN

Hinweis: Für eine maximale Leistung wird das Verwenden einer neuen Batterie empfohlen. Entfernen Sie dafür die enthaltene Demo-Batterie und setzen Sie eine neue in Ihre Lernuhr ein.

1. Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Spielzeugs. Sie können es mit einem Schraubenzieher (nicht enthalten) öffnen.
2. Setzen Sie eine neue CR2450 Batterie, wie auf dem Bild rechts dargestellt, ein.
3. Verschließen Sie nun das Batteriefach wieder fest mithilfe eines Schraubenziehers.



HINWEIS:

Aufbau nur durch Erwachsene.

Halten Sie die Batterien außerhalb der Reichweite von Kindern.

Batteriehinweise

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Setzen Sie nie Alkalinebatterien, Standardbatterien (Zink-Kohle-Zellen) oder wiederaufladbare Batterien zusammen ein.

- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Entsorgen Sie gebrauchte Batterien vorschriftsmäßig.

Wiederaufladbare Batterien

- Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.

ACHTUNG:

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

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!

Der erste Einsatz der Lernuhr

Wenn Sie die Lernuhr zum ersten Mal benutzen, heben Sie die Uhrabdeckung an und halten Sie die linke und rechte Taste sowie die OK-Taste für fünf Sekunden gleichzeitig 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 oder rechte Taste, um auszuwählen, und drücken Sie die OK-Taste, um zu bestätigen und zur nächsten Einstellungsoption zu gelangen. Wenn der Vorgang 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.

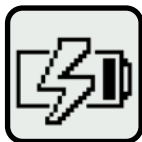
- Wenn der Batteriestand so niedrig ist, dass die Uhrzeit nicht mehr angezeigt werden kann, müssen Sie Datum und Uhrzeit erneut einstellen, nachdem Sie die Batterie ersetzt haben.

Abschaltautomatik

Um die Batterie zu schonen, schaltet sich Ihre Lernuhr nach 30 Sekunden automatisch ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Sie können das Gerät wieder einschalten, indem Sie die Uhrabdeckung öffnen oder eine beliebige Taste drücken.

Hinweis: Unter Einsatz der Stoppuhr ist die Abschaltautomatik der Lernuhr inaktiv.

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 Uhrtaste drücken, sehen Sie die Uhrzeit. Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Dort können Sie weitere Aktivitäten auswählen.

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 und den Weckton auszuwählen.
- Drücken Sie die OK-Taste, um zu bestätigen und zum nächsten Einstellungspunkt zu gelangen.
- Drücken Sie die Uhrtaste, um die aktuellen Einstellungen automatisch zu speichern.



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 sie zu stoppen.
- Nachdem Sie die Stoppuhr angehalten haben, können Sie die Stoppuhr mit 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 Timers einzustellen.
- Drücken Sie die OK-Taste, um die Dauer des Timers zu bestätigen.
- Drücken Sie die Uhrtaste, um die aktuellen Einstellungen automatisch zu speichern.
- 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 Taste, um den Timer zurückzusetzen.



4. Spiele

Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um im Spielmodus durch die verschiedenen Spiele zu blättern.

4.1. Olafs Pose

Der Wind spielt mit Olaf ein Spiel und verändert seine Pose. Merken Sie sich Olafs Anfangspose. Wählen Sie dann aus den präsentierten Posen diejenige Pose aus, die zu der zu Beginn gezeigten Pose passt. Die Posen werden Ihnen automatisch nacheinander angezeigt. Drücken Sie bitte erst dann auf die OK-Taste, wenn Sie die richtige Pose sehen.



4.2. Trolle zählen

Steine rollen durch die Stadt. Es sind die Trolle! Zählen Sie die Trollsteine. Drücken Sie auf die linke oder rechte Taste, um Ihre Antwort auszuwählen.



4.3. Magische Gegensätze

Elsa hat mit Ihren Zauberkräften Objekte und Ihre Gegenteile gezaubert. Hören Sie sich die Fragen gut an und geben Sie die richtige Antwort. Drücken Sie hierfür auf die linke oder rechte Taste.



4.4. Flussüberquerung

Wählen Sie die richtige Zahl aus, um Olaf dabei zu helfen, den Fluss zu überqueren. In Level 1 und Level 2 drücken Sie die linke oder rechte Taste, um Ihre Antwort auszuwählen. Drücken Sie in Level 3 die linke oder rechte Taste, um die richtige Antwort auszuwählen, und bestätigen Sie mit der OK-Taste.



5. Einstellungen

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

5.1. Uhranzeige

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



5.2. Kuckucksuhr

- Wenn die Kuckucksuhr aktiviert ist, ertönt die Uhr zwischen 7 und 19 Uhr zu jeder vollen Stunde. Sollten zur jeweils vollen Stunde gerade ein Spiel, der Wecker oder der Timer aktiviert sein, ertönt die Kuckucksuhr nicht.
- Drücken Sie die linke oder rechte Taste, um die Kuckucksuhr ein- oder auszuschalten.
- Drücken Sie die OK- oder Uhrtaste, 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.
- Drücken Sie die Uhr-Taste, um die aktuellen Einstellungen automatisch zu speichern.



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 Lernuhr nicht mehr oder werden Stimme und Geräusche schwächer, verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Schalten Sie die Uhr aus.
2. Unterbrechen Sie die Stromzufuhr, indem Sie die Batterie aus der Uhr herausnehmen.
3. Nach ein paar Minuten können Sie die Batterie wieder einsetzen.
4. Schalten Sie die Uhr wieder ein. Die Uhr ist nun wieder einsatzbereit.
5. Sollte die Uhr weiterhin nicht funktionieren, setzen Sie bitte eine neue Batterie ein.



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

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



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

vtech.de

