

vtech[®]
Baby

HANDLEIDING

Baby Walker



© 2012 VTech
Printed in China
91-002726-004 (NL)

Beste ouders,

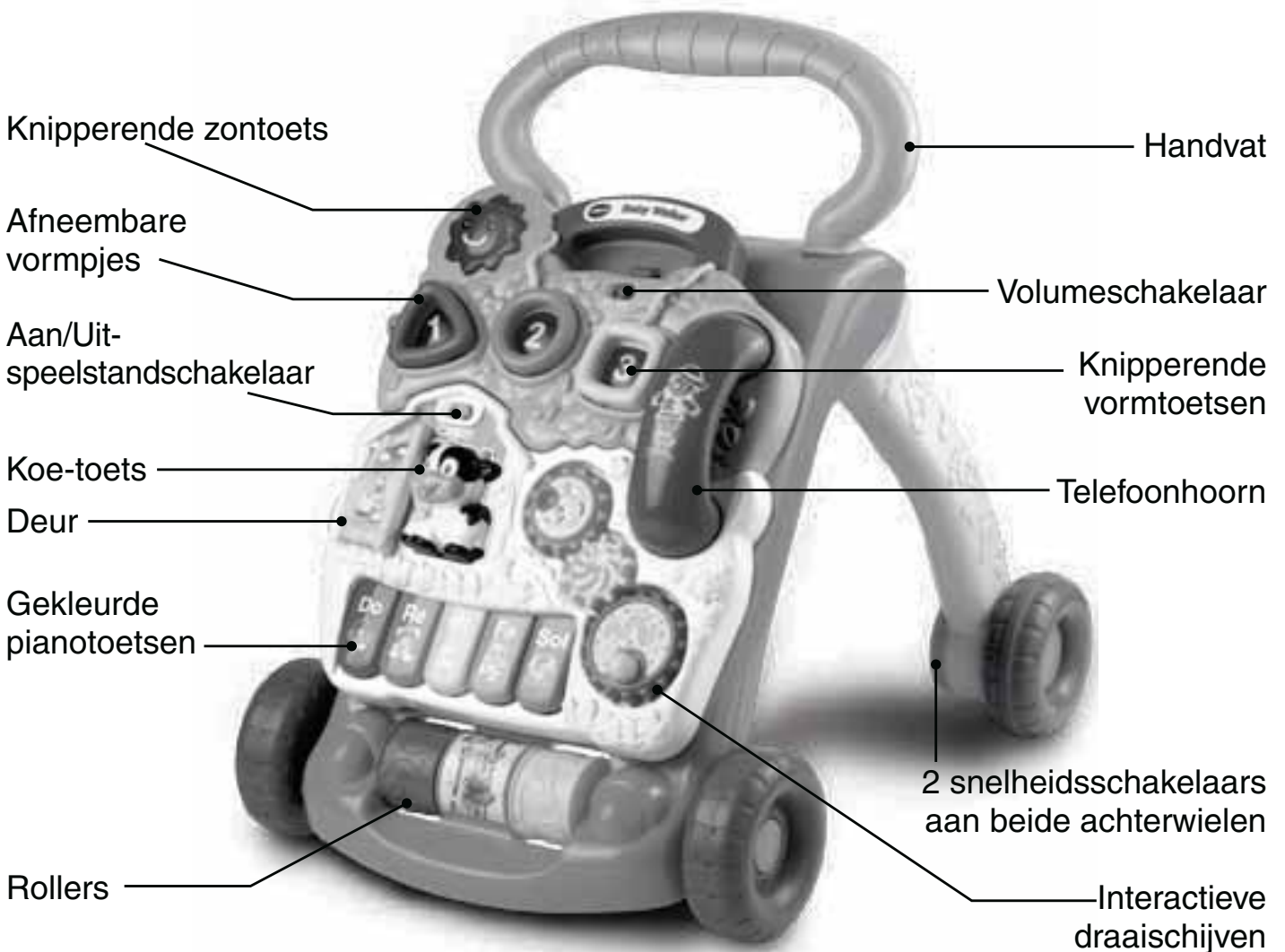
Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is. Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken 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 de **Baby Walker** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtech.com

De **Baby Walker** is speciaal ontworpen voor kinderen vanaf 6 maanden. Het interactieve activiteitenpaneel is afneembaar waardoor ook zittend gespeeld kan worden. Het loopgedeelte ondersteunt het kind bij het nemen van de eerste stapjes. Het activiteitenpaneel kan eenvoudig bevestigd worden aan het loopgedeelte waardoor uw kind op een vrolijke en interactieve manier kan leren lopen. Met de 2-in-1 **Baby Walker** zetten kinderen hun eerste stapjes in de wereld van dieren, kleuren, vormen, muziek en nog veel meer!



INHOUD VAN DE DOOS

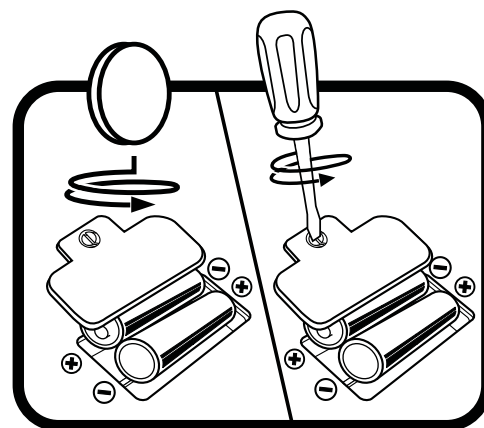
- Eén VTech® Baby Walker
- Eén handvat
- Eén activiteitenpaneel
- Twee poten met wielen
- Eén handleiding

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.

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 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 verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:
www.stibat.nl

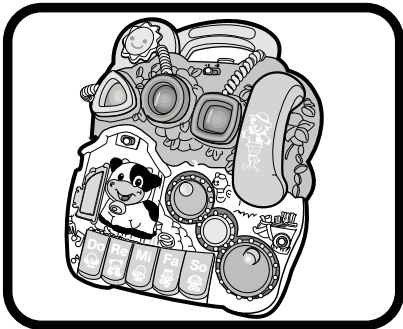
MONTAGE INSTRUCTIES

Montage door een volwassene vereist. Laat kinderen niet met losse onderdelen spelen.

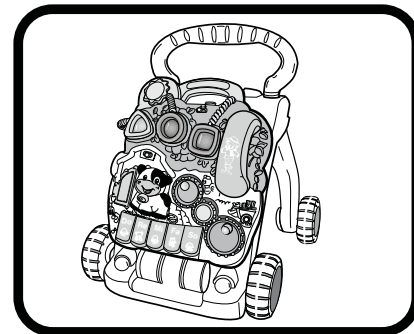
Zorg ervoor dat de poten, het handvat en het activiteitenpaneel goed bevestigd zijn om eventuele verwondingen te voorkomen.

Het activiteitenpaneel kan alleen gebruikt worden bij het zittend spelen (vanaf 6 maanden) en wanneer het bevestigd is aan de Walker (vanaf 12 maanden).

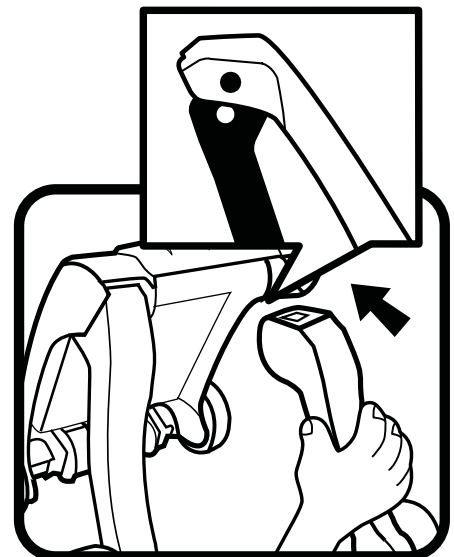
Zittend spelen
(vanaf 6 maanden)



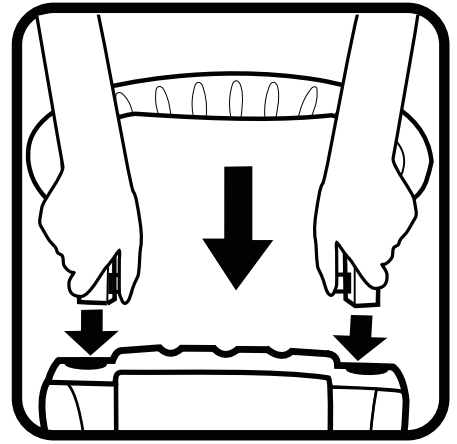
Leren lopen
(vanaf 12 maanden)



1. Bevestig de poten in de sleuven met de wielen naar buiten gericht.

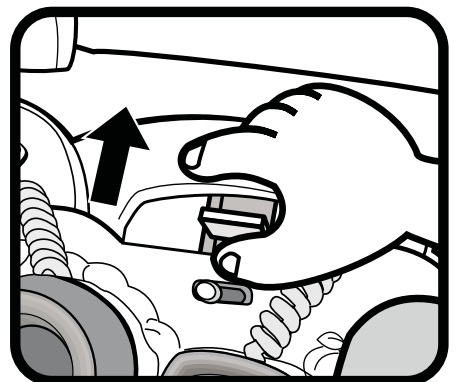
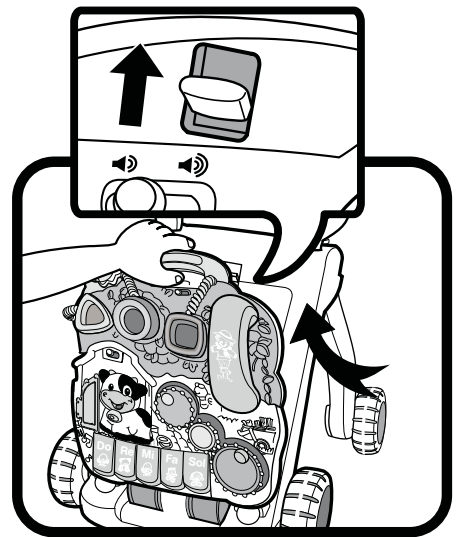


2. Bevestig het handvat in de sleuven, u hoort een luide klik zodat u weet dat de onderdelen veilig aan elkaar zijn bevestigd.



Activiteitenpaneel

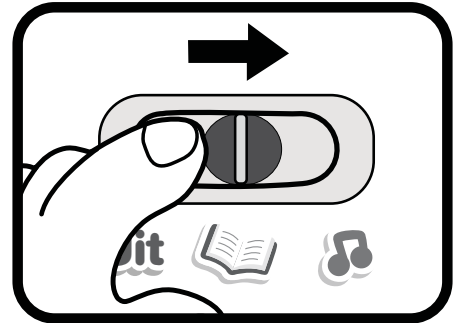
1. Om het activiteitenpaneel te bevestigen, dient de voorkant van het loopgedeelte van de **Baby Walker** gelijk te lopen met de achterkant van het activiteitenpaneel. Druk daarna het activiteitenpaneel aan, totdat de schakelaar boven de volumeschakelaar vastklikt. Zorg ervoor dat het activiteitenpaneel goed is bevestigd op het loopgedeelte van de **Baby Walker**.
2. Om het activiteitenpaneel los te koppelen, schuif je de schakelaar boven de volumeschakelaar omhoog en til je het activiteitenpaneel uit het loopgedeelte van de **Baby Walker**.



FUNCTIES

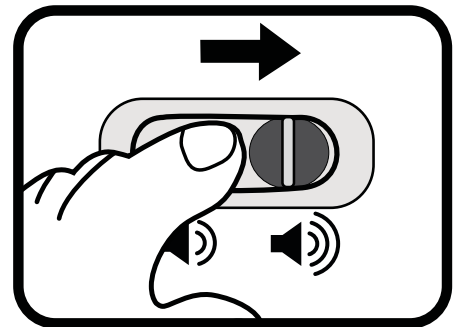
1. Aan/Uit-speelstandschakelaar

Om de **Baby Walker** AAN te zetten, verschuif je de **Aan/Uit-speelstandschakelaar** naar **Leren** (📖) of naar **Muziek** (🎵). Verschuif de Aan/Uit-speelstandschakelaar naar (**Uit**) om het speelgoed UIT te zetten.



2. Volumeschakelaar

Verschuif de **volumeschakelaar** om het volume aan te passen naar een laag volume (🔊) of een hoog volume (🔊🔊🔊).

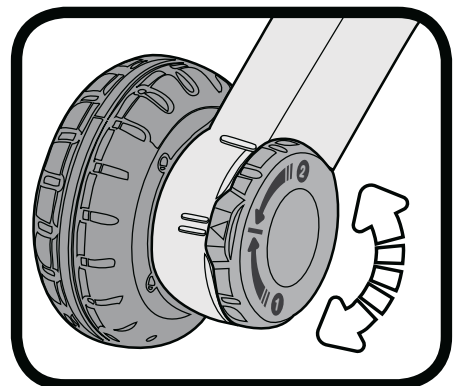


3. Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen schakelt de **Baby Walker** automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op één van de toetsen van het activiteitenpaneel te drukken. Het speelgoed kan niet geactiveerd worden door de **Baby Walker** te bewegen.

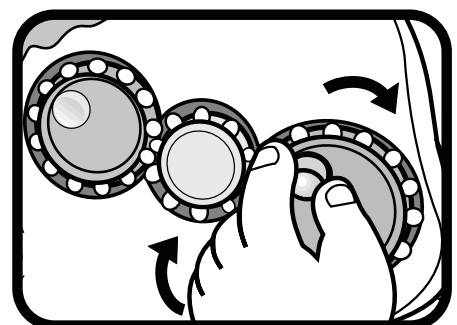
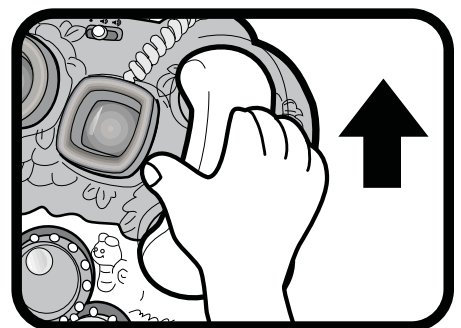
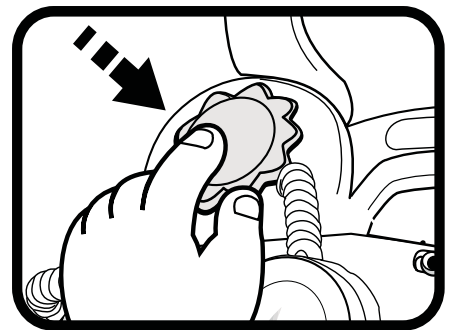
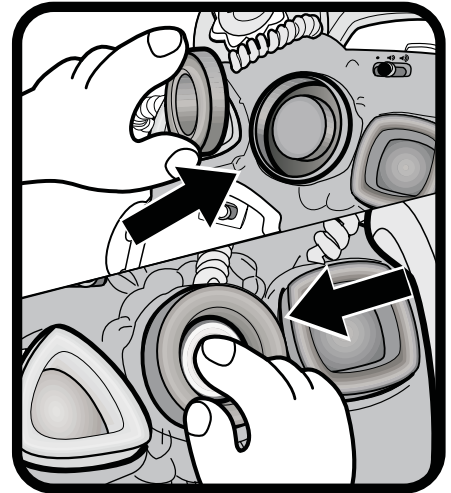
4. Snelheidsschakelaars

De **Baby Walker** is voorzien van twee snelheidsschakelaars, deze bevinden zich aan de binnenkant van de achterwielen. Niveau één ondersteunt het kind bij het nemen van de eerste stapjes. Dit niveau zorgt voor meer spanning op de wielen zodat het kind niet te snel de **Baby Walker** kan bewegen. Niveau twee is bedoeld voor de gevorderde loper. Dit niveau zorgt voor minder spanning op de wielen zodat het kind sneller met de **Baby Walker** kan bewegen. Zorg ervoor dat beide wielen worden ingesteld op hetzelfde snelheidsniveau, wanneer u de snelheid wilt aanpassen.

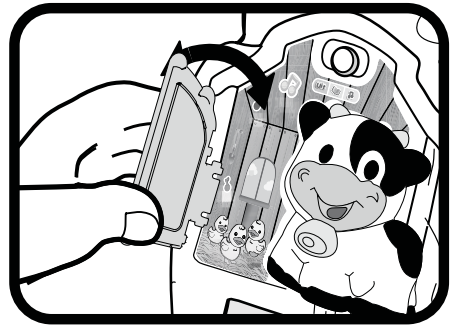


ACTIVITEITEN

1. Plaats de **afneembare vormpjes** tijdens de speelstand **Leren** op de juiste plek of druk op de drie **knipperende vormtoetsen** om vormen en cijfers te leren. Het lichtje van de juiste vorm knippert mee met het geluid. Plaats de afneembare vormpjes tijdens de speelstand **Muziek** op de juiste plek of druk op de drie knipperende vormtoetsen om melodietjes te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.
2. Druk op de **knipperende zontoets** tijdens de speelstand **Leren** om grappige geluidseffecten en vrolijke zinnnetjes te horen. Het lichtje van de zon knippert mee met het geluid. Druk op de knipperende zontoets tijdens de speelstand **Muziek** om een grappig geluidseffect en een bekend melodietje te horen. Het lichtje van de zon knippert mee met het geluid.
3. Neem tijdens beide speelstanden de **telefoonhoorn** van de haak om een grappig geluidje, vrolijk zinnnetje en verschillende dierengeluiden te horen. Wanneer je de telefoon neerlegt, hoor je een vrolijk zinnnetje en een grappig geluidje. De lichtjes knipperen mee met het geluid.
4. Draai tijdens beide speelstanden de drie **interactieve draaischijven** rond om een vrolijk zinnnetje, grappige geluidseffecten en een kort melodietje te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.



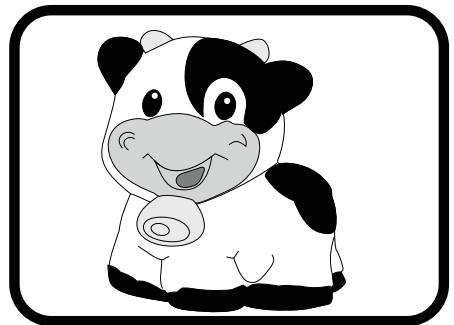
5. Open of sluit de **deur** van de schuur om verstoppertje te spelen met de dieren en om grappige geluidseffecten en vrolijke zinnnetjes te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.



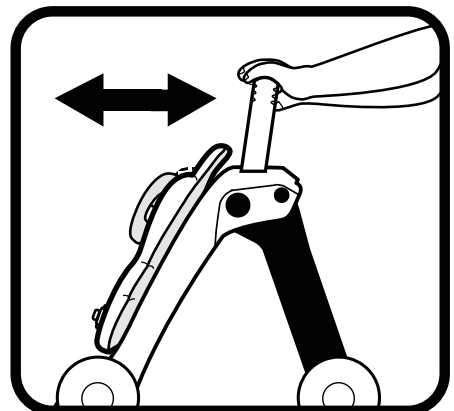
6. Druk op de **gekleurde pianotoetsen** tijdens de speelstand **Leren** om kleuren, pianotonen en dierengeluiden te leren. De lichtjes knipperen mee met het geluid. Druk op de gekleurde pianotoetsen tijdens de speelstand **Muziek** om verschillende tonen te spelen. Wanneer je tijdens een melodietje op de gekleurde pianotoetsen drukt, hoor je grappige dierengeluiden door het melodietje heen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.



7. Druk op de **koe-toets** tijdens de speelstand **Leren** om het geluid van een koe en een vrolijk zinnnetje te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid. Druk op de **koe-toets** tijdens de speelstand **Muziek** om bekende melodietjes te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.



8. Beweeg de **Baby Walker** met het bevestigde activiteitenpaneel naar voren of naar achteren om verschillende melodietjes te horen. Beweeg het speelgoed nogmaals tijdens een melodietje om dierengeluiden door het melodietje heen te horen. De lichtjes knipperen mee met het geluid.



9. Als de **Baby Walker** een aantal seconden niet geactiveerd wordt, hoor je een vrolijk zinnnetje en een grappig geluidseffect. Wanneer het speelgoed daarna nog niet geactiveerd wordt, hoor je een gezongen liedje of een melodietje, afhankelijk van de gekozen speelstand. Als de **Baby Walker** daarna nog niet geactiveerd wordt, hoor je een kort melodietje en schakelt het speelgoed automatisch uit

MELODIETJES

1. Old MacDonald had a farm
2. In een groen, groen knollenland
3. Pop! Goes the weasel
4. Oh, Susanna!
5. Mary had a little lamb
6. Alle eendjes zwemmen in het water
7. Rije, rije, rije in een wagentje
8. Twee emmertjes water halen
9. Poesje mauw
10. Hoedje van papier
11. B-I-N-G-O

GEZONGEN LIEDJE

Spelen op de boerderij
is altijd zo leuk.

De koe die loeit de haan die kraait,
kom en doe maar mee!

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere hittebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet 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 **Baby Walker** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.
 2. Zet het daarna weer aan.
 3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.
 4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw.
- Blijft het probleem nog steeds bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, e-mail: klantenservice@vtech.com / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

BELANGRIJKE MEDEDELING:

Het ontwerpen en ontwikkelen van educatief speelgoed gaat gepaard met een verantwoordelijkheid die wij bij **VTech**[®] uitermate serieus opvatten. Wij zetten ons volledig in om er zeker van te zijn dat de informatie, die de kern van ons product is, zeer nauwkeurig en accuraat is. Het kan echter gebeuren dat er fouten voorkomen. Het is voor u van belang om te weten dat wij volledig achter onze producten staan en u aanmoedigen contact op te nemen met onze klantenservice indien u problemen heeft met, of suggesties heeft voor onze producten. Wij staan u dan graag te woord.

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 /

E-mail: klantenservice@vtech.com

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





VTech Electronics Europe B.V.

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

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

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



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: _____

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

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

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

E-mail: klantenservice@vtech.com

