

**vtech**<sup>®</sup>

Handleiding

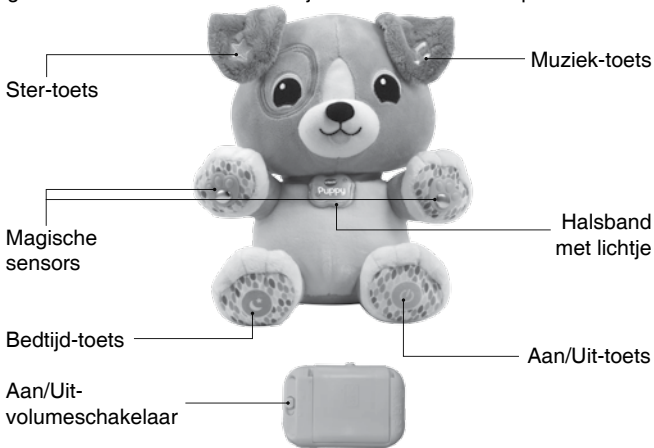
## Mijn Interactieve Knuffelpuppy



# INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van **Mijn Interactieve Knuffelpuppy** van **VTech**<sup>®</sup>. Wij van **VTech**<sup>®</sup> doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtechnl.com

Beleef uniek speelplezier met **Mijn Interactieve Knuffelpuppy** van **VTech**<sup>®</sup>! Personaliseer de puppy zodat deze de voornaam, het lievelingseten, het lievelingsdier en de lievelingskleur van het kind weet. Druk op de verschillende toetsen om vrolijke zinnnetjes, melodietjes en gezongen liedjes te horen. Raak de magische sensors op de voorpootjes aan óf raak samen met een vriendje elk één sensor en vervolgens elkaar aan om muziek te maken. Personaliseer de puppy zonder deze uit de verpakking te halen en geef een uniek cadeau! Het is tijd om te knuffelen en spelen!



# INHOUD VAN DE DOOS

- Eén VTech® Mijn Interactieve Knuffelpuppy
- Eén audio-kabel (in het batterijenvak)

**Let op:** Sluit de 3.5mm audio-kabel van de puppy alleen aan op een smartphone, tablet of computer. Verbind deze kabel nooit met versterkers of speakers.

- Eén handleiding

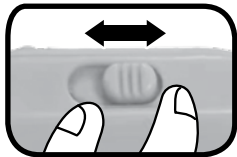
## WAARSCHUWING:

**Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, demolabel, verpakkingsslotjes, tie-wraps, koorden, schroeven enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.**

**Let op: Sla de handleiding op, deze bevat belangrijke informatie over het product.**

## DEMO-STAND VERLATEN

Verschuif de **Aan/Uit-volumeschakelaar** van het elektronisch onderdeel naar de UIT stand en vervolgens weer naar het lage of het hoge volume om de demo-stand te verlaten.



# BEGINNEN MET SPELEN

## Personaliseren

### Stap 1

Bezoek de website [www.knuffelpuppy.vtechnl.com](http://www.knuffelpuppy.vtechnl.com) met je smartphone, tablet of computer. Volg de instructies en personaliseer **Mijn Interactieve Knuffelpuppy** door de voornaam, het favoriete eten, de favoriete kleur en het favoriete dier van het kind te kiezen.



### Stap 2

Open het klittenband op de rug van de puppy en open het batterijenvak met een schroevendraaier om bij de audio-kabel te komen.

- Verschuif (indien nodig) de **Aan/Uit-volumeschakelaar** om het speelgoed aan te zetten en verbinding te kunnen maken met uw apparaat (smartphone, tablet of computer).
- Sluit de audio-kabel aan op de audio-aansluiting van uw apparaat. Verbind deze kabel nooit met versterkers of speakers.
- Zet de puppy aan door op de **Aan/Uit-toets** te drukken. Volg de instructies op het scherm om de puppy te personaliseren. Het lichtje in de halsband zal knipperen tijdens het personaliseren.
- Wanneer het personaliseren voltooid is, zal het lichtje in de halsband uit gaan.

### Stap 3

- Wanneer het personaliseren succesvol voltooid is, zal de puppy het volgende zeggen: "Ik ben klaar om te spelen!". Koppel vervolgens de audio-kabel los en berg deze weer op in het batterijenvak. Sluit daarna het batterijenvak en maak het klepje goed vast met behulp van een schroevendraaier. Controleer of het batterijenklepje goed vastzit voordat je het klittenband weer sluit.

# SYSTEEMVEREISTEN

**Benodigheden:** Smartphone, tablet of computer met een 3.5mm audio-aansluiting en een internetverbinding.

**PC:** Microsoft Edge (nieuwste versie), Chrome (nieuwste versie), of Mozilla Firefox (nieuwste versie)

**Mac:** Safari (nieuwste versie), Chrome (nieuwste versie) of Mozilla Firefox (nieuwste versie)

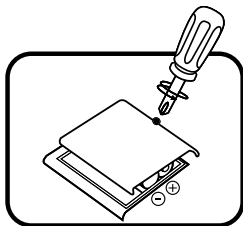
**iOS:** iOS-versie 10 of hoger met Safari (nieuwste versie) of Chrome (nieuwste versie)

**Android:** Android-browserversie 8.0 of hoger of Chrome (nieuwste versie)

Microsoft Edge is een gedeponerd handelsmerk van Microsoft Corporation; Android en Chrome zijn handelsmerken van Google LLC; Safari en Mac zijn gedeponeerde handelsmerken van Apple Inc; en Mozilla en Firefox zijn gedeponeerde handelsmerken van Mozilla Corporation. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren.

## HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Open het klittenband aan de achterkant van de puppy en zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijenklepje van het elektronisch onderdeel. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Wanneer er gebruikte of lege batterijen aanwezig zijn, verwijder deze dan uit het batterijenvak door elke batterij aan één kant omhoog te tillen.



4. Plaats 2 nieuwe 'AA' (LR6) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen of volledig opgeladen NiMH (nikkel-metaalhydride) batterijen aan.
5. Plaats het klepje terug, maak het goed vast en sluit het klittenband.
6. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.

### **WAARSCHUWING:**

Batterijen dienen door een volwassene geplaatst te worden.  
Houd batterijen buiten het bereik van kinderen.

### **BELANGRIJKE INFORMATIE OVER BATTERIJEN**

- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar: alkaline, standaard (zink-koolstof), oplaadbare of nieuwe en gebruikte batterijen.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.

### **OPLAADBARE BATTERIJEN:**

- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.
- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.

## Milieu

### Verwijdering van batterijen en product



Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.



De zwarte balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

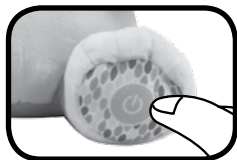
Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:  
[www.stibat.nl](http://www.stibat.nl)

# FUNCTIES

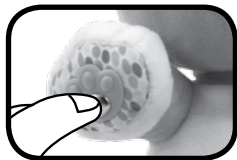
## 1. Aan/Uit-toets

Druk op de **Aan/Uit-toets** om het speelgoed AAN of UIT te zetten. Verschuif de **Aan/Uit-volumeschakelaar** van het elektronisch onderdeel naar de UIT-positie wanneer het speelgoed voor langere tijd niet gebruikt wordt.



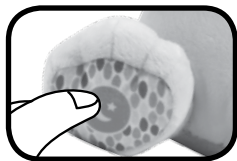
## 2. Magische sensors

Raak de **magische sensors** op de voorpootjes aan óf raak samen met een vriendje elk één sensor en vervolgens elkaar aan om muziek te maken.



## 3. Bedtijd-toets

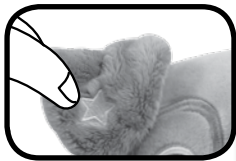
Druk één maal op de **bedtijd-toets** om 5 minuten naar rustgevende muziek te luisteren. Druk twee maal op deze toets om 10 minuten naar rustgevende muziek te luisteren of druk drie maal op deze toets om 15 minuten naar rustgevende muziek te luisteren.





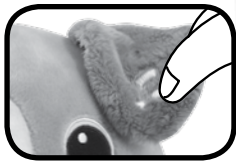
## 4. Ster-toets

Druk op de **ster-toets** om vrolijke zinnnetjes over de favoriete dingen van het kind te horen en het kennis te laten maken met emoties of om samen een ademhalingsoefening te doen.



## 5. Muziek-toets

Druk op de **muziek-toets** om vrolijke melodietjes en gezongen liedjes te horen.



# ACTIVITEITEN

Het is mogelijk om met één persoon beide magische sensors op de voorpoten aan te raken om muziek te maken, maar je kunt ook met zijn tweeën spelen. Om dit te doen, raak je elk één magische sensor aan en raak je vervolgens elkaar aan. Op deze manier ontstaat een magische, interactieve cirkel. Blijf elkaar aanraken of op elkaar tikken om muziek te maken en te spelen. Behoud de connectie voor langer dan 3 seconden om een melodie te horen.



# GEZONGEN LIEDJES

## Liedje 1

Hallo, hallo, ik ben zo blij!

Ik ben een lieve puppy en ik wil graag spelen met jou.

En lekker samen knuffelen, ja kom maar gauw!

## Liedje 2

Als je blij bent en je weet het, blaf dan mee. (blaf, blaf)

Als je blij bent en je weet het, blaf dan mee. (blaf, blaf)

Als je blij bent, kun je zingen, als je blij bent, kun je springen.

Als je blij bent en je weet het, blaf dan mee. (blaf, blaf)

## Liedje 3

Als je blij bent en je weet het, klap dan mee. (klap, klap)

Als je blij bent en je weet het, klap dan mee. (klap, klap)

Als je blij bent, kun je zingen, als je blij bent, kun je springen.

Als je blij bent en je weet het, klap dan mee. (klap, klap)

## Liedje 4

's Ochtends vroeg dan voel ik me fijn.

Ik open mijn ogen en het gordijn.

Een vogeltje fluit in de zonneschijn.

## Liedje 5

In de middag, ja dan speel ik graag.

Wat zullen we samen gaan doen vandaag?

Een vogeltje fluit van hoog naar laag!

## Liedje 6

's Avonds trek ik mijn pyjama aan.

Dan is het weer tijd om naar bed te gaan.

Een vogeltje fluit, ik zie de maan.

### **Liedje 7**

Ik zing een liedje voor jou, jij bent zo lief (naam kind).

We doen zo graag altijd alles samen.

Dus spring op en neer,

spring, spring, spring!

En wiebel mee,

wiebel, wiebel, wiebel!

Kom knuffel mij,

knuffel, knuffel, knuffel!

Ik wil je voor geen goud meer kwijt (naam kind).

Vriendjes voor altijd!

### **Liedje 8**

Twinkel, twinkel kleine ster.

O, wat schijn jij toch heel ver.

Ik vraag me af waar jij nu bent

en of je alle sterretjes kent.

Twinkel, twinkel kleine ster.

O, wat schijn jij toch heel ver.

### **Liedje 9**

De wielen van de bus gaan rond en rond.

Rond en rond.

Rond en rond!

De wielen van de bus gaan rond en rond,

als de bus gaat rijden.

De hond in de bus zegt 'woef, waf, woef'.

Woef, waf, woef.

Woef, waf, woef.

De hond in de bus zegt 'woef, waf, woef',

als de bus gaat rijden.

### Liedje 10

Hansje Pansje Kevertje, die klom eens op een heg.  
Neer viel de regen, die spoelde alles weg.  
Op kwam de zon, die maakte alles droog.  
En Hansje Pansje Kevertje, die klom toen weer omhoog.

### Liedje 11

Ik ken een puppy lief en klein en Bingo is zijn naam.  
B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O.  
Ja, Bingo is zijn naam.  
Ik ken een puppy lief en klein en Bingo is zijn naam.  
B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O.  
Ja, Bingo is zijn naam.

### Liedje 12

O een (favoriet dier)  
Dat is echt mijn lievelingsdier.  
Het liefst in de kleur (favoriete kleur)  
Dat vind ik het mooist!  
Dit dier eet graag (favoriete eten)  
O, dat maakt me blij!  
En het dier heet (voornaam kind), net als jij!

## ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

## LET OP:

Als **Mijn Interactieve Knuffelpuppy** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.
2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.
4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw.

Blijft het probleem nog steeds bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, e-mail: [klantenservice@vtechnl.com](mailto:klantenservice@vtechnl.com) / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

### **BELANGRIJKE MEDEDELING:**

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech®** uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 /

E-mail: [klantenservice@vtechnl.com](mailto:klantenservice@vtechnl.com)

**Bezoek onze website voor meer informatie over onze producten en garantievoorwaarden:**

***vtechnl.com***

