vtech®

Handleiding

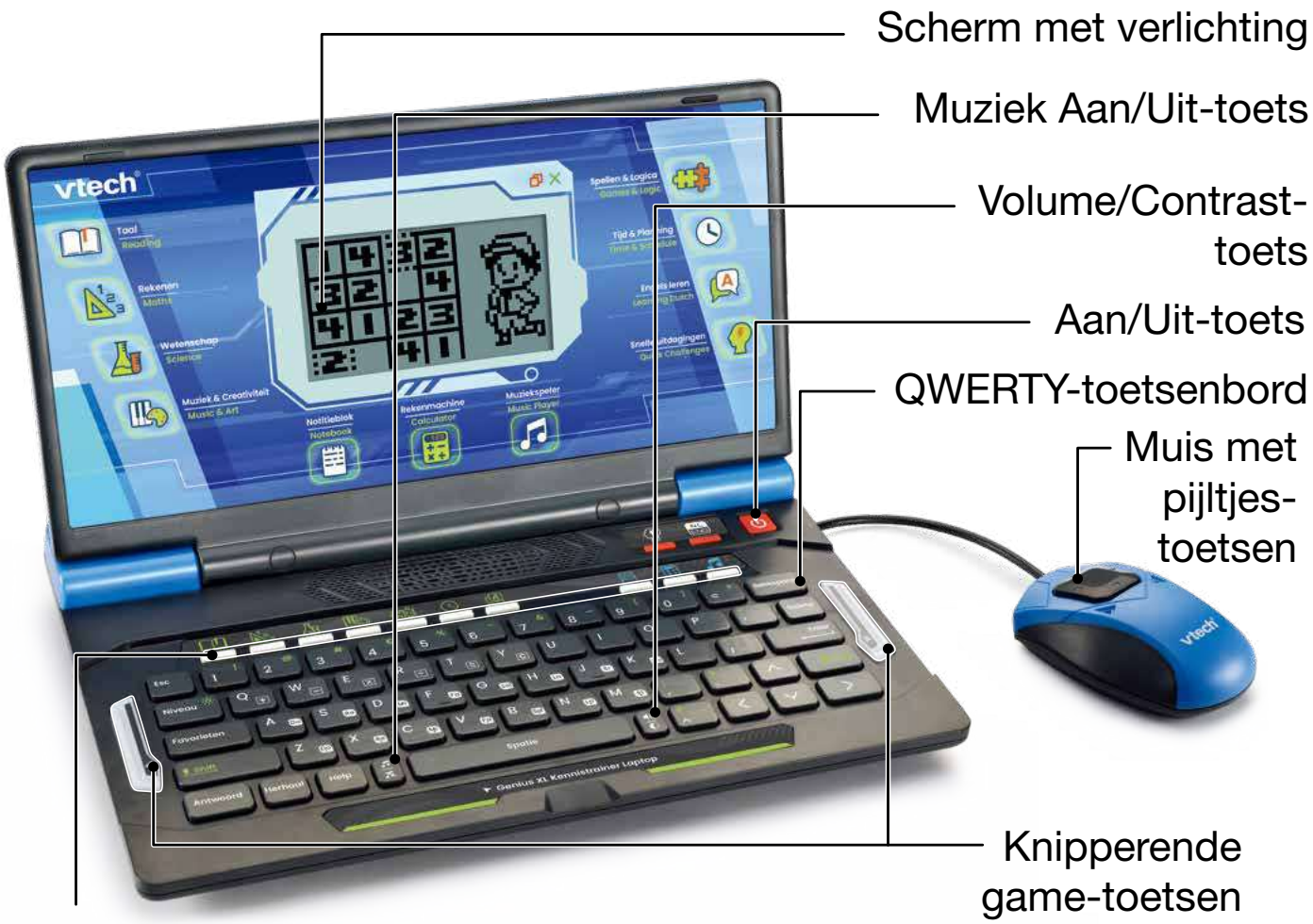
Genius XL Kennistrainer Laptop



INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Genius XL Kennistrainer Laptop** 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

Tijd voor oneindig speel- en leerplezier met deze educatieve laptop! De verschillende activiteiten versterken schoolgerelateerde vaardigheden zoals lezen, woordenschat, rekenen, wetenschap, creativiteit en nog veel meer! Alle activiteiten kunnen zowel in het Nederlands als in het Engels gespeeld worden én er zijn speciale activiteiten om de Engelse taal te leren. De muis is geschikt voor zowel rechts- als linkshandigen. Slim spelen begint hier!



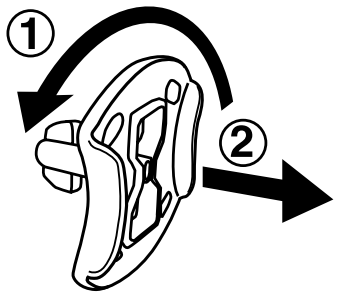
INHOUD VAN DE DOOS

- Eén **VTech® - Genius XL Kennistrainer Laptop**
- 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:

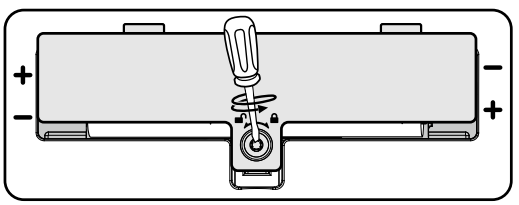


① Draai het verpakkingsslotje.

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

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 volgende 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

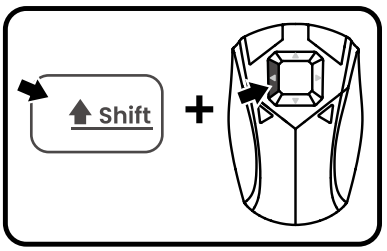
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar: alkaline, standaard (zink-koolstof), oplaadbare of nieuwe en gebruikte batterijen.
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- 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:

- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.
- Probeer nooit gewone (niet-oplaadbare) batterijen te herladen.

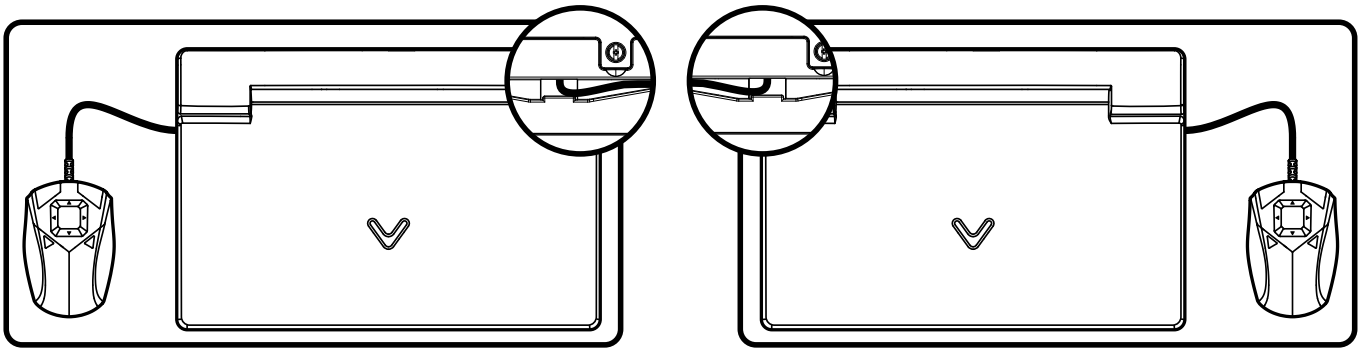
DEMO-STAND VERLATEN

Dit product staat in een demo-stand in de verpakking. Zet de laptop AAN. Houd de Shift-toets ingedrukt en druk tegelijkertijd op de linkermuisknop. Er zal een ‘piep’-geluid te horen zijn en de laptop zal opnieuw opstarten. Nu is de laptop klaar voor gebruik.



MUIS

Verplaats de muis indien nodig naar links of rechts door de kabel aan de onderkant van de laptop aan de gewenste zijde in de kabelgoot te bevestigen.



De toetsen op de muis werken hetzelfde als de pijltjestoetsen op het toetsenbord.

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

FUNCTIES

Druk op deze toets  om de laptop AAN te zetten. Druk nogmaals op deze toets om de laptop UIT te zetten.

Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt de laptop na enige tijd automatisch uit. De laptop kan weer geactiveerd worden door op de **Aan/Uit-toets** te drukken.

Batterijstatus

Vervang de batterijen wanneer het batterij-icoontje in beeld verschijnt. De lichtjes zullen zwakker branden en het speelgoed functioneert niet naar behoren wanneer de batterijen (bijna) leeg zijn. Vervang de lege batterijen door nieuwe om verder te spelen.

Activiteit kiezen

Wanneer het speelgoed aangezet wordt, is er kort een openingsanimatie te zien. Hierna is het hoofdmenu zichtbaar en kun je op de volgende manieren een activiteit kiezen:

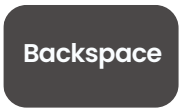
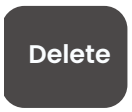
1) Gebruik de categorie-toetsen, pijltjestoetsen en de enter-toets om door de menu's te navigeren en een activiteit te selecteren.
2) Typ het nummer van de gewenste activiteit in het hoofdmenu om deze direct te starten.

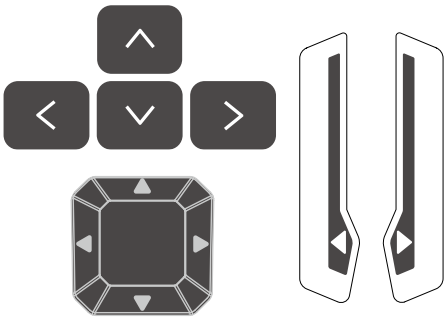
TOETSENBORD



Deze laptop heeft een volwaardig QWERTY/AZERTY-toetsenbord. De overige toetsen hebben de volgende toepassingen:

	**Aan/Uit-toets** Druk op deze toets om de laptop AAN of UIT te zetten.
	**Nederlands/Engels-toets** Druk op deze toets om te wisselen tussen het volwaardige Nederlandse en Engelse programma. Gebruik de pijltjestoetsen om te kiezen en druk op de enter-toets om te bevestigen.
	**Categorie-toetsen** Druk op één van deze toetsen om naar het menu van de betreffende categorie te gaan.
	**Notitieblok / Rekenmachine / Muziekspeler** Druk op één van deze toetsen om direct naar de betreffende applicatie te gaan.

	**Esc** Druk op deze toets om een activiteit te stoppen of naar het vorige scherm te gaan.
	**Backspace** Druk op deze toets om een karakter of spatie links van de cursor te verwijderen.
	**Niveau** Druk op deze toets tijdens het merendeel van de activiteiten om het moeilijkheidsniveau aan te passen.
	**Lichteffecten** Druk op deze toets om een lichteffect te kiezen voor de knipperende game-toetsen.
	**Favorieten** Druk op deze toets om naar het favorietenmenu te gaan en sla tot wel 10 favoriete activiteiten op door een leeg slot te selecteren en hier het activiteit-nummer te typen. Druk op de delete-toets om een favoriet te verwijderen.
	**Shift** Druk op deze toets om letters te veranderen in hoofdletters en om de groene, speciale karakters te typen.
	**Delete** Druk op deze toets om een karakter of spatie rechts van de cursor te verwijderen. Gebruik deze toets ook om een favoriete activiteit te verwijderen.
	**Enter** Druk op deze toets om je antwoord te bevestigen of om naar een nieuwe regel te gaan tijdens het typen in het notitieblok.

	**Pijltjestoetsen / knipperende game-toetsen / muistoetsen** Gebruik deze toetsen om keuzes te maken in een menu of tijdens een activiteit.
	**Antwoord** Druk op deze toets om het juiste antwoord te zien. Wanneer je deze toets gebruikt, zul je voor de betreffende vraag geen punten krijgen.
	**Herhaal** Druk op deze toets om een vraag of instructie te herhalen.
	**Help** Druk op deze toets tijdens het spelen van een activiteit om extra hulp te krijgen. Er zullen punten van je score worden afgetrokken wanneer je deze toets gebruikt.
	**Muziek Aan/Uit** Druk op deze toets om de achtergrondmuziek aan of uit te zetten (werkt niet bij de muziekspeler).
	**Volume/Contrast** Druk op deze toets om het volume en contrast aan te passen. Druk omhoog of omlaag om te kiezen tussen het volume en het contrast en druk vervolgens naar links of rechts om de betreffende instelling aan te passen.
	**Spatiebalk** Gebruik deze toets om een spatie in te voegen tussen woorden of letters.

	**Muzieknoot-toetsen** Gebruik deze toetsen om muziek te maken tijdens muziekgerelateerde activiteiten.
	**Rekenmachine-toetsen** Gebruik deze toetsen om sommen op te lossen tijdens het gebruiken van de rekenmachine.

ACTIVITEITEN

Kies uit 82 verschillende, educatieve activiteiten.

Num-mer	Naam activiteit	Activity Name	Categorie/ Category
01	Lettertrap	Letter Stairs	Taal/ Reading
02	Lettervuurwerk	Letter Fireworks	
03	Ik zie, ik zie...	Letter Spy	
04	Woorden typen	Picture Spelling	
05	Spreekbuis	Spelling Pipe	
06	Letterkisten	Scrambled Cargo	
07	Woordpen	Word Pen	
08	Raad het plaatje	Secret Picture	
09	Cijferwoorden	Number Words	
10	Woordenstal	Typing Barn	
11	Synoniemen	Synonym Stop	
12	Antoniemen	Antonym Stop	
13	Werkwoord-ski's	Tense Skis	

14	Enkelvoud en meervoud	Singulars & Plurals	Taal/ Reading
15	Plaatjes woordenboek	Picture Dictionary	
16	Notitieblok	Notebook	
17	Mijn woorden quiz	My Word Quiz	
18	Dierenweetjes	Daily Fun Fact	
19	Cijfervuurwerk	Number Fireworks	Rekenen/ Maths
20	Snel tellen	Quick Counting	
21	Getallentrap	Number Stairs	
22	Getallenrivier	Number River	
23	Geld vangen	Flying Money	
24	Raad het getal	Guess the Number	
25	Optelsom-halte	Addition Stop	
26	Aftreksom-halte	Subtraction Stop	
27	Groter, kleiner, gelijk?	Pick the Sign	
28	Rekenkisten	Formula Cargo	
29	Tafeltjes	Simple Multiplication	
30	Vermenigvuldigen	Multiplication Skis	
31	Deelsom-ski's	Division Skis	
32	Rekenstal	Equation Barn	
33	Rekenpen	Sign Cap	

34	Breuken	Fraction Fun	Rekenen/ Maths
35	Rekenmachine	Calculator	
36	Meeteenheden	Unit Converter	
37	Dierenvoer	Animal Food	Wetenschap/ Science
38	Dieren voeren	Feed the Animal	
39	Dierensporen	Animal Prints	
40	Wie kwam voorbij?	Who Passed By?	
41	Wie is het?	Who is it?	
42	Dierenfamilie	Mother and Child	
43	Drijven of zinken?	Float or Sink?	
44	Laserspel	Laser Path	
45	Watertransformator	Water Transformer	
46	Vervoersmiddelen	Vehicle Altitude	
47	Vervoersmiddelen quiz	Vehicle Match	
48	Onthoud de tonen	Follow the Notes	Muziek & Creativiteit/ Music & Art
49	Muziekspeler	Music Player	
50	Piano	Piano	
51	Plaatjesmaker	Picture Maker	
52	Raad het instrument	Secret Performance	
53	Dansmuziek	Dance Music	

54	Snelle beat	Quick Beat	Spellen & Logica/ Games & Logic
55	Vormenrivier	Odd River	
56	Memory	Card Matching	
57	Verborgen vormen	Hidden Shapes	
58	Wisseltruc	Shape Swapping	
59	Pijltjesdoolhof	Arrow Maze	
60	Chocoladefabriek	Chocolate Factory	
61	Schatzoeken	Treasure Hunt	
62	Boter, kaas en eieren	Noughts and Crosses	
63	Ringentoren	Ring Tower	
64	Cijferpuzzel	Number Puzzle	
65	Klokkijken	Time Telling	Tijd & Planning/ Time & Schedule
66	Klok verzetten	Clock Puncher	
67	Analoog en digitaal	Clock Matching	
68	Timer	Timer	
69	Weekplanner	Weekly Planner	
70	Takenlijst	To-Do List	

71	Engelse letters	Dutch Letters	Engels leren/ Learning Dutch
72	Engelse cijfers	Dutch Numbers	
73	Engelse berichten	Dutch Greetings	
74	Engelse letterkaarten	Dutch Match	
75	Engelse rivier	Dutch River	
76	Engelse plaatjes	Dutch Picture	
77	Engelse getallen	Dutch Cheque	
78	Vertaler	Dutch Translator	
79	Vergelijken	Pick The Side	Snelle uitdagingen/ Quick Challenges
80	Waar of niet waar?	True or False	
81	Kies het plaatje	Picture Hunt	
82	Snel spel	Quick Match	

Favorieten

Druk op de favorieten-toets om je favoriete activiteiten te zien. Kies een leeg slot en typ hier het nummer van je favoriete activiteit. Druk vervolgens op de enter-toets om deze op te slaan. Wanneer je een activiteit wil verwijderen, kies je in het favorieten-menu de activiteit die moet worden verwijderd en druk je vervolgens op de delete-toets. Je kunt maximaal 10 favoriete activiteiten opslaan.

Niveaus

Veel van de activiteiten hebben drie moeilijkheidsniveaus. Je gaat automatisch een niveau omhoog wanneer je drie keer achter elkaar een score tussen de 80 en 100 hebt behaald. Wanneer je zelf het moeilijkheidsniveau wil aanpassen, druk je op de niveau-toets.

Beschrijving activiteiten

01. Lettertrap
Typ de ontbrekende letter om verder te komen op de lettertrap.

02. Lettervuurwerk
Typ de letters zo snel als je kunt om het vuurwerk te laten knallen!

03. Ik zie, ik zie...
Luister goed naar de instructies en zoek het juiste plaatje bij de begin- of eindletter.

04. Woorden typen
Typ de ontbrekende letters om het woord compleet te maken.

05. Spreekbuis
Typ de ontbrekende letters van het woord dat je hoort.

06. Letterkisten
Zet de letters van het woord in de juiste volgorde door de kisten te verplaatsen.

07. Woordpen
Kies het dopje dat het woord compleet maakt.

08. Raad het plaatje
Typ letters om te raden welk plaatje er achter de muur verstopt zit!

09. Cijferwoorden
Typ het gevraagde getal als woord.

10. Woordenstal
Typ de woorden zo snel als je kunt om de poort van de stal open te houden.

11. Synoniemen
Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets en stop de bus waar het woord op staat met dezelfde betekenis.

12. Antoniemen
Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om de bus te stoppen waar het woord op staat dat het tegenovergestelde betekent.

13. Werkwoord-ski's
Zoek de juiste ski met de verleden tijd van het gevraagde woord.

14. Enkelvoud en meervoud
Kies het juiste meervoud dat hoort bij het gevraagde woord.

15. Plaatjes woordenboek
Kies een woord om het te horen en het bijbehorende plaatje te zien.

16. Notitieblok
Typ hier al je notities. Ze zullen automatisch opgeslagen worden.

17. Mijn woorden quiz
Typ tot wel 10 woorden. Druk op de enter-toets om een woord te selecteren en te testen of je het na kunt typen.

18. Dierenweetjes
Lees en leer één voor één alle 100 dierenweetjes!

19. Cijfervuurwerk
Typ de cijfers zo snel als je kunt om het vuurwerk te laten knallen!

20. Snel tellen
Tel de vormen zo snel als je kunt en kies het juiste antwoord.

21. Getallentrap
Typ het ontbrekende getal om verder te komen op de getallentrap.

22. Getallenrivier
Steek de rivier over door op de even of oneven getallen te springen.

23. Geld vangen
Verzamel het gevraagde bedrag door het geld op te vangen.

24. Raad het getal
Raad het getal dat tussen de twee afgebeelde getallen in ligt. Druk op de cijfertoetsen en vervolgens op de enter-toets om te raden. De schatkist gaat open bij het juiste getal.

25. Optelsom-halte
Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om de bus met het juiste antwoord te stoppen.

26. Aftreksom-halte
Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om de bus met het juiste antwoord te stoppen.

27. Groter, kleiner, gelijk?
Kies het juiste teken om het vraagstuk kloppend te maken.

28. Rekenkisten
Zet de rekensom in de juiste volgorde om deze kloppend te maken.

29. Tafeltjes
Gebruik de cijfertoetsen en de enter-toets om de sommen op te lossen.

30. Vermenigvuldigen
Zoek de ski met de juiste uitkomst van de som.

31. Deelsom-ski's
Zoek de ski met de juiste uitkomst van de som.

32. Rekenstal
Los de sommen op zodat de poort open blijft.

33. Rekenpen
Zoek het juiste dopje dat de som compleet maakt.

34. Breuken
Zoek de breuk die overeenkomt met het gemarkeerde deel van het figuur.

35. Rekenmachine
Gebruik de rekenmachine om sommen op te lossen.

36. Meeteenheden
Reken getallen om naar andere meeteenheden, zoals lengtematen, gewicht en temperatuur.

37. Dierenvoer
Kies een dier om te ontdekken wat het graag eet.

38. Dieren voeren
Voer de dieren hun lievelingseten.

39. Dierensporen
Kies een dier om te ontdekken wat voor een sporen het achterlaat.

40. Wie kwam voorbij?
Kies het juiste dier dat de sporen heeft achtergelaten.

41. Wie is het?
Kijk goed naar het plaatje en kies het juiste antwoord.

42. Dierenfamilie
Zoek de juiste naam van het dierenjong.

43. Drijven of zinken?
Kies een voorwerp en test of het zinkt of blijft drijven.

44. Laserspel
Draai de spiegels om de laser op het doel te richten.

45. Watertransformator
Gebruik de pijltjestoetsen om een temperatuur te kiezen en ontdek de verschillende fasen van water.

46. Vervoersmiddelen
Gebruik de pijltjestoetsen om verschillende hoogtes te kiezen en ontdek de vervoersmiddelen die daarbij horen.

47. Vervoersmiddelen quiz
Zoek de juiste achtergrond bij het vervoersmiddel.

48. Onthoud de tonen
Luister goed en herhaal de tonen door op de muzieknoot-toetsen te drukken.

49. Muziekspeler
Luister naar 20 ingebouwde melodietjes, kies uit de volgende opties:

- Kinderliedjes
- Klassieke muziek
- Dansmuziek
- Rustgevende muziek
- Speel alle muziek af
- Speel alle muziek willekeurig af

50. Piano
Kies een instrument en gebruik de muzieknoot-toetsen om muziek te maken. Druk op enter om de gespeelde muziek terug te luisteren en gebruik de pijltjestoetsen om een ander instrument te kiezen.

51. Plaatjesmaker
Kies uit verschillende kaders, objecten en stempels om je eigen plaatje te maken. Het plaatje wordt automatisch opgeslagen. Druk op de delete-toets om je laatst toegevoegde element te verwijderen.

52. Raad het instrument
Luister goed en raad welk instrument het geluid maakte.

53. Dansmuziek
Druk op de muzieknoot-toetsen om je eigen dansmuziek te maken en druk vervolgens op enter om je creatie te beluisteren.

54. Snelle Beat
Kijk naar het pijltjespatroon op het scherm en druk zo snel als je kunt op de juiste pijltjestoetsen.

55. Vormen Rivier
Steek de rivier over door op de vorm te springen die anders is als de rest.

56. Memory
Zoek de kaarten met hetzelfde plaatje. Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om te spelen.

57. Verborgen vormen
Tel het aantal van de gevraagde vormen. Let goed op, sommige vormen zijn goed verborgen!

58. Wisseltruc
Let goed op en onthoud welk figuur onder welke stempel zit.

59. Pijltjesdoolhof
Let goed op en herhaal de volgorde van de pijltjes om uit het doolhof te ontsnappen!

60. Chocoladefabriek

Maak het patroon compleet met het juiste chocolaatje.

61. Schatzoeken

Let goed op en herhaal de volgorde om de schat te vinden! Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om te spelen.

62. Boter, kaas en eieren

Speel tegen de computer of tegen iemand anders. Degene die als eerste drie op een rij heeft, wint het spel.

63. Ringentoren

Probeer alle ringen van de meest linkse toren naar de meest rechtse toren te brengen, houd hierbij altijd de kleinste ringen boven. Druk op de pijltjestoetsen en de enter-toets om te spelen.

64. Cijferpuzzel

Vul de cijfers 1 tot en met 4 in en zorg ervoor dat elke rij en kolom uit vier unieke cijfers bestaat.

65. Klokkijken

Leer klokkijken door de klok te verzetten met de pijltjestoetsen. Omdat de digitale klok in de laptop beperkt is tot 12 uur, is ervoor gekozen om de meest gangbare tijden voor een kind weer te geven (07:00 - 18:30).

66. Klok verzetten

Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om de wijzers te bewegen en de gevraagde tijd op de klok weer te geven.

67. Analoog en digitaal

Zoek de juiste digitale tijd bij de analoge klok. Omdat de digitale klok in de laptop beperkt is tot 12 uur, is ervoor gekozen om de meest gangbare tijden voor een kind weer te geven (07:00 - 18:30).

68. Timer

Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om de timer in te stellen.

69. Weekplanner
Maak een weekplanning door verschillende icoontjes op verschillende dagen te plaatsen. Gebruik de pijltjestoetsen en de enter-toets om een dag te kiezen, kies vervolgens een symbool. Druk op de delete-toets om een symbool te verwijderen.

70. Takenlijst
Typ je taken en druk op de enter-toets om ze definitief te maken. Druk vervolgens op de spatiebalk om een taak af te vinken.

71. Engelse letters
Gebruik de pijltjestoetsen om op de traptreden te springen en de Engelse uitspraak van de letters te horen.

72. Engelse cijfers
Gebruik de pijltjestoetsen om op de traptreden te springen en de Engelse uitspraak van de getallen te horen.

73. Engelse berichten
Gebruik de pijltjestoetsen om een bericht te kiezen en druk op de enter-toets om het bericht in het Engels te horen.

74. Engelse letterkaarten
Zoek de kaarten met dezelfde letter en luister naar de Engelse uitspraak.

75. Engelse rivier
Steek de rivier over door op het getal te springen dat je in het Engels hoort.

76. Engelse plaatjes
Zoek het plaatje dat hoort bij het Engelse woord.

77. Engelse getallen
Luister goed en typ het getal dat je in het Engels hoort.

78. Vertaler
Kies een woord en druk op de enter-toets om de Engelse vertaling te horen.

79. Vergelijken

Luister naar de vraag, druk naar links of rechts en kies het juiste plaatje.

80. Waar of niet waar?

Kijk goed en druk zo snel als je kunt naar links of rechts om de vraag te beantwoorden. Hoe hoger het niveau, hoe korter de tijd om te antwoorden.

81. Kies het plaatje

Zoek zo snel mogelijk het plaatje dat bij het woord hoort.

82. Snel spel

Kijk goed of het plaatje in het midden bij het plaatje aan de linker- of de rechterkant hoort.

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 de **Genius XL Kennistrainer Laptop** 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

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

vtechnl.com

© 2025 VTech.
Alle rechten voorbehouden.
IM-581200-009
Version:0 NL