

540923 Mijn Magisch Bureau 5 in 1

AW Release Date: 11-May-2021

Purpose: Printing version

IM size:105*148mm

C&P Designer/ Leader: Alina Yuan / Johnny Li

NL Designer: Angela Broens

Game / PT Designer: Terence Poon / Marco Ip / James
Lin / Vincent Chu / Ming Tse

vtech

Handleiding

Mijn Magisch Bureau 5 in 1



INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van **Mijn Magisch Bureau 5 in 1** 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@vtechnl.com

Volop spelen en leren met **Mijn Magisch Bureau 5 in 1** van **VTech®**! Het bureaublad bevat interactieve zones waar je op kunt tikken zodat je met behulp van de activiteitenkaarten héél veel kunt leren en ontdekken. Maak kennis met letters, letterklanken, woorden, cijfers, tellen, vormen, kleuren en nog veel meer! Speel uitdagende zoekspelletjes, maak muziek en gebruik de projector om leuke plaatjes over te trekken of om iets te leren over lichaamsdelen, kleding en het weer. Gebruik het schrijfpaneel en de pen om letters en cijfers te leren schrijven. Beweeg de wijzer van de klok en druk op de klok-toets om de gekozen tijd te horen en welke activiteiten er in het dagelijks leven plaatsvinden rond die tijd. Luister naar vrolijke melodietjes met de muzikspeler of gebruik het tekenbord en het krijtbord om een mooie tekening te maken!

INHOUD VAN DE DOOS

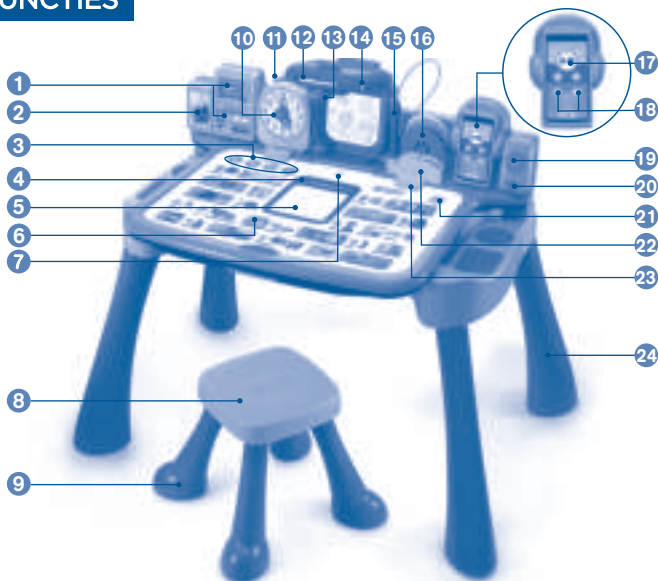
- Eén **VTech® Mijn Magisch Bureau 5 in 1**
- Twee dubbelzijdige activiteitenkaarten
- Vier projectieschijven
- Eén kruk
- Eén snelstartgids

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 deze handleiding op, deze bevat belangrijke informatie over het product.

FUNCTIES



- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| 1 Dagroller & Weerkiezer | 13 Projectie-scherpsteller |
| 2 Fotolijstje | 14 Interactieve projector |
| 3 Spel-icoontjes | 15 Pen |
| 4 Pijltjestoetsen | 16 Projectieschijven |
| 5 Led-scherm / Schrijfpaneel | 17 Muziekspeler-toetsen |
| 6 Interactief speelpaneel | 18 Volumetoetsen |
| 7 Activiteitenkaart-sleuf | 19 Luidspreker |
| 8 Kruk-zitvlak | 20 Aan/Uit-toets |
| 9 Krukpoten | 21 Help-icoontje |
| 10 Klok | 22 Opbergvakje projectieschijven |
| 11 Klok-toets | 23 Klem |
| 12 Projectieschijf-sleuf | 24 Bureaupoten |

FUNCTIES

UITLEG

Dagroller & Weerkiezer	Maak kennis met de dagen van de week en verschillende weertypes (dit gedeelte bevat geen audio).
Spel-icoontjes	Tik met je vinger op de spel-icoontjes van de gekozen activiteitenkaart om te spelen.
Klok	Beweeg de klokwijzer of druk op de klok-toets om te horen hoe laat het is op de klok en welke activiteiten er in het dagelijks leven plaatsvinden rond die tijd.
Pijltjestoetsen	Druk op de pijltjestoetsen ◀ ▶ om de letters of cijfers die je wilt schrijven te selecteren.
Led-scherm / Schrijfpaneel	Op het led-scherm verschijnen grappige animaties, afbeeldingen, cijfers en letters. Gebruik de pen op het schrijfpaneel om letters en cijfers te leren schrijven.
Interactief speelpaneel	Volg de instructies en tik met je vinger op de afbeeldingen van het interactief speelpaneel of tik op de afbeeldingen van de geplaatste activiteitenkaart om te spelen.
Activiteitenkaart-sleuf	Plaats een activiteitenkaart in de activiteitenkaart-sleuf om te spelen.
Projectieschijf-sleuf	Plaats een projectieschijf in de projectieschijf-sleuf om interactieve spelletjes te spelen of plaatjes over te trekken en te leren tekenen.
Projectie-scherpsteller	Verschuif de scherpsteller om de projectie scherp te stellen.
Interactieve projector	Klap de projector omhoog of omlaag om hem te openen of te sluiten.
Pen (werkt alleen op het schrijfvlak)	Oefen het schrijven van letters en cijfers door met de pen de lichtjes te volgen op het schrijfpaneel .
Muziekspeler-toetsen	Druk op de play toets om het melodietje te starten of te stoppen. Druk op de toetsen ◀ ▶ om naar het vorige of volgende melodietje te gaan.
Volumetoetsen	Druk op de volumetoetsen ⬇️ ⬆️ om het volume aan te passen. Er zijn vijf volumeniveaus waar je uit kunt kiezen.
Aan/Uit-toets	Druk op de Aan/Uit-toets om het speelgoed AAN te zetten. Druk nogmaals op deze toets om het speelgoed UIT te zetten.
Help-icoontje	Druk op het help-icoontje om hints of instructies te horen.
Opbergvakje projectieschijven	Plaats de projectieschijven in dit opbergvakje wanneer ze niet gebruikt worden.
Klem	Gebruik beide klemmen om een stuk papier op het interactief speelpaneel te klemmen zodat je de plaatjes kunt overtrekken (zie verderop in deze handleiding).

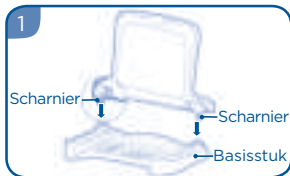
MONTAGE INSTRUCTIES

Bij **VTech**® staat veiligheid voorop. Om de veiligheid van het kind te kunnen garanderen, is montage door een volwassene vereist.

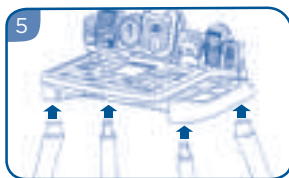
Bureau

1. Plaats het basisstuk op een plat oppervlak. Haak het activiteitenpaneel in het scharnier van het basisstuk en druk het omlaag totdat er een 'klik'-geluid te horen is. Klap daarna het activiteitenpaneel omlaag.

Let op: Oefen niet te veel druk uit op het activiteitenpaneel.



2. Plaats de vier bureaupoten in de daarvoor bestemde openingen aan de onderkant van het bureau.



Krukje



Plaats de vier krukpoten in de daarvoor bestemde openingen aan de onderkant van het kruk-zitvlak. Zorg ervoor dat alle vier de poten goed bevestigd zijn voordat het kind op het krukje gaat zitten. Het maximale draaggewicht voor het krukje is 34 kilogram en dient niet overschreden te worden.

Bureau transformeren naar teken- en krijtbord

Om het bureau te transformeren naar een tekenbord, klap je het paneel omhoog en plaats je een stuk papier achter de klem op het bord. Het is ook mogelijk om met krijt op het bord te tekenen.

Tekenbord



Krijtbord



Gebruik een doek (niet inbegrepen) om het krijt te wissen.

LET OP: Houd vingers uit de buurt van de scharnieren en de onderkant van het bureau wanneer het activiteitenpaneel omlaag geklapt wordt.

WAARSCHUWING: Gebruik geen potloden, pennen, stiften of andere puntige voorwerpen direct op het activiteitenpaneel of op de activiteitenkaarten om beschadigingen te voorkomen.

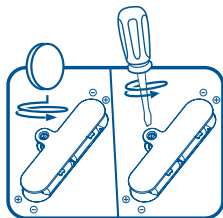
Opbergvak

Klap het activiteitenpaneel van het bureau omhoog om de activiteitenkaarten op te bergen in het opbergvak.



HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de achterkant van het activiteitenpaneel. Gebruik hiervoor een muntstuk of schroevendraaier.
3. Wanneer er gebruikte of lege batterijen aanwezig zijn, verwijder deze dan uit het batterijvak door elke batterij aan één kant omhoog te tillen.
4. Plaats 4 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 en maak het goed vast.
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 verantwoorde manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:
www.stibat.nl

BEGINNEN MET SPELEN

Druk op de **Aan/Uit-toets** om het bureau aan te zetten.

Interactief speelpaneel



Tik op een afbeelding op de activiteitenkaart om op ontdekking te gaan. Tik op één van de **spel-icoontjes** linksboven op de kaart om uitdagende spellen te spelen. Tik op het **help-icoontje** rechtsboven om hints of instructies te horen.

LET OP:

- Raak het interactief speelpaneel niet aan en plaats geen voorwerpen (behalve de activiteitenkaarten) op het interactief speelpaneel om er voor te zorgen dat het bureau juist functioneert wanneer het aangezet wordt.
- Het interactief speelpaneel (met uitzondering van de spel-icoontjes) zal niet reageren wanneer het schrijfpaneel in gebruik is.
- Het interactief speelpaneel (met uitzondering van het help-icoontje) zal niet reageren wanneer het 'plaatjes overtrekken'-spel gespeeld wordt.
- Raak het interactief speelpaneel aan met je vinger en niet met de pen of een ander voorwerp.

Schrijfpaneel



Zorg ervoor dat er geen activiteitenkaart geplaatst is wanneer je wilt spelen met het **schrijfpaneel**. Neem de **pen** uit de houder en gebruik de pen om het schrijfpaneel aan te raken. Gebruik de **pijltjestoetsen** om een letter of cijfer te kiezen.



Plaats de **pen** terug in de **penhouder** wanneer je klaar bent met het spelen met het schrijfpaneel.

Wanneer de pen niet gebruikt wordt, dient deze terug in de houder geplaatst te worden. Zorg ervoor dat er niet te hard aan de kabel van de pen wordt getrokken tijdens het spelen.

LET OP:

- Het schrijfpaneel juist gebruiken:
 - gebruik alleen de pen om te spelen.
 - zorg ervoor dat er geen activiteitenkaart geplaatst is.
 - zorg ervoor dat er niets in de activiteitenkaart-sleuf zit.
 - zorg ervoor dat de projector niet gebruikt wordt voor het 'plaatjes overtrekken'-spel.
- Het interactief speelpaneel (met uitzondering van de spel-icoontjes) zal niet reageren wanneer het schrijfpaneel in gebruik is.
- Plaats geen voorwerpen in de penhouder wanneer het schrijfpaneel gebruikt wordt. Wanneer er wel een voorwerp in de penhouder geplaatst wordt, zal dit voorwerp herkend worden als de pen en zal de schrijfpaneel-activiteit beëindigd worden.
- Wanneer het led-scherm bedekt wordt, gebruik dan niet de pen om er op te tekenen. De gevoeligheid van de pen kan aangetast worden en het is mogelijk dat de pen daarna niet meer juist functioneert.
- Direct zonlicht kan de gevoeligheid van de pen beïnvloeden, speel daarom niet in direct zonlicht met de pen en het schrijfpaneel.

Projector

De projector bevat twee spelstanden: **plaatjes overtrekken** en **projector-spellen**. De projectieschijven zijn nodig om te kunnen spelen.

Plaatjes overtrekken



Leer tekenen door de omtrek van het geprojecteerde beeld over te trekken.



Tips: Leg een vel papier (niet inbegrepen) over het interactief speelpaneel en klem het papier vast met de **klemmen**.

Klap de projector omhoog en plaats een **gele projectieschijf** in de **projectieschijf-sleuf**. Het lampje van de projector zal aan gaan en er zal een afbeelding verschijnen. Zorg ervoor dat er geen activiteitenkaart geplaatst is. Leg een vel papier over het interactief speelpaneel en gebruik de klemmen om het papier op zijn plek te houden. Gebruik waskrijtjes of een uitwasbare marker of stift (niet inbegrepen) om de omtrek van de afbeelding over te trekken of de afbeelding na te tekenen. Beweeg de projectieschijf naar links of rechts om een andere afbeelding te kiezen.



Er zijn twee gele projectieschijven voor het 'plaatjes overtrekken'-spel. Eén schijf bevat eenvoudige afbeeldingen om over te trekken en de andere bevat uitgebreidere afbeeldingen.

Tijdens het spelen zullen er melodietjes afgespeeld worden.

Gebruik de **muzikspeler-toetsen** om de melodietjes te stoppen of om een ander melodietje te kiezen.

Om te stoppen met het 'plaatjes overtrekken'-spel, verwijder je de projectieschijf uit de projectieschijf-sleuf of klap je de projector omlaag.

LET OP:

- Teken en schrijf niet direct op het activiteitenpaneel of de activiteitenkaarten. Gebruik uitwasbare, niet-permanente markers, stiften of waskrijtjes op papier (niet inbegrepen) tijdens het 'plaatjes overtrekken'-spel om vlekken of beschadigingen op het activiteitenpaneel of de activiteitenkaarten te voorkomen.

Opmerking: De helderheid van de projector voldoet aan de Europese veiligheidseisen om de ogen van het kind te beschermen.

Voor het beste resultaat raden wij aan de projector niet in een felverlichte ruimte of in direct zonlicht te gebruiken.

Projector-spel



Klap de **projector** omhoog en plaats de rode of blauwe **projectieschijf** in de **projectieschijf-sleuf** om een projector-spel te spelen. Plaats de overeenkomende **activiteitenkaart** in de **activiteitenkaart-sleuf** (dus bijvoorbeeld de rode Vormtoetskaart en de rode projectieschijf). Het lampje van de projector zal aan gaan

en er zal een afbeelding verschijnen. Beweeg de projectieschijf naar links of rechts om een andere afbeelding te kiezen.



Wanneer het projector-spel stopt, tik dan op het **projector-spel-icoontje** op de **activiteitenkaart** of beweeg de **projectieschijf** om het spel opnieuw te starten.

Om te stoppen met het projector-spel, verwijder je de projectieschijf uit de projectieschijf-sleuf, klap je de projector omlaag of tik je op een ander spel-icoontje op de activiteitenkaart.

LET OP:

- Plaats de **projectieschijven** in het daarvoor bestemde opbergvakje wanneer ze niet gebruikt worden.
- Plaats geen andere voorwerpen dan de **projectieschijven** in de **projectieschijf-sleuf**.
- Houd de **projecties** van de **projectieschijven** schoon en beschadig ze niet met een scherp voorwerp.
- Om er zeker van te zijn dat de geprojecteerde afbeelding duidelijk zichtbaar is, dient de projector niet gebruikt te worden in een felverlichte omgeving.
- Beweeg de projectieschijf naar links of rechts wanneer de geprojecteerde afbeelding niet midden op het witte projectievlak te zien is.
- Verschuif de **scherpsteller** om de projectie scherp te stellen wanneer de afbeelding onduidelijk is.
- Beweeg de projectieschijf naar links of rechts of plaats deze opnieuw in de projector wanneer het lampje van de projector niet aan gaat.
- Plaats de projectieschijf volledig in de projectieschijf-sleuf van de projector om ervoor te zorgen dat de geprojecteerde afbeeldingen duidelijk zichtbaar zijn en activiteiten naar behoren werken.
- Het interactief speelpaneel (met uitzondering van het help-icoontje) zal niet reageren wanneer de projector gebruikt wordt voor het 'plaatjes overtrekken'-spel.
- Het schrijfpaneel (met uitzondering van de pijltjestoetsen) zal niet reageren op de pen wanneer het 'plaatjes overtrekken'-spel gespeeld wordt.

Muziekspeler

De **muziekspeler** bevat 20 speelse en 10 klassieke melodietjes. De muziekspeler zal de melodietjes één voor één afspelen en zal stoppen nadat alle melodietjes afgespeeld zijn. Druk op de **afspelen/stop-toets** of op de **vorige-** of **volgende-toets** om de muziekspeler te bedienen.

Klok

Beweeg de **klokwijzer** of druk op de **klok-toets** om te horen hoe laat het is op de klok en welke activiteiten er in het dagelijks leven plaatsvinden rond die tijd.

Dagroller & Weerkiezer

Maak kennis met de dagen van de week en verschillende weertypes.

Opmerking: Dit gedeelte bevat geen audio.

Fotolijstje

Gebruik de voorbeeldfoto om het juiste formaat te bepalen voor de foto of tekening die je in het **fotolijstje** wilt plaatsen.



Schaal 1:1
Voorbeeldfoto
Afmetingen: 56 x 35mm

Batterijstatus



Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zal er gedurende een aantal seconden een batterijsymbool op het led-scherm verschijnen. Het speelgoed zal hierna automatisch uitschakelen. Wanneer dit gebeurt, raden wij aan de batterijen te vervangen.

Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt **Mijn Magisch Bureau 5 in 1** automatisch uit als er ongeveer twee minuten niet mee wordt gespeeld.

Wanneer er gespeeld wordt met de projector om het 'plaatjes overtrekken'-spel te spelen, zal het bureau na ongeveer tien minuten uitschakelen wanneer er geen toets of schakelaar wordt gebruikt.

LET OP:

- Het bureau kan niet automatisch uitschakelen wanneer de **pen** of een voorwerp op het **interactief speelpaneel** geplaatst is. Plaats de pen terug in de penhouder wanneer deze niet gebruikt wordt. Plaats daarnaast geen voorwerpen op het interactief speelpaneel wanneer het bureau niet gebruikt wordt.











ACTIVITEITENKAARTEN

Plaats één van de **activiteitenkaarten** in de **activiteitenkaart-sleuf** om te spelen.

- Plaats niet meer dan één activiteitenkaart in de sleuf. Wanneer er meer dan één activiteitenkaart in de sleuf geplaatst wordt, kan de kaart of de sleuf beschadigd raken en kunnen de kaarten niet goed herkend worden.
- Plaats geen andere voorwerpen in de activiteitenkaart-sleuf en houd de sleuf schoon.
- Bewaar de activiteitenkaarten op een vlak oppervlak wanneer ze niet gebruikt worden. Buig of vouw de activiteitenkaarten niet.
- Verwijder stof of krijtresten van de activiteitenkaarten voordat er een kaart in de sleuf geplaatst wordt.



Het interactief speelpaneel bevat de eerste kaart 'Alfabet & Letterklanken'. De overige twee activiteitenkaarten zijn dubbelzijdig. Bekijk de tabel hieronder voor meer informatie over de kaarten.






Alfabet & Letterklanken	
	 <p>Tik & Leer Tik op dit icoontje en tik op de letters en afbeeldingen om letters, letterklanken en woorden te leren.</p>
	 <p>Zoekspelletje Luister naar de aanwijzingen en zoek de juiste letters of afbeeldingen op de kaart.</p>
	 <p>Raad de letter Kijk naar het led-scherm en raad welke letter er geschreven wordt en tik op dezelfde letter op de kaart om te antwoorden. Raad zo vaak als je wilt voordat de tijd om is.</p>
	 <p>Het alfabetlied Speel het alfabetlied-spel! Tik op de volgende letter wanneer het liedje stopt om het liedje te hervatten.</p>
	<p>Leert: letters, letterklanken, het alfabet en woorden.</p>
Cijfertrein	
	 <p>Tik & Leer Tik op dit icoontje en tik op de cijfers en afbeeldingen om kennis te maken met cijfers en tellen.</p>
	 <p>Zoekspelletje Luister naar de aanwijzingen en zoek de juiste cijfers op de kaart.</p>
	 <p>Raad het cijfer Kijk naar het led-scherm en raad welk cijfer er geschreven wordt en tik op hetzelfde cijfer op de kaart om te antwoorden. Raad zo vaak als je wilt voordat de tijd om is.</p>
	 <p>Tel-spel Tel de lichtjes die op het led-scherm verschijnen en tik op de cijfers op de kaart om te antwoorden.</p>
	<p>Leert: cijfers (1-15), tellen, cijfervolgorde en woorden.</p>

DJ-pret

		Tik & Leer Tik op dit icoontje en tik op de kaart om kennis te maken met verschillende muziekinstrumenten en muziekstijlen.
		Zoekspelletje Luister naar de aanwijzingen en zoek de juiste instrumenten op de kaart.
		Geluiden mixen Laten we muziek maken! Tik op een muziekstijl en tik daarna op een instrument op de derde rij om de klank van de pianotoetsen te veranderen en je eigen muziek te maken!
	Leert: creativiteit, muziekinstrumenten, muziekstijlen en woorden.	

Vormtoetjes

		Tik & Leer Tik op dit icoontje en tik op de kaart om kennis te maken met vormen en kleuren.
		Race tegen de klok Zoek de juiste toetjes zo snel als je kunt voordat de tijd om is.
		Vormen vergelijken Zoek de borden en gebakjes met dezelfde vorm.
		Projector-spel Kijk naar het geprojecteerde toetje en luister naar de aanwijzingen om het juiste voorwerp te vinden op de kaart. (Om dit spel te spelen, dien je de rode projectieschijf in de projectieschijf-sleuf te plaatsen.)
	Leert: vormen, kleuren, vergelijken en woorden.	

Lichaamsdelen & Kleding	
	 <p>Tik & Leer Tik op dit icoontje en tik op de kaart om kennis te maken met lichaamsdelen, kleding en accessoires.</p>
	 <p>Zoekspelletje Luister naar de aanwijzingen en zoek de juiste lichaamsdelen of voorwerpen op de kaart.</p>
	 <p>Hoofd, schouders, knie en teen Tik op het juiste lichaamsdeel dat gevraagd wordt wanneer het liedje stopt.</p>
	 <p>Projector-spel Kijk naar de geprojecteerde afbeelding en luister naar de aanwijzingen om het juiste lichaamsdeel of voorwerp te vinden op de kaart. (Om dit spel te spelen, dien je de blauwe projectieschijf in de projectieschijf-sleuf te plaatsen.)</p>
	<p>Leert: lichaamsdelen, kleding & accessoires, weertypes, binnen- en buitenactiviteiten en woorden.</p>

PROBLEMEN OPLOSSEN

Probleem	Mogelijke oplossing(en)
Het speelgoed gaat niet AAN.	Verwijder de batterijen en plaats ze opnieuw om het bureau te resetten.
	De batterijen zijn leeg. Vervang de oude batterijen door nieuwe batterijen.
De geplaatste activiteitenkaart wordt niet herkend.	Zorg ervoor dat er maar één activiteitenkaart in de sleuf geplaatst is.
	Controleer of de sleuf schoon is en zorg ervoor dat de activiteitenkaart juist geplaatst is.

<p>Het speelgoed staat AAN maar het interactief speelpaneel reageert niet.</p>	<p>Zorg ervoor dat er niet gespeeld wordt met het schrijfpaneel of dat het 'plaatjes overtrekken'-spel gespeeld wordt.</p> <p>Het interactief speelpaneel (met uitzondering van de spel-icoontjes) zal niet reageren wanneer het schrijfpaneel in gebruik is.</p> <p>Het interactief speelpaneel (met uitzondering van het help-icoontje) zal niet reageren wanneer de projector gebruikt wordt voor het 'plaatjes overtrekken'-spel.</p>
<p>Het interactief speelpaneel geeft een onjuiste reactie.</p>	<p>Zorg ervoor dat het interactief speelpaneel aangeraakt wordt met één vinger en dat het niet op een andere manier aangeraakt wordt. Zorg er ook voor dat de pen niet gebruikt wordt of dat er voorwerpen op het interactief speelpaneel liggen.</p>
<p>De activiteit op het interactief speelpaneel wordt onderbroken door de instructies van het schrijfpaneel, maar het schrijfpaneel wordt niet aangeraakt en de pen wordt niet uit de houder gehaald.</p>	<p>Zorg ervoor dat er niet in direct zonlicht met het bureau gespeeld wordt. Direct licht kan het schrijfpaneel activeren waardoor er instructies te horen zijn.</p> <p>Plaats de pen terug in de penhouder wanneer deze niet gebruikt wordt.</p>
<p>Het schrijfpaneel werkt niet.</p>	<p>Gebruik alleen de pen op het schrijfpaneel.</p> <p>Zorg ervoor dat er geen voorwerpen in de penhouder geplaatst zijn.</p> <p>Zorg ervoor dat er geen activiteitenkaart geplaatst is.</p> <p>Zorg ervoor dat er niets in de activiteitenkaart-sleuf geplaatst is.</p> <p>Zorg ervoor dat de projector niet gebruikt wordt voor het 'plaatjes overtrekken'-spel.</p>
<p>De schrijfpaneel-activiteit wordt automatisch gestart zonder de pen uit de houder te nemen of de pen op het schrijfpaneel te plaatsen.</p>	<p>Zorg ervoor dat er niet in direct zonlicht met het bureau gespeeld wordt. Direct licht kan het schrijfpaneel activeren waardoor er instructies te horen zijn.</p> <p>Plaats de pen terug in de penhouder wanneer deze niet gebruikt wordt.</p>

De geplaatste projectieschijf wordt niet herkend.	<p>Zorg ervoor dat de projectieschijf volledig in de sleuf geplaatst is.</p> <p>Controleer of er geen ander voorwerp in de sleuf geplaatst is.</p>
De projectieschijf is volledig in de sleuf geplaatst, maar het 'plaatjes overtrekken'-spel of het projector-spel start niet.	<p>Om het 'plaatjes overtrekken'-spel te spelen, dient er geen activiteitenkaart geplaatst te zijn en dient de gele projectieschijf volledig geplaatst te zijn.</p> <p>Om het projector-spel te spelen, dienen de juiste kleur activiteitenkaart en projectieschijf geplaatst te zijn in de sleuven: De rode Vormtoetjes-kaart en de rode projectieschijf. De blauwe Lichaamsdelen & Kleding-kaart en de blauwe projectieschijf.</p> <p>Zorg ervoor dat de geprojecteerde afbeelding gecentreerd is.</p> <p>Zorg ervoor dat de projector opengeklapt is.</p> <p>Plaats de projectorschijf nogmaals in de sleuf of draai hem om en probeer het nog eens.</p>
Het 'plaatjes overtrekken'-spel of het projector-spel activeert reacties die niet overeenkomen met de projectie.	<p>Zorg ervoor dat de juiste projectieschijf volledig in de sleuf geplaatst is.</p>
Het speelgoed schakelt niet automatisch uit ook al is er al 10 minuten niet mee gespeeld.	<p>Zorg ervoor dat de pen in de penhouder geplaatst is wanneer deze niet gebruikt wordt.</p> <p>Zorg ervoor dat er geen voorwerpen op het interactief speelpaneel liggen.</p>
Het speelgoed geeft een onjuiste reactie.	<p>Verwijder de batterijen en plaats ze opnieuw om het bureau te resetten.</p> <p>De batterijen zijn leeg. Vervang de oude batterijen door nieuwe batterijen.</p> <p>Vochtigheid kan storingen veroorzaken bij het bureau. Zorg ervoor dat het bureau in een droge omgeving staat.</p> <p>Raak het interactief speelpaneel niet aan en plaats geen voorwerpen (behalve de activiteitenkaarten) op het interactief speelpaneel om er voor te zorgen dat het bureau juist functioneert wanneer het aangezet wordt.</p>

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

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Gebruik en berg het speelgoed op in een droge ruimte.
2. Maak het speelgoed a.u.b. schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
3. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere warmtebron.
4. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
5. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
6. Bewaar de activiteitenkaarten op een vlak oppervlak wanneer ze niet gebruikt worden. Buig of vouw de activiteitenkaarten niet.
7. Maak de activiteitenkaarten schoon met een vochtige doek.
8. Gebruik geen potloden, pennen, stiften of andere puntige voorwerpen direct op het activiteitenpaneel of op de activiteitenkaarten om beschadigingen te voorkomen.
9. Teken en schrijf niet direct op het activiteitenpaneel of de activiteitenkaarten. Gebruik uitwasbare, niet-permanente markers, stiften of waskrijtjes op papier (niet inbegrepen) tijdens het 'plaatjes overtrekken'-spel om vlekken of beschadigingen op het activiteitenpaneel of de activiteitenkaarten te voorkomen
10. Plaats geen andere voorwerpen in de activiteitenkaart-sleuf en houd de sleuf schoon.
11. Veeg stof of krijtresten van de activiteitenkaart voordat deze in de activiteitenkaart-sleuf wordt geplaatst.
12. Plaats geen andere voorwerpen dan de projectieschijven in de projectieschijf-sleuf.
13. Houd de projecties van de projectieschijven schoon en beschadig ze niet met een scherp voorwerp.
14. Als de projecties in de projectieschijven vuil of stoffig zijn, gebruik dan een lensdoek die is bevochtigd met alcohol (aceton of nagellakverwijderaar) om het vuil en stof voorzichtig van de projecties te verwijderen. Maak de projectieschijven niet schoon met water of andere reinigingsmiddelen, omdat deze krassen op de projecties kunnen veroorzaken.

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



Garantievoorwaarden 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 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.*

VTech Electronics Europe B.V.
Postbus 10042, 6000 GA Weert, Nederland

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

vtechnl.com

