

vtech®

Handleiding

DIGIART

Kleuren met lichtjes



INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van **DigiArt - Kleuren met lichtjes** 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

Creatief en interactief speelplezier met **DigiArt - Kleuren met lichtjes** van **VTech®**. Kinderen leren stap voor stap vormen, voorwerpen en dieren tekenen door de lichtjes te volgen. Plaats één van de bijgesloten kleurplaten in het bord en deze zal op magische wijze worden herkend! Volg de kleurinstructies en maak de allermooiste creaties. Laat je fantasie de vrije loop en teken, kleur en leer keer op keer!

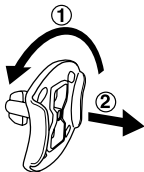
INHOUD VAN DE DOOS

- Eén **VTech® DigiArt - Kleuren met lichtjes**
- 50 magische kleurplaten en 10 witte vellen
- Zes waskrijtjes
- Eén sjabloon
- Eén handleiding
- Twee 'AA' (LR6) demonstratiebatterijen (geplaatst in het speelgoed)

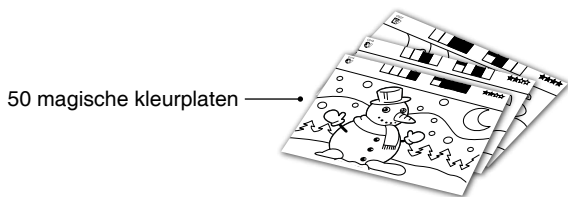
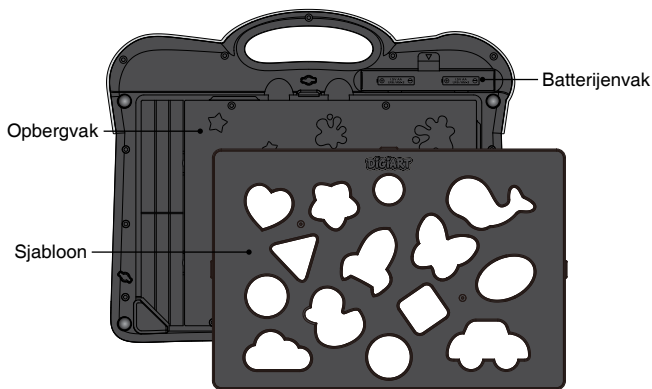
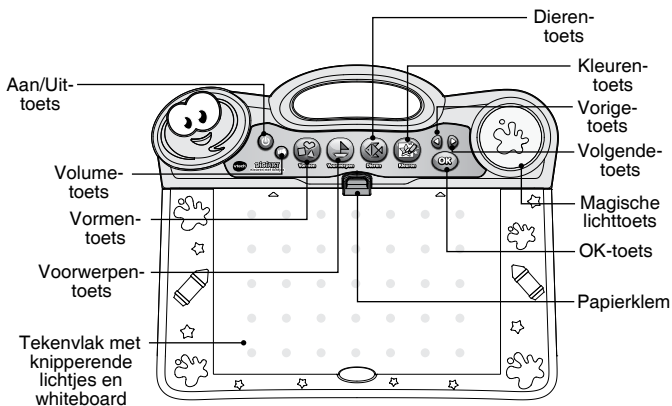
WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, demolabel, verpakkingsslotjes, tie-wraps, schroeven 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.



	Aan/Uit-toets	Druk op deze toets om het speelgoed aan of uit te zetten.
	Volumetoets	Druk op deze toets om het gewenste volume te kiezen. Er zijn 4 volumeniveaus.
	Vormen-toets	Druk op deze toets om naar de 'Vormen' speelstand te gaan. Kies vervolgens een vorm om te tekenen.
	Voorwerpen-toets	Druk op deze toets om naar de 'Voorwerpen' speelstand te gaan. Kies vervolgens een voorwerp om te tekenen.
	Dieren-toets	Druk op deze toets om naar de 'Dieren' speelstand te gaan. Kies vervolgens een dier om te tekenen.
	Kleuren-toets	Plaats een magische kleurplaat om deze in te kleuren. Druk tijdens het kleuren op deze toets om de instructies opnieuw te horen. Druk op deze toets, wanneer er geen magische kleurplaat is geplaatst, om vrij te spelen en te luisteren naar 15 verschillende melodietjes.
	Vorige-toets	Druk tijdens 'Vrij spelen' op deze toets om naar het vorige melodietje te luisteren. Druk in het keuzemenu op deze toets om naar de vorige optie te gaan. Druk tijdens de verschillende speelstanden op deze toets om naar de vorige instructie te gaan.

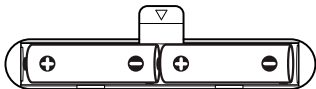
	Volgende-toets	Druk tijdens 'Vrij spelen' op deze toets om naar het volgende melodietje te luisteren. Druk in het keuzemenu op deze toets om naar de volgende optie te gaan. Druk tijdens de verschillende speelstanden op deze toets om naar de volgende instructie te gaan.
	OK-toets	Druk tijdens 'Vrij spelen' op deze toets om verschillende animaties te zien. Druk in het keuzemenu op deze toets om te bevestigen. Druk tijdens de verschillende speelstanden op deze toets om naar de volgende instructie te gaan.
	Magische lichttoets	Druk tijdens 'Vrij spelen' op deze toets om verschillende animaties te zien. Druk in het keuzemenu op deze toets om te bevestigen. Druk tijdens de verschillende speelstanden op deze toets om de instructie te herhalen.

Demo-stand verlaten:

1. Druk op de **Aan/Uit-toets** om het speelgoed AAN te zetten.
2. Plaats een **magische kleurplaat** om de demo-stand te verlaten.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed UIT.
2. Open het batterijklepje aan de achterkant van het speelgoed.
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.
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 doorgekruste 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

FUNCTIES

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

Tekenen op papier:

Plaats tijdens een activiteit een wit vel papier om erop te tekenen. Het is niet noodzakelijk om het papier in de gleuf te plaatsen.

De vellen papier dienen de volgende afmeting te hebben: 210 x 148 mm (A5 formaat of een half A4). Vouw het papier niet dubbel, omdat de lichtjes niet goed zichtbaar zullen zijn, wanneer het papier te dik is.

Denk aan het milieu en gebruik het liefst gerecycled papier.

De **papierklem** zorgt ervoor dat het papier op zijn plek blijft. Beweeg de klem omhoog om deze te openen en omlaag om hem te sluiten.



Open



Dicht

Tekenen op het whiteboard:

- Gebruik alleen uitwisbare whiteboardmarkers (apart verkrijgbaar) op het whiteboard. Gebruik niet de bijgesloten waskrijtjes om rechtstreeks op het whiteboard te tekenen.

- Veeg met een licht vochtige doek over het whiteboard om de tekening te wissen.

Opmerking:

- Niet alle whiteboardmarkers kunnen eenvoudig uitgewist worden. Teken eerst een klein lijntje in de hoek van het whiteboard om te zien of dit eenvoudig uitgewist kan worden. Doe dit iedere keer wanneer er een nieuwe marker gebruikt wordt.
- Gebruik geen scherpe of puntige voorwerpen op het whiteboard. Wanneer er over het bord gekrast wordt, zal dit permanente schade veroorzaken.
- Gebruik alleen niet-giftige whiteboardmarkers. Gebruik geen uitwasbare of permanente markers, krijtjes, pennen, potloden of ander tekenmateriaal op het oppervlak van het whiteboard.

Opbergvak en sjabloon:

Aan de achterkant van het speelgoed bevindt zich een **opbergvak** om de kleurplaten en waskrijtjes te bewaren.

Het **sjabloon** kan in de achterkant worden geschoven om het opbergvak dicht te maken.

Om het opbergvak te openen, plaats je je vinger op de opening naast het sjabloon. Til het vervolgens op en schuif het sjabloon uit het opbergvak. Om het opbergvak te sluiten, schuif je het sjabloon terug en klik je het vast.



ACTIVITEITEN

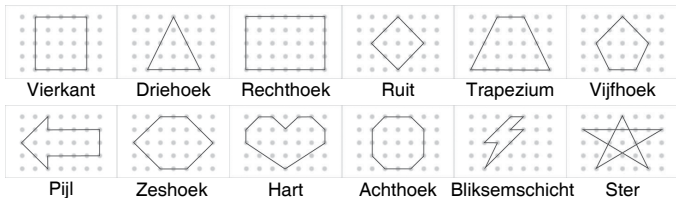
Vormen

Druk op de **Vormen-toets** om naar het keuzemenu te gaan. Druk op de **Vorige-** of **Volgende-toets**   om een vorm te kiezen en druk op de **OK-toets**  om te beginnen met tekenen. Volg de instructies en verbind de knipperende lichtjes om de verschillende vormen te leren tekenen.

Tijdens de activiteit:

- Druk op de **OK-toets**  of de **Volgende-toets**  om naar de volgende instructie te gaan.
- Druk op de **Magische lichttoets**  om de instructie te herhalen.
- Druk op de **Vorige-toets**  om naar de vorige instructie te gaan.

12 vormen om te tekenen:



Voorwerpen

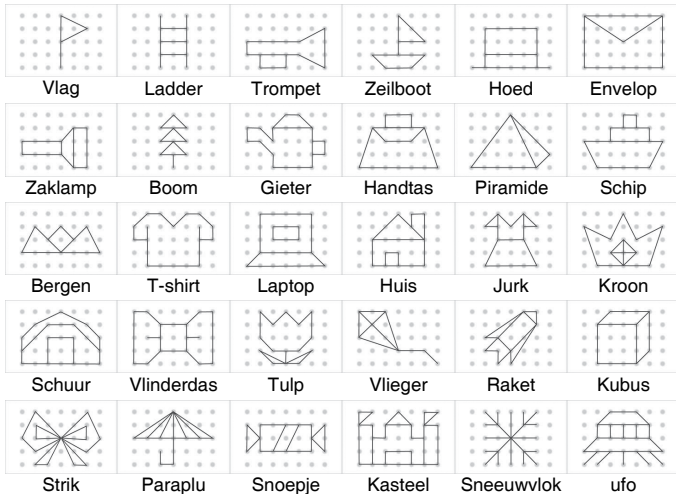


Druk op de **Voorwerpen-toets** om naar het keuzemenu te gaan. Druk op de **Vorige-** of **Volgende-toets** om een vorm te kiezen en druk op de **OK-toets** om te beginnen met tekenen. Volg de instructies en verbind de knipperende lichtjes om de verschillende voorwerpen te leren tekenen.

Tijdens de activiteit:

- Druk op de **OK-toets** of de **Volgende-toets** om naar de volgende instructie te gaan.
- Druk op de **Magische lichttoets** om de instructie te herhalen.
- Druk op de **Vorige-toets** om naar de vorige instructie te gaan.

30 voorwerpen om te tekenen:



Dieren



Druk op de **Dieren-toets** om naar het keuzemenu te gaan. Druk op de **Vorige-** of **Volgende-toets** om een vorm te kiezen en druk op de **OK-toets** om te beginnen met tekenen. Volg de instructies en verbind de knipperende lichtjes om de verschillende dieren te leren tekenen.

Tijdens de activiteit:

- Druk op de **OK-toets** of de **Volgende-toets** om naar de volgende instructie te gaan.
- Druk op de **Magische lichttoets** om de instructie te herhalen.
- Druk op de **Vorige-toets** om naar de vorige instructie te gaan.

30 dieren om te tekenen:

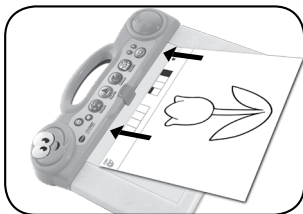
Vis	Slak	Eend	Vos	Vogel	Walvis
Zeehond	Zwaan	Eekhoorn	Kwal	Olifant	Libelle
Konijn	Paard	Kameel	Kat	Lieveheers-beestje	Papegaai
Vlinder	Schildpad	Muis	Blauwe vinvis	Pinguïn	Stekelvarken
Ram	Krab	Leeuw	Aap	Slang	Hond

Kleuren



Plaats een **magische kleurplaat** om de activiteit te starten!

Volg de instructies en kijk naar de knipperende lichtjes om stap voor stap de kleurplaten in te kleuren. Gebruik de kleur die wordt aangegeven of wees creatief en gebruik de kleur die je zelf wilt gebruiken.

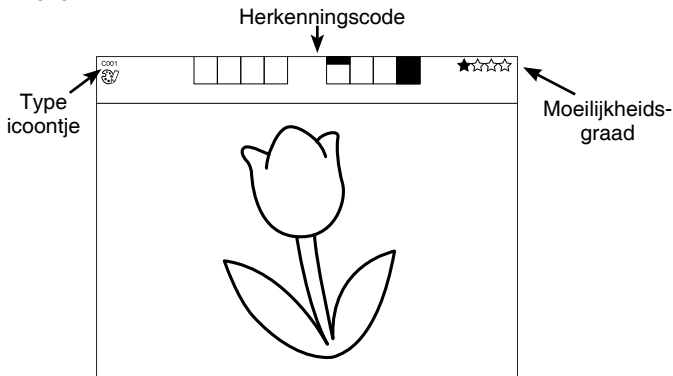


Tijdens de activiteit:

- Druk op de **OK-toets** (OK) of de **Volgende-toets** (▶) om naar de volgende instructie te gaan.
- Druk op de **Magische lichttoets** (⊗) om de instructie te herhalen.
- Druk op de **Vorige-toets** (◀) om naar de vorige instructie te gaan.

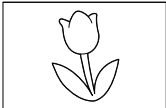
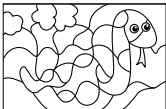
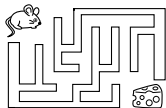
Magische kleurplaten

In de hoek links bovenaan de kleurplaat staat een type icoontje dat aangeeft om wat voor soort kleurplaat het gaat. In de hoek rechts bovenaan wordt met behulp van sterren de moeilijkheidsgraad aangegeven.



Let op: Teken en kleur niet op de herkenningscode van de kleurplaat, omdat dit de herkenning kan beïnvloeden.

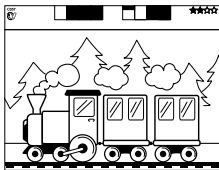
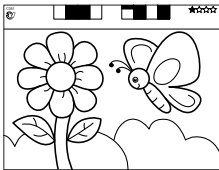
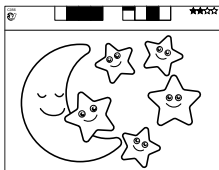
Er zijn 3 typen kleurplaten:

Type	Moeilijkheidsgraad	Voorbeelden
 Kleuren	★	
	★★	
	★★★	
 Verrassing	★★★★★	 Kleur de tekening in en zie wat het is! 
	★★★★★	

Extra kleurplaten (gratis te downloaden)

Download de bijgesloten of nieuwe kleurplaten van onze website:

<https://www.vtechnl.com/downloads>



Instructies voor het afdrukken van de kleurplaten

Volg onderstaande stappen om de magische kleurplaten af te drukken.

- Selecteer "Ware grootte" als de afdrukinstelling om de pagina's af te drukken.
- Gebruik papier in A4-formaat.
- Stel de richting van het blad in op "Liggend".
- Gebruik standaard wit papier. Kleurplaten die op glanzend of gekleurd papier worden geprint, kunnen niet worden herkend.
- Zorg ervoor dat de printer niet op de optie "Afdrukken in grijstinten (zwart en wit)" staat ingesteld. De kleurplaten zullen anders niet donker genoeg zijn om herkend te worden.
- Knip de kleurplaat uit zodat deze geplaatst kan worden in het tekenbord.

Vrij spelen

Zet het speelgoed aan en plaats geen kleurplaat om vrij te spelen. Luister naar 15 verschillende melodietjes terwijl je tekent en kleurt.

Druk op de **OK-toets**  of de **Magische lichttoets**  om verschillende lichtpatronen te zien.

Druk op de **Vorige-** of **Volgende-toets**   om naar het vorige of volgende melodietje te gaan.

Automatische uitschakeling

Om batterijen te sparen, schakelt het speelgoed automatisch uit als er enige tijd niet mee wordt gespeeld. In het keuzemenu zal het speelgoed uitschakelen na 3 minuten en tijdens één van de speelstanden zal het speelgoed uitschakelen na 20 minuten.

Batterijstatus

Wanneer de batterijen bijna leeg zijn, zullen de lichtjes een batterijsymbool weergeven en zal het speelgoed direct uitschakelen.

We raden aan om de batterijen door nieuwe te vervangen om verder te kunnen spelen.

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.

PROBLEMEN OPLOSSEN

Probleem	Oplossing
Het speelgoed gaat niet aan.	1. Haal de batterijen uit het speelgoed en plaats ze opnieuw om het speelgoed te resetten. Bekijk bladzijde 6 'Hoe plaats je de batterijen?' voor meer informatie. 2. De batterijen kunnen (bijna) leeg zijn. Vervang ze a.u.b. door nieuwe batterijen.
Het speelgoed geeft een verkeerde reactie.	1. De batterijen kunnen (bijna) leeg zijn. Vervang ze a.u.b. door nieuwe batterijen. 2. Gebruik het speelgoed in een ruimte die niet vochtig is.
De kleurplaten worden niet herkend.	Bekijk a.u.b. de instructies voor het afdrukken van de kleurplaten op bladzijde 13.

Wanneer **DigiArt - Kleuren met lichtjes** na het uitvoeren van bovenstaande stappen nog steeds niet naar behoren functioneert, neemt u 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.



**KLASSE 1
LED PRODUCT**



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

