

vtech[®]

HANDLEIDING

Kidiminiz Konijn



© 2011 VTech
Printed in China
91-002544-021 荷

Beste ouders,

Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is.

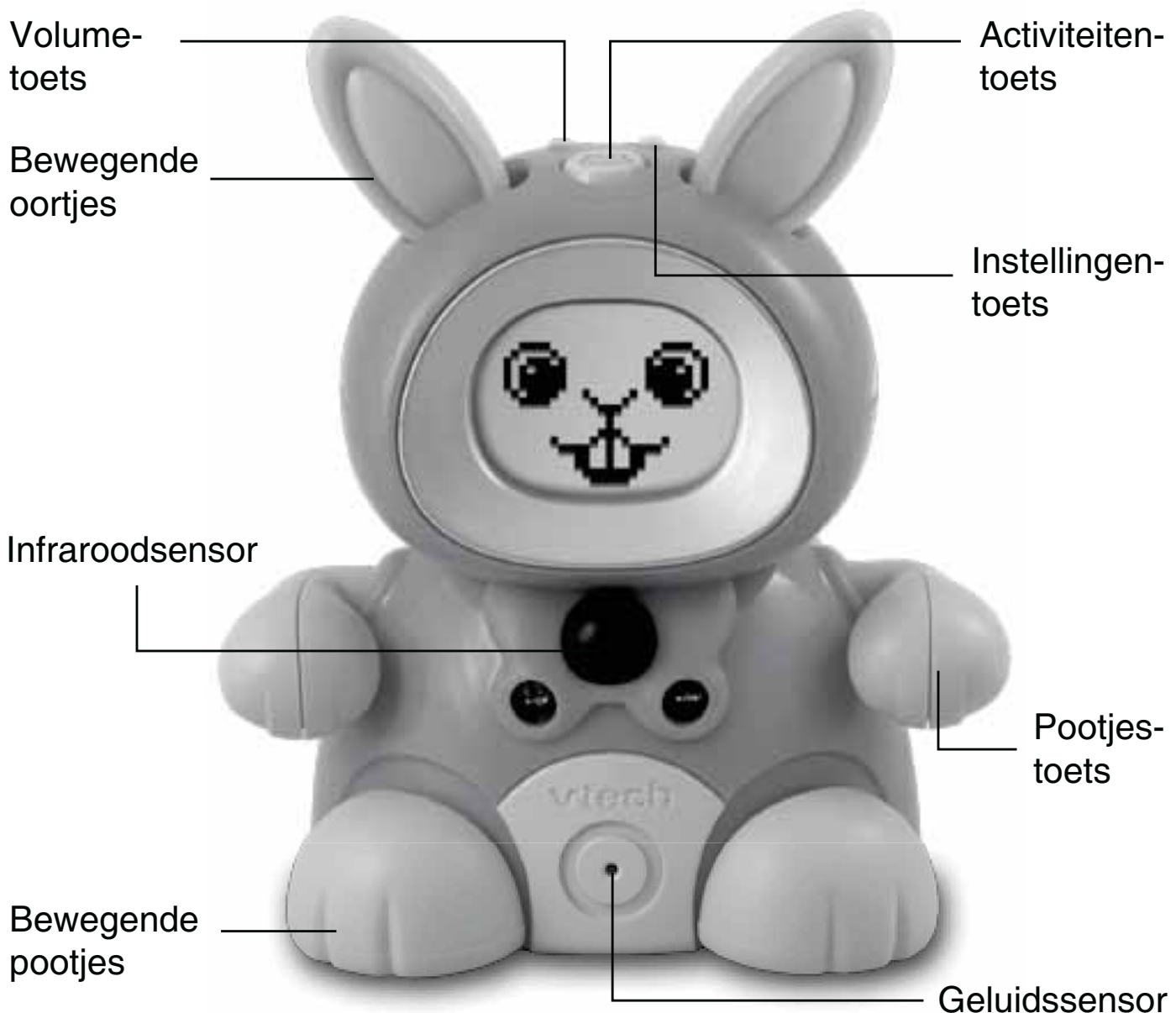
Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zoveel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zoveel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van VTech® het beste in uw kind.

Kijk voor meer VTech® producten op www.vtechnl.com

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van het **Kidiminiz Konijn** van **VTech**[®]. Wij van **VTech**[®] 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@vtech.com

Met de **Kidiminiz** van **VTech**[®] beleven kinderen volop leer- en speelplezier! Speel verschillende spelletjes door met je handen te bewegen en op de pootjes te drukken. De Kidiminiz volgen hun lievelingseten en reageren wanneer je in je handen klapt. Ze praten, zingen en dansen ook graag met elkaar. Deze vrolijke huisdiertjes bevatten interactieve spelletjes, verschillende gezichtsuitdrukkingen, een klok met alarm en grappige zinnnetjes. Verzamel ze allemaal!



INHOUD VAN DE DOOS

- Eén VTech® Kidimiz Konijn
- Eén wortel
- Eén handleiding

WAARSCHUWING:

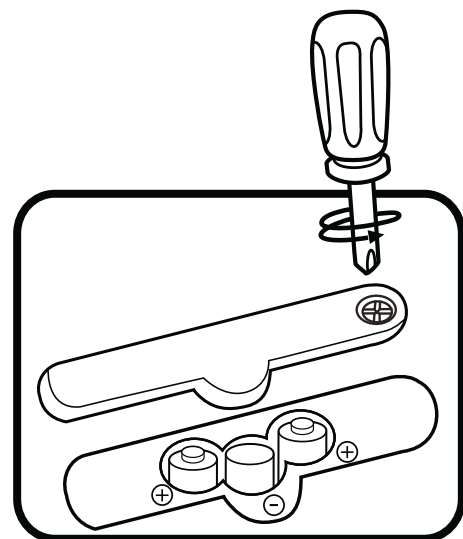
Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, verpakkingsslotjes enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

Verwijderen demo-label:

Wanneer het product uit de verpakking wordt gehaald zal het demo-label aan de onderzijde van het product automatisch worden verwijderd. Mocht het demo-label niet verwijderd zijn, verwijder dit dan zelf om normaal te kunnen spelen.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de onderkant van het speelgoed. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Plaats 3 nieuwe 'AAA' (AM-4/LR03) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug en maak het goed vast.
5. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.



Attentie

- Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
- Gebruik bij voorkeur geen oplaadbare batterijen omdat die meestal minder vermogen leveren en daardoor storingen kunnen veroorzaken.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- 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.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk!
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen!
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- 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.
- Gooi uw batterijen niet weg met het huisvuil, maar verzamel ze in de daarvoor bestemde klein chemisch huisvuil containers.
- Sluit nooit meer soorten voedingsapparaten aan dan wordt aanbevolen.

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.

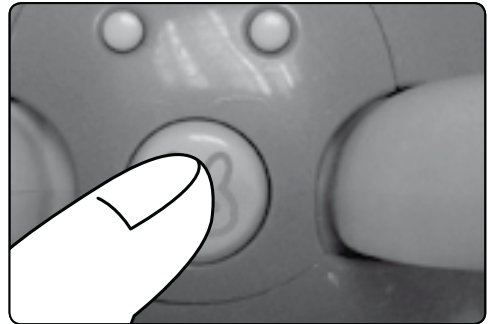
Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoorde wijze weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:
www.stibat.nl

FUNCTIES

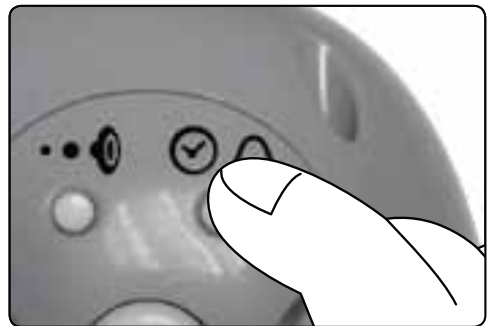
1. Activiteiten-toets

Druk op de **activiteiten-toets** om één van de volgende activiteiten te kiezen: Klok, Vrij spelen, Muggen jacht, Zingen of Eten geven.



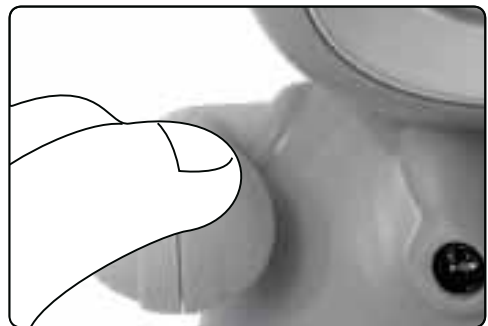
2. Instellingen-toets

Druk op de **instellingen-toets** om de klok in te stellen. Houd de toets een aantal seconden ingedrukt om het alarm in te stellen. Druk tijdens de activiteit 'Vrij Spelen' op de instellingen-toets om het gezicht van het konijn te veranderen.



3. Pootjes-toetsen

Druk op de **pootjes-toetsen** om een keuze te maken of om je keuze te bevestigen tijdens een spel.



4. Volume-toets

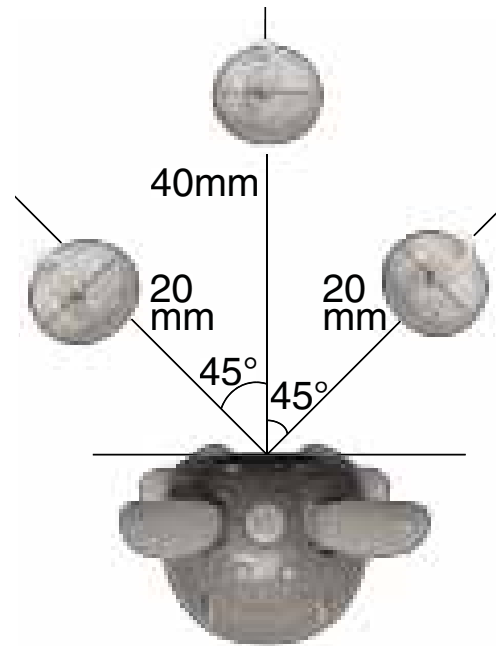
Druk op de **volume-toets** om het volume aan te passen naar een laag, normaal of hoog volume.



ACTIVITEITEN

1. Vrij spelen

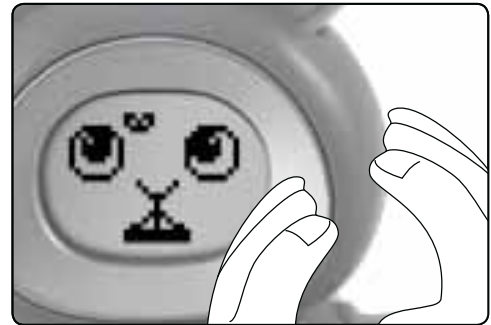
Houd de wortel voor de infraroodsensor en het konijn zal zijn wortel herkennen en hem volgen! Klap in je handen voor grappige geluiden en korte melodietjes.



Voor een optimale herkenning

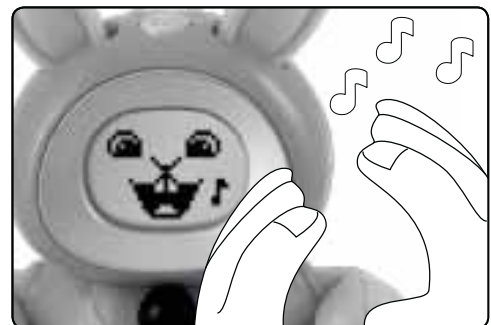
2. Muggen jacht

O nee, het konijn is bang voor muggen! Klap in je handen en kijk hoe de muggen worden weggejaagd.



3. Zingen

Kidiminiz zijn dol op zingen! Klap in je handen en het konijn begint te zingen en te dansen op de maat van de muziek. Er zijn drie verschillende melodietjes.



4. Eten geven

Het konijn heeft trek. Druk op zijn pootjes om iets te eten of te drinken voor hem uit te kiezen. Je kunt kiezen uit: kool, wortel, gras, fruit, water, ijs, chocolade, snoep en friet. Blijf een aantal seconden op je keuze staan en het konijn zal automatisch reageren.



5. Gezichtsuitdrukkingen

Druk tijdens de activiteit 'Vrij Spelen' op de instellingen-toets om het gezicht van het konijn te veranderen. Wanneer de ogen, neus of mond beginnen te knipperen, druk je op de pootjes om je favoriete gezichtsuitdrukking te kiezen. Blijf een aantal seconden op je keuze staan om te bevestigen. Er zijn drie verschillende soorten ogen, neuzen en monden waaruit gekozen kan worden.



6. Klok instellen

Druk op de instellingen-toets om de klok in te stellen. Druk op de pootjes van het konijn om de uren te kiezen, druk nogmaals op de instellingen-toets en gebruik opnieuw de pootjes van het konijn om de minuten te kiezen. Wanneer je de juiste tijd hebt ingesteld, wacht je een aantal seconden of druk je opnieuw op de instellingen-toets om de tijd te bevestigen.



Let op: Wanneer het konijn zichzelf reset en de tijd terug naar 12.00 uur zet, is dit een teken dat de batterijen vervangen dienen te worden.

7. Alarm instellen

Om een alarm in te stellen, houd je de instellingen-toets enkele seconden ingedrukt. Druk vervolgens op de pootjes van het konijn om de uren te kiezen, druk nogmaals op de instellingen-toets en gebruik opnieuw de pootjes van het konijn om de minuten te kiezen. Wanneer je de juiste tijd voor

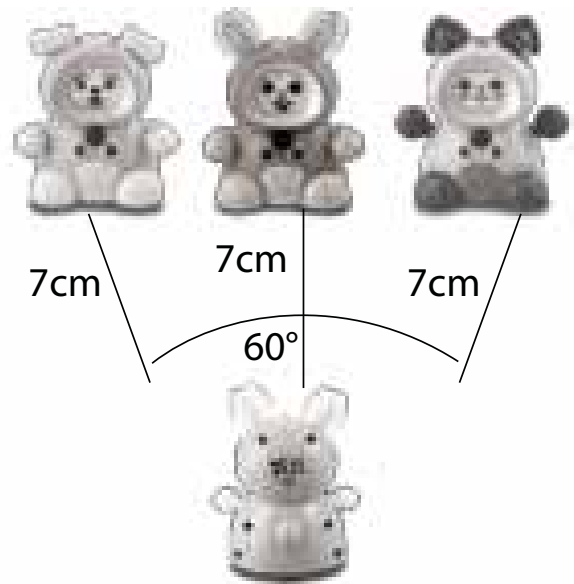


het alarm hebt ingesteld, wacht je een aantal seconden of druk je opnieuw op de instellingen-toets om de alarmtijd te bevestigen. Het alarm bevat één van de drie melodietjes en zal willekeurig worden afgespeeld. Druk op de activiteiten-toets om het alarm uit te schakelen.

8. Ontmoeten

Wanneer twee **Kidiminiz** elkaar ontmoeten, zullen ze met elkaar praten of samen zingen en dansen.

Attentie: De ontmoetingsfunctie is alleen bedoeld voor twee Kidiminiz. Wanneer drie Kidiminiz elkaar ontmoeten kunnen er slechts twee met elkaar communiceren.



MELODIETJES

1. In een groen, groen knollenland
2. Good Night Ladies
3. Mes Petits Lapins

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 hittebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel ze niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

LET OP:

Als het **Kidiminiz Konijn** 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@vtech.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@vtech.com

Let op: Bewaar de handleiding. Deze bevat belangrijke informatie over het product.

**KLASSE 1
LED PRODUCT**

VTech Electronics Europe B.V.

Deze garantie wordt u, als extra voordeel, aangeboden door VTech Electronics Europe B.V. en heeft geen invloed op uw wettelijke rechten krachtens de toepasselijke nationale wetgeving.

VTech Electronics Europe B.V. staat garant voor de kwaliteit van het door u gekochte product. Bewaar het garantieformulier (volgende pagina) samen met het aankoopbewijs. U heeft dan recht op 2 jaar volledige garantie onder de volgende voorwaarden:

- 1. De kwaliteit van het materiaal en de techniek van het product worden bij normaal gebruik gedurende een periode van maximaal 2 jaar na aankoop door VTech Electronics Europe B.V. gegarandeerd.*
- 2. Mocht in deze periode toch een defect optreden, dan kunt u het product ter vervanging aanbieden bij de VTech® dealer waar u het product gekocht heeft.*
- 3. De betreffende vervanging vindt gratis plaats als de schade te wijten is aan de ondeugdelijkheid van materiaal of techniek.*
- 4. Indien de schade te wijten is aan ondeskundig gebruik, onbevoegde reparatie, verkeerde batterij installatie, verkeerde elektrische (adapter) installatie, breuk- en/of waterschade, lekkende batterijen of enig andere reden die aan de gebruiker wijtbaar is, dan vervalt deze garantie.*
- 5. Deze garantie is strikt persoonlijk en niet overdraagbaar. Deze garantie geldt alleen voor de Benelux landen.*



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: _____

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

*VTech Electronics Europe B.V.
Copernicusstraat 7
6003 DE Weert
Nederland*

Tel. Klantenservice (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@vtech.com

