

vtech®

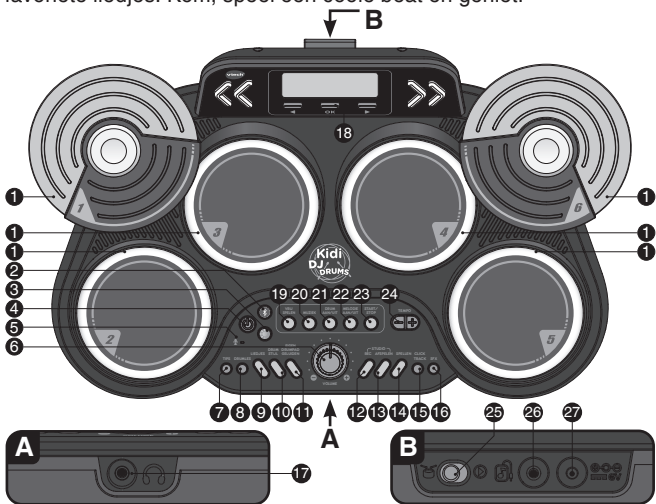
Handleiding



# INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Kidi® DJ Drums** 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

Laat je drumskills maar horen met de **Kidi® DJ Drums** van **VTech®**! Sla op de interactieve drumpads die van kleur veranderen en leer stap voor stap hoe je een echte drummer kunt worden met behulp van de drumles en handige tips! Neem je eigen drumgeluiden op en drum mee met 35 ingebouwde nummers. Verbind je muziekspeler via een beveiligde Bluetooth®-verbinding om mee te drummen op je favoriete liedjes. Kom, speel een coole beat en geniet!



1	6 drumpads	10	Drumstijl-toets	19	Vrij spelen-toets
2	Bluetooth® toets	11	Eigen drumpad geluiden-toets	20	Muziek-toets
3	Licht instellingen-toets	12	Drumrecorder-toets	21	Drum Aan/Uit-toets
4	Aan/Uit-toets	13	Afspelen-toets	22	Melodie Aan/Uit-toets
5	Microfoon	14	Spellen-toets	23	Start/Stop-toets
6	Volumeknop	15	Click track-toets	24	Tempo-toetsen
7	Tips-toets	16	SFX-toets	25	Normaal/Demo-stand-schakelaar
8	Drumles-toets	17	Koptelefoon-aansluiting	26	Audiokabel-aansluiting
9	Liedjes-toets	18	Pijltjestoetsen & OK-toets	27	Adapter-aansluiting

## INHOUD VAN DE DOOS

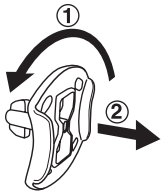
- Eén VTech® Kidi® DJ Drums
- Twee drumstokken
- Eén handleiding

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

## Losmaken van de verpakkingsslotjes:



① Draai het verpakkingsslotje.

② Neem het verpakkingsslotje uit de houder en gooi het weg bij het afval.

# BEGINNEN MET SPELEN

## Demo-stand

Dit product staat in een demo-stand.

1. Verschuif de schakelaar aan de achterkant van het speelgoed, van **Demo** (▶) naar **Normaal** (⏻).
2. Druk op de **Aan/Uit-toets** om het speelgoed aan te zetten en de demo-stand te verlaten. Wanneer de normale speelstand is geactiveerd, zal dit blijvend zijn.

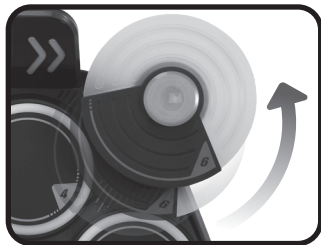
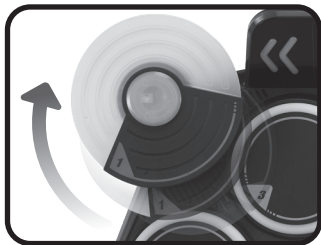
**Let op:** De batterijen in dit product zijn demonstratiebatterijen.

Vervang de batterijen door nieuwe voor het beste resultaat.

Wanneer het speelgoed tijdens het spelen uitschakelt, raden wij aan de batterijen te vervangen.

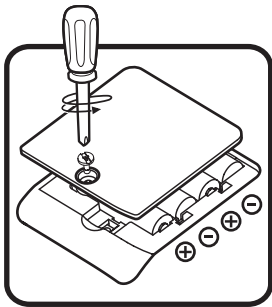
## Bekkens

Draai de bekkens (drumpad 1 en drumpad 6) naar buiten toe.



# 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. 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 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 (indien verwijderbaar) 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:

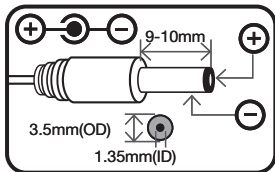
[www.stibat.nl](http://www.stibat.nl)




## RICHTLIJNEN VOOR HET GEBRUIK VAN EEN ADAPTER BIJ SPEELGOED

Opmerking: In deze handleiding wordt de USB-adapter of AC/DC-adapter simpelweg 'adapter' genoemd.

- Wij raden het gebruik van een **VTech® Adapter (AC/DC)** aan met de volgende specificaties: VTech 6V/800mA AC/DC adapter (80-002181).
- Het speelgoed dient alleen gebruikt te worden met een adapter die geschikt is voor speelgoed.
- De adapter is geen speelgoed.
- Het speelgoed is niet bedoeld voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- Sluit het speelgoed niet aan op meer dan het aanbevolen aantal stroomvoorzieningen.
- Maak aangesloten speelgoed nooit schoon met water of andere vloeistoffen.
- Controleer de adapter regelmatig op beschadigingen aan de kabel, stekkers, contactpennen, het omhulsel en andere onderdelen die het gevaar op brand, elektrische schok of letsel aan personen kan veroorzaken. Als u merkt dat de adapter beschadigd is, dient de adapter bij het elektronisch afval te worden weggegooid.
- Adapters voor speelgoed zijn niet bedoeld om als speelgoed gebruikt te worden. Het gebruik van een adapter door kinderen dient altijd onder volledig toezicht van een volwassene te gebeuren.





## HET AANSLUITEN VAN EEN AC/DC ADAPTER

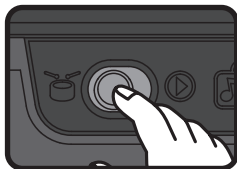
- Zet het speelgoed UIT en zorg ervoor dat er geen batterijen geplaatst zijn.
- Zoek de adapteringang aan de achterkant van het speelgoed.
- Steek de adapterpin in de adapteringang  EV.
- Steek de adapterstekker in het stopcontact.
- Zet het speelgoed weer AAN.

**Let op:** Wanneer het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, raden wij aan om de adapter uit te trekken.

## FUNCTIES

### 1. Normaal/Demo-stand-schakelaar

Verschuif de schakelaar aan de achterkant van het speelgoed, van **Demo**  naar **Normaal**  om de demo-stand te verlaten.



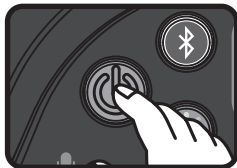
### 2. Bekkens

Draai de bekkens (drumpad 1 en drumpad 6) naar buiten toe.



### 3. Aan/Uit-toets

Druk op de **Aan/Uit-toets** om het speelgoed AAN of UIT te zetten.



#### 4. Microfoon

Gebruik de ingebouwde **microfoon** om je eigen drumgeluiden en drumsolo's op te nemen!

#### 5. Koptelefoon-aansluiting

Gebruik de **koptelefoon-aansluiting** om een koptelefoon of externe luidsprekers aan te sluiten (niet inbegrepen).

#### 6. Audiokabel-aansluiting

Sluit hier een externe muzikspeler aan met behulp van een 3.5mm audiokabel (audiokabel en muzikspeler niet inbegrepen).

#### 7. Adapter-aansluiting

Sluit hier een adapter aan (niet inbegrepen).

#### 8. Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt de **Kidi® DJ Drums** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op de **Aan/Uit-toets** te drukken.

## ACTIVITEITEN

#### 1. Vrij Spelen



Maak je eigen beats op de **drumpads**! Gebruik de **drumstijl-toets** om te kiezen uit meer dan 25 verschillende stijlen. Om je te helpen in de maat te blijven spelen, kun je gebruik maken van de **click track-toets**.



## 2. Muziek

Speel mee met de 35 ingebouwde nummers door op de **muziek-toets** te drukken. Kies een melodie en gebruik vervolgens de **drum Aan/Uit-** of **melodie Aan/Uit-toets** om de drums of melodie aan of uit te zetten.

Druk op de **start/stop-toets** om de muziek te stoppen en weer te starten. De melodie versnellen of vertragen, kan met behulp van de **tempo-toetsen**.



## 3. Drumles 1 2 3 4 5 6

Druk op de **drumles-toets** om drumbeats, drumfills en rudiments te oefenen. Luister naar de instructies en volg de voorbeelden.

**Let op:** Gebruik de **tempo-toetsen** om het tempo van de drumbeats te versnellen of vertragen.

## 4. Tips

Druk op de **tips-toets** en ontdek allerlei interessante weetjes over drummen.



## 5. Liedjes

Druk op de **liedjes-toets** en ontdek vier te gekke liedjes om mee te drummen!

De **tempo-**, **drum Aan/Uit-** en **melodie Aan/Uit-toetsen** zijn niet beschikbaar in deze speelstand.



## 6. Drumstijl

Kies uit verschillende drumstijlen met de **drumstijl-toets**. Druk op de linker- of rechterpijltjestoets om een drumstijl te kiezen en druk op de **OK-toets** om te bevestigen.

## 7. Eigen drumpad geluiden

Druk op de **eigen drumpad geluiden-toets** om je drumstel te personaliseren met vooraf opgenomen geluiden of door je eigen geluiden op te nemen met de **microfoon**. Vervolgens kun je je eigen opgeslagen drumpad geluiden kiezen met de **drumstijl-toets**.



### • Vooraf opgenomen geluiden

Sla op de **drumpad** waar je een geluid aan wilt toewijzen en druk vervolgens op de **OK-toets** om te bevestigen. Kies met behulp van de **pijltjestoetsen** uit één van de 130 geluiden voor de geselecteerde drumpad en druk op de **OK-toets** om te bevestigen.



### • Drumgeluid opnemen

Sla op de **drumpad** waar je een geluid aan wilt toewijzen en druk vervolgens op de **OK-toets** om te bevestigen. Vervolgens kom je in het opname-scherm. Druk op de **OK-toets** om de opname te starten en praat dichtbij in de **microfoon**. Je kunt je opname terugluisteren, opslaan (met het vinkje) of opnieuw opnemen.

## DRUM RECORDER

### 8. Drumrecorder

Neem je eigen drumsolo's op in de studio met de drumrecorder. Druk op de **REC-toets** om de opname te starten. Gebruik de **muziek-toets**, **liedjes-toets** of **drumles-toets** om mee te drummen. Druk op de **pijltjestoetsen** om een andere melodie, liedje of drumbeat te kiezen. De opname stopt na ongeveer 2,5 minuten als je blijft drummen, na 30 seconden als er niet gedrumd wordt of wanneer je nog een keer op de **REC-toets** drukt. Druk op de **afspelen-toets** om je opname te beluisteren.

### 9. Spellen

Druk op de **spellen-toets** en kies uit drie te gekke spellen:



#### • Drum challenge

De muziekbalkjes vallen van boven naar beneden. Sla op de juiste **drumpad** wanneer een balkje de lijn raakt en kijk hoe hoog jij kunt scoren!



#### • Volg het licht!

Let goed op! De **drumpads** zullen in een bepaald ritme in het paars oplichten. Volg het licht en sla op het juiste moment op de drumpads!



#### • Stem in de mix!

Maak een keuze uit drie melodieën. Druk vervolgens op de **OK-toets** om je eigen stem op te nemen. De **Kidi® DJ Drums** zal vervolgens een coole mix maken waarbij jouw stem te horen is!

## 10. Click-track

Oefening baart kunst! Druk in de Vrij Spelen-stand op de **click track-toets** om je te helpen goed in de maat te blijven spelen.

## 11. SFX (geluidseffecten)

Druk op de **SFX-toets** om verschillende coole geluidseffecten te horen.

## 12. Licht instellingen

Druk op de **licht instellingen-toets** om verschillende instellingen voor het licht te kiezen.



- **Kleur wijzigen drumpad**

Maak een keuze uit vier verschillende kleurcombinaties voor de drumpads of ken zelf kleuren toe aan de afzonderlijke drumpads. Sla op de **drumpad** waarvan je de kleur wilt veranderen en druk vervolgens op de **OK-toets** om te bevestigen. Kies met behulp van de **pijltjestoetsen** uit één van de zeven kleuren voor de geselecteerde drumpad en druk op de **OK-toets** om te bevestigen.

- **Neonlicht Aan/Uit**



- **Led helderheid**



- **Drumpadlichten Aan/Uit**



### 13. Bluetooth®

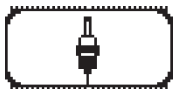


Druk op de **Bluetooth®-toets**  om een nieuw apparaat te koppelen met de **Kidi® DJ Drums**. Wanneer er verbinding wordt gemaakt met het apparaat zal de toets knipperen en wanneer het apparaat verbonden is, zal de **Bluetooth®-toets** aan blijven.

**Let op:** De drumrecorder-functie is niet beschikbaar in de Bluetooth®-stand.

#### **Bluetooth® verbinding**

1. Druk op de **Bluetooth®-toets** en deze zal gaan knipperen.
2. Ga naar de Bluetooth®-instellingen op uw Bluetooth®-apparaat.
3. Kies 'Vtech® 5726 Drums' op het apparaat.
4. Voer de pincode in die op het scherm van de **Kidi® DJ Drums** verschijnt om verbinding te maken.
5. Het lichtje van de **Bluetooth®-toets** zal blijven branden wanneer het apparaat verbonden is.
6. Om de Bluetooth®-stand te verlaten, druk je nogmaals op de **Bluetooth®-toets**.
7. De **Kidi® DJ Drums** zal automatisch opnieuw gaan zoeken en verbinding maken met het laatste Bluetooth®-apparaat waarmee het eerder verbonden was.



## 14. Audiokabel-aansluiting (line-in)

Je kunt een externe muzikspeler aansluiten op je **Kidi® DJ Drums** en mee drummen met je favoriete muziek.

Sluit een externe muzikspeler aan met behulp van een 3,5mm audiokabel (niet meegeleverd). De Bluetooth®-verbinding wordt verbroken wanneer een muzikspeler wordt aangesloten.

Tevens is de drumrecorder-functie niet beschikbaar.

## DRUMSTIJLEN

1	JAZZ - 1	15	REGGAE
2	ROCK	16	TABLA
3	R&B	17	HANDPERCUSSIE
4	POP	18	DISCO
5	EDM	19	DIEREN
6	LATIN - 1	20	POTTEN & PANNEN
7	LATIN - 2	21	GRAPPIGE GELUIDEN - 1
8	FANFARE	22	GRAPPIGE GELUIDEN - 2
9	GROTE DRUM	23	GRAPPIGE GELUIDEN - 3
10	TRADITIONEEL AFRIKAANS	24	GRAPPIGE GELUIDEN - 4
11	KLAPPEN	25	GRAPPIGE GELUIDEN - 5
12	METAL	26	GRAPPIGE GELUIDEN - 6
13	VINTAGE	27	GELUID - 1
14	JAZZ - 2	28	GELUID - 2

# GEZONGEN LIEDJES

## Liedje 1

Ik vraag me af of de perfecte beat bestaat.

Het gaat niet om het ritme en het draait niet om de maat.

Maar om het gevoel dat je niet met een maat kunt meten,  
een positieve vibe die je je zorgen doet vergeten.

Een vette beat waarmee je in een mum van tijd,  
positiviteit via je drum verspreidt.

Pak nu de stokjes op voor een hoger doel,  
een vette beat en een goed gevoel.

Zing en drum,  
sla je slag!  
Dat klinkt goed,  
maak plezier en lach!

Zing en drum,  
sla je slag!  
Dat klinkt goed,  
maak plezier en lach!

Misschien zit de perfecte beat,  
hier in dit lied.  
Laat je gaan en twijfel niet, kom  
drum en geniet.

Blijf jezelf en voel de groove,  
dans en geniet.  
Kom ga van start en volg je hart,  
vind jouw perfecte beat.

## Liedje 2

Drummen is zo cool,  
jij weet vast wat ik bedoel.  
Drum en geniet,  
speel een coole beat!

Het is magisch!  
Het is magisch!

Kom en voel het ritme,  
sla op de pads.  
Jij hebt één doel,  
geen tijd voor geklets.

Het is magisch!  
Het is magisch!

Jij hebt de juiste skills,  
voor ieder wat wils.  
Op jouw drumstel speel je met  
gemak de vetste fills.  
Wat een goed gevoel!  
Jij hebt maar één doel!

Want jij gaat rocken als een ster!  
Als je heel goed oefent, dan kom  
je heel ver!

Kom mee rocken als een ster!  
Jij gaat naar de top, want jij geeft  
het nooit op!

Kom rocken heel de dag!  
Niets kan jou nog stoppen,  
alles mag!  
O, jij kunt rocken als een ster!  
Houd dit vol en geef niet op,  
ja dan kom je heel ver!

Kom rocken,  
als een ster!  
Ja, kom rocken,  
als een ster!

Ja, kom rocken!

### Liedje 3

Het is tijd om te rocken,  
laat je nu maar gaan.  
Want deze coole beat,  
kan niemand weerstaan!

Sla luid op de drums!  
O, dat klinkt goed.  
Ja jij weet hoe je,  
drummen moet.

Het publiek,  
geniet zo van jouw muziek.  
De coole beats, yo!  
Die stelen de show!

Ja, we gaan door,  
dus pak je stokken.  
Ben je er klaar voor?  
Kom op, we gaan rocken!

1, 2, 3, 4.  
We beginnen!  
5, 6, 7, 8.  
De beat komt binnen.  
1, 2, 3, 4.  
Dit is zo cool!  
5, 6, 7, 8.  
Het geeft een goed gevoel, yeah!

1, 2, 3, 4.  
We beginnen!  
5, 6, 7, 8.  
De beat komt binnen.  
1, 2, 3, 4.  
Dit is zo cool!  
5, 6, 7, 8.  
Het geeft een goed gevoel, yeah!

Het geeft een goed gevoel!

## Liedje 4

Ik dim de lichten in de kamer.  
De spotlight schijnt alleen op jou!

De beat die klinkt,  
het feest kan beginnen!  
Drummen is waar,  
ik van hou!

Volg je gevoel,  
drum op het ritme.  
En ontdek dan je eigen groove.

Volg je gevoel,  
wees één met de drums en  
dan volgt er een ritme voor dit lied.

Kom en

Dans op de beat!  
De drums die zijn luid,  
iedereen geniet!

Dans op de beat!  
Ja dit ritme,  
is mijn favoriet!

Dans op de beat!  
De drums die zijn luid,  
iedereen geniet!

Dans op de beat!  
Kom zing en dans maar mee,  
op dit coole lied!

Dans op de beat!

# 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:

Wanneer de **Kidi® DJ Drums** geen verbinding kan maken via Bluetooth®, controleer dan of het speelgoed niet meer in de demo-stand staat.

Als het speelgoed niet in de demo-stand staat en het vervolgens nog steeds niet lukt om verbinding te maken, volg dan de volgende stappen:

1. Ga naar de Bluetooth®-instellingen op uw Bluetooth®-apparaat. Als de **Kidi® DJ Drums** in de lijst met gekoppelde apparaten staat onder de naam "**VTech 5726 Drums**", verwijder dan het apparaat uit deze lijst. Schakel Bluetooth® uit en weer aan of start het Bluetooth®-apparaat opnieuw op.
2. Schakel de **Kidi® DJ Drums** uit en zet deze vervolgens weer aan.
3. Koppel vervolgens beide apparaten opnieuw met elkaar via Bluetooth®.

Als de **Kidi® DJ Drums** 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

Het Bluetooth®-woordmerk en de Bluetooth®-logo's zijn gedeponeerde merken die eigendom zijn van Bluetooth SIG, Inc. en enig gebruik van dergelijke merken door **VTech®** is onder licentie.

## **CONFORMITEITSVERKLARING**

Wij, **VTech®** Electronics Europe BV, verklaren hierbij dat deze radioapparatuur, type 5726 in overeenstemming is met Richtlijn 2017 (2017 Nr.1206). Een kopie van de volledige conformiteitsverklaring kan verkregen worden via de website:

[www.vtech.com/re-directive](http://www.vtech.com/re-directive)

Frequentieband: 2402MHz – 2480MHz

Maximaal zendvermogen: 0.001114 W (0.47 dBm)

### **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](http://vtechnl.com)***

