

vtech[®]

HANDLEIDING



Dierenhotel



© 2016 VTech
Alle rechten voorbehouden
Printed in China
91-003249-003[®]_{NL}

Beste ouders,

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

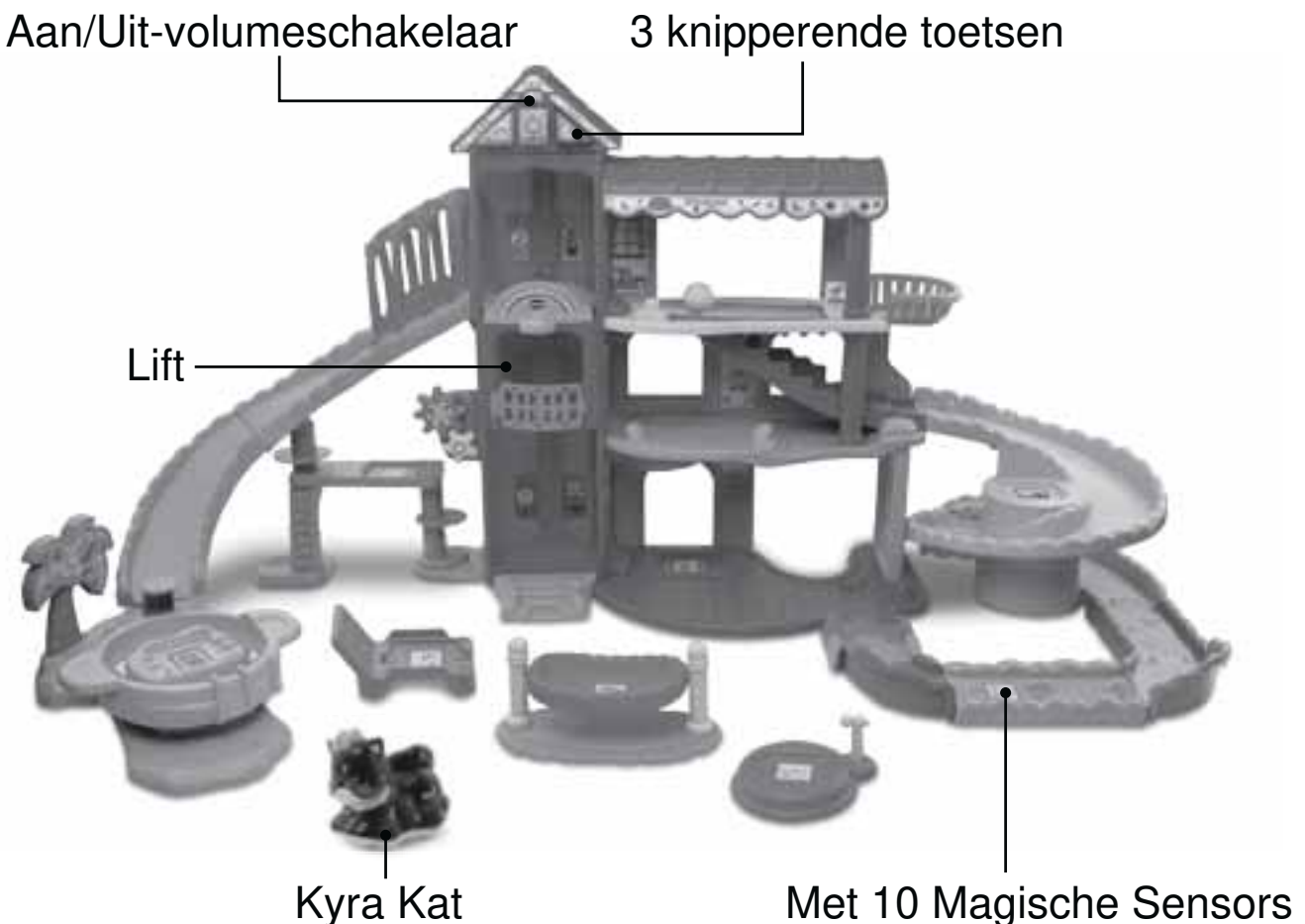
Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zo veel 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 **Zoef Zoef Dieren**[®] - **Dierenhotel** 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

Welkom! Begin je dag met een lach in het **Zoef Zoef Dieren** - **Dierenhotel** van **VTech**[®]! Zoef met Kyra Kat of andere dieren in de lift en stop op de gewenste verdieping. Druk op de knipperende toetsen van het dierenhotel voor vrolijke reacties én maak kennis met kleuren en tijdsbesef. Beweeg de dieren over de Magische Sensors en luister naar grappige geluiden, vrolijke zinnnetjes, gezongen liedjes en melodietjes. Verbind het dierenhotel met andere Zoef Zoef Dieren speelsets (apart verkrijgbaar) voor nog meer speelplezier!



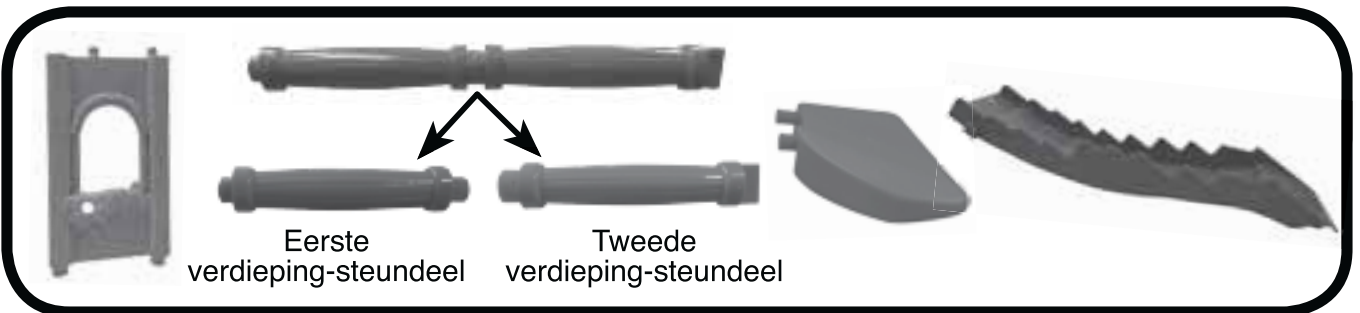
INHOUD VAN DE DOOS



- Eén VTech® Zoef Zoef Dieren® - Kyra Kat
- Eén elektronisch dak
- Eén lift met Magische Sensor
- Eén lift-uitgang
- Eén hoteldak



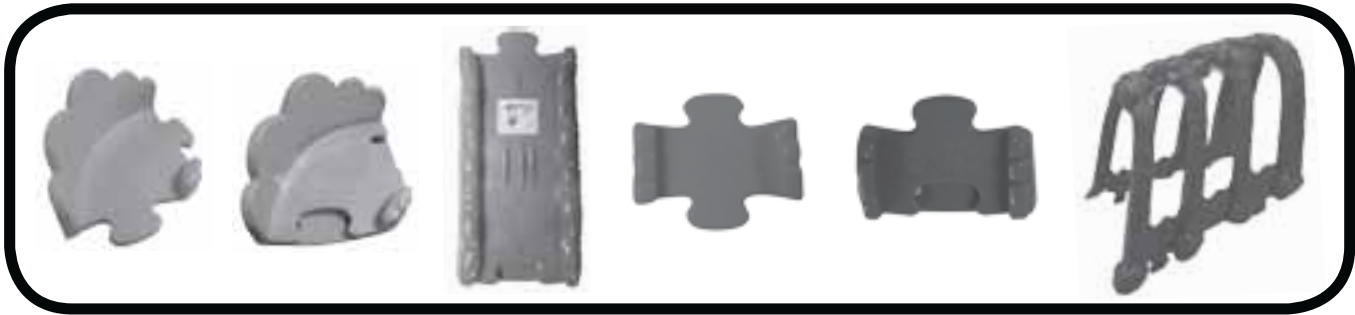
- Eén hotel-wand
- Eén begane grond-platform met Magische Sensor
- Eén eerste verdieping-platform
- Eén tweede verdieping-platform



- Eén begane grond-steundeel
- Eén eerste verdieping-steundeel (kort) en één tweede verdieping-steundeel (lang), koppel ze los voor de montage
- Eén klein, vlak steundeel
- Eén trap



- Eén balkon met Magische Sensor
- Eén verbindingspad
- Eén spiraalvormig pad
- Eén spiraalvormig pad met Magische Sensor
- Eén recht pad, vrouwelijk/mannelijk



- Eén 90 graden bocht-pad, mannelijk
- Eén 90 graden bocht-pad, vrouwelijk
- Eén recht pad met Magische Sensor, vrouwelijk/mannelijk
- Eén kort pad, mannelijk
- Eén kort pad, vrouwelijk/mannelijk
- Eén tunnel



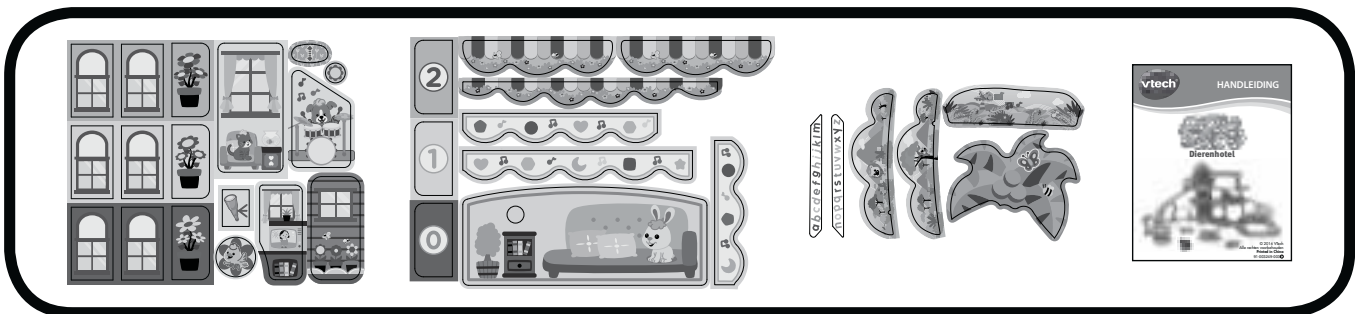
- Twee helling-paden
- Eén gras-platform
- Eén klein steundeel
- Eén groot steundeel
- Eén platform met Magische Sensor



- Eén palmboom
- Eén duikplank
- Eén zwembad-verbindingstuk
- Eén zwembad-platform met Magische Sensor
- Eén tandwielen-onderdeel



- Eén ligstoel met Magische Sensor
- Eén microfoon-platform met Magische Sensor
- Eén microfoon
- Eén hangmat met Magische Sensor
- Twee hangmat-steundelen
- Eén hangmat-platform

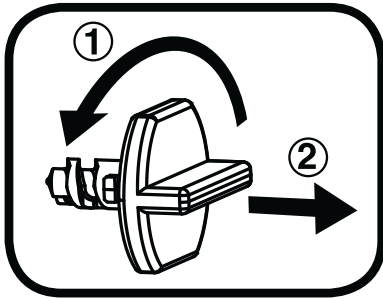


- Zes stickervellen
- Eén handleiding

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.

Losmaken van de verpakkingsslotjes:

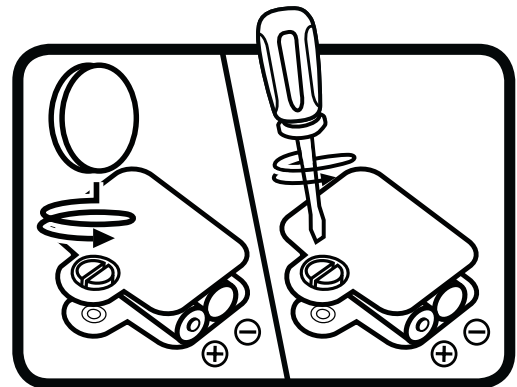


- ① Draai het verpakkingsslotje.
- ② Neem het verpakkingsslotje uit de houder en gooi het weg bij het afval.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

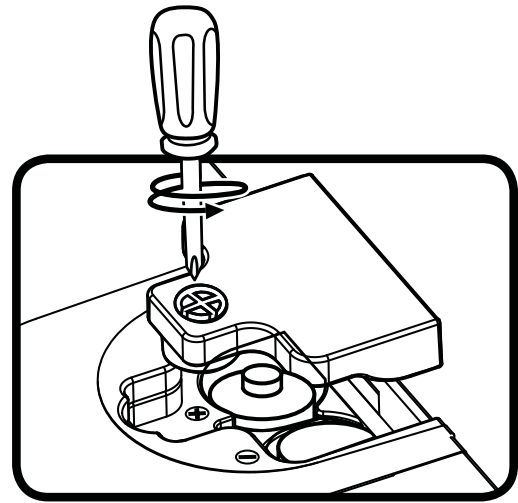
Kyra Kat

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de onderkant van de kat. Gebruik hiervoor een muntstuk of een schroevendraaier.
3. Plaats 2 nieuwe 'AAA' (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.



Dierenhotel

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de achterkant van het elektronische dak. Gebruik hiervoor een schroevendraaier.
3. Plaats 2 nieuwe 'AA' (LR6) 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 alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk.
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen.
- Gebruik nooit beschadigde batterijen.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Gooi batterijen niet weg in vuur of in de natuur.
- 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.

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 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.

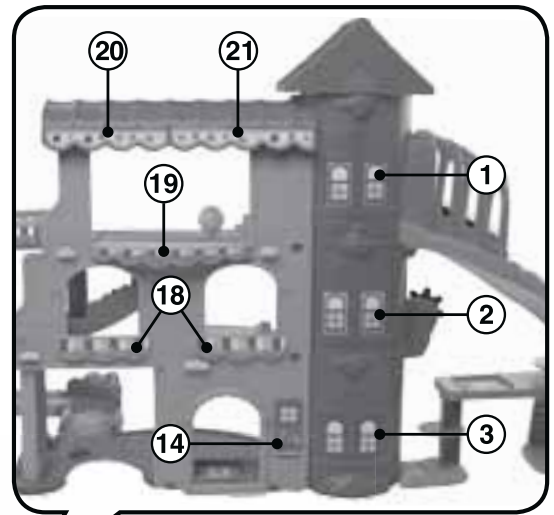
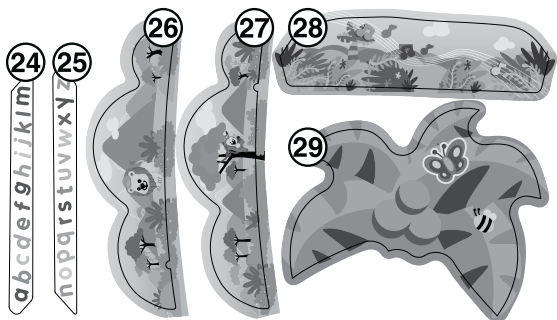
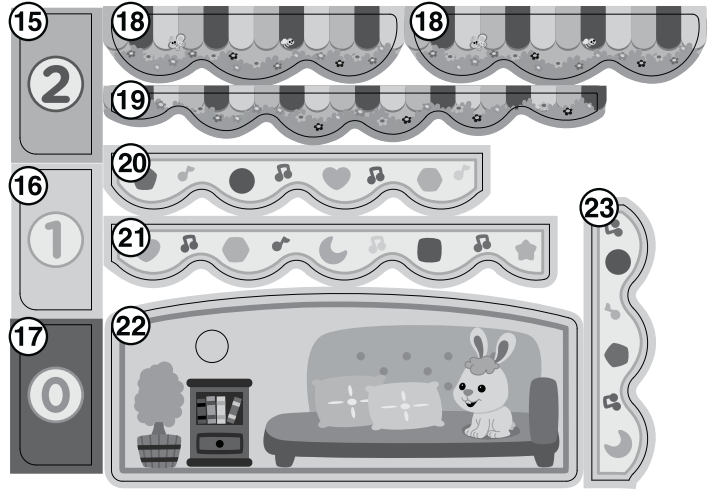
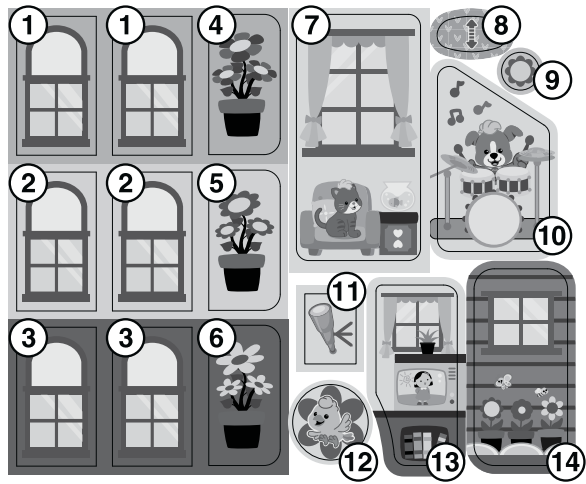
Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

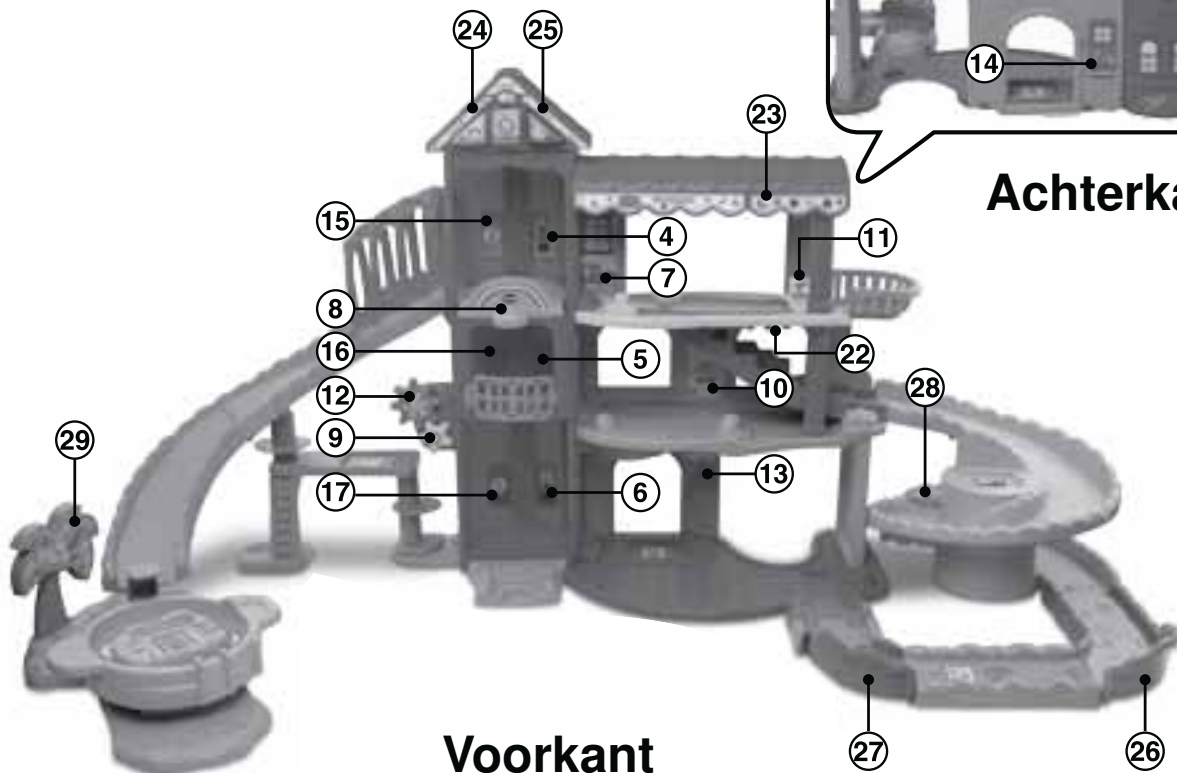


STICKEROVERZICHT

Plak a.u.b. de stickers volgens onderstaande instructies op de onderdelen van de speelset.



Achterkant

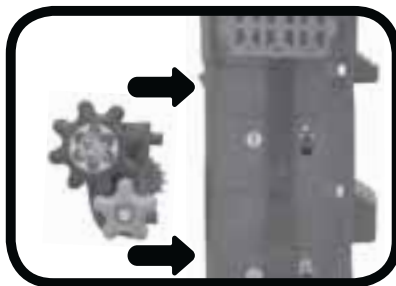


Voorkant

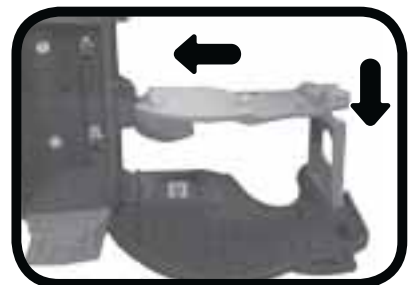
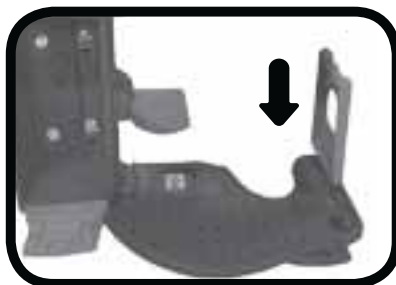
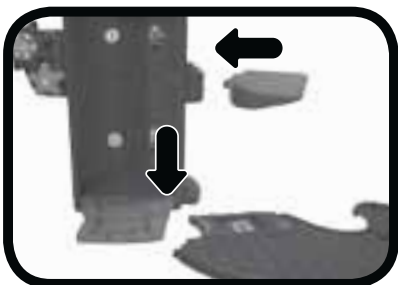
MONTAGE INSTRUCTIES

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

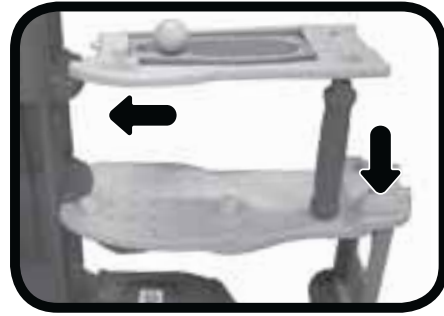
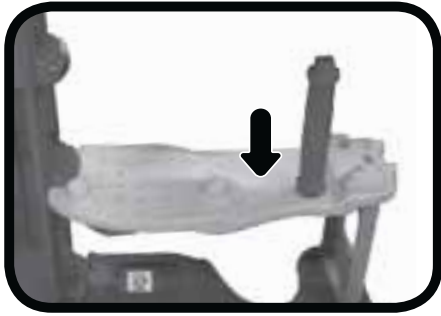
1. Plaats de lift op een vlakke ondergrond en bevestig de lift-uitgang en het tandwielen-onderdeel aan de lift. Plaats daarna het elektronische dak op de lift, zoals hieronder wordt afgebeeld.



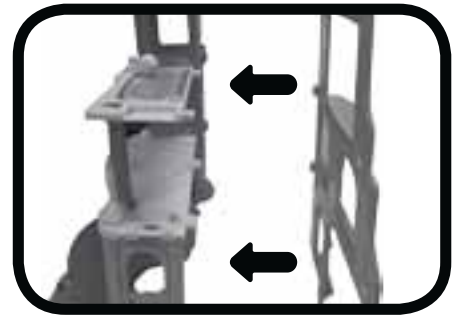
2. Bevestig het begane grond-platform aan de lift-uitgang. Bevestig het kleine, vlakke steundeel in de daarvoor bestemde openingen van de lift. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd. Plaats het begane grond-steundeel in de daarvoor bestemde openingen van het begane grond-platform. Plaats het eerste verdieping-platform op het begane grond-steundeel en bevestig het eerste verdieping-platform in de daarvoor bestemde openingen van de lift. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd.



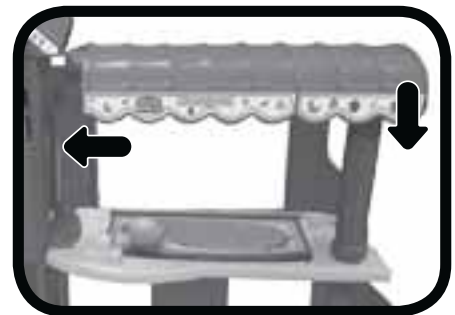
3. Plaats het korte eerste verdieping-steundeel met een rond uitsteeksel in de daarvoor bestemde opening van het eerste verdieping-platform. Plaats het tweede verdieping-platform op het eerste verdieping-steundeel en bevestig het tweede verdieping-platform in de daarvoor bestemde openingen van de lift.



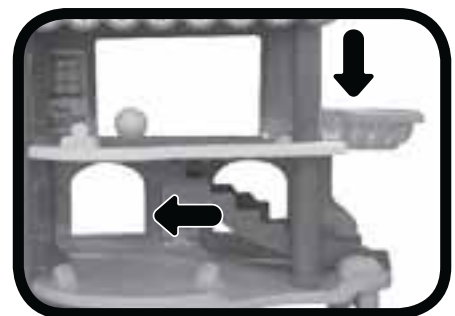
4. Bevestig de hotel-wand aan de lift en de drie verdiepingen. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd.



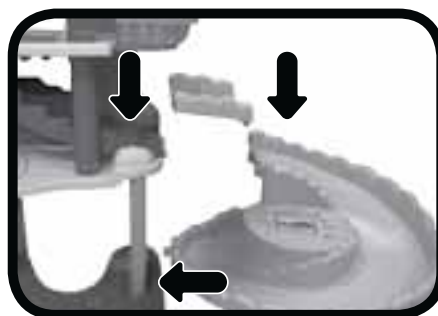
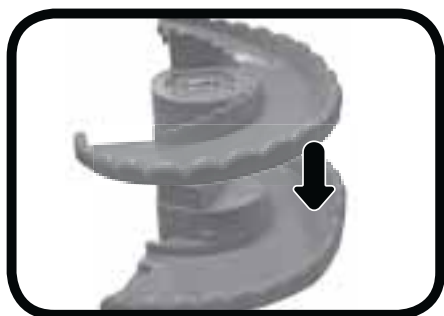
5. Plaats het lange tweede verdieping-steundeel in de daarvoor bestemde opening van het tweede verdieping-platform. Plaats het hoteldak op het tweede verdieping-steundeel en bevestig het hoteldak in de daarvoor bestemde openingen van de lift. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd.



6. Bevestig het balkon in de daarvoor bestemde openingen van het tweede verdieping-platform. Plaats de trap in de daarvoor bestemde opening van het eerste verdieping-platform en laat de trap rusten op het uitsteeksel van het tweede verdieping-platform.



7. Plaats het spiraalvormig pad met Magische Sensor op het ander spiraalvormig pad om de spiraalvormige glijbaan te vormen. Bevestig de spiraalvormige glijbaan in de opening van het begane grond-steundeel. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd. Bevestig het verbindingspad aan het eerste verdieping-platform en aan de spiraalvormige glijbaan.



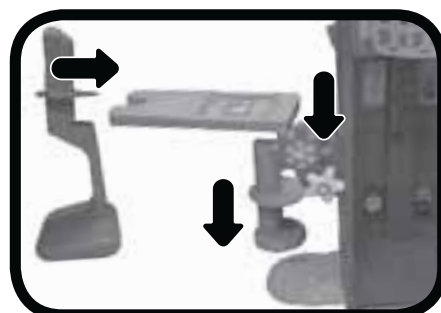
8. Verbind de paden met elkaar, zoals hiernaast wordt afgebeeld.



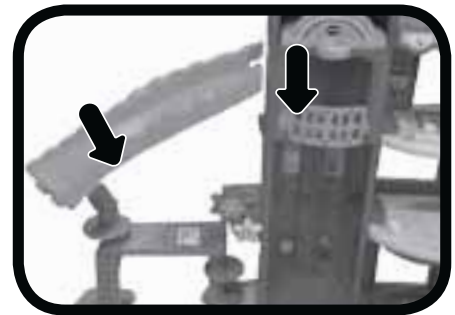
9. Bevestig het gras-platform in de daarvoor bestemde opening aan de zijkant van de lift.



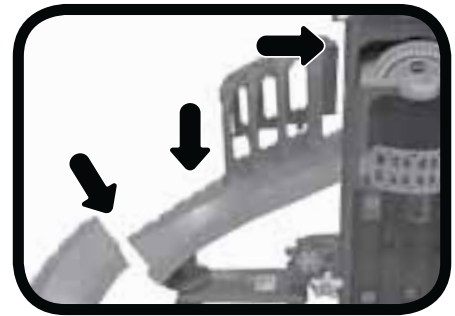
10. Plaats het kleine steundeel in de daarvoor bestemde opening van het gras-platform. Plaats het platform met Magische Sensor op het kleine steundeel en op het grote steundeel.



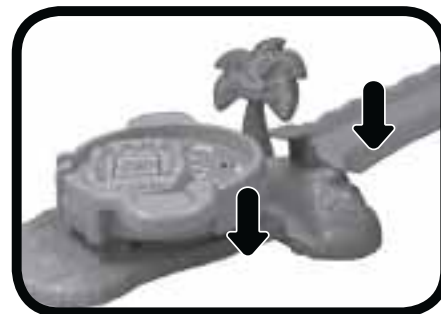
11. Bevestig het brede helling-pad in de daarvoor bestemde openingen van de lift en plaats het brede helling-pad op het grote steundeel. Verbind het smalle helling-pad aan het brede helling-pad.



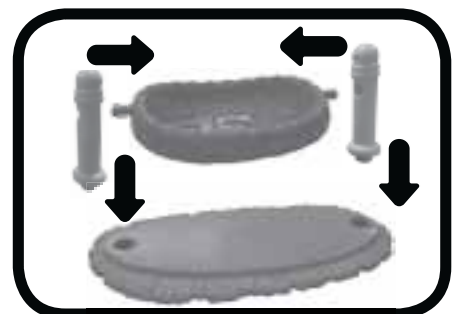
12. Plaats de tunnel in de daarvoor bestemde openingen van het brede helling-pad en bevestig de tunnel in de daarvoor bestemde opening van de lift.



13. Plaats de palmboom en de duikplank in de daarvoor bestemde openingen van het zwembad-verbindingstuk. Bevestig het zwembad-verbindingstuk aan het helling-pad. Bevestig het zwembad-platform aan het zwembad-verbindingstuk.



14. Plaats de twee hangmat-steundelen in de daarvoor bestemde openingen van het hangmat-platform. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd. Bevestig de hangmat in de daarvoor bestemde openingen van de hangmat-steundelen. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd.



15. Bevestig de microfoon in de daarvoor bestemde opening van het microfoonplatform. Er zal een 'klik'-geluid te horen zijn wanneer de onderdelen stevig zijn bevestigd.



16. Plaats de ligstoel, hangmat en het microfoonplatform op verschillende verdiepingen.



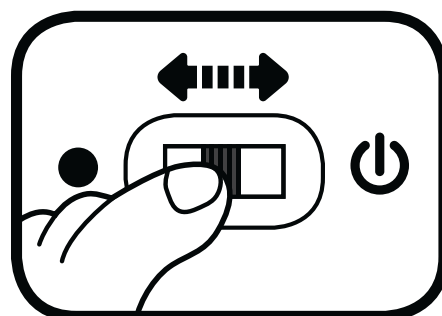
Wanneer de montage-stappen voltooid zijn, kunnen de avonturenpaden in verschillende combinaties met elkaar verbonden worden. Koppel de avonturenpaden aan de verschillende speelsets van de **Zoef Zoef Dieren**[®] collectie (apart verkrijgbaar).

FUNCTIES

Kyra Kat

1. Aan/Uit-schakelaar

Om **Kyra Kat** AAN te zetten, verschuif je de **Aan/Uit-schakelaar** naar (). Verschuif de Aan/Uit-schakelaar naar () om het speelgoed UIT te zetten.



2. Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt **Kyra Kat** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op het hoofdje te drukken of door de kat snel te bewegen, zodat de bewegingssensor wordt geactiveerd.

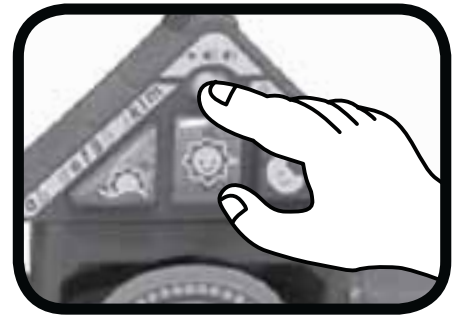
Let op: Het dier in deze verpakking staat in een demo-stand. Zet het dier, na het openen van de verpakking, uit en vervolgens weer aan om normaal te kunnen spelen.

Wanneer het speelgoed automatisch blijft uitschakelen of het lichtje zwak wordt, dienen de batterijen vervangen te worden.

Dierenhotel

1. Aan/Uit-volumeschakelaar

Om het **Dierenhotel** AAN te zetten, verschuif je de **Aan/Uit-volumeschakelaar** naar het lage volume () of naar het hoge volume (). Verschuif de Aan/Uit-volumeschakelaar naar () om het speelgoed UIT te zetten.



2. Magische Sensors

Het **Zoef Zoef Dieren**[®] - **Dierenhotel** bevat tien **Magische Sensors**. De Zoef Zoef Dieren reageren op de Magische Sensors met grappige geluiden, vrolijke zinnnetjes, gezongen liedjes en meer!

3. Automatische uitschakeling

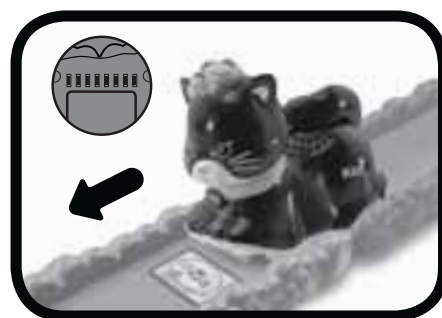
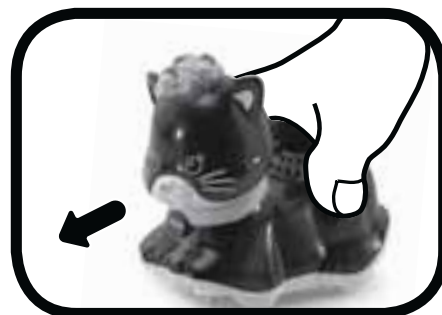
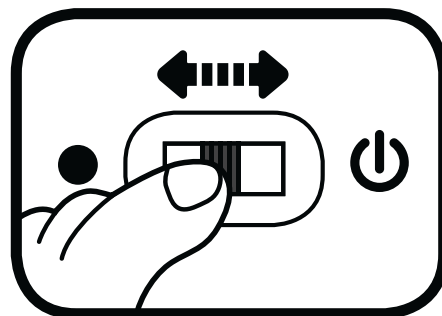
Om batterijen te sparen, schakelt het **Dierenhotel** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op een toets te drukken of door de lift te bewegen.

Let op: Wanneer het speelgoed automatisch blijft uitschakelen of de lichtjes zwak worden, dienen de batterijen vervangen te worden.

ACTIVITEITEN

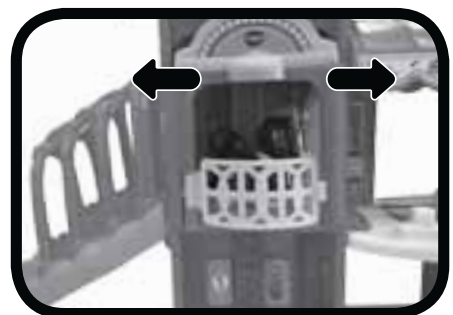
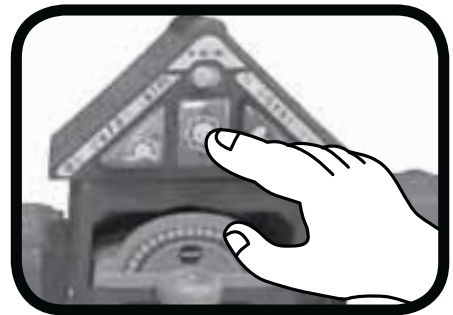
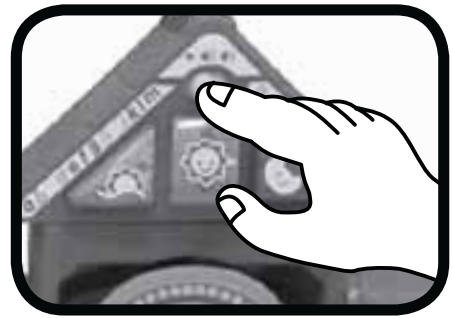
Kyra Kat

1. Verschuif de **Aan/Uit-schakelaar** om **Kyra Kat** aan te zetten. Je hoort een gezongen liedje, een vrolijk zinnetje en een geluidseffect. Het lichtje knippert mee met het geluid.
2. Druk op het **hoofdje** om geluidseffecten, vrolijke zinnetjes en gezongen liedjes te horen. Het lichtje knippert mee met het geluid.
3. Beweeg het **dier** om grappige geluiden en melodietjes te horen. Beweeg het dier tijdens een melodie om grappige geluiden toe te voegen. Het lichtje knippert mee met het geluid.
4. Het dier herkent de **Magische Sensors** in de **Zoef Zoef Dieren**[®] speelsets. Beweeg het dier over een Magische Sensor en zie het lichtje knipperen en hoor vrolijke zinnetjes, geluidseffecten, melodietjes en gezongen liedjes. (Speelsets zijn apart verkrijgbaar).

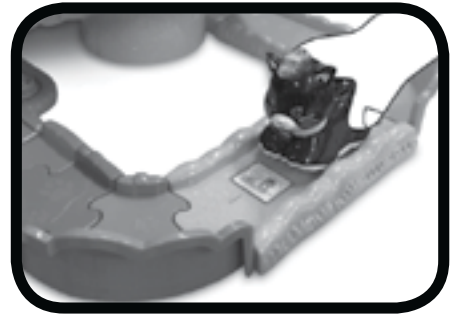


Dierenhotel

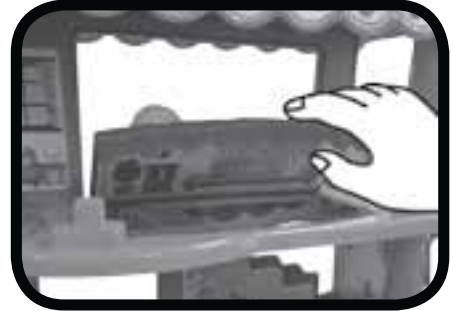
1. Verschuif de **Aan/Uit-volumeschakelaar** naar een laag of hoog volume om het speelgoed aan te zetten. Je hoort een gezongen liedje, vrolijke zinnnetjes en een kort melodietje. De lichtjes knipperen mee met het geluid.
2. Druk op de **knipperende toetsen** om kennis te maken met kleuren en tijdsbesef én luister naar grappige geluiden, vrolijke zinnnetjes, gezongen liedjes en melodietjes. De lichtjes knipperen mee met het geluid.
3. Plaats een dier in de **lift** en druk op het klepje aan de onderkant van het ronde uitsteeksel van de lift om deze omhoog of omlaag te bewegen. Wanneer de lift bij de gewenste verdieping stopt, herkent deze de verdieping en hoor je grappige geluiden, vrolijke zinnnetjes en korte melodietjes. De lichtjes knipperen mee met het geluid.
4. Bij de tweede verdieping kun je twee routes kiezen. Wanneer je naar links gaat, kun je via de helling naar beneden zoeven naar het zwembad. Wanneer je naar rechts gaat en het luik dicht is, kun je naar het balkon zoeven. Wanneer het luik open is, kun je via de trap en de spiraalvormige glijbaan naar beneden zoeven.



5. Beweeg het dier over de **Magische Sensors** van het **Dierenhotel** om grappige geluiden, vrolijke zinnnetjes en gezongen liedjes te horen.



6. Klap het **luik** open en dicht.



7. Beweeg het **zwembad** en zie het **luchtbed** heen en weer bewegen.



8. Beweeg de **hangmat** heen en weer.



9. Open en sluit het **liftdeurtje**.



10. Draai de **tandwielen** voor nog meer speelplezier.



MELODIETJES

Kyra Kat

1. Schaapje, schaapje, heb je witte wol?
2. Poesje Mauw
3. Hickory Dickory Dock
4. Hop Marianneke
5. Drie maal drie is negen
6. De wielen van de bus

Dierenhotel

1. If You're Happy and You Know It
2. Animal Fair
3. Hoedje van papier
4. Alle eendjes zwemmen in het water
5. Home on the Range
6. Home Sweet Home
7. The Mulberry Bush
8. Polly Put the Kettle On
9. Boer wat zeg je van mijn kippen
10. Er zat een aapje op een stokje
11. Entertainer
12. Het regent, het regent
13. Hoofd, schouders, knie en teen
14. Hot Cross Buns
15. Ik zag twee beren
16. In een groen, groen knollenland
17. Zagen, zagen
18. Zakdoekje leggen
19. Twinkel, twinkel kleine ster
20. Rock-a-Bye Baby

GEZONGEN LIEDJES

Kyra Kat

Liedje 1

Miauw, miauw, miauw, ik ben Kyra kat.
Kom zoef met mij, dan gaan we op pad!

Liedje 2

1, 2, 3, kom gauw!
Want ik speel graag met jou!

Liedje 3

Ik spring en ren in het rond.
Bewegen en sporten is gezond!

Dierenhotel

Liedje 1

Welkom hier, maak plezier.
Kom maar lekker spelen in het dierenhotel.
Het is altijd feest, ja!
Kom maar binnen!

Liedje 2

Hele goedemorgen, hele goedemorgen!
Sta maar op, sta maar op!

Liedje 3

Het zonnetje schijnt, kom speel en zing met mij.
Dat maakt me blij.

Liedje 4

De wind waait heel zacht,
de maan schijnt zo mooi,
wat een prachtige nacht.

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 **Kyra Kat** of het **Dierenhotel** 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 / 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

Let op: Bewaar de handleiding, deze bevat belangrijke informatie over het 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: Zoef Zoef Dieren® - Dierenhotel

Art.-Nr. # 80-192823

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@vtechnl.com

