



12
m+



cod. 060013.000

Video Fattoria Parlante **Video Sprechender Bauernhof**
Video Talking Farm **Granja Video-Parlanchina**
Ma Ferme Bilingue Vidéo **Quinta Interactiva Vídeo**

Fig. 1

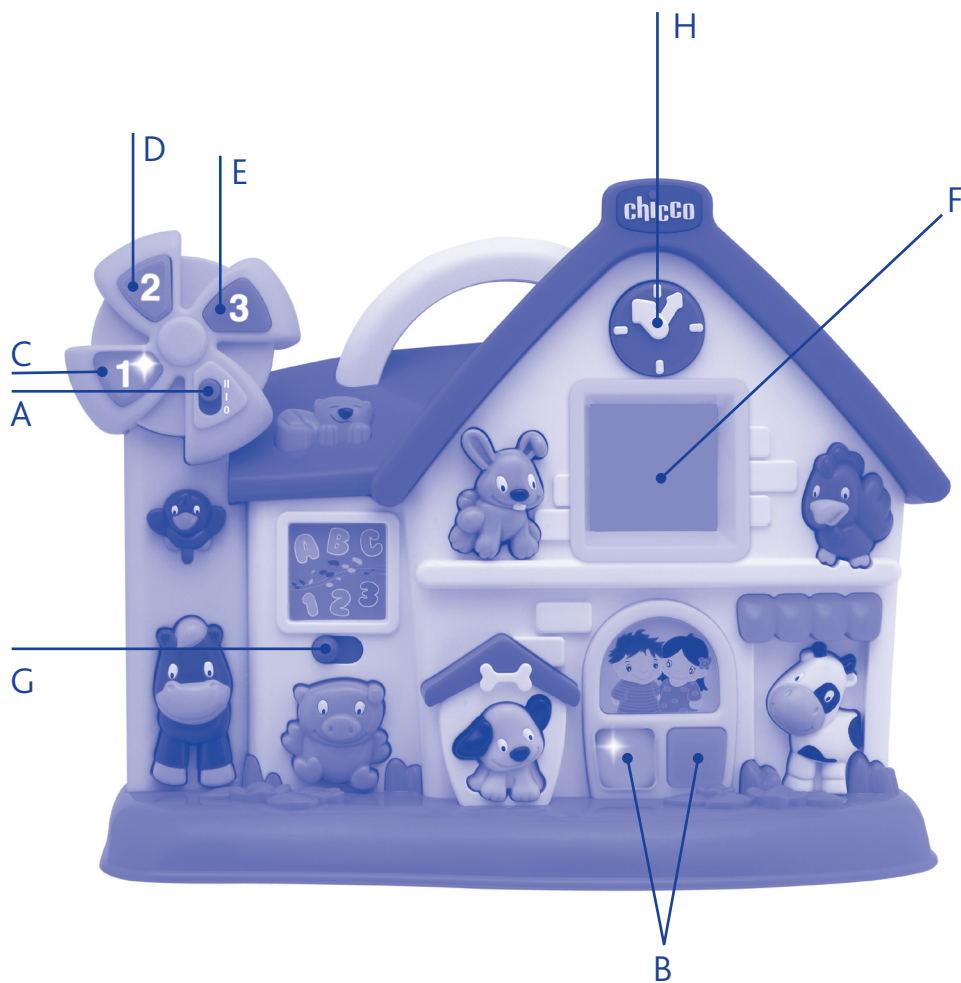


Fig. 2



I Manuale Istruzioni Video Fattoria Parlante

Età: da 12 mesi +

MANUALE ISTRUZIONI

- Si raccomanda di leggere e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.
- Il gioco funziona con 3 pile "AA" da 1,5 Volt incluse. Le pile incluse nel prodotto all'atto dell'acquisto sono fornite solo per la prova dimostrativa nel punto vendita e devono essere sostituite con pile nuove subito dopo l'acquisto.

AVVERTENZE

Per la sicurezza del tuo bambino: **ATTENZIONE!**

- Prima dell'uso rimuovere ed eliminare eventuali sacchetti in plastica ed altri componenti non facenti parte del giocattolo (es. legacci, elementi di fissaggio, ecc.) e tenerli lontano dalla portata dei bambini.
- Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Per l'utilizzo del gioco si raccomanda la supervisione dell'adulto.

INTRODUZIONE AL GIOCO

Un gioco bilingue: stimola il bambino a sviluppare il linguaggio attraverso l'ascolto, la memorizzazione e la ripetizione di filastrocche, prime parole e brevi frasi anche in un'altra lingua.

3 livelli di apprendimento: livello 1_ ANIMALI & COLORI il bambino scopre il nome dell'animale, il colore e il verso; livello 2_ QUIZ si diverte a trovare la risposta esatta agli indovinelli; livello 3_ FILASTROCCHES impara a scoprire le abitudini degli animali.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

Accensione e selezione lingua

- Accendere il gioco spostando il cursore (A, Fig.1) posto sul mulino della fattoria dalla posizione 0 alla posizione I o II a seconda del volume desiderato. Una breve melodia ne conferma l'accensione. Da questo momento sono attive tutte le funzioni elettroniche della fattoria.
- All'accensione il gioco è preimpostato sulla lingua madre. E' possibile cambiare la lingua premendo i pulsanti posti sul fronte della fattoria (B, Fig. 1). Una breve melodia ne conferma la selezione.
- Dopo una breve pausa di non utilizzo, il gioco saluta il bambino ed entra in modalità stand-by fino ad una nuova pressione di un'attività qualsiasi.
- Al fine di evitare un inutile consumo delle pile, si consiglia di spegnere sempre il gioco spostando il cursore (A) in posizione 0.

Come giocare

Per un apprendimento graduale dei contenuti educativi si consiglia di iniziare l'attività di gioco dal livello 1 per poi selezionare i livelli 2 e 3.

Livello 1: ANIMALI & COLORI

Premendo il pulsante corrispondente al livello 1 (C, Fig. 1) posto sul mulino della fattoria, un effetto luminoso ne conferma la selezione e una breve filastrocca iniziale introduce il bambino all'attività del livello:

"Tanti suoni nella fattoria, sono gli animali, che allegria! C'è il gallo rosso e l'uccellino blu, scegli quello che ti piace di più!"

Premendo i pulsanti corrispondenti agli animali il bambino si diverte ad ascoltare il nome degli animali, il loro colore e il loro verso. Sullo schermo LCD (F, Fig. 1) appare l'immagine dell'animale selezionato con il colore corrispondente.

Livello 2: QUIZ

Premendo il pulsante corrispondente al livello 2 (D, Fig.1) un effetto luminoso ne conferma la selezione e una breve filastrocca iniziale introduce il bambino all'attività del livello:

"Otto animali da cercare, senti il verso...vuoi provare?"

Il gioco pone delle domande al bambino invitandolo a trovare la risposta esatta. Se il bambino la indovina, sullo schermo LCD compare la bambina/o che conferma la risposta esatta e viene visualizzato l'animale corrispondente con il verso tipico.

Se il bambino preme l'animale sbagliato oppure non preme nulla, sullo schermo LCD compare la bambina/o che dice "OH, OH" e ripete nuovamente la domanda. A questo punto sullo schermo LCD appare l'immagine dell'animale da trovare per aiutare il bambino a riconoscere l'animale corretto. Se viene premuto il tasto sbagliato più volte, il gioco fornisce la risposta esatta e pone la domanda successiva.

Livello 3: FILASTROCCHES

Premendo il pulsante corrispondente al livello 3 (E, Fig. 1) un effetto luminoso ne conferma la selezione e una breve filastrocca iniziale introduce il bambino all'attività del livello:

"Cosa fanno gli animali ancora non lo sai, ascolta le filastrocche e lo scoprirai. Premi un tasto per iniziare"

Premendo i pulsanti corrispondenti agli animali, il bambino ascolta una filastrocca che racconta le loro abitudini e sullo schermo LCD appare l'animale selezionato in movimento.

Altre attività parlanti

Muovendo la finestrella (G, Fig. 1) verso destra, il bambino ascolta la canzone dell'alfabeto (ABC) e, muovendola nuovamente, la canzone dei numeri (1,2,3) visualizzando lettere e numeri sullo schermo LCD.

Premendo l'orologio (H, Fig. 1), se ne ascolta il nome. Ad una seconda pressione si attiva una divertente melodia.

Queste attività sono attive nel livello 1 e 3 ed inattive nel livello 2.

SCHERMO LCD INTERATTIVO A COLORI

Schermo LCD a colori composto da 32 x 32 pixel.

RIMOZIONE E INSERIMENTO DELLE PILE SOSTITUIBILI

- La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata da parte di un adulto.
- Per sostituire le pile: allentare la vite del portello (I, Fig. 2) posta su retro del gioco, con un cacciavite, asportare il portello, rimuovere dal vano pile le pile scariche, inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto), riposizionare il portello e serrare a fondo la vite.
- Non lasciare le pile o eventuali utensili a portata dei bambini.
- Rimuovere sempre le pile scariche dal prodotto per evitare che eventuali perdite di liquido possano danneggiare il prodotto.
- Rimuovere sempre le pile in caso di non utilizzo prolungato del prodotto.
- Utilizzare pile alcaline uguali o equivalenti al tipo raccomandato per il funzionamento di questo prodotto.
- Non mischiare batterie vecchie e nuove.
- Non buttare le pile scariche nel fuoco o disperderle nell'ambiente, ma smaltirle operando la raccolta differenziata.
- Non mischiare batterie alcaline standard (zinco-carbon), o batterie ricaricabili.
- Non porre in corto circuito i morsetti di alimentazione.
- Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili: potrebbero esplodere.
- Non è consigliato l'utilizzo di batterie ricaricabili, potrebbe diminuire la funzionalità del giocattolo.
- Nel caso di utilizzo di batterie ricaricabili, estrarle dal giocattolo prima di ricaricarle ed effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto.



Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/96/EC.

Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente.

L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchio dismesso al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composto il prodotto. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta delle sanzioni amministrative di cui al D.lgs. n. 22/1997 (art.50 e seguenti del D.lgs 22/97). Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/95/EC.



Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2006/66/CE

Il simbolo del cestino barrato riportato sulle pile o sulla confezione del prodotto, indica che le stesse, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattate separatamente dai rifiuti domestici, non devono essere smaltite come rifiuto urbano ma devono essere conferite in un centro di raccolta differenziata oppure riconsegnate al rivenditore al momento dell'acquisto di pile ricaricabili e non ricaricabili nuove equivalenti. L'eventuale simbolo chimico Hg, Cd, Pb, posto sul cestino barrato, indica il tipo di sostanza contenuta nella pila: Hg=Mercurio, Cd=Cadmio, Pb=Piombo. L'utente è responsabile del conferimento delle pile a fine vita alle appropriate strutture di raccolta al fine di agevolare il trattamento e il riciclaggio. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo delle pile esauste al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo delle sostanze di cui sono composte le pile. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta danni all'ambiente e alla salute umana. Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

- Pulire il giocattolo utilizzando un panno morbido di tessuto o in microfibra asciutto o leggermente inumidito con acqua per non danneggiare il circuito elettrico. Non usare solventi o detersivi per la pulizia del gioco.
- Prestare particolare attenzione a non graffiare la plastica trasparente che protegge lo schermo LCD.
- Proteggere con cura il giocattolo da calore, polvere, sabbia e acqua.

Fabbricato in Cina.



Instruction Manual Video Talking Farm

Age: 12 months and up

OPERATING MANUAL

- We recommend that you read this manual carefully and save it for future reference.
- The toy runs on 3 "AA" - 1.5 Volt batteries which are included. The batteries included with the product at the time of purchase are only provided so you can test function at the store. They must be replaced with new batteries immediately after purchase.

WARNING

For your child's safety: **ATTENTION!**

- Before use, remove and eliminate any plastic bags and other materials which are not part of the toy itself (e.g. bindings, securing elements, etc.) and keep them out of the child's reach.
- Regularly check the product for wear and signs of damage. If the toy is damaged, do not use it and keep it out of the child's reach.
- Adult supervision is recommended when using the toy.

INTRODUCTION TO PLAY

A bilingual toy: stimulates a child's language development through listening, memorizing and repeating the nursery rhymes, the first words and short sentences, also in another language.

3 learning levels: level 1_ ANIMALS & COLORS the child discovers the names of the animals, colors and verses; level 2_ QUIZ the child has great fun finding the right answers to the riddles; level 3_ NURSERY RHYMES the child learns the animals' habits.

HOW THE TOY WORKS

Turning it on and selecting the language

- Turn the toy on by moving the switch (A, Fig. 1) on the farm windmill from 0 to either I or II depending on the volume desired. A brief initial welcome melody plays when it goes on. From this point on, all electronic functions are active.
- When the toy is turned on, it is automatically set to the mother tongue. You can change language by pressing the buttons on the front of the toy (B, Fig. 1). A short melody plays, confirming your selection.
- After a brief pause, the toy greets the child and reverts to stand-by mode until one of the activity buttons is pressed.
- To extend battery life, we recommend that you always turn the toy off by setting the switch (A) to 0.

How to play

For a gradual learning of the educational content, we recommend starting play at level 1 and then moving up to levels 2 and 3.

Level 1: ANIMALS & COLORS

Press the level 1 button (C, Fig. 1) on the farm windmill and a light goes on to confirm your choice; the initial nursery rhyme starts to play introducing the child to the activity for this level:

"So many sounds down on the farm .Why it's the animals going round .There's a red rooster and a bird so blue, pick the one you like, it's up to you"

When the child presses the buttons for the various animals, it will be thrilled to hear the names of the animals, their colors and sounds. An image of the animal selected and the corresponding color appears on the LCD display (F, Fig. 1).

Level 2: QUIZ

Press the level 2 button (D, Fig. 1) and a light goes on to confirm your choice; the initial nursery rhyme starts to play introducing the child to the activity for this level:

"Eight animals to find you know, listen to their sounds, let's go!"

The toy poses questions, inviting the child to give the right answer. If the child guesses right, a child appears on the LCD display confirming the right answer and the animal is displayed making its typical sound.

If the child presses the wrong animal or does not press anything at all, a child appears on the LCD display saying "OH, OH" and the question is repeated. Then an image appears on the LCD display to help the child recognize the right animal. If the wrong button is pressed several times, the toy provides the right answer and moves on to the next question.

Level 3: NURSERY RHYME

Press the level 3 button (E, Fig. 1) and a light goes on to confirm your choice; the initial nursery rhyme starts to play introducing the child to the activity for this level:

"What are the animals' lives all about? Listen to the rhymes and you'll soon find out."

Pressing the button for the corresponding animal, the child will hear a nursery rhyme recounting the animal's habits and a moving image of the animal will appear on the LCD display.

Other talking activities

When the window (G, Fig. 1) is moved to the right, the child will hear the alphabet song (ABC) and if it is moved again, will hear the number song (1,2,3) while the letters or numbers appear on the LCD display.

Pressing the clock (H, Fig. 1) the child can hear the name. Pressing it again produces a fun tune. These activities are active in levels 1 and 3 but are off for level 2.

INTERACTIVE LCD COLOR DISPLAY

LCD color display - 32 x 32 pixels.

REMOVING AND INSERTING REPLACEMENT BATTERIES

- Batteries must always be replaced by an adult.
- To replace the batteries: loosen the screw on the hatch (I, Fig. 2) at the back of the toy using a screwdriver, remove the hatch, remove the dead batteries, insert new batteries being careful to insert them in the right direction (as indicated on the product), replace the hatch and tighten the screw.
- Never leave batteries or tools within the child's reach.
- Always remove dead batteries from the product to prevent them from leaking fluid that could damage the toy.
- Always remove the batteries if the toy is not going to be used for an extended period of time.
- Use alkaline batteries which are identical or equivalent to those recommended for the product.
- Never mix old batteries with new ones.
- Never throw dead batteries in a fire or litter the environment; always dispose of them in differentiated waste collection bins.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not short circuit the power terminals.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries: they could explode.
- We do not recommend using rechargeable batteries; they could reduce toy performance.
- If you do use rechargeable batteries, remove them from the toy before recharging them and only recharge them under adult supervision.



This product complies with EU Directive 2002/96/EC.

The crossed bin symbol on the appliance indicates that the product, at the end of its life, must be disposed of separately from domestic waste, either by taking it to a separate waste disposal site for electric and electronic appliances or by returning it to your dealer when you buy another similar appliance. The user is responsible for taking the appliance to a special waste disposal site at the end of its life. If the disused appliance is collected correctly as separate waste, it can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and health, and contributes towards the recycling of the product's materials. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance.

This product complies with EU Directive 2002/95/EC.



This product complies with EU Directive 2006/66/CE.

The crossed bin symbol on the batteries or product pack indicates that, at the end of their life, they must not be disposed of as urban refuse. They must be disposed of separately from domestic waste, either by taking them to a separate waste disposal site for batteries or by returning them to your dealer when you buy similar rechargeable or non-rechargeable batteries.

The chemical symbols Hg, Cd, Pb, printed under the crossed bin symbol, indicate the type of substance contained in the batteries: Hg=Mercury, Cd=Cadmium, Pb=Lead.

The user is responsible for taking the batteries to a special waste disposal site at the end of their life, so that they can be treated and recycled. If the spent batteries are collected correctly as separate waste, they can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and human health, and contributes towards the recycling of the batteries' substances. Non-compliance with the norms on battery disposal damages the environment and human health. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the batteries.

CLEANING AND MAINTENANCE OF THE TOY

- Clean the toy with a soft fabric or microfiber cloth that is dry or only slightly moist to prevent damaging the electrical circuits. Do not clean the toy with solvents or detergents.
- Be careful not to scratch the transparent plastic protecting the LCD display.
- Carefully protect the toy from heat, dust, sand and water.

Âge : à partir de 12 mois+

NOTICE D'UTILISATION

- Nous recommandons de lire et de conserver ces instructions pour toute consultation ultérieure.
- Le jouet fonctionne avec 3 piles "AA" de 1,5 Volt incluses. Les piles incluses dans le produit au moment de l'achat ne sont fournies que pour la démonstration sur le point de vente et doivent être remplacées par des piles neuves après l'achat.

AVERTISSEMENTS

Pour la sécurité de votre enfant : **ATTENTION !**

- Avant l'utilisation, ôtez et éliminez tous les sachets en plastique et tous les éléments qui ne font pas partie du jouet (par exemple cordons, éléments de fixation, etc.) et les tenir hors de la portée des enfants.
- Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence de détériorations éventuelles. En cas de dommage, ne pas utiliser le jouet et le tenir hors de la portée des enfants.
- La surveillance d'un adulte est recommandée pour l'utilisation du jouet.

INTRODUCTION AU JEU

Un jouet bilingue : il stimule l'enfant à développer son langage en écoutant, en mémorisant et en répétant des comptines, ses premiers mots et de courtes phrases, dans une autre langue.

3 niveaux d'apprentissage : niveau 1_ ANIMAUX & COULEURS pour découvrir le nom des l'animal, leurs couleurs et leurs cris ; niveau 2_ DEVINETTES pour s'amuser à trouver les réponses aux devinettes ; niveau 3_ COMPTINES pour découvrir les habitudes des animaux.

FONCTIONNEMENT DU JOUET

Allumage et sélection de la langue

- Pour allumer le jouet, pousser le curseur (A, Fig. 1) sur le moulin de la ferme de la position O à la I ou la II selon le volume désiré. Une courte mélodie confirme l'entrée en fonction du jouet.
- Le jouet est réglé sur la langue maternelle lorsqu'il s'allume. Il suffit d'appuyer sur les boutons (B, Fig. 1) pour changer la langue. Une courte mélodie en confirme la sélection.
- Après une courte pause dans l'utilisation, le jouet salue l'enfant et entre en mode d'attente jusqu'à ce qu'on appuie de nouveau sur une activité.
- Pour éviter une consommation inutile des piles, nous conseillons de toujours éteindre le jouet en poussant le curseur (A) en position O.

Comment jouer

Pour un apprentissage évolutif, nous conseillons de commencer l'activité de jeu par le niveau 1, puis de sélectionner les niveaux 2 et 3.

Niveau 1 : ANIMAUX & COULEURS

Quand on appuie sur le bouton correspondant au niveau 1 (C, Fig. 1) sur le moulin de la ferme, un effet lumineux confirme la sélection et une courte comptine explique le fonctionnement de ce niveau à l'enfant :

"La ferme ce joli monde enchanté où chantent les animaux colorés ! Le coq est roux et l'oiseau tout bleu, dis moi lequel préfères tu des deux ?"

En appuyant sur les boutons qui correspondent aux animaux, l'enfant s'amuse à écouter le nom des animaux, leur couleur et leur cri. On voit apparaître sur l'écran à cristaux liquides (F, Fig. 1) l'image de l'animal sélectionné avec la couleur correspondante.

Niveau 2 : QUIZ

Quand on appuie sur le bouton correspondant au niveau 2 (D, Fig.1), un effet lumineux confirme la sélection et une courte comptine explique le fonctionnement de ce niveau à l'enfant :

"Huit animaux à trouver, écoute bien... à toi de jouer !"

Le jouet pose des questions à l'enfant et l'invite à trouver la bonne réponse. Si l'enfant a deviné, un petit garçon/une petite fille apparaît sur l'écran à cristaux liquides pour confirmer la bonne réponse et l'animal correspondant est affiché avec son cri.

Si l'enfant appuie sur le mauvais animal, ou s'il n'appuie sur aucun, un petit garçon/une petite fille apparaît sur l'écran à cristaux liquides et lui dit "OH, OH" puis répète la question. On voit alors apparaître sur l'écran à cristaux liquides l'image de l'animal à trouver pour aider l'enfant à reconnaître le bon. Si on appuie plusieurs fois sur le mauvais bouton, le jouet donne la réponse exacte et passe à la question suivante.

Niveau 3 : COMPTINES

Quand on appuie sur le bouton correspondant au niveau 3 (E, Fig1), un effet lumineux en confirme la sélection et une courte comptine explique le fonctionnement de ce niveau à l'enfant :

"Mais qu'est-ce que peuvent bien faire les animaux ? Ecoute les comptines et tu trouveras bientôt. Appuie sur un bouton pour commencer"

En appuyant sur les boutons qui correspondent aux animaux, l'enfant écoute une comptine qui raconte leurs habitudes et l'animal sélectionné en mouvement apparaît sur l'écran à cristaux liquides.

Autres activités parlantes

En bougeant la fenêtre (G, Fig. 1) vers la droite, l'enfant découvre la chanson de l'alphabet (ABC) et, en la bougeant de nouveau, la chanson des chiffres (1,2,3), tandis que les lettres et les chiffres apparaissent sur l'écran à cristaux liquides.

En appuyant sur l'horloge (H, Fig. 1), il découvre le nom. Quand il appuie une seconde fois, une mélodie joyeuse se déclenche.

Ces activités sont actives uniquement aux niveaux 1 et 3.

ECRAN A CRISTAUX LIQUIDES EN COULEURS

Ecran à cristaux liquides en couleur composé de 32 x 32 pixel.

MISE EN PLACE ET/OU REMPLACEMENT DES PILES

- Le remplacement des piles doit toujours être fait par un adulte.
- Pour remplacer les piles : desserrer la vis du couvercle (I, Fig. 2) sur l'arrière du jouet à l'aide d'un tournevis, ôter le couvercle, enlever les piles usagées, introduire les piles neuves en veillant à respecter la polarité (comme indiquée sur le produit), remettre le couvercle en place et revisser à fond.
- Ne pas laisser les piles ou des outils éventuels à portée des enfants.
- Toujours enlever les piles usagées pour éviter que d'éventuelles fuites de liquide n'endommagent le produit.
- Toujours enlever les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Utiliser des piles alcalines identiques ou équivalentes au type de piles recommandé pour le fonctionnement de ce produit.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles usagées avec des piles neuves.
- Ne pas jeter les piles usagées dans le feu ou dans la nature mais les traiter séparément des ordures ménagères.
- Ne pas mélanger de piles alcalines standard (zinc-charbon) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas provoquer de court-circuit avec les bornes d'alimentation.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables : elles risquent d'exploser.
- L'utilisation de piles rechargeables est déconseillée car cela pourrait réduire le fonctionnement du jouet.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, les extraire du jouet avant de les recharger et procéder à la recharge uniquement sous la surveillance d'un adulte.



Produit conforme à la Directive EU 2002/96/EC

Le symbole de la poubelle barrée sur l'appareil indique que ce produit, à la fin de sa propre vie utile, devra être traité séparément des autres déchets domestiques ; il faudra donc l'apporter dans un centre de collecte sélective pour les appareillages électriques et électroniques, ou bien le remettre au revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareillage équivalent. L'utilisateur est responsable du retour de l'appareil, à la fin de sa vie, aux structures de collecte appropriées. Une collecte sélective adéquate, visant à envoyer l'appareil que l'on n'utilise plus au recyclage, au traitement et à l'élimination compatible avec l'environnement, contribue à éviter les effets négatifs possibles sur l'environnement et sur la santé, et favorise le recyclage des matériaux dont le produit est composé. Pour obtenir des renseignements plus détaillés sur les systèmes de collecte disponibles, s'adresser au service local d'élimination des déchets, ou bien au magasin où l'appareil a été acheté.

Produit conforme à la directive EU 2002/95/EC



Produit conforme à la directive EU 2006/66/EC

Le symbole de la poubelle barrée apposé sur les piles ou sur l'emballage du produit indique qu'à la fin de leur vie utile, celles-ci doivent être traitées séparément des ordures ménagères. Les piles usagées ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères, mais être rapportées à un point de collecte approprié en vue du tri sélectif ou remises au revendeur au moment de l'achat de nouvelles piles rechargeables ou non rechargeables équivalentes. Le symbole chimique Hg, Cd, Pb dessiné sous la poubelle barrée indique la substance contenue dans la pile : Hg=Mercure, Cd=Cadmium, Pb=Plomb. Il est de la responsabilité de l'utilisateur de rapporter les piles usagées aux structures de récupération appropriées pour en faciliter le traitement et le recyclage. Un tri sélectif adéquat des piles usagées permet leur recyclage, traitement ou élimination compatible avec l'environnement. Le tri sélectif aide à prévenir d'éventuels effets négatifs sur l'environnement et la santé et favorise le recyclage des matériaux contenus dans les piles. L'élimination abusive du produit par l'utilisateur provoque des dommages à l'environnement et compromet la santé humaine. Pour plus d'informations sur les structures de tri disponibles, adressez-vous au service local en charge du ramassage des ordures ou au magasin où le produit a été acheté.

NETTOYAGE ET ENTRETIEN DU JOUET

- Pour nettoyer le jouet, utiliser un chiffon doux en tissu ou en microfibre, sec ou légèrement humidifié avec de l'eau pour ne pas endommager le circuit électrique. Ne pas utiliser de solvants ou de détergents pour nettoyer le jouet.
- Faire particulièrement attention à ne pas rayer le plastique transparent qui protège l'écran à cristaux liquides.
- Protéger avec soin le jouet de la chaleur, de la poussière, du sable et de l'eau.



Gebrauchsanleitung Video Sprechender Bauernhof

Alter: Ab 12 Monaten +

GEBRAUCHSANLEITUNG

- Bitte lesen Sie diese Gebrauchsanleitung und bewahren Sie sie für weiteres Nachschlagen auf.
- Das Spiel funktioniert mit 3 Batterien „AA“ zu 1,5 Volt, die enthalten sind. Die beim Kauf in dem Produkt enthaltenen Batterien sind nur zu Demonstrationszwecken in der Verkaufsstelle bestimmt und müssen sofort nach dem Kauf durch neue Batterien ersetzt werden.

HINWEISE

Für die Sicherheit Ihres Kindes: **WARNUNG!**

- Vor der Verwendung eventuell vorhandene Kunststoffbeutel und andere Teile, die nicht zu dem Spielzeug gehören (z. B. Befestigungsriemen, Klammern usw.), entfernen und entsorgen und für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Überprüfen Sie die Struktur des Produktes regelmäßig auf Beschädigungen. Falls Schäden oder Verschleiß erkannt werden, das Spielzeug nicht verwenden und für Kinder unzugänglich machen.
- Das Spiel sollte nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.

ANLEITUNG FÜR DAS SPIELZEUG

Ein zweisprachiges Spiel: Das Kind wird durch Zuhören, Einprägen und Wiederholen der Reime, der ersten Wörter und kurzer Sätze, auf Deutsch und Englisch zur Sprachentwicklung angeregt.

3 Lernstufen: Stufe 1_ TIERE & FARBEN Das Kind entdeckt den Namen des Tieres, die Farbe und den typischen Tierlaut; Stufe 2_ QUIZ Es freut sich, dass es die genaue Antwort auf die Fragen findet; Stufe 3_REIME Es lernt, die Gewohnheiten der Tiere kennen.

GEBRAUCH DES SPIELS

Einschalten und Auswählen der Sprache

- Das Spiel einschalten, indem der Cursor (A, Abb. 1) an der Mühle des Bauernhofs je nach der gewünschten Lautstärke aus der Position 0 auf die Position I oder II gestellt wird. Eine kurze Begrüßungsmelodie bestätigt das Einschalten. Ab diesem Moment sind alle elektronischen Funktionen des Bauernhofs aktiv.
- Beim Einschalten ist das Spiel in der Muttersprache eingestellt. Die Sprache kann durch Drücken der Tasten an der Vorderseite des Bauernhofs gewechselt werden (B, Abb. 1). Eine kurze Melodie bestätigt die Wahl.
- Nach einer kurzen Pause, in der das Spiel nicht benutzt wird, verabschiedet sich das Spiel von dem Kind und geht bis zum erneuten Drücken einer Aktivität in Standby. Um einen unnützen Energieverbrauch der Batterien zu vermeiden, wird empfohlen, das Spiel stets auszuschalten, indem der Cursor (A) in die Position 0 verschoben wird.

So wird gespielt

Für ein allmähliches Lernen der Inhalte wird empfohlen, mit der Spielaktivität bei Stufe 1 zu beginnen und die Stufen 2 und 3 später zu wählen.

Stufe 1: TIERE & FARBEN

Wird die Taste mit der Zahl „1“ auf der Mühle des Bauernhofs gedrückt, bestätigt ein Leuchteffekt die Wahl und ein kurzer Reim führt das Kind in die Spielaktivität dieser Stufe ein:

„So viele Geräusche auf dem Bauernhof, so viele Tiere, welch ein Spaß! Da sind ein roter Hahn und ein blauer Vogel, wähle ein Tier aus, das dir gefällt!“

Durch das Drücken auf die Tasten, die den Tieren entsprechen, vergnügt sich das Kind beim Anhören der Tiernamen, ihrer Farbe und ihrer Tierstimmen. Auf dem LCD-Bildschirm (F, Abb. 1) erscheint das Bild des gewählten Tieres mit der entsprechenden Farbe.

Stufe 2: QUIZ

Wird die Taste mit der Zahl „2“ auf der Mühle des Bauernhofs gedrückt (D, Abb. 1), bestätigt ein Leuchteffekt die Wahl und ein kurzer Reim führt das Kind in die Spielaktivität dieser Stufe ein:

„8 Tiere, die du finden kannst, höre dir ihre Stimmen an, los geht's!“ Das Spiel stellt dem Kind Fragen und fordert es auf, die richtige Antwort zu finden. Findet das Kind sie, erscheint auf dem LCD-Bildschirm ein Mädchen/Junge, das/der die genaue Antwort bestätigt und das entsprechende Tier wird mit dem typischen Laut angezeigt. Drückt das Kind auf das falsche Tier oder drückt es gar nichts, erscheint auf dem LCD-Bildschirm ein Mädchen/Junge, sagt „OH, OH“ und wiederholt erneut die Frage. An diesem Punkt erscheint auf dem LCD-Bildschirm das Bild des Tieres, das gefunden werden soll, um dem Kind zu helfen, das richtige Tier zu erkennen. Wird mehrmals die falsche Taste gedrückt, gibt das Spiel die richtige Antwort und stellt dann die nächste Frage.

Stufe 3: REIME

Wird die Taste gedrückt, die der Stufe 3 entspricht (E, Abb. 1), bestätigt ein Leuchteffekt die Wahl und ein kurzer Reim führt das Kind in die Spielaktivität dieser Stufe ein:

„Was machen die Tiere den ganzen Tag? Höre den Reimen zu und finde es heraus. Drücke einen Knopf zum Starten“

Drückt das Kind auf die Knöpfe, die den Tieren entsprechen, hört es einen Reim, der von ihren Gewohnheiten erzählt und auf dem LCD-Bildschirm erscheint das gewählte Tier in Bewegung.

Weitere sprechende Aktivitäten

Wird das kleine Fenster (G, Abb. 1) nach rechts bewegt, hört das Kind das Lied vom Alphabet (ABC) und, wenn es das Fenster erneut bewegt, das Zahlen-Lied (1, 2, 3), wobei Buchstaben und Zahlen auf dem LCD-Bildschirm angezeigt werden.

Drückt es auf die Uhr (H, Abb. 1), hört es den Namen. Beim zweiten Drücken schaltet sich eine fröhliche Melodie ein.

Diese Aktivitäten sind auf den Stufen 1 und 3 aktiv, jedoch nicht auf Stufe 2.

INTERAKTIVER FARB-LCD-BILDSCHIRM

Farb-LCD-Bildschirm mit 32 x 32 Pixel.

WIEDER AUFLADBARE BATTERIEN EINSETZEN/ERSETZEN

- Der Austausch der Batterien darf stets nur durch einen Erwachsenen erfolgen.
- Zum Austauschen der Batterien: Die Schraube des Fachs (I, Abb. 2) an der Rückseite des Spielzeugs mit einem Schraubenzieher abschrauben, die Abdeckung abnehmen, die leeren Batterien aus dem Batteriefach nehmen, die neuen Batterien einsetzen; dabei die Einsetzrichtung beachten (wie auf dem Produkt angegeben), die Abdeckung wieder aufsetzen und die Schraube gut festziehen.
- Die Batterien oder eventuelles Werkzeug für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Die leeren Batterien des Produktes immer entnehmen, um eventuelle Flüssigkeitsverluste, die das Produkt beschädigen könnten, zu vermeiden.
- Die Batterien im Falle einer längeren Nichtbenutzung des Produktes stets entnehmen.
- Die gleichen oder gleichwertigen Alkalibatterien benutzen, die für dieses Produkt vorgesehen sind.
- Nicht alte und neue Batterien zusammen benutzen.
- Die leeren Batterien nicht ins Feuer oder in die Umwelt werfen, sondern entsprechend den Vorschriften entsorgen.
- Nicht Standardbatterien (Zink-Carbon) oder wieder aufladbare Batterien zusammen benutzen.
- Die Stromverbindungen nicht kurzschließen.
- Nicht versuchen, nicht wieder aufladbare Batterien neu aufzuladen: Sie könnten explodieren.
- Von einer Verwendung wieder aufladbarer Batterien wird abgeraten, da sie die Funktionsfähigkeit des Spiels beeinträchtigen könnten.
- Im Falle einer Verwendung wieder aufladbarer Batterien, sind diese aus dem Spielzeug zu nehmen, um sie wieder aufzuladen. Das Wiederaufladen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen vornehmen.



Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/96/EC.

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf diesem Gerät abgebildet ist, bedeutet, dass dieses Produkt nach dem Ende seiner Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen ist. Entweder sollte es an einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Altgeräte abgegeben werden oder, bei Kauf eines neuen, äquivalenten Geräts, dem Verkäufer zurückgegeben werden. Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts nach Ende der Betriebszeit. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle können einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Nähere Auskunft bekommen Sie bei ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder in der Verkaufsstelle dieses Geräts.

Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/95/EC.



Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2006/66/EC.

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf den Batterien oder auf der Produktpackung abgebildet ist, bedeutet, dass diese, da sie nach dem Ende ihrer Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen sind, nicht als Haushaltsabfall entsorgt werden dürfen, sondern entweder an einer Sammelstelle für Altbatterien abgegeben werden oder, bei Kauf neuer, gleichwertiger wieder aufladbarer und nicht wieder aufladbarer Batterien dem Verkäufer zurückgegeben werden müssen.

Das eventuelle chemische Symbol Hg, Cd, Pb unter der durchgestrichenen Abfalltonne gibt den in der Batterie enthaltenen Substanztyp an: Hg = Quecksilber, Cd = Kadmium, Pb = Blei.

Der Verbraucher ist in jedem Falle für die ordnungsgemäße Entsorgung der Batterien nach Ende der Betriebszeit verantwortlich. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle können einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Die nicht ordnungsgemäße Entsorgung des Produktes durch den Benutzer hat Schäden an der Umwelt und der menschlichen Gesundheit zur Folge. Für weitere Informationen über die verfügbaren Entsorgungssysteme wenden Sie sich bitte an die zuständigen örtlichen Stellen oder an die Verkaufsstelle des Geräts.

REINIGUNG UND PFLEGE DES SPIELS

- Das Spiel mit einem weichen trockenen oder mit Wasser angefeuchteten Tuch aus Stoff oder Mikrofaser reinigen, um die Elektronik nicht zu beschädigen. Keine Lösungs- oder Scheuermittel für die Reinigung des Spiels verwenden.
- Besonders darauf achten, dass der transparente Kunststoff, der den LCD-Bildschirm schützt, nicht zerkratzt wird.
- Das Spiel sorgfältig vor Hitze, Staub, Sand und Wasser schützen.

Edad: a partir de 12 meses

MANUAL DE INSTRUCCIONES

- Se recomienda leer y conservar estas instrucciones para futuras consultas.
- El juguete funciona con 3 pilas "AA" de 1,5 voltios incluidas. Las pilas incluidas en el producto en el momento de la compra se suministran solo para la prueba demostrativa en el punto de venta y deben ser sustituidas con pilas nuevas inmediatamente después de la compra.

ADVERTENCIAS

Para la seguridad de tu hijo: ¡CUIDADO!

- Antes del uso quitar y eliminar las bolsas de plástico y el resto de componentes que no formen parte del juguete (por ej. cordones, elementos de fijación, etc.) y mantenerlos fuera del alcance de los niños.
- Verificar regularmente el estado de desgaste del producto y la presencia de roturas. En caso de daños no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.
- Se recomienda utilizar el juguete bajo la supervisión de un adulto.

INTRODUCCIÓN AL JUGUETE

Un juguete bilingüe: estimula al niño a desarrollar el lenguaje a través de la escucha, la memorización y la repetición de rimas, primeras palabras y breves frases, también en otro idioma.

3 niveles de aprendizaje: nivel 1_ ANIMALES & COLORES el niño descubre el nombre del animal, el color y la voz; nivel 2_ ADIVINA ADIVINANZA se divierte encontrando la respuesta exacta a las adivinanzas; nivel 3_ RIMAS aprende a descubrir las costumbres de los animales.

FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE

Encendido y selección del idioma

- Encender el juguete moviendo el cursor (A, Fig.1) situado sobre el molino de la granja desde la posición 0 hasta la posición I o II dependiendo del volumen deseado. Una breve melodía con un saludo inicial confirma que el juguete se ha encendido. A partir de ese momento se activan todas las funciones electrónicas de la granja.
- Cuando se enciende el juguete, éste se encuentra programado en su idioma materno. Es posible cambiar el idioma apretando los botones situados en la parte delantera de la granja (B, Fig. 1). Una breve melodía confirma la selección.
- Tras una breve pausa de inutilización, el juguete saluda al niño y entra en la modalidad en espera (stand-by) hasta que vuelva a presionarse cualquiera de las actividades.
- Para evitar un inútil consumo de las pilas, se recomienda apagar siempre el juguete colocando el cursor (A) en la posición 0.

Cómo jugar

Para aprender gradualmente los contenidos educativos se aconseja iniciar la actividad de juego desde el nivel 1 y seguidamente seleccionar los niveles 2 y 3.

Nivel 1: ANIMALES & COLORES

Apretando el botón correspondiente al nivel 1 (C, Fig. 1) situado sobre el molino de la granja, un efecto luminoso confirma la selección y una breve rima inicial introduce al niño las actividades del nivel:

"Son los sonidos de la granja, cuando los animalitos cantan. Hay un gallo rojo y un pajarito azul, el que más te guste, elígelo tú"

Apretando los botones correspondientes a los animales el niño se divierte escuchando el nombre de los animales, su color y su voz. En la pantalla LCD (F, Fig. 1) aparece la imagen del animal seleccionado con el color correspondiente.

Nivel 2: ADIVINA ADIVINANZA

Apretando el botón correspondiente al nivel 2 (D, Fig.1) un efecto luminoso confirma la selección y una breve rima inicial introduce al niño a las actividades del nivel:

"Otto ocho animales hay que encontrar escucha sus voces, ¿quieres probar?"

El juguete le hace preguntas al niño y lo invita a encontrar la respuesta correcta. Si el niño la adivina, en la pantalla LCD aparece la niña/o que confirma la respuesta exacta y se visualiza el animal correspondiente con su voz típica.

Si el niño aprieta el animal equivocado o no aprieta nada, en la pantalla LCD aparece la niña/o que dice "OH, OH" y repite la pregunta. Entonces en la pantalla LCD aparece la imagen del animal que tiene que encontrar para ayudar al niño a reconocer el animal correcto. Si se aprieta el botón equivocado varias veces, el juguete proporciona la respuesta exacta y pasa a la pregunta siguiente.

Nivel 3: RIMAS

Apretando el botón correspondiente al nivel 3 (E, Fig. 1) un efecto luminoso confirma la selección y una breve rima introduce al niño a las actividades del nivel:

"Si no sabes cómo hace cada animal, escucha las rimas y lo descubrirás. Pulsa un botón para empezar"

Apretando los botones correspondientes a los animales, el niño escucha una rima que cuenta sus costumbres y en la pantalla LCD aparece el animal seleccionado en movimiento.

Otras actividades parlantes

Moviendo la ventanita (G, Fig. 1) hacia la derecha, el niño escucha la canción del alfabeto (ABC) y, moviéndola de nuevo, la canción de los números (1,2,3) visualizando letras y números en la pantalla LCD.

Apretando el reloj (H, Fig. 1), se escucha el nombre de este objeto. Si se vuelve a presionar se activa una divertida melodía. Estas actividades están activas en los niveles 1 y 3 y desactivadas en el nivel 2.

PANTALLA LCD INTERACTIVA EN COLOR

Pantalla LCD en color compuesta por 32 x 32 píxeles.

EXTRACCIÓN Y CAMBIO DE LAS PILAS

- La sustitución de las pilas correrá siempre por cuenta de un adulto.
- Para sustituir las pilas: aflojar el tornillo de la tapa (I, Fig. 2) situada en la parte de atrás del juguete, con un destornillador, quitar la tapa, sacar las pilas descargadas e introducir las pilas nuevas teniendo cuidado de respetar la polaridad de inserción correcta (tal y como viene indicado en el producto), volver a colocar la tapa y apretar bien el tornillo.
- No dejar las pilas ni otros instrumentos al alcance de los niños.
- Retirar siempre las pilas agotadas del producto para evitar que eventuales pérdidas de líquido puedan dañarlo.
- Retirar siempre las pilas en caso de inutilización prolongada del producto.
- Emplear pilas alcalinas, iguales o equivalentes al tipo que se aconseja para hacer funcionar este producto.
- No se deben mezclar tipos distintos de pilas, ni pilas descargadas con pilas nuevas.
- No tirar al fuego ni al cubo de basura las pilas descargadas, sino eliminarlas depositándolas en el contenedor correspondiente.
- No mezclar baterías alcalinas standard (cinc-carbon) o baterías recargables.
- No poner en corto circuito los bornes de alimentación.
- Las pilas no recargables no se deben recargar: podrían estallar.
- No se aconseja el uso de baterías recargables, podría disminuir la funcionalidad del juguete.
- En caso de que se utilicen baterías recargables, extraerlas del juguete antes de recargarlas y efectuar la recarga sólo bajo la supervisión de un adulto.



Este producto es conforme a la Directiva EU 2002/96/EC.

El símbolo de la papelera tachada que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá eliminarse separadamente de los desechos domésticos y, por lo tanto, deberá entregarse a un centro de recogida selectiva para aparatos eléctricos y electrónicos o al vendedor cuando compre un nuevo aparato similar. El usuario es responsable de entregar el aparato agotado a las estructuras apropiadas de recogida. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo del aparato fuera de uso al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de los materiales de los que está compuesto el producto. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró el aparato.

Este producto es conforme a la Directiva EU 2002/95/EC.



Este producto es conforme a la Directiva EU 2006/66/EC

El símbolo de la papelera tachada que se encuentra en las pilas indica que las mismas, al final de su vida útil, deberán eliminarse separadamente de los desechos domésticos y, por lo tanto, deberán entregarse a un centro de recogida selectiva o al vendedor cuando se compren pilas nuevas, recargables o no recargables.

Los símbolos químicos Hg, Cd, Pb, situados debajo de la papelera tachada indican el tipo de sustancia que la pila contiene: Hg= Mercurio, Cd= Cadmio, Pb= Plomo.

El usuario es responsable de entregar las pilas agotadas a las estructuras apropiadas de recogida, para facilitar el tratamiento y el reciclaje. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo de las pilas gastadas al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de las sustancias de las que están compuestas las pilas. La eliminación inadecuada de las pilas por parte del usuario provoca daños al medio ambiente y a la salud pública. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró las pilas.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

- Limpiar el juguete utilizando un paño suave de tela o microfibra, seco o ligeramente humedecido con agua para no dañar el circuito eléctrico. No usar disolventes ni detergentes para limpiar el juguete.
- Prestar especial atención para no arañar el plástico transparente que protege la pantalla LCD.
- Proteger con cuidado el juguete del calor, polvo, arena y agua.

Fabricado en China.

Idade: a partir dos 12 meses

MANUAL DE INSTRUÇÕES

- Recomenda-se que leia e conserve estas instruções para consultas futuras.
- Este brinquedo funciona com 3 pilhas "AA" de 1,5 Volt (incluídas). As pilhas incluídas no produto, no momento da compra, destinam-se apenas à demonstração do funcionamento do brinquedo, no ponto de venda. Depois da compra, devem ser substituídas imediatamente com pilhas novas.

ADVERTÊNCIAS

Para a segurança do seu filho: **ATENÇÃO!**

- Antes de dar o brinquedo à criança, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte da embalagem do produto (por exemplo: elásticos, cintas de plástico, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do produto e a existência de eventuais danos. Caso detecte algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- A utilização deste brinquedo deve ser efectuada sob a vigilância de um adulto.

APRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO

Um brinquedo bilingue: estimula a criança a desenvolver a linguagem verbal através da audição, da memorização e da repetição das rimas, das primeiras palavras e de pequenas frases, também numa língua estrangeira.

3 níveis de aprendizagem: nível 1_ ANIMAIS & CORES a criança descobre o nome de cada animal, a respectiva cor e voz; nível 2_ QUIZ a criança diverte-se a encontrar a resposta certa para as adivinhas; nível 3_ RIMAS a criança aprende quais são os hábitos de cada animal.

FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO

Ligação e selecção da língua

- Ligue o brinquedo, deslocando o cursor (A, Fig.1), existente no moinho da quinta, da posição 0 para a posição I ou II, conforme o volume desejado. Uma breve melodia com uma saudação inicial confirma a ligação. A partir deste momento, activam-se todas as funções electrónicas do brinquedo.
- No momento da ligação do brinquedo, a língua seleccionada é a língua materna. É possível seleccionar a outra língua, premindo os botões existentes na parte da frente da quinta (B, Fig. 1). Uma breve melodia confirma a selecção.
- Depois de uma breve pausa de não utilização, o brinquedo despede-se da criança e fica na modalidade stand-by até ser premida de novo uma qualquer actividade.
- Para evitar um consumo inútil das pilhas, é aconselhável desligar sempre o brinquedo após a utilização, colocando o cursor (A) na posição 0.

Como brincar

Para uma aprendizagem gradual dos conteúdos educativos, é aconselhável iniciar com as actividades do nível 1 e, sucessivamente, seleccionar os níveis 2 e 3.

Nível 1: ANIMAIS & CORES

Premindo o botão correspondente ao nível 1 (C, Fig. 1), existente no moinho da quinta, um efeito luminoso confirma a selecção e uma breve rima inicial apresenta à criança a actividade desse nível:

"Nesta quinta muitos sons vais ouvir e com os animais te vais divertir. O galo é vermelho, azul o passarinho. Escolhe, entre todos, o teu amiguinho!"

Premindo os botões correspondentes aos animais, a criança pode divertir-se a ouvir o nome dos animais e a respectiva cor e voz. No ecrã LCD (F, Fig. 1) aparecerá uma imagem do animal seleccionado com a respectiva cor.

Nível 2: QUIZ

Premindo o botão correspondente ao nível 2 (D, Fig.1), um efeito luminoso confirma a selecção e uma breve rima inicial apresenta à criança a actividade desse nível:

"Oito animais para procurar, ouve o som... queres tentar?"

O brinquedo faz perguntas à criança, estimulando-a a encontrar a resposta certa. Se a criança adivinhar, no ecrã LCD aparecerá a/o menina/o que confirma a resposta certa e será visualizado o animal correspondente e o som da respectiva voz.

Se a criança premir o animal errado ou não premir qualquer botão, no ecrã LCD aparecerá a imagem da/o menina/o que diz "OH, OH" e repete a pergunta. No ecrã LCD aparecerá a imagem do animal que a criança deve encontrar, para a ajudar a reconhecer o animal correcto. Se for premido várias vezes um botão errado, o brinquedo dá a resposta exacta e faz a pergunta seguinte.

Nível 3: RIMAS

Premindo o botão correspondente ao nível 3 (E, Fig. 1), um efeito luminoso confirma a selecção e uma breve rima inicial apresenta à criança a actividade desse nível:

"O que fazem os animais para se divertir, ouve as rimas e vais descobrir. Prime um botão para começar".

Premindo os botões correspondentes aos animais, a criança pode ouvir uma rima que descreve hábitos de cada um e no ecrã LCD aparecerá o animal seleccionado em movimento.

Outras actividades falantes

Deslocando a janelinha (G, Fig. 1) para a direita, a criança pode ouvir a canção do alfabeto (ABC) e, deslocando-a novamente, activar-se-á a canção dos números (1,2,3) e aparecerão letras e números no ecrã LCD.

Premindo o relógio (H, Fig. 1), a criança pode ouvir o nome correspondente. Uma segunda pressão activará uma melodia divertida. Estas actividades estão activadas nos níveis 1 e 3 mas não no nível 2.

ECRÃ LCD INTERACTIVO A CORES

Ecrã LCD a cores composto por 32 x 32 pixel.

REMOÇÃO E SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

- A substituição das pilhas deve ser sempre efectuada por um adulto.
- Para substituir as pilhas: desapeste o parafuso da tampa (I, Fig. 2), existente na parte de trás do brinquedo, com uma chave de fendas, remova a tampa, retire do compartimento as pilhas gastas, coloque as pilhas novas, tendo o cuidado de as posicionar respeitando a polaridade (conforme indicado no produto), coloque a tampa e aperte a fundo o parafuso.
- Não deixe as pilhas ou eventuais ferramentas ao alcance das crianças.
- Retire sempre as pilhas gastas do brinquedo para evitar que eventuais perdas de líquido o possam danificar.
- Retire sempre as pilhas se o brinquedo não for utilizado durante um longo período de tempo.
- Utilize pilhas alcalinas iguais ou equivalentes ao tipo recomendado para o funcionamento do brinquedo.
- Não misture tipos ou marcas diferentes de pilhas nem pilhas gastas com pilhas novas.
- Não deite as pilhas gastas no lume nem no lixo normal. Coloque-as nos contentores adequados para a recolha diferenciada das mesmas.
- Não misture pilhas alcalinas com pilhas standard (carvão-zinco) ou com pilhas recarregáveis.
- Não coloque em curto-circuito os contactos eléctricos.
- Não tente recarregar pilhas não recarregáveis: poderão explodir.
- Não é aconselhada a utilização de pilhas recarregáveis; poderão prejudicar o correcto funcionamento do brinquedo.
- No caso de utilizar pilhas recarregáveis, retire-as do brinquedo antes de as recarregar. A recarga deve ser efectuada somente sob a vigilância de um adulto.



Este produto é conforme à Directiva EU 2002/96/EC.

O símbolo do lixo com a barra contido no aparelho indica que o produto, ao terminar a própria vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos, e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhagens eléctricas e electrónicas ou entregue ao revendedor onde for comprada uma nova aparelhagem equivalente. O utente é responsável pela entrega do aparelho às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

Este produto é conforme à Directiva EU 2002/95/EC.



Conformidade com a directiva EU 2006/66/EC

O símbolo do caixote do lixo com a cruz, existente nas pilhas, indica que as mesmas, ao terminar a própria vida útil, devem ser eliminadas separadamente dos lixos domésticos, e devem ser colocadas num centro de recolha diferenciada ou entregues ao revendedor onde forem compradas novas pilhas recarregáveis ou não recarregáveis equivalentes.

O eventual símbolo químico Hg, Cd, Pb, existente por baixo do símbolo do caixote do lixo com a cruz, indica o tipo de substância contida na pilha: Hg=Mercúrio, Cd=Cádmio, Pb=Chumbo.

O utente é responsável pela entrega das pilhas às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento das pilhas gastas à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais as pilhas são compostas. Se o utente não respeitar estas indicações prejudica o ambiente e a saúde humana. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Limpe o brinquedo, utilizando um pano macio de tecido ou de microfibra seco ou ligeiramente humedecido com água, para não danificar o circuito electrónico. Não utilize solventes nem detergentes para limpar o brinquedo.
- Tome especial cuidado para não arranhar o plástico transparente que protege o ecrã LCD.
- Proteja o brinquedo do calor, do pó, da areia e da água.

Fabricado na China.

Leeftijd: vanaf 12 maanden +

HANDLEIDING

- Lees deze instructies en bewaar ze voor latere raadpleging.
- Het speelgoed werkt op 3 bijgeleverde "AA" batterijen van 1,5 Volt. De batterijen die zich tijdens de aankoop in het artikel bevinden, dienen enkel ter demonstratie in het verkooppunt en moeten na de aankoop meteen door nieuwe batterijen worden vervangen.

WAARSCHUWINGEN

Voor de veiligheid van je kind: **LET OP!**

- Verwijder vóór het gebruik eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, beveiligingselementen, enz.) en houd deze buiten het bereik van kinderen.
- Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. Gebruik het speelgoed in geval van beschadiging niet en houd het buiten het bereik van kinderen.
- Het wordt aangeraden het speelgoed onder toezicht van een volwassene te gebruiken.

INLEIDING TOT HET SPEELGOED

Tweetalig speelgoed: stimuleert het kind de taal te ontwikkelen door naar rijmpjes, de eerste woorden en korte zinnen te luisteren, ze van buiten te leren en ze te herhalen, ook in een andere taal.

3 leerniveaus: niveau 1_ DIEREN & KLEUREN het kind ontdekt de naam en de kleur van het dier, en het geluid dat het maakt; niveau 2_ QUIZ het kind vermaakt zich door het juiste antwoord op de raadsels te vinden; niveau 3_ RIJMPJES het kind leert de gewoontes van de dieren kennen.

WERKING VAN HET SPEELGOED

Inschakelen en taalkeuze

- Schakel het speelgoed in door de cursor (A, Fig. 1) op de molen van de boerderij van stand 0, afhankelijk van het gewenste volume, op stand I of II te verplaatsen. Een korte melodie gevolgd door een welkomsgroet bevestigt dat het speelgoed is aangezet. Vanaf dat moment zijn alle elektronische functies van de boerderij actief.
- Bij inschakeling staat het speelgoed op de moedertaal. De taal kan worden veranderd door op de knoppen op de voorkant van de boerderij (B, Fig.) te drukken. Een korte melodie bevestigt de keuze.
- Na een korte pauze waarin het speelgoed niet wordt gebruikt, groet het kind en komt het op de stand-by stand tot er weer op een willekeurige activiteit wordt gedrukt.
- Om onnodig batterijverbruik te voorkomen, wordt aangeraden het speelgoed altijd uit te zetten door de cursor (A) op stand 0 te zetten.

Spelen

Om stapsgewijs met de pedagogische inhoud om te leren gaan, raden we aan de activiteit van het speelgoed op niveau 1 te beginnen om vervolgens op de niveaus 2 en 3 over te gaan.

Niveau 1: DIEREN & KLEUREN

Door op de knop op de molen van de boerderij te drukken, die bij niveau 1 (C, Fig. 1) hoort, bevestigt een lichteffect de keuze en presenteert een kort beginrijmpje de activiteit van het niveau aan het kind

Door op de knoppen te drukken die bij de dieren horen, amuseert het kind zich door naar de namen van de dieren, hun kleur en hun geluiden te luisteren. Op het LCD scherm (F, Fig. 1) verschijnt de afbeelding van het gekozen dier met de bijbehorende kleur.

Niveau 2: QUIZ

Door op de knop te drukken, die bij niveau 2 (D, Fig. 1) hoort, bevestigt een lichteffect de keuze en presenteert een kort beginrijmpje de activiteit van het niveau aan het kind

Het speelgoed stelt het kind vragen en nodigt het uit om het juiste antwoord te vinden. Als het kind het raadt, verschijnt het meisje/jongetje op het scherm, dat het goede antwoord bevestigt en wordt het bijbehorende dier met zijn typische geluid weergegeven.

Als het kind op het verkeerde dier drukt, of nergens op drukt, verschijnt het meisje/jongetje op het LCD scherm, dat "OH, OH" zegt en de vraag weer herhaalt. Nu verschijnt de afbeelding van het dier op het LCD scherm om het kind te helpen het goede dier te vinden. Als meerdere keren op de verkeerde knop wordt gedrukt, geeft het speelgoed het goede antwoord en stelt de volgende vraag.

Niveau 3: RIJMPJES

Door op de knop te drukken, die bij niveau 3 (E, Fig. 1) hoort, bevestigt een lichteffect de keuze en presenteert een kort beginrijmpje de activiteit van het niveau aan het kind

Door op de knoppen te drukken die bij de dieren horen, hoort het kind een rijmpje, dat over hun gewoonten vertelt en verschijnt het gekozen dier bewegend op het LCD scherm.

Andere sprekende activiteiten

Door het raampje (G, Fig. 1) naar rechts te verplaatsen, hoort het kind het liedje van het alfabet (ABC) en door het opnieuw te verplaatsen het liedje van de cijfers (1, 2, 3), terwijl de letters en cijfers op het LCD scherm verschijnen.

Door op de klok te drukken (H, Fig. 1), is de naam ervan te horen. Bij de tweede druk wordt een leuke melodie ingeschakeld.

Deze activiteiten zijn actief op niveau 1 en 3 en inactief op niveau 2.

INTERACTIEF KLEUREN LCD SCHERM

Kleuren LCD scherm bestaande uit 32 x 32 pixel.

DE BATTERIJEN VERWIJDEREN EN VERVANGEN

- De batterijen moeten altijd door een volwassene worden vervangen.
- Om de batterijen te vervangen: draai de schroef van het klepje (I, Fig. 2) aan de achterkant van het speelgoed los met behulp van een schroevendraaier, verwijder het klepje, haal de lege batterijen uit het batterijenvakje, zet er de nieuwe batterijen in en zorg ervoor dat de polen op de juiste plaats zitten (zoals aangegeven op het artikel), zet het klepje weer op zijn plaats terug en draai de schroef goed vast.
- Houd de batterijen of eventueel gereedschap buiten het bereik van kinderen.
- Verwijder de lege batterijen altijd uit het product om te voorkomen dat ze lekken en zo het artikel zouden kunnen beschadigen.
- Verwijder de batterijen altijd, als het artikel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
- Gebruik dezelfde of gelijkwaardige alkaline batterijen als aanbevolen voor de werking van dit product.
- Meng geen oude met nieuwe batterijen.
- Gooi de lege batterijen niet in het vuur en laat ze niet in het milieu achter, maar gooi ze via de gescheiden afvalverwerking weg.
- Meng geen standaard alkaline-(zink-kool), of herlaadbare batterijen met elkaar.
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting tussen de voedingsklemmen ontstaat.
- Probeer niet om niet herlaadbare batterijen op te laden: deze zouden kunnen ontploffen.
- Het is niet raadzaam herlaadbare batterijen te gebruiken. Deze kunnen de werking van het speelgoed verminderen.
- Indien herlaadbare batterijen worden gebruikt, haal je deze uit het speelgoed voordat je ze herlaadt. Laad ze alleen op onder toezicht van een volwassene.



Dit product is conform de EU richtlijn 2002/96/EC.

Het symbool van de doorgestreepte prullenmand op het apparaat betekent dat het product aan het eind van zijn leven moet worden toevertrouwd aan een centrum voor gescheiden afvalverwerking voor elektrische en elektronische apparaten, of bij de aankoop van een nieuw gelijkwaardig apparaat aan de dealer moet worden teruggegeven, aangezien het afzonderlijk van het huisvuil moet worden weggegooid. De gebruiker is er verantwoordelijk voor dat het apparaat aan het eind van zijn leven aan de geschikte centra voor gescheiden afvalverwerking wordt toevertrouwd. Een goede gescheiden afvalverwerking om het afgedankte apparaat vervolgens naar de recycling te sturen en overeenkomstig het milieu te behandelen en af te danken, draagt ertoe bij mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid te voorkomen en bevordert de recycling van de materialen waaruit het product is samengesteld. Voor meer gedetailleerde informatie over de recyclage van dit product en de beschikbare ophaalsystemen, wend je je tot de lokale dienst voor afvalophaling of tot de winkel waar je het product hebt gekocht.

Dit product is conform de EU richtlijn 2002/95/EC.



Dit product is conform de EU-richtlijn 2006/66/EC

Het symbool met de doorgestreepte vuilnisbak op de batterijen, of op de verpakking van het product geeft aan dat deze op het einde van hun levenscyclus afzonderlijk van het gewoon huishoudelijk afval en niet als gemeentelijk afval moeten worden afgedankt, maar hiervoor naar een centrum voor gescheiden afvalophaling moeten worden gebracht, of worden terugbezorgd aan de verkoper op het moment waarop nieuwe gelijkaardige niet oplaadbare batterijen worden aangekocht. Het eventuele chemische symbool Hg, Cd, Pb op de doorgestreepte vuilnisbak geeft de inhoud van de batterij aan: Hg=kwik, Cd=cadmium, Pb=lood. De gebruiker is er verantwoordelijk voor de batterijen op het einde van hun levenscyclus naar een structuur voor afvalophaling te brengen om de verwerking en de recycling ervan te bevorderen. Een goede gescheiden afvalverwerking om de afgedankte batterijen vervolgens naar de recycling te sturen en overeenkomstig het milieu te behandelen en af te danken, draagt ertoe bij mogelijke negatieve effecten op het milieu en de gezondheid te voorkomen en bevordert de recycling van de materialen waaruit de batterijen bestaan. Als het product illegaal door de gebruiker wordt afgedankt, heeft dit schade aan het milieu en de gezondheid tot gevolg. Wend je voor meer informatie over de beschikbare inzamelsystemen tot de plaatselijke afvalverwerkingsdienst, of tot de winkel waar je het artikel hebt gekocht.

REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED

- Reinig het speelgoed met een droge of lichtjes met water bevochtigde zachte doek van stof of microvezel om het elektrische circuit niet te beschadigen. Gebruik geen oplosmiddelen of reinigingsmiddelen om het speelgoed te reinigen.
- Kijk goed uit dat je het doorzichtige plastic niet beschadigt, dat het LCD scherm beschermt.
- Bescherm het speelgoed tegen warmte, stof, zand en water.

Vervaardigd in China.



Käyttöohjeet Puhuva Farmi- Videolelu

Ikäsuositus: 12+ kk.

KÄYTTÖOHJEET

- Lue ohjeet ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.
- Lelu toimii kolmella 1,5 voltin "AA"-paristolla, jotka sisältyvät pakkaukseen. Lelun ostohetkellä sisältämät paristot on tarkoitettu ainoastaan lelun esittelyyn myyntipisteessä. Vaihda ne uusiin heti ostettuasi tuotteen.

VAROTOIMENPITEET

Lapsesi turvallisuuden tähden: **HUOMIO!**

- Ennen käyttöä irrota ja poista mahdolliset muovipussit ja muut leluun kuulumattomat osat (esim. narut, kiinnikkeet jne.) ja pidä ne poissa lasten ulottuvilta.
- Tarkista tuotteen kunto säännöllisesti. Mikäli lelu on vahingoittunut, sitä ei saa käyttää ja se on pidettävä poissa lasten ulottuvilta.
- Lelua saa käyttää ainoastaan aikuisen valvonnassa.

LELUN ESITTELY

Kaksikielinen lelu: innostaa lasta kehittämään puhuttan kuuntelemalla, painamalla muistiin ja toistamalla loruja, ensimmäisiä sanoja ja lyhyitä lauseita suomen ja ruotsin kielellä.

3 oppimistasoa: 1. taso_ **ELÄIMET & VÄRIT** lapsi keksii eläimen nimen, värin ja ääntelytävän; 2. taso_ **ARVOITUS** lapsi huvittelee keksimällä oikean vastauksen arvoituksiin; 3. taso_ **LORUT** lapsi tutustuu eläinten tapoihin.

LELUN TOIMINTO

Käynnistys ja kielen valinta

- Käynnistä lelu siirtämällä farmin tuulimyllyllä sijaitseva kytkin (A, kuva 1) kohdasta 0 kohtaan I tai II sen mukaan minkälaisen äänen-voimakkuuden valitset. Lyhyt melodia ja alkutervehdys ovat merkki lelun kytkeytymisestä päälle. Tästä hetkestä lähtien farmin kaikki elektroniset toiminnot on aktivoitu.
- Käynnistyessään lelu on ohjelmoitu äidinkielelle. Kieli voidaan vaihtaa painamalla farmin etupuolet sijaitsevia painikkeita (B, kuva 1). Lyhyt melodia vahvistaa valinnan.
- Kun lelua ei ole hetken käytetty, se hyvästelee lapsen ja siirtyy stand-by- vaiheeseen, kunnes painetaan uudelleen mitä tahansa toimintopainikkeista.
- Vältä ksesi paristojen turha kulumisen kytke lelu aina pois päältä siirtämällä kytkin (A) asentoon 0.

Miten leikitään

Jotta lapsi omaksuisi lelun kehittävän sisällön vähitellen, leikki tulisi aloittaa 1. tasosta ja sen jälkeen olisi valittava tasot 2. ja 3.

1. taso: **ELÄIMET & VÄRIT**

Kun painetaan 1. tasoa vastaavaa, farmin tuulimyllyllä sijaitsevaa painiketta (C, kuva 1) valoeffekti on merkki käynnistymisestä ja lyhyt alkuloru tutustuttaa lapsen tämän tason toimintoihin.

Painaessaan eläimiä vastaavia painikkeita lasta hauskuttaa kuulla eläinten nimet, niiden värin ja ääntelytävän. LCD-näyttöön (F, kuva 1) ilmestyy valitun eläimen kuva ja sitä vastaava väri.

2. taso: **ARVOITUS**

Painaessaan 2. tasoa vastaavaa painiketta (D, kuva 1) valoeffekti vahvistaa valinnan ja lyhyt alkuloru johdattaa lapsen tason toimintoon. Lelu esittää lapselle kysymyksiä pyytäen häntä etsimään oikean vastauksen. Jos lapsi arvaa oikein, LCD-näyttöön ilmestyy tyttö tai poika, joka vahvistaa oikean vastauksen. Ja näyttöön ilmestyy vastausta vastaava eläin, joka äänтелеe sille ominaisella tavalla.

Jos lapsi painaa väärää eläintä tai ei paina mitään, LCD-näyttöön ilmestyy tyttö tai poika, joka sanoo "OH, OH" ja toistaa kysymyksen uudelleen. Tässä vaiheessa LCD-näyttöön ilmestyy lapsen avuksi eläimen kuva oikean eläimen tunnistamiseksi. Jos lapsi painaa useamman kerran väärää painiketta, lelu antaa oikean vastauksen ja esittää seuraavan kysymyksen.

3. taso: **LORUT**

Kun lapsi painaa 3. tasoa vastaavaa painiketta (E, kuva 1) valoeffekti vahvistaa valinnan ja lyhyt alkuloru tutustuttaa lapsen toimintoon. Painaessaan eläimiä vastaavia painikkeita lapsi kuuntelee loruja, joka kertoo niiden tavoista ja LCD-näyttöön ilmestyy valittu eläin joka liikkuu.

Muita puhuvia toimintoja

Liikuttaessaan ikkunaa oikealle (G, kuva 1), lapsi kuulee Aakkoslaulun (ABC). Kun hän liikuttaa ikkunaa uudelleen, kuuluu numerolaulu (1,2,3) ja LCD-näyttöön ilmestyy kirjaimia ja numeroita. Painaessaan kelloa (H, kuva 1) lapsi kuulee sen nimen. Toisella painalluksella kuuluu hauska melodia. Nämä toiminnot käynnistyvät 1. ja 3. tasolla, mutta eivät tasolla 2.

VUOROVAIKUTTEINEN LCD-VÄRINÄYTTÖ

LCD-värinäyttö koostuu 32 x 32 pixelistä.

PARISTOJEN ASENNUS JA VAIHTO

- Vain aikuinen saa vaihtaa paristot uusiin.
- Paristojen vaihtamiseksi: kierrä lelun takana sijaitsevan luukun (1, kuva 2) ruuvi auki ruuvimeisselillä ja irrota luukku. Poista paristotilasta tyhjentyneet paristot ja aseta uudet paristot paikoilleen huomioiden niiden oikea napaisuus (tuotteen merkittyjen ohjeiden mukaisesti). Aseta luukku takaisin paikalleen ja kierrä ruuvi tiukkaan kiinni.
- Älä jätä paristoja tai mahdollisia työkaluja lasten ulottuville.
- Poista aina tyhjentyneet paristot tuotteesta, jottei mahdollinen nestevuoto vahingoittaisi sitä.
- Poista paristot aina silloin, kun lelua ei käytetä pitkään aikaan.
- Käytä lelun toimintoon samanlaisia tai suositeltua paristotyyppiä vastaavia alkaliparistoja
- Älä sekoita keskenään vanhoja ja uusia paristoja.
- Älä polta tyhjentyneitä paristoja tai hylkää niitä luontoon, vaan hävitä ne laissa säädettyllä tavalla.
- Älä sekoita keskenään alkali-, standardi- (hiili-sinkki) tai uudelleenladattavia paristoja.
- Älä aseta syöttöpäitä oikosulkuun.
- Älä yritä ladata uudelleen sellaisia paristoja, joita ei ole tarkoitettu uudelleenladattaviksi, koska ne saattaisivat räjähtää.
- Ei ole suositeltavaa käyttää uudelleenladattavia paristoja, koska ne saattaisivat heikentää lelun toimintoa.
- Mikäli kuitenkin käytetään uudelleenladattavia paristoja, ne on otettava ulos lelusta ennen lataamista, joka on suoritettava ainoastaan aikuisen valvonnassa.



Tämä tuote on direktiivin EU 2002/96/EC mukainen

Laitteessa oleva ruksattu roska-astian kuva tarkoittaa, että tuote on käyttöikänsä lopussa hävitettävä erillään kotitalousjätteistä ja vietävä sähkö- ja elektroniikkalaitteiden keräyspisteeseen tai annettava myyjälle ostettaessa vastaava laite. Käyttäjä on velvollinen toimittamaan laitteen sen käyttöänsä lopussa sopivaan kierrätyspisteeseen. Sopiva jätteidenhoidon käytöstä poistetun laitteen laittamiseksi kierrätykseen, käsittelyyn tai hävitykseen, auttaa ehkäisemään terveys- ja ympäristöhaittoja ja edistää laitteen valmistuksessa käytettyjen materiaalien kierrätystä. Saadaksesi lisätietoja olemassa olevista keräysmahdollisuuksista, käänny paikallisen jätehuollon tai laitteen myyneen kaupan puoleen.

Tämä tuote on direktiivin EU 2002/95/EC mukainen



EU 2006/66/EC mukainen

Paristoissa tai pakkauksessa oleva ruksattu roska-astian kuva tarkoittaa, että paristot on käyttöikänsä lopussa hävitettävä erillään kotitalousjätteistä ja vietävä niille kuuluvaan keräyspisteeseen tai annettava myyjälle ostettaessa uudet vastaavat ladattavat tai ei ladattavat paristot. Mahdollinen kemiallinen merkki Hg, Cd, Pb, ruksatun roska-astian alapuolella kertoo mitä ainetta paristot sisältävät: Hg= Elohopea, Cd=cadmium, Pb=lyijy. Käyttäjä on velvollinen toimittamaan paristot niiden käyttöänsä lopussa sopivaan kierrätyspisteeseen helpottaakseen niiden käsittelyä ja uusiokäyttöä. Sopiva jätteidenhoidon käytöstä poistettujen paristojen laittamiseksi kierrätykseen, käsittelyyn tai niiden hävittäminen ympäristöstä välittömällä tavalla auttaa ehkäisemään terveys- ja ympäristöhaittoja. Tuotteen hävittäminen laittomasti vahingoittaa ympäristöä ja terveyttä. Saadaksesi lisätietoja olemassa olevista keräysmahdollisuuksista, käänny paikallisen jätehuollon tai laitteen myyneen kaupan puoleen.

LELUN PUHDISTUS JA HUOLTO

- Puhdista lelu kankaisella tai mikrokuidusta valmistetulla pehmeällä, kuivalla tai kevyesti veteen kostutetulla liinalla, jotta et vahingoittaisi lelun sähköistä virtapiiriä. Älä käytä liuottimia tai pesuaineita lelun puhdistukseen.
- Varo erikseen naarmuttamasta LCD-näyttöä suojaavaa läpinäkyvää muovia.
- Suojaa lelua huolella lämmöltä, pölyltä, hiekalta ja vedeltä.



Bruerveiledning Snakkende bondegård Video

Alder: fra 12 måneder +

BRUKERVEILEDNING

- Man anbefaler å lese og oppbevare disse instruksjoner til fremtidig bruk.
- Leken fungerer med 3 batterier "AA" på 1,5 volt inkludert. De batteriene som finnes i produktet når det kjøpes, er bare til demonstrasjon i forretningen og må straks byttes ut med nye batterier etter kjøpet.

For barnets sikkerhet: ADVARSEL!

- Fjern og eliminer eventuelle plastposer og andre komponenter som ikke hører med til leketøyet før bruk (f. eks. bånd, festedeler osv.), og hold dem langt utenfor barns rekkevidde.
- Kontroller jevnlig om produktet er slitt eller skadet. I tilfelle skader, bruk ikke leketøyet, men hold det utenfor barns rekkevidde.
- Leken må brukes under overvåking av en voksen.

INTRODUSERING AV LEKEN

En tospråklig leke: stimulerer barnet til å utvikle språket gjennom lytting, hukommelse og gjentakelse av regler, de første ord og korte setninger også på et annet språk.

3 opplæringsnivåer: 1. nivå_ DYR & FARGER barnet oppdager navnet på dyret, fargen og låten; 2. nivå_ GJETTING det morer seg med å finne de riktige svarene på gåtene; 3. nivå_ REGLER lærer å oppdage vanene til dyrene.

FUNGERING AV LEKEN

Tenning og valg av språk

- Tenn leken ved å flytte markøren (A, Fig.1) som sitter på møllen på bondegården fra posisjon 0 til posisjon I eller II etter ønsket lydstyrke. En kort melodi med en begynnelseshilsen bekrefter påtenningen. Fra dette øyeblikk er alle de elektroniske funksjonene på bondegården aktive.
- Når leken tennes, er den forhåndsinnstilt på morsmålet. Det er mulig å bytte språk ved å trykke på knappene som sitter foran på bondegården (B, Fig. 1). En kort melodi bekrefter valget.
- Etter en kort pause, hvis ikke leken brukes, sier leken adjø til barnet og går over i stand- by modalitet helt til det ikke trykkes på en hvilken som helst aktivitet på nytt.
- For å unngå unødig forbruk av batteriene, råder man alltid å slukke leken ved å flytte markøren (A) til posisjon 0.

Slik skal en leke

For en gradvis opplæring av innholdet råder man å begynne med lekeaktiviteten fra nivå 1 for så å velge nivåene 2 og 3.

Nivå 1: DYR & FARGER

Ved å trykke på knappen som svarer til nivå 1 (C, Fig. 1) som finnes på møllen på bondegården, bekrefter en lysende effekt valget og en kort regle i begynnelsen introduserer barnet i aktiviteten på nivået.

Ved å trykke på knappene som tilsvarer dyrene, morer barnet seg ved å lytte på navnet på dyrene, deres farge og deres låt. På LCD-skjermen (F, Fig. 1) vises bidet av dyret som er valgt med den tilsvarende fargen.

Nivå 2: QUIZ

Ved å trykke på knappen som svarer til nivå 2 (D, Fig. 1), bekrefter en lysende effekt valget og en kort regle i begynnelsen introduserer barnet i aktiviteten på nivået. Leken stiller spørsmål til barnet og oppmuntre det til å finne det riktige svaret. Hvis barnet gjetter riktig, viser gutten/piken seg på LCD-skjermen og bekrefter det riktige svaret og det tilsvarende dyret med den typiske låten blir synlig. Hvis barnet trykker på feil dyr eller ikke trykker på noe, viser gutten/piken seg på LCD-skjermen og sier "OH, OH" og gjentar spørsmålet på nytt. På dette punkt vises bidet av dyret som det skal finne på LCD-skjermen for å hjelpe barnet å kjenne igjen det riktige dyret. Hvis det trykkes på feil knapp flere ganger, gir leken det riktige svaret og stiller neste spørsmål.

Nivå 3: REGLER

Ved å trykke på knappen som svarer til nivå 3 (E, Fig. 1), bekrefter en lysende effekt valget og en kort regle i begynnelsen introduserer barnet i aktiviteten på nivået. Ved å trykke på de knappene som tilsvarer dyrene, lytter barnet på en regle som forteller om deres vaner og på LCD-skjermen vises det dyret som er valgt i bevegelse.

Andre snakkeaktiviteter

Ved å bevege vinduet (G, Fig. 1) mot høyre, hører barnet alfabetsangen (ABC) og ved å bevege det på nytt, nummersangen (1,2,3), bokstaver og nummer visualiseres på LCD-skjermen.

Ved å trykke på klokken (H, Fig. 1), lytter det på navnet. Ved et andre trykk, aktiveres en morsom melodi.

Disse aktivitetene er aktive på nivå 1 og 3 og inaktive på nivå 2.

INTERAKTIV LCD-FARGESKJERM

LCD-fargeskjerm med 32 x 32 pixel.

FJERNING OG INNSETTING AV UTBYTTBARE BATTERIER

- Skifting av batterier må alltid utføres av en voksen.
- For å skifte batterier: skru løs skruen på lokket (1, Fig. 2) som sitter bak påleken med en skrutrekker. Ta av lokket, ta ut de utladde batteriene fra batterirommet og sett inn de nye batteriene ved å passe på riktig polaritet ved innsetting (som anviset på produktet), sett på lokket igjen og skru skruen hardt fast.
- Ikke la batterier eller eventuelle verktøy være innenfor barns rekkevidde.
- Ta alltid ut utladde batterier fra produktet for å unngå at eventuell lekkasje av væske som kan skade produktet.
- Ta alltid ut batteriene dersom produktet ikke brukes på lenge.
- Bruk alkaliske batterier av samme type eller tilsvarende type som anbefales for dette produktet.
- Bland ikke gamle og nye batterier.
- Ikke brenn eller kast utladde batterier i omgivelsen, men legg dem til kildesortering.
- Ikke bland alkaliske batterier, standard (kull-sink) eller batterier som kan lades på nytt.
- Vold ikke kortslutning på batteriterminalene.
- Forsøk ikke å lade batterier som ikke kan lades på nytt: de kan eksplodere.
- Det frarådes å bruke batterier som kan lades på nytt, de kan svekke funksjonen på leketøyet.
- Dersom man benytter batterier som kan lades på nytt, må de tas ut av leketøyet før de lades og oppladingen må kun utføres av en voksen.



Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/96/EC.

Søppelkurvsymbolet med strek over som befinner seg på apparatet, betyr at produktet ved endt levetid ikke må behandles som vanlig husholdningsavfall, men tas med til en stasjon for kildesortering av elektrisk og elektronisk utstyr eller bringes tilbake til leverandøren når et liknende produkt kjøpes. Brukeren har ansvaret for å bringe apparatet til et egnet sted for innsamling ved slutten av dets levetid. Riktig kildesortering som fører til at apparatet senere gjenvinnes, destrueres eller behandles på annen miljøvennlig måte, forebygger mulige skadevirkninger på miljø og helse og bidrar til gjenvinning av materialene som produktet er sammensatt av. For mer informasjon om tilgjengelige kildesorteringssystemer, ta kontakt med ditt lokale renovasjonsselskap eller forhandleren hvor apparatet ble kjøpt.

Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/95/EC.



Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2006/66/EC.

Søppelkurvsymbolet med strek over som befinner seg på batteriet, betyr at dette ved endt levetid ikke må behandles som vanlig husholdningsavfall, men tas med til en stasjon for kildesortering eller bringes tilbake til leverandøren ved kjøp av nye liknende batterier som ikke kan lades eller lades. Det eventuelle kjemiske symbolet Hg, Cd, Pb som sitter under søppelkurven med strek over, indikerer substansen batteriet inneholder: Hg=Kvikksølv, Cd=Kadmium, Pb=Bly. Brukeren har ansvaret for å bringe batterier til et egnet sted for innsamling ved slutten av deres levetid. Riktig kildesortering som fører til at utladde batterier senere gjenvinnes, destrueres eller behandles på annen miljøvennlig måte, forebygger mulige skadevirkninger på miljø og helse og bidrar til gjenvinning av substansene som batteriene er sammensatt av. Ulovlig destruering av produktet fra brukerens side medfører skader på miljøet og den menneskelige helsen. For mer informasjon om tilgjengelige kildesorteringssystemer, ta kontakt med ditt lokale renovasjonsselskap eller forhandleren hvor apparatet ble kjøpt.

RENGJØRING OG VEDLIKEHOLD AV LEKEN

- Rengjør leken ved å bruke en myk, tørr eller lett fuktet tøyklut eller mikrofiberklut med vann, for ikke å skade den elektroniske kretsen.
- Ikke bruk oppløsningsmiddel eller vaskemiddel for rengjøring av leken.
- Pass særskilt på å ikke ripe den gjennomsiktige plasten som beskytter LCD-skjermen.
- Beskytt leketøyet omhyggelig mot varme, støv, sand og vann.



Ålder: från 12 månader och uppåt

BRUKSANVISNING

- Det rekommenderas att läsa och spara dessa instruktioner för framtida bruk.
 - Leksaken fungerar med 3 batterier "AA" på 1.5 Volt (batterier medföljer).
- Batterierna som finns i leksaken vid köpet har endast levererats för demonstrationsprovet på försäljningsplatsen och de ska omedelbart ersättas med nya batterier omedelbart efter att Du har köpt leksaken.

ALLMÄNNA RÅD

För Ditt barns säkerhet: **VARNING!**

- Innan användningen skall alla plastpåsar och allt emballage avlägsnas och slängas (t.ex. band, fixeringsdelar etc.) samt hållas utom räckhåll för barn.
- Kontrollera regelbundet leksakens förslitningsskick och att den inte är skadad. Om leksaken har skadats får den inte användas och skall hållas utom räckhåll för barn.
- Leksaken får endast användas under uppsikt av en vuxen person.

BESKRIVNING AV LEKSAKEN

En tvåspråkig leksak: stimulerar barnet till att utveckla språket genom att lyssna på, komma ihåg och upprepa barnramsor, de första orden och korta fraser, även på ett annat språk.

3 inlärningsnivåer: nivå 1_ DJUR & FÄRGER - barnet upptäcker namnet på djuret, färgen och djurets läte; nivå 2_ QUIZ - barnet roar sig med att hitta det rätta svaret på frågorna; nivå 3_ - BARNREMSOR barnet lär sig att upptäcka djurens vanor.

HUR LEKSAKEN FUNGERAR

Start och val av lekalternativ

- Starta leksaken genom att flytta sliden (A, Figur 1) som sitter på bondgårdens kvern från läget 0 till läget I eller II beroende på önskad ljudstyrka. En kort melodi som åtföljs av en inledande hälsning bekräftar påkopplingen. Från och med nu är bondgårdens alla elektroniska funktioner aktiva.
- Vid starten är leksaken förinställd på modersmålet. Det är möjligt att byta språk genom att trycka på knapparna som sitter på bondgårdens framsida (B, Figur 1). En kort melodi bekräftar valet.
- När leksaken inte används säger den efter en kort tid adjö till barnet och går in i stand-by läge tills barnet på nytt trycker på vilken som helst aktivitet.
- För att undvika att batterierna förbrukas i onödan ska leksaken alltid stängas av efter användningen genom att flytta sliden (A) till läget 0.

Hur du leker

För en gradvis inläring av de pedagogiska lekalternativen rekommenderas att börja lekaktiviteten från nivå 1 och därefter välja nivåerna 2 och 3.

Nivå 1: DJUR & FÄRGER

Tryck på knappen som motsvarar nivå 1 (C, Figur 1) och sitter på bondgårdens kvern. En ljuseffekt bekräftar valet och en kort inledande ramsa introducerar barnet i nivåns aktiviteter.

Genom att trycka på knapparna som motsvarar djuren, roar sig barnet med att lyssna på djurens namn, deras färg och deras läte. På LCD-skärmen (F, Figur 1) visas bilden av det valda djuret med den överensstämmande färgen.

Nivå 2: QUIZ

Tryck på knappen som motsvarar nivå 2 (D, Figur 1). En ljuseffekt bekräftar valet och en kort inledande ramsa introducerar barnet i nivåns aktivitet.

Leksaken ställer frågor till barnet och uppmuntrar det att hitta det rätta svaret. Om barnet gissar rätt syns flickan/pojken på LCD-skärmen och bekräftar det rätta svaret och det motsvarande djuret visas med sitt typiska läte.

Om barnet trycker på fel djur eller om det inte trycker på något alls, syns flickan/pojken på LCD-skärmen och säger "OJ, OJ" och upprepar frågan på nytt. På LCD-skärmen syns nu bilden av djuret som barnet ska hitta för att hjälpa det att känna igen det rätta djuret. Om fel tryckknapp trycks flera gånger ger leksaken det rätta svaret och ställer nästa fråga.

Nivå 3: BARNRAMSOR

Tryck på knappen som motsvarar nivå 3 (E, Figur 1). En ljuseffekt bekräftar valet och en kort inledande ramsa introducerar barnet i nivåns aktivitet. Genom att trycka på knapparna som motsvarar djuren lyssnar barnet på en ramsa som berättar om deras vanor och på LCD-skärmen visas det valda djuret i rörelse.

Övriga talande aktiviteter

Genom att flytta fönstret (G, Figur 1) mot höger, lyssnar barnet på alfabetets sång (ABC) och, genom att flytta på det på nytt, lyssnar barnet

på numrens säng (1,2,3) och bokstäver och nummer visas på LCD-skärmen. Genom att trycka på klockan (H, Figur 1), lyssnar barnet på namnet. Tryck en gång till och en rolig melodi aktiveras. Dessa aktiviteter är aktiva i nivå 1 och 3, men inte aktiva i nivå 2.

INTERAKTIV LCD-FÄRGSKÄRM

LCD färgskärm med 32 x 32 pixlar.

BORTTAGNING OCH ISÄTTNING AV DE UTBYTBARA BATTERIERNA

- Utbytet av batterierna får endast utföras av en vuxen person.
- För byte av batterierna: lossa på skruven på luckan (I, Figur 2), som finns på leksakens baksida, med hjälp av en skruvmejsel, ta bort luckan, ta ur de använda batterierna från batterifacket, sätt i de nya batterierna och var härvid noga med att utgå från polariteten för isättningen (såsom indikeras på produkten), sätt tillbaks luckan och dra åt skruven helt och hållet.
- Lämnar inte batterierna eller eventuella verktyg inom räckhåll för barn.
- Ta alltid ur de urladdade batterierna från produkten för att undvika eventuella vätskeläckage. De kan skada produkten.
- Ta alltid ur batterierna om leksaken inte skall användas på en längre tid.
- Använd alkaliska batterier som är likadana eller som motsvarar den typ som rekommenderas för funktionen av denna produkt.
- Blanda inte olika typer av batterier eller använda batterier med nya batterier.
- Kasta inte de kasserade batterierna på öppen eld, lämna dem inte i omgivningen, utan eliminera dem genom att använda Dig av de särskilda uppsamlingslådorna.
- Blanda inte alkaliska standard batterier (kol-zink) eller laddningsbara batterier.
- Kortslut inte försörjningsklämmorna.
- Försök inte att ladda upp batterier som inte är uppladdningsbara, eftersom de skulle kunna explodera.
- Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas ej, eftersom de kan minska leksakens funktionsduglighet.
- Om uppladdningsbara batterier används, ska de tas ut från leksaken innan de laddas upp på nytt och uppladdningen får endast utföras under övervakning av en vuxen person.



Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2002/96/EC.

Symbolen med en överkryssad korg på apparaten indikerar, att produkten i slutet av dess livslängd skall separeras från hushållsavfallet. Den skall tas till en uppsamlingsplats för elektriska och elektroniska apparater eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper en liknande produkt. Användaren är ansvarig för att apparaten i slutet av dess livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att apparaten kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2002/95/EC.



Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2006/66/EC

Symbolen med en överkryssad korg på batterierna eller på produktens förpackning indikerar, att batterierna i slutet av deras livslängd skall separeras från hushållsavfallet, de får inte kastas i hushållssoporna utan de skall tas till en uppsamlingsplats för batterier eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper liknande laddningsbara eller ej laddningsbara batterier.

Den eventuella kemiska symbolen Hg, Cd, Pb, som står under den överkryssade korgen indikerar typen av ämne som finns i batteriet: Hg=Kvikksilver, Cd=Kadmium, Pb=Bly.

Användaren är ansvarig för att batterierna i slutet av deras livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att batterierna kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande disponibla uppsamlingssystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

RENGÖRING OCH SKÖTSEL AV LEKSAKEN

- Rengör leksaken genom att använda en mjuk duk i tyg eller microfiber (torr eller lätt fuktad med vatten) för att inte skada den elektroniska kretsen. Använd inte lösningsmedel eller rengöringsmedel för rengöringen av leksaken.
- Var särskilt noga med att inte rispa den genomskinliga plasten som skyddar LCD-skärmen.
- Skydda noga leksaken från värme, damm, sand och vatten.



Ηλικία: 12 μηνών +

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

- Συνιστάται να διαβάσετε και να κρατήσετε αυτές τις οδηγίες για μελλοντική χρήση.
- Το παιχνίδι λειτουργεί με 3 μπαταρίες «AA» των 1,5 V οι οποίες περιλαμβάνονται. Οι περιλαμβανόμενες στο προϊόν μπαταρίες κατά την αγορά παρέχονται μόνο για λόγους επίδειξης στο κατάστημα και πρέπει να αντικαθίστανται με καινούριες αμέσως μετά την αγορά.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Για την ασφάλεια του παιδιού σας: **ΠΡΟΣΟΧΗ!**

- Πριν από τη χρήση αφαιρέστε τυχόν πλαστικές σακούλες και τα άλλα στοιχεία που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. σχοινιά, στοιχεία στερέωσης, κλπ.) και κρατήστε τα μακριά από τα παιδιά.
- Ελέγχετε τακτικά την κατάσταση φθοράς του προϊόντος. Σε περίπτωση ζημιάς, μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.
- Το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιείται υπό την επίβλεψη ενός ενήλικα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ένα διγλωσσό παιχνίδι: παροτρύνει τη γλωσσική ανάπτυξη του παιδιού μέσα από την ακρόαση, την απομνημόνευση και την επανάληψη τραγουδιών, πρώτων λέξεων και σύντομων φράσεων, και σε μια άλλη γλώσσα.

3 επίπεδα μάθησης: επίπεδο 1_ ΖΩΑ & ΧΡΩΜΑΤΑ το παιδί ανακαλύπτει το όνομα του ζώου, το χρώμα και τη φωνή, επίπεδο 2_ΚΟΥΪΖ διασκεδάει βρίσκοντας τη σωστή απάντηση στα αινίγματα, επίπεδο 3_ΤΡΑΓΟΥΔΑΚΙΑ ανακαλύπτει τις συνήθειες των ζώων.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ενεργοποίηση και επιλογή γλώσσας

- Ενεργοποιήστε το παιχνίδι, μετακινώντας το πλήκτρο (Α, Σχ. 1) στον μύλο της φάρμας από τη θέση 0 στη θέση I ή II ανάλογα με την επιθυμητή ένταση του ήχου. Μια σύντομη μελωδία επιβεβαιώνει την ενεργοποίηση του παιχνιδιού και την έναρξη όλων των ηλεκτρονικών δραστηριοτήτων.
- Με την ενεργοποίηση είναι προεπιλεγμένη η μητρική γλώσσα. Μπορείτε να αλλάξετε γλώσσα, πιέζοντας τα πλήκτρα στο μπροστινό μέρος της φάρμας (Β, Σχ. 1). Μια σύντομη μελωδία επιβεβαιώνει την αλλαγή της γλώσσας.
- Μετά από μια σύντομη παύση, το παιχνίδι αποχαιρετά το παιδί και περνά στην κατάσταση αναμονής μέχρι να επιλεγθεί κάποια δραστηριότητα πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο.
- Για την αποφυγή της άσκοπης κατανάλωσης των μπαταριών συνιστάται να σβήνετε πάντα το παιχνίδι μετακινώντας τον κέρσορα (Α) στη θέση 0.

Πως παίζεται

Για σταδιακή εκμάθηση του εκπαιδευτικού περιεχομένου, συνιστούμε να ξεκινάτε το παιχνίδι από το επίπεδο 1 και μετά να προχωράτε στο επίπεδο 2 και 3.

Επίπεδο 1: ΖΩΑ & ΧΡΩΜΑΤΑ

Πιέζοντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο επίπεδο 1 (C, Σχ. 1) στο μύλο της φάρμας, ένα φωτεινό εφφέ επιβεβαιώνει την επιλογή και ένα σύντομο αρχικό τραγουδάκι εισάγει το παιδί στις δραστηριότητες του επιπέδου.

Όταν το παιδί πιέσει τα πλήκτρα με τα διάφορα ζωάκια, θα ενθουσιαστεί ακούγοντας το όνομα των ζώων, το χρώμα τους και τη φωνή τους. Στην οθόνη LCD (F, Σχ. 1) εμφανίζεται η εικόνα του επιλεγμένου ζώου με το αντίστοιχο χρώμα.

Επίπεδο 2: ΚΟΥΪΖ

Πιέζοντας το πλήκτρο που αντιστοιχεί στο επίπεδο 2 (D, Σχ.1) ένα φωτεινό εφφέ επιβεβαιώνει την επιλογή και ένα σύντομο αρχικό τραγουδάκι εισάγει το παιδί στις δραστηριότητες του επιπέδου.

Το παιχνίδι κάνει ερωτήσεις στο παιδί καλώντας το να βρει τη σωστή απάντηση. Αν το παιδί επιλέξει σωστά, στην οθόνη LCD εμφανίζεται ένα παιδάκι που επιβεβαιώνει τη σωστή απάντηση, εμφανίζεται το αντίστοιχο ζωάκι και ακούγεται η φωνή του.

Αν το παιδί πιέσει λάθος ζωάκι ή δεν πιέσει τίποτα, στην οθόνη LCD εμφανίζεται το παιδάκι που λέει «Ο, Ο» και επαναλαμβάνει την ερώτηση. Στο σημείο αυτό εμφανίζεται στην οθόνη LCD το σωστό ζωάκι για να βοηθήσει το παιδί να το αναγνωρίσει. Αν το παιδί πιέσει τα λάθος πλήκτρα αρκετές φορές, το παιχνίδι δίνει τη σωστή απάντηση και κάνει την επόμενη ερώτηση.

Επίπεδο 3: ΤΡΑΓΟΥΔΑΚΙΑ

Πιέζοντας το πλήκτρο για το επίπεδο 3 (E, Σχ. 1) ένα φωτεινό εφφέ επιβεβαιώνει την επιλογή και ένα σύντομο αρχικό τραγουδάκι εισάγει το παιδί στις δραστηριότητες του επιπέδου. Πιέζοντας τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στα ζωάκια, το παιδί ακούει ένα τραγουδάκι που διηγείται τις συνήθειές τους και στην οθόνη LCD εμφανίζεται σε κίνηση το επιλεγμένο ζωάκι.

ΑΛΛΕΣ ΟΜΙΛΟΥΣΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Κινώντας το παραθυράκι (G, Σχ. 1) προς τα δεξιά, το παιδί ακούει το τραγουδάκι του αλφάβητου (ΑΒΓ) και, κινώντας το ξανά, το

τραγουδί των αριθμών (1,2,3) ενώ εμφανίζονται στην οθόνη γράμματα και αριθμοί. Πιέζοντας το ρολόι (H, Σχ. 1), ακούγεται το όνομα. Με μια δεύτερη πίεση ενεργοποιείται μια διασκεδαστική μελωδία. Αυτές οι δραστηριότητες είναι ενεργές στα επίπεδα 1 και 3 και ανενεργές στο επίπεδο 2.

ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗ ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ LCD

Εγχρωμη οθόνη LCD των 32 x 32 pixel.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΚΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

- Η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να γίνεται πάντα από ενήλικα.
- Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες: Ξεβιδώστε τη βίδα από το πορτάκι (I, Σχ. 2) στο πίσω μέρος του παιχνιδιού με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το, βγάλτε από την υποδοχή μπαταριών τις χρησιμοποιημένες μπαταρίες και τοποθετήστε τις νέες τηρώντας τη σωστή πολικότητα εισαγωγής (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν), τοποθετήστε πάλι το καπάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.
- Φυλάξτε τις μπαταρίες και τυχόν βίδες ή εργαλεία μακριά από παιδιά.
- Να αφαιρείτε πάντα τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν, για να αποφύγετε βλάβες από ενδεχόμενες διαρροές υγρού.
- Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες σε περίπτωση που το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Χρησιμοποιείτε αλκαλικές μπαταρίες ιδίου ή ισοδύναμου τύπου με τις ενδεχόμενες, για τη λειτουργία αυτού του προϊόντος.
- Μην αναμειγνύετε καινούργιες με χρησιμοποιημένες μπαταρίες.
- Μην πετάτε τις άδειες μπαταρίες στη φωτιά ή στο περιβάλλον, αλλά διαθέστε τις στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία.
- Μην αναμειγνύετε αλκαλικές μπαταρίες με αυτές του κλασικού τύπου (zinc-carbon) ή επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Μη βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.
- Μην προσπαθείτε να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να προκληθεί έκρηξη.
- Δεν συνιστάται η χρήση επαναφορτιζόμενων μπαταριών, γιατί μπορεί να επηρεάσουν τη σωστή λειτουργία του προϊόντος.
- Σε περίπτωση χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών, βγάλτε τις από το παιχνίδι, πριν τις φορτίσετε. Αυτή η ενέργεια πρέπει να πραγματοποιείται μόνον από έναν ενήλικα.



Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/96/EC

Το σύμβολο με τον διαγραμμένο κάδο που αναγράφεται στη συσκευή υποδεικνύει ότι το προϊόν, στο τέλος της ωφέλιμης ζωής του πρέπει να διατίθεται ξεχωριστά από τα οικιακά απορρίμματα και να μεταφέρεται σε κάποιο κέντρο συλλογής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών ή να επιστρέφεται στον μεταπωλητή κατά την αγορά μιας καινούργιας αντίστοιχης συσκευής. Ο χρήστης έχει την ευθύνη μεταφοράς της συσκευής στον κατάλληλο χώρο συλλογής κατά το τέλος της ωφέλιμης ζωής της. Η κατάλληλη διαδικασία συλλογής επιτρέπει την ανακύκλωση, επεξεργασία και οικολογική διάθεση των άχρηστων συσκευών και συμβάλλει στην αποφυγή αρνητικών επιπτώσεων για το περιβάλλον και την υγεία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα συστήματα συλλογής, παρακαλούμε απευθυνθείτε στις κατά τόπους δημόσιες υπηρεσίες καθαριότητας ή στο κατάστημα από το οποίο αγοράσατε τη συσκευή.

Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/95/EC



ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΟΔΗΓΙΑ ΕΥ 2006/66/EC

Το σύμβολο με το διαγραμμένο κάδο, που αναγράφεται στις μπαταρίες του προϊόντος, υποδεικνύει ότι οι μπαταρίες, στο τέλος της ζωής τους δεν πρέπει να υφίστανται την επεξεργασία των κοινών αστικών απορριμμάτων, πρέπει να απορρίπτονται, χωριστά από τα άλλα οικιακά απορρίμματα, στα ειδικά κέντρα απόρριψης και ανακύκλωσης μπαταριών ή να παραδίδονται στον πωλητή κατά την αγορά καινούργιων παρόμοιων επαναφορτιζόμενων ή μη επαναφορτιζόμενων μπαταριών. Το χημικό σύμβολο Hg, Cd, Pb, που αναγράφεται κάτω από το διαγραμμένο κάδο υποδεικνύει τη χημική ουσία που περιέχουν οι μπαταρίες: Hg=Υδράργυρος, Cd=Κάδμιο, Pb=Μόλυβδος.

Ο χρήστης έχει την ευθύνη για την απόρριψη των μπαταριών στα κατάλληλα κέντρα ανακύκλωσης. Η σωστή ανακύκλωση, επεξεργασία ή καταστροφή του προϊόντος συμβάλλει στην προστασία του περιβάλλοντος και της υγείας καθώς και στην ανακύκλωση των υλικών από τα οποία είναι κατασκευασμένες οι μπαταρίες. Μη συμμόρφωση με τους κανονισμούς απόρριψης των μπαταριών από το χρήστη βλάπτει το περιβάλλον και τη δημόσια υγεία. Για πιο λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με την ανακύκλωση και επεξεργασία των απορριμμάτων, απευθυνθείτε στις κατά τόπους υπηρεσίες ή στο κατάστημα αγοράς του προϊόντος.

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Για τον καθαρισμό του παιχνιδιού χρησιμοποιήστε ένα στεγνό ή ελαφρώς υγρό μαλακό υφασμάτινο ή από μικροφίλτρα πανάκι για να μην καταστρέψετε το ηλεκτρονικό κύκλωμα. Μη χρησιμοποιείτε διαλυτικά ή απορρυπαντικά για να καθαρίσετε το παιχνίδι.
- Προσέχετε έτσι ώστε να μη χαραχθεί το διαφανές πλαστικό που προστατεύει την οθόνη LCD.
- Προστατέψτε το παιχνίδι από ζέστη, σκόνη, άμμο και νερό.

Παράγεται στην Κίνα.



Instrukcja “Mówiąca zagroda” – zabawka interaktywna

Wiek: od 12 miesięcy

INSTRUKCJA

- Prosimy przeczytać niniejszą instrukcję i zachować ją na przyszłość.
- Zabawka działa na 3 baterie typu AA o napięciu 1.5 V, załączone w opakowaniu. Baterie załączone w chwili zakupu dostarczane są tylko w celach pokazowych i po nabyciu zabawki powinny być bezwzględnie wymienione na nowe.

OGÓLNE UWAGI

Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka: **UWAGA!**

- Przed przystąpieniem do użytkowania, należy usunąć i wyeliminować ewentualne plastikowe torebki oraz wszelkie elementy nie będące częścią zabawki (np. sznurki, elementy mocujące, itp.) i przechowywać je w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Należy regularnie sprawdzać stan zużycia zabawki oraz kontrolować czy nie jest ona zepsuta. Uszkodzona zabawka nie może być używana i należy przechowywać ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Zabawka powinna być używana pod nadzorem osoby dorosłej.

OPIS ZABAWKI

Zabawka dwujęzyczna: słuchając, zapamiętując i powtarzając rymowanki, pierwsze słowa oraz krótkie zdania, również w innym języku, dziecko stymulowane jest do mówienia i wzbogaca swe słownictwo.

3 poziomy nauczania: poziom 1_ ZWIERZĘTA & KOLORY dziecko poznaje nazwę zwierzęcia, jego kolor oraz wydawany odgłos; poziom 2_ ZGADYWANKI maluch bawi się szukając poprawnej odpowiedzi na zgadywanki; poziom 3_ RYMOWANKI dziecko zapoznaje się ze zwyczajami zwierząt.

SPOSÓB FUNKCJONOWANIA ZABAWKI

Włączanie zabawki oraz wybór języka

- Włączyć zabawkę przestawiając przełącznik (A, Rys.1) na wiatraku zagrody z pozycji 0 na pozycję I lub II, w zależności od wybranego natężenia dźwięku. Krótka melodia oraz pozdrowienie potwierdzą, że zabawka została włączona. Od tej chwili aktywne są wszystkie elektroniczne funkcje zagrody.
- Włączając zabawkę ustawiona jest ona na macierzystym języku. Aby zmienić język należy wcisnąć przyciski z przodu zagrody (B, Rys. 1). Krótka melodia potwierdzi wybór.
- Jeśli zabawka nie jest używana, po krótkim czasie pozdrowi ona dziecko i przejdzie w tryb czuwania; aby ponownie włączyć zabawkę, wystarczy wcisnąć jeden z przycisków funkcyjnych.
- Żeby uniknąć niepotrzebnego zużywania się baterii, zaleca się po zakończeniu zabawy zawsze wyłączyć zabawkę, ustawiając przełącznik (A) w pozycji 0.

Sposób zabawy

Aby zapewnić stopniowe nauczanie, zaleca się rozpocząć zabawę od poziomu 1, a następnie wybrać kolejno poziom 2 i 3.

Poziom 1: ZWIERZĘTA & KOLORY

Wciskając przycisk na wiatraku zagrody odpowiadający pierwszemu poziomowi (C, Rys. 1), efekt świetlny potwierdzi wybór, a krótka rymowanka wprowadzi dziecko do zabawy

Kiedy dziecko wciska przyciski ze zwierzętami, odtwarzana jest nazwa zwierzęcia, jego kolor i wydawany odgłos. Na ekranie LCD (F, Rys. 1) pokazane jest wybrane zwierzątko i jego kolor.

Poziom 2: ZGADYWANKI

Wciskając przycisk odpowiadający drugiemu poziomowi (D, Rys. 1), efekt świetlny potwierdzi wybór, a krótka rymowanka wprowadzi dziecko do zabawy

Zabawka stawia dziecku pytania, na które malec musi udzielić dokładnych odpowiedzi. Jeśli dziecko odgadnie, na ekranie LCD pojawia się dziewczynka/chłopiec, którzy potwierdzą odpowiedź, zostanie wyświetlone zwierzę i odwzorzony jego odgłos.

Jeśli dziecko wcisnie błędny przycisk lub nie wcisnie żadnego przycisku, na ekranie LCD pojawi się dziewczynka/chłopiec, którzy powiedzą „Oh, Oh!” i ponownie powtórzą pytanie, po czym na ekranie LCD zostanie pokazane zwierzę, które należy znaleźć, co ułatwi dziecku rozpoznanie zwierzęcia. Jeśli kilkakrotnie zostanie wcisnięty nieprawidłowy przycisk, zabawka udzieli prawidłowej odpowiedzi i zada następne pytanie.

Poziom 3: RYMOWANKI

Wciskając przycisk odpowiadający trzeciemu poziomowi (E, Rys. 1), efekt świetlny potwierdzi wybór, a krótka rymowanka wprowadzi dziecko do zabawy

Wciskając przyciski zwierząt, dziecko wysłucha rymowanki, która opisuje ich zwyczaje, a na ekranie LCD zostanie wyświetlone wybrane zwierzę w ruchu.

Pozostałe mówiące funkcje

Przesuwając okno (G, Rys.1) w prawo, dziecko usłyszy piosenkę z alfabetem (ABC); ponownie je przesuwając, zostanie natomiast odtworzona piosenka o cyferkach (1, 2, 3); na ekranie LCD zostaną wyświetlone literki i cyferki.

Wcisnąc zegar (H, Rys. 1), zostanie odtworzona jego nazwa. Wcisnąc go jeszcze raz, włączy się zabawna melodia.

Funkcje te są aktywne na poziomie 1 i 3, natomiast nie działają one na poziomie 2.

KOLOROWY EKRAN INTERAKTYWNY LCD

Kolorowy ekran LCD, 32 x 32 pixeli.

WYJMOWANIE I WKŁADANIE BATERII:

- Baterie powinny być zawsze wymieniane przez osobę dorosłą.
- Aby wymienić baterie należy: poluzować śrubokrętem wkręt pokrywki (I, Rys. 2) znajdującej się na tyle zabawki; wyjąć pokrywkę; wyjąć wyczerpane baterie; włożyć nowe baterie zwracając uwagę na to, aby zachowana została prawidłowa biegunowość (tak jak pokazano na produkcie); włożyć pokrywkę i mocno dokręcić wkręt.
- Nie pozostawiać baterii ani ewentualnych narzędzi w zasięgu ręki dzieci.
- Należy zawsze wyjmować zużyte baterie z produktu, aby uniknąć ewentualnych wycieków, które mogłyby uszkodzić produkt.
- Należy zawsze wyjąć baterie, jeśli produkt nie jest używany przez dłuższy okres czasu.
- Należy stosować baterie alkaliczne jednakowe lub podobne do baterii zalecanych dla tego produktu.
- Nie można mieszać różnych baterii zużytych z nowymi.
- Nie wrzucać zużytych baterii do ognia, ani nie wyrzucać ich do otoczenia. Należy je wyrzucać do specjalnych pojemników selektywnej zbiórki odpadów.
- Nie mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) i dających się wielokrotnie ładować.
- Nie powodować zwarcia na zaciskach prądowych.
- Nie ładować baterii, których nie można ponownie ładować. Mogą wybuchnąć.
- Zaleca się nie stosować baterii dających się ponownie ładować; mogłyby one spowodować gorsze funkcjonowanie zabawki.
- W razie użycia baterii, które można wielokrotnie ładować, przed przystąpieniem do ich ładowania, należy je wyjąć z zabawki i przeprowadzić ładowanie tylko pod nadzorem osoby dorosłej.



Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/96/EC.

Symbol przekreślonego kosza znajdujący się na urządzeniu oznacza, że wyrobu nim oznaczonego nie wolno wyrzucać wraz z innymi odpadami domowymi. Po zużyciu produkt należy oddać do punktu zbiórki odpadów urządzeń elektrycznych i elektro-nicznych lub zwrócić go sprzedawcy. Użytkownik jest odpowiedzialny za oddanie urządzenia, gdy przestanie go użytkować do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów lub do sprzedawcy. Odpowiednia selektywna zbiórka śmieci umożliwiająca re-cykling, obróbkę i likwidację w poszanowaniu otoczenia, pozwala zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia oraz umożliwić odzysk surowców, z których wykonano baterie. Nieprawidłowa likwidacja produktu przez użytkownika szkodzi środowisku i zdrowiu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, gdzie produkt został zakupiony.

Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/95/EC.



Zgodność z Dyrektywą UE 2006/66/EC

Symbol przekreślonego kosza widoczny na bateriach lub na opakowaniu produktu oznacza, że po zakończeniu okresu ich eksploatacji nie powinny być one usuwane ze zwykłymi odpadami domowymi, a więc nie mogą być likwidowane jako odpady miejskie. Należy je dostarczyć do punktu selektywnej zbiórki lub zwrócić sprzedawcy w chwili zakupu nowych, podobnych baterii dających się ponownie ładować lub zwykłych.

Ewentualny symbol chemiczny Hg, Cd, Pb przytoczony pod przekreślonym koszem wskazuje na rodzaj substancji zawartej w baterii: Hg = rtęć, Cd = Kadm, Pb=Ołów.

Użytkownik odpowiedzialny jest za dostarczenie wyczerpanych baterii do odpowiedniego punktu zbiorczego, aby umożliwić ich obróbkę oraz recykling. Odpowiednia selektywna zbiórka umożliwiająca recykling, obróbkę i likwidację w poszanowaniu otoczenia, pozwala zapobiec potencjalnym negatywnym konsekwencjom dla środowiska i zdrowia oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano baterie. Nieprawidłowa likwidacja produktu przez użytkownika szkodzi środowisku i zdrowiu. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, w którym dokonano zakupu.

CZYSZCZENIE ORAZ KONSERWACJA ZABAWKI

- Czyścić zabawkę przy pomocy szmatki materiałowej bądź z mikrofibry, suchej lub lekko zwilżonej w wodzie, aby nie uszkodzić obwodu elektrycznego. Do czyszczenia zabawki nie należy używać rozpuszczalników ani detergentów.
- Należy zwrócić szczególną uwagę na to, aby nie porysować przezroczystego plastiku chroniącego ekran LCD.
- Chronić starannie zabawkę przed źródłami ciepła oraz przed kurzem, piaskiem i wodą.

Wyprodukowano w Chinach



Возраст: от 12 месяцев +

ИНСТРУКЦИЯ

- Рекомендуется прочитать и сохранить настоящую инструкцию для последующих консультаций.
- Игрушка работает от 3-х батареек типа «АА» по 1,5 Вольта, прилагаются. Батарейки, прилагающиеся к изделию в момент покупки, поставляются только для демонстрации изделия в магазине, их необходимо заменить сразу после покупки.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Для безопасности Вашего ребенка: ВНИМАНИЕ!

- Перед использованием снимите и удалите имеющиеся пластиковые пакеты и другие элементы упаковки (такие как шнуры, элементы крепления и пр.) и держите их вдали от детей.
- Регулярно проверяйте состояние изделия и наличие возможных повреждений. В случае повреждения игрушки, не позволяйте пользоваться ею и держите её в недоступном для ребёнка месте.
- Использование игрушки рекомендуется проводить под наблюдением взрослого.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Двуязычная игра: стимулирует у ребёнка развитие навыков речи через прослушивание, запоминание и повторение детских стишков, первых слов и коротких фраз, в том числе и на другом языке.

3 уровня обучения: уровень 1_ ЖИВОТНЫЕ И ЦВЕТА: ребёнок узнаёт название животного, цвет и издаваемый им звук; уровень 2_ ВИКТОРИНА: ребёнок играет, разгадывая загадки; уровень 3_ ДЕТСКИЕ СТИШКИ: ребёнок учится узнавать повадки животных.

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ИГРЫ

Включение и выбор языка

- Включите игрушку, передвигая курсор (А, Рис.1), расположенный на мельнице фермы из положения 0 в положение I или II, в соответствии с желаемым уровнем громкости. Короткая мелодия с приветствием подтвердит включение. С этого момента все электронные функции игрушки – активны.
- При включении игрушка установлена на родной язык. Язык можно изменять нажатием на кнопки, расположенные на передней части фермы (В, Рис. 1). Короткая мелодия подтвердит выбор.
- После короткого перерыва в использовании игрушка попрощается с ребёнком и войдёт в режим stand-by, пока не будет нажата любая из функций.
- Во избежание бесполезного потребления батареек рекомендуется всегда выключать игрушку, передвигая курсор (А) в положение 0.

Как играть

Для постепенного усвоения учебного содержания рекомендуется начинать использовать функции игрушки с 1 уровня, а затем переходить на 2 и 3 уровни.

Уровень 1: ЖИВОТНЫЕ И ЦВЕТА

При нажатии на кнопку, которая соответствует 1 уровню (С, Рис. 1) и расположена на мельнице фермы, световой эффект подтвердит выбор, а короткий приветственный стишок пригласит малыша к игре.

При нажатии кнопок, которые соответствуют животным, ребёнок забавляется, слушая названия животных, их цвет и издаваемые ими звуки. На LCD экране (F, Рис. 1) появляется изображение выбранного животного и соответствующий цвет.

Уровень 2: ВИКТОРИНА

При нажатии кнопки, которая соответствует уровню 2 (D, Рис. 1) световой эффект подтвердит выбор, а короткий приветственный стишок пригласит малыша к игре. Игрушка задаёт ребёнку вопросы, призывая его найти на них точный ответ. Если ребёнок угадает ответ, на LCD экране появится девочка/мальчик, который подтвердит точный ответ и, затем появится соответствующее животное с типичным для него звуком. Если ребёнок нажимает на неправильного животного, или ничего не нажимает, на экране появится девочка/мальчик, который скажет «О, О» и повторит вопрос. В этот момент на экране появится изображение животного, которого нужно отгадать, чтобы малышу было легче найти правильный ответ. Если же неправильная кнопка будет нажата несколько раз, игрушка сообщит правильный ответ и перейдёт к следующему вопросу.

Уровень 3: ДЕТСКИЕ СТИШКИ

При нажатии кнопки, которая соответствует уровню 3 (Е, Рис. 1) световой эффект подтвердит выбор, а короткий приветственный стишок пригласит малыша к игре. При нажатии кнопок, которые соответствуют животным, ребёнок слушает детский стишок, который рассказывает об их повадках, а на экране появляется изображение выбранного животного в движении.

Другие «говорящие» функции

Передвигая окошко (G, Рис. 1) направо, ребёнок слушает песенку-алфавит (ABC), передвигая окошко снова – слушает песенку о цифрах (1,2,1), разглядывая буквы и цифры на экране.

При нажатии на часы (H, Рис. 1) можно услышать их название. При повторном нажатии включается забавная мелодия. Эти функции активны на уровнях 1 и 3 и не действуют на уровне 2.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЦВЕТНОЙ LCD ЭКРАН

Цветной LCD Экран, 32 x 32 пикселей.

УДАЛЕНИЕ И ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

- Замена батареек должна всегда производиться только взрослыми.
- Для замены батареек необходимо: с помощью отвертки ослабить винт на крышке (I, Рис. 2), которая находится с обратной стороны игрушки, снять крышку, извлечь разряженные батарейки, вставить новые батарейки, следя за правильной полярностью (как указано на изделии), вставить крышку и закрутить винт до упора.
- Не оставлять батарейки или инструменты под рукой у детей.
- Всегда вынимать разряженные батарейки из изделия, так как возможная утечка жидкости может повредить его.
- Всегда вынимать батарейки, если в течение долгого времени изделие не используется.
- Для правильного функционирования изделия, использовать щелочные батарейки, рекомендуемого типа или им эквивалентные.
- Не смешивать различные типы батареек, или разряженные батарейки с новыми.
- Не разбрасывать и не сжигать использованные батарейки, а пользоваться соответствующими контейнерами для дифференцированного сбора отходов.
- Не смешивать стандартные щелочные батарейки (цинк-углерод), или перезаряжаемые батарейки (никель-кадмий).
- Не замыкать клеммы.
- Не пытаться перезарядить одноразовые батарейки: они могут взорваться.
- Не рекомендуется применение перезарядных батареек, так как они могут снизить функциональность изделия.
- Если используются перезарядные батарейки, то прежде чем зарядить, их необходимо извлечь из игрушки, и производить зарядку только в присутствии взрослых.



Данное изделие соответствует Директиве EU 2002/96/EC.

Приведенный на приборе символ перерезанной корзины обозначает, что в конце срока службы это изделие, которое следует сдавать в утиль отдельно от домашних отходов, необходимо сдать в пункт сбора вторсырья для переработки электрической и электронной аппаратуры, или сдать продавцу при покупке новой эквивалентной аппаратуры. Пользователь несет ответственность за сдачу прибора в конце его срока службы в специальные организации сбора. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей старого прибора на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию материалов, из которых состоит изделие. Самовольная утилизация изделия потребителем влечет за собой применение санкций, предусмотренных действующими положениями закона. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить, обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин, где Вы купили изделие.

Данное изделие соответствует Директиве EU 2002/95/EC.



Данное изделие соответствует Директиве EU 2006/66/EC

Приведенный на батарейках, или на упаковке изделия символ перерезанной корзины обозначает, что в конце срока службы батареек, они не должны перерабатываться как обычные домашние отходы, а подлежат сдаче в пункт сбора вторсырья для переработки, или продавцу при покупке новых перезаряжающихся батареек или одноразовых эквивалентных батареек. Знаки химических элементов Hg, Cd, Pb, помещенные под символом перерезанной корзины, обозначают тип вещества, содержащегося в батарейке: Hg=Ртуть, Cd=Кадмий, Pb=Свинец. Потребитель несет ответственность за сдачу батареек в конце срока их службы в специальные организации сбора с целью способствовать переработке и реутилизации. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей использованных батареек на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию вещества, из которого состоят батарейки. Самовольная утилизация изделия потребителем влечет за собой ущерб окружающей среде и здоровью людей. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить, обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин, где Вы купили изделие.

УХОД ЗА ИЗДЕЛИЕМ

- Чистить игрушку с использованием мягкой ткани, сухой ткани из микрофибры или слегка увлажнённой в воде, чтобы не повредить электронную схему. Для ухода за игрушкой не использовать растворители или очищающие средства.
- Внимательно следить за тем, чтобы не поцарапать прозрачный пластик, который предохраняет жидкокристаллический экран.
- Предохранять игрушку от источников тепла, пыли, песка и воды.

Изготовлено в Китае.



KULLANIM KILAVUZU Konuşan Çiftlik Video

Yaş: 12 ay +

KULLANIM KILAVUZU

- Bu kullanım bilgilerinin okunması ve ileride referans almak üzere saklanması önerilir.
- Oyuncak 3 adet 1,5 Voltluk "AA" tip pille çalışır. Ürünle birlikte verilen piller yalnızca oyuncakın mağazada denemesi içindir ve satın alıraz almaz derhal yenileri ile değıştirilmeleri gerekir.

UYARILAR

Çocuğunuzun güvenliğı için: **DİKKAT!**

- Bu oyuncakğı çocuğunuza vermeden önce olası plastik torbaları ve oyuncakğın parçası olmayan diğerelemanları (örneğin sarkaç, plastik kısımlar, vs) kaldırıp atınız ya da çocukların ulaşamayacakları bir yere kaldırınız.
- Oyuncakğın aşınma durumunu ve kırık olup olmadığını düzenli şekilde kontrol ediniz. Gözle görülür aşınma durumunda oyuncakğı kullanmayınız ve çocukların erişemeyecekleri bir yerde saklayınız.
- Oyuncak yalnızca bir yetişkinin denetimi altında kullanılmalıdır.

OYUNA GİRİŞ

İki dilli oyuncak: çocuğı ilk sözcükler ve kısa cümleler kurarken tekerlemeleri, ilk sözcükleri ve kısa cümleleri, başka bir dilde de dinleme, ezberleme ve tekrarlama yolu ile dilini geliştirmeye teşvik eder.

3 anlama düzeyi: düzey 1_ HAYVANLAR & RENKLER çocuk hayvanın adını, rengini ve çıkardığı sesi keşfeder; düzey 2_ QUIZ bilmecelelere doğru cevabı bularak eğlenir; düzey 3_ TEKERLEMELER hayvanların alışkanlıklarını keşfetmeyi öğrenir.

OYUNCAĞIN ÇALIŞMASI

Açma ve dil seçimi

- Çiftlik değirmeni üzerinde bulunan imleci (A, resim 1) 0 pozisyonundan, istenilen ses düzeyine göre I veya II pozisyonuna getirerek oyuncakğı çalıştırınız. Selamlayan kısa bir melodi açıldığını teyit edecektir. Bu andan itibaren saatin bütün elektronik fonksiyonları etkindir.
- Oyun açıldığında anadil üzerine programlanmıştır. Çiftliğin ön kısmında bulunan düğmelere basılarak (8, resim 1) dili değıştirmek mümkündür. Kısa bir melodi seçimi teyit edecektir.
- Kısa bir süre kullanılmadığı zaman oyuncak çocuğı selamlayarak, etkinliklerden herhangi birine basılıncaya kadar stand-by pozisyonuna geçer.
- Pillerin boşuna tükenmesinin önüne geçmek için, oyuncakğın, imlecin (A) pozisyonundan 0 pozisyonuna getirerek daima söndürülmesi önerilir.

Nasıl oynanır

Eğitici içeriğini dereceli bir şekilde öğrenilmesi için oyun etkinliğine düzey 1 ile başlanması, daha sonra 2 ve 3 düzeyin seçilmesi önerilir.

Düzy 1: HAYVANLAR & RENKLER

Düzy 1'de (C, resim 1) Çiftliğin değirmeni üzerinde bulunan düğmeye basınca bir ışık efekti seçimi teyit eder ve kısa bir başlangıç tekerlemesi çocuğı o düzeyin oyununa başlatır

Çocuk, hayvanlara tekabül eden düğmelere basarak bu hayvanların adını, rengini ve seslerini dinleyerek eğlenir. LCD ekran (F, resim 1) üzerinde seçilen hayvanın görüntüsü rengi ile belirir.

Düzy 2: QUIZ

Düzy 2'ye (D, resim 1) tekabül eden düğmeye basınca bir ışık efekti seçimi teyit eder ve kısa bir başlangıç tekerlemesi çocuğı o düzeyin oyununa başlatır

Oyuncak çocuğı sorular sorarak doğru cevaplamaya davet eder. Çocuk soruyu bilirse LCD ekran üzerinde cevabı doğrulayan kız/erkek çocuk belirir ve tipik sesi ile sorulan hayvan görüntüsü belirir.

Çocuk yanlış hayvana basarsa veya hiçbir düğmeye basmazsa LCD ekran üzerinde "OH OH" diyen kız/erkek çocuk belirir ve sorulan soruyu tekrarlar. Bu noktada, çocuğı doğru hayvanı bulmaya yardımcı olmak için LCD ekran üzerinde bulunacak hayvanın resmi belirir. Yanlış düğmeye birkaç kez basılırsa oyuncak doğru cevabı verir ve bir sonraki soruya geçer.

Düzy 3: TEKERLEMELER

Düzy 3'e (E, resim 1) tekabül eden düğmeye basınca bir ışık efekti seçimi teyit eder ve kısa bir başlangıç tekerlemesi çocuğı o düzeyin oyununa başlatır. Çocuk, hayvanlara tekabül eden düğmeye basınca bunların alışkanlıklarını anlatan bir tekerleme dinlerken LCD ekran üzerinde beliren seçilen hayvan hareket eder.

Konuşan diğeretkinlikler

Pencere (G, resim 1) sağa doğru hareket ettirildiğinde çocuk alfabe (ABC) şarkısını, yeniden hareket ettirildiğinde de sayıların (1,2,3) şarkısını dinlerken harfler ve sayılar LCD ekran üzerinde görüntülenir. Saate (H, resim 1) bastırınca adı duyulur. İkinci kez bastırınca eğlenceli bir melodi çalmaya başlar. Bu etkinlikler 1 ve 3.cü düzeyde etkin, düzey 2'de etkin değildir.

ENTERAKTİF RENKLİ LCD EKРАН

Renkli LCD ekran 32 x 32 pixel'den oluşur.

DEĞİŞTİRİLEBİLİR PİLLERİN ÇIKARTILIP YENİLERİ İLE DEĞİŞTİRİLMESİ

- Pillerin değiştirilmesi daima bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
- Pilleri değiştirmek için: oyuncuğun arka kısmında bulunan pil bölmesinin kapağındaki vidayı (I, resim 2) bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı çıkartınız, pil bölmesinden tükenmiş pilleri çıkartıp yerine kutuplarına dikkat ederek (ürünün üstünde gösterildiği gibi) yeni pilleri takınız, kapağı yerine yerleştiriniz ve vidayı sonuna kadar sıkıştırınız.
- Pilleri ya da oyuncuğun parçalarını çocukların ulaşamayacakları bir yere kaldırınız.
- Sıvı kaybederek ürüne zarar verebileceklerinden dolayı, tükenmiş pilleri daima üründen çıkarınız.
- Ürünün uzun süre kullanılmayacağı tahmin ediliyorsa daima pilleri çıkarınız.
- Bu ürünün çalışması için, önerilenlerin aynı ya da eşdeğerli alkalin pil kullanınız.
- Tükenmiş pilleri yenileri ile karıştırmayınız.
- Tükenmiş pilleri ateşe atmayınız veya çevrede bırakmayınız, ayrışmış çöp toplama merkezlerinden yararlanarak imha ediniz.
- Standard alkalin pilleri (çinko-karbon) veya şarj edilebilir pilleri karıştırmayınız.
- Besleme mandallarına kısa devre yaptırmayınız.
- Şarj edilmeyen pilleri şarj etmeye kalkışmayınız: patlayabilirler.
- Şarj edilebilir pil kullanılması önerilmez, oyuncuğun etkinliğini kısıtlayabilir.
- Şarj edilebilir pil kullanılması durumunda, bunları şarj etmeden önce oyuncaktan çıkartınız ve şarj işlemini daima bir yetişkinin denetimi altında yapınız.



Bu ürün EU 2002/96/EC Direktifine uygundur.

Cihazın üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, ürünün kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak bertaraf edilmesi gerektiği doğrultusunda, elektrikli ve elektronik cihazların yeniden dönüştürülmesi için ayrıştırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya benzer yeni bir cihaz satın alındığında ürünün satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir. Kullanıcı, cihazın kullanım ömrünün sonunda, cihazın uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaşmış cihazın çevreye uygun yeniden dönüştürülme, işleme ve bertaraf edilmesine yönelik uygun ayrıştırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve ürünün oluşturduğu malzemelerin yeniden dönüştürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık bertaraf etme hizmetine veya ürünü satın almış olduğunuz mağazaya başvurunuz.

Bu ürün EU 2002/95/EC Direktifine uygundur.



Bu ürün EU 2006/66/EC direktifine uygundur.

Pillerin üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, pillerin kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak yok edilmesi gerektiği doğrultusunda, ayrıştırmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya şarj edilebilir ya da şarj edilmeyen aynı değerde piller satın alındığında tükenmiş pillerin satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir.

Üzeri çizili sepetin altında yer alan Hg, Cd, Pb kimyasal semboller pilin içerdiği maddeyi belirtir:

Hg=Merkür, Cd= Kadmiyum, Pb= Kurşun.

Kullanıcı, pillerin kullanım ömrünün sonunda, bunların uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaşmış pillerin çevreye uygun yeniden dönüştürülme, işleme ve yok edilmesine yönelik uygun ayrıştırmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve pillerin oluşturduğu malzemelerin yeniden dönüştürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık yok etme hizmetine veya ürünü satın almış olduğunuz mağazaya başvurunuz.

OYUNCAĞIN TEMİZLİK VE BAKIMI

- Elektronik devresine zarar vermek için oyuncuğu yumuşak ve kuru veya su ile hafif nemlendirilmiş kumaş veya mikrofibre bir bez yardımıyla temizleyiniz. Oyuncuğun temizliği için solvan veya deterjan kullanmayınız.
- LCD ekranı koruyan şeffaf plastiği çizmemeye özellikle dikkat ediniz.
- Oyuncuğu sıcaktan, tozdan, kum ve sudan itina ile koruyunuz.

Çin'de üretilmiştir.

العمر : من سن 12 شهرا

دليل الاستعمال

- نوصي بقراءة هذه التعليمات والاحتفاظ بها لمراجعتها وقت الحاجة في المستقبل .
- تعمل هذه اللعبة بواسطة 3 بطاريات نوع "AA" فئة 1.5 فولت شاملة مع المنتج . البطاريات الشاملة مع المنتج لحظة الشراء هي فقط لتجربة المنتج في محل البيع ويجب استبدالها ببطاريات جديدة فور إتمام الشراء .

إرشادات

من أجل سلامة طفلك يجب مراعاة ما يلي من تنبيهات :

- قبل الاستعمال يجب نزع وإزالة أية أكياس بلاستيكية وأية مكونات أخرى لا تخص اللعبة (مثل الأربطة وأدوات التثبيت وغيرها) ووضعه بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .
- يجب التأكد باستمرار من حالة المنتج ومدى استهلاكه وكذلك عدم وجود أي تلف به . في حالة وجود تلف بالمنتج يجب عدم استعماله ووضعه بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .
- يجب مراعاة وجود شخص راشد بجوار الطفل وملاحظته أثناء استعماله لهذه اللعبة .

خصائص اللعبة

لعبة اللغات : خُفِزَ الطفل على تنمية لغته عن طريق سماع وحفظ وتكرار الأهازيج والكلمات الأولى والجمل القصيرة بلغة أخرى.
3 مستويات للتعليم : المستوى 1 الحيوانات والألوان وفيه يكتشف الطفل اسم الحيوان ولونه وصوته : المستوى 2 الألفاظ وفيه يتسلى الطفل بإيجاد الإجابة الصحيحة على الألفاظ : المستوى 3 الأهازيج وفيه يتعلم الطفل كيف يكتشف عادات الحيوانات .

طريقة تشغيل اللعبة

الإشغال واختيار اللغة

- يتم إشغال اللعبة بتحريك المؤشر (A) . شكل (1) الموجود على طاحونة المزرعة من الوضع O إلى الوضع I أو الوضع II حسب درجة ارتفاع الصوت المرغوبة . عندئذ يسمع الطفل نغمة قصيرة مع خية البداية دليلا على إشغال اللعبة : ومن هذه اللحظة يتم تشغيل كافة الوظائف الإلكترونية للمزرعة .
- عند إشغال اللعبة تكون مضبوطة على لغة أخرى . ومع ذلك يمكن تغيير اللغة بالضغط على الأزرار الموجودة على واجهة المزرعة (B) . شكل (1) . عندئذ يسمع الطفل نغمة قصيرة دليلا على إتمام الاختيار وتغيير اللغة .
- عند التوقف عن اللعب لفترة وجيزة تدخل اللعبة في خاصية دوام الاستعداد للتشغيل (ستاند باي) حين الضغط من جديد على إحدى أنشطة اللعبة .
- لتفادي استهلاك بطاريات اللعبة بلا فائدة فإننا ننصح بإطفاء اللعبة دائما عند التوقف عن اللعب بتحريك المؤشر (A) إلى الوضع O .

كيفية اللعب

لكي يستطيع الطفل الاستفادة مضمون اللعبة التعليمي بطريقة تدريجية . فإننا نوصي ببداية أنشطة اللعبة من المستوى 1 ثم اختبار المستوى 2 و3 بعد ذلك .

المستوى 1 : الحيوانات والألوان

بالضغط على الزر الخاص بالمستوى 1 (C) . شكل (1) الموجود على طاحونة المزرعة . يظهر ضوء دليلا على إتمام الاختيار . ويسمع الطفل أمزوجة قصيرة للبداية تقود الطفل إلى نشاط هذا المستوى .
بالضغط على الأزرار الخاصة بالحيوانات يتسلى الطفل بسماع اسم الحيوانات ولونها وصوتها . تظهر على الشاشة ال سي دي (F) . شكل (1) صورة الحيوان الذي تم اختياره مع اللون الخاص به .

المستوى 2 : الألفاظ

بالضغط على الزر الخاص بالمستوى 2 (D) . شكل (1) . ضوء دليلا على إتمام الاختيار . ويسمع الطفل أمزوجة قصيرة للبداية تقود الطفل إلى نشاط هذا المستوى .
تعمل اللعبة للطفل عدة أسئلة وتدعوه للإجابة عليها بشكل صحيح . عند إجابة الطفل الإجابة الصحيحة يظهر على الشاشة ال سي دي صورة طفل أو طفلة تؤكد الإجابة الصحيحة ويظهر أيضا الحيوان الذي سمع صوته .
إن ضغط الطفل على الحيوان الخطأ أو لم يضغط على أي حيوان يظهر على الشاشة ال سي دي صورة طفل أو طفلة تقول "أه" . وتكرر السؤال من جديد . وعندئذ تظهر على الشاشة صورة الحيوان الذي يجب البحث عنه لكي تساعد الطفل على التعرف على الحيوان الصحيح . في حالة الضغط على الزر الخطأ أكثر من مرة فإن اللعبة تعطي الإجابة الصحيحة وتنقل إلى السؤال التالي .

المستوى 3 : الأهازيج

بالضغط على الزر الخاص بالمستوى 3 (E) . شكل (1) . ضوء دليلا على إتمام الاختيار . ويسمع الطفل أمزوجة قصيرة للبداية تقود الطفل إلى نشاط هذا المستوى .
بالضغط على الأزرار الخاصة بالحيوانات يسمع الطفل أمزوجة خُفِزَ على عادات الحيوانات ويظهر على الشاشة ال سي دي الحيوان الذي تم اختياره وهو يتحرك .

أنشطة أخرى ناطقة

بتحريك النافذة (G) . شكل (1) جهة اليمين يسمع الطفل أغنية حروف الهجاء (ABC) . بتحريكها من جديد يسمع أغنية الأرقام (1,2,3) . ويشاهد على الشاشة ال سي دي الحروف والأرقام .
بالضغط على الساعة (H) . شكل (1) يسمع الطفل اسم الساعة . أما بالضغط عليها مرة أخرى يسمع نغمة مسلية .
تعمل هذه الأنشطة مع المستوى 3 ولا تعمل مع المستوى 2 .

شاشة ال سي دي قابلة للتفاعل بالألوان

شاشة ال سي دي بالألوان مكونة من 32x32 بيكسل

إزالة وتركيب البطاريات القابلة للتغيير

- يجب أن يقوم بتغيير البطاريات شخص راشد دائما .
- لتغيير البطاريات : افتح بمفك مسمار غطاء موضع البطاريات (I) . شكل (1) الموجود في ظهر اللعبة . ارفع الغطاء اخلع البطاريات الفارغة وضع مكانها البطاريات الجديدة مع مراعاة الالتزام بالإشارة الصحيح للأقطاب (كما هو مشار إليه على المنتج) . أعد الغطاء مكانه واقلل المسمار جيدا حتى آخره .

- لا تترك البطاريات أو أية أدوات بالقرب من متناول أيدي الأطفال .
- يجب إزالة البطاريات الفارغة دائماً وعدم تركها في داخل المنتج لتجنب تسرب سائل البطاريات ما قد يعرض المنتج للتلف .
- يجب إزالة البطاريات دائماً من المنتج في حالة عدم استعماله لمدة طويلة .
- يجب استعمال بطاريات الكالين مائلة أو معادلة للنوع الموحي به من أجل تشغيل هذا المنتج .
- لا تستعمل بطاريات فارغة مع أخرى جديدة .
- لا تلمس البطاريات الفارغة في النار ولا في العراء ولكن يجب التخلص منها عن طريق نظام جميع وفرز الخلفات .
- لا تخلط بين بطاريات الكالين قياسية (زنك - كبريت) أو بطاريات قابلة للشحن .
- يجب مراعاة عدم التماس توصيلات تغذية الكهربياء بعضها ببعض .
- لا تحاول إعادة شحن البطاريات الغير قابلة للشحن لأنها من الممكن أن تنفجر .
- لا ننصح باستعمال بطاريات قابلة للشحن لأنها قد تقلل من قدرة تشغيل اللعبة .
- في حالة استعمال بطاريات قابلة للشحن يجب إزالتها من اللعبة قبل الشحن . ثم شحنها بعد ذلك فقط في ظل ملاحظة شخص راشد .



هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2002/96/إي سي .

يشير رمز صندوق الخلفات المشطوب على الجهاز إلى أن المنتج بعد انقضاء عمره الافتراضي يجب فصله عن الخلفات المنزلية وتسليمه لإحدى مراكز جميع وفرز الخلفات الخاصة بالأجهزة الكهربائية والإلكترونية . أو تسليمه إلى محل البيع عند شراء جهاز آخر مثيل له : فعلى المستهلك مسؤولية تسليم الجهاز بعد انقضاء عمره لإحدى مراكز جميع وفرز الخلفات . وذلك أن جمع وفرز مخلفات الأجهزة بطريقة سليمة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتواءم مع البيئة يعمل على تجنب ما قد يحدث من أضرار سينية بالبيئة وبالصحة العامة . ويساعد أيضاً على إعادة استخدام خامات المنتج بشكل جيد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يجعله عرضة للعقوبات الإدارية التي تنص عليها مواد المرسوم التشريعي رقم 22 لسنة 1997 (المادة 50 وما يليها من المرسوم التشريعي رقم 22 / 97) . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع وفرز الخلفات يمكن التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من الخلفات أو المحل الذي تم شراء المنتج منه .

هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2002/95/إي سي



هذا المنتج مطابق لتوجيه الاتحاد الأوروبي 2006/66/إي سي .

إن رمز صندوق الخلفات المشطوب الموجود على البطاريات أو على عبوة المنتج يشير إلى أنها بعد انقضاء عمرها الافتراضي يجب فصلها عن الخلفات المنزلية ولا يجب التخلص منها مثل الخلفات البلدية . ولكن يجب تسليمها لإحدى مراكز جميع وفرز الخلفات . أو تسليمها محل البيع عند شراء بطاريات أخرى جديدة مائلة قابلة للشحن أو غير قابلة للشحن . إن كتابة أحد هذه الرموز الكيميائية Pb, Cd, Hg تحت رمز صندوق الخلفات المشطوب تشير إلى نوع المادة التي تحتوي عليها البطارية : Hg = الزئبق - Cd = الكاديوم - Pb = الرصاص

على المستهلك مسؤولية تسليم البطاريات بعد انقضاء عمرها لإحدى المراكز المتخصصة في جميع وفرز الخلفات للعمل على تسهيل عمليات المعالجة والتدوير . وذلك أن جمع وفرز البطاريات الفارغة بطريقة سليمة لإعادة تدويرها ومعالجتها والتخلص منها بما يتواءم مع البيئة يعمل على تجنب ما قد يحدث من أضرار سينية بالبيئة وبالصحة العامة . ويساهم أيضاً في إعادة استخدام المواد التي تتكون منها البطاريات بشكل جيد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يؤدي إلى حدوث أضرار بالبيئة وبالصحة العامة . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بتجميع وفرز الخلفات يمكن التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من الخلفات أو إلى المحل الذي تم شراء المنتج منه .

تنظيف وصيانة اللعبة

- تنظيف اللعبة باستعمال قطعة طرية من النسيج أو مايكرو فايبر جافة أو مبللة خفيفا بالماء لتجنب إحداث أضرار بالدائرة الكهربائية . لا تستعمل مذيبات ولا منظفات لتنظيف اللعبة .
- يجب مراعاة عدم خدش البلاستيك الشفاف الواقي للشاشة لسي دي .
- حفظ اللعبة بعناية بعيداً عن الحرارة والأثرية والرمال والمياه .

صنع في الصين .



- Vola di qua, vola di là è l'uccellino, che felicità!
- Il cavallo corre e va, va trottando in città, mangia fieno, carote e avena tutto il giorno lui si allena!
- Arancione è il gattino e sul tetto fa un pisolino, sta sognando di giocare, silenzio... non lo svegliare!
- Ha il muso piatto e come codino ha un ricciolino chi è?... il maialino!
- Si nasconde nel boschetto è il simpatico coniglietto la carota è il suo spuntino per riempire il suo pancino
- Scodinzola il cane quando ha tanta fame, mangia l'osso saporito, mmh... buon appetito!
- Il gallo lascia le impronte quando cammina e dà il buongiorno di prima mattina!
- Bianco e nero è il suo colore e il suo latte ha un buon sapore, è la mucca carolina così simpatica e carina!



- He flies here and there every day, our little bird, hurray, hurray!
- Our horse runs back and forth all through the town, he eats hay, carrots and oats and he never slows down
- Little orange kitty cat on the roof taking a nap he dreams of going out to play let's not wake him up today
- He's got a flat little nose and a tail like a ringlet. Who is it? It's our little piglet!
- Hiding out in the woods is his habit. It's our friendly little rabbit! He finds carrots very yummy to fill up his little tummy!
- Our dog wags his tail when he wants to eat, bones are what he nibbles on and he won't stop till they're all gone
- Our rooster leaves a footprint wherever he goes and when morning has come he surely knows.
- She's black and white and her milk tastes just right it's our big cow so sweet and nice, look at her now



- Il vole et fait des pirouettes dans l'air, le petit oiseau est vif comme l'éclair !
- Le cheval aime trotter jour et nuit et la ville est sans secret pour lui. Il mange de l'avoine, des carottes et du foin pour être en forme tous les matins!
- Le joli chaton orange dort sur le toit comme un ange. Il rêve qu'il est en train de jouer, chut ! Il ne faut pas le réveiller !
- Il a le nez aplati et la queue en tire-bouchon qui est-ce ? C'est moi, le petit cochon!
- Le petit lapin gris est tout doux et très gentil. La carote est son plat favori son ventre est toujours bien rempli
- Dans la maison ou dans la rue la queue du petit chien remue. Son os est un festin qu'il grignote jusqu'à plus faim
- Le coq laisse ses empreintes en marchant, et réveille tout le monde en chantant
- La jolie vache tachetée aime se promener dans les prés. Son lait est délicieux et son visage malicieux

(E)

- Vuela por aquí y vuela por allá ¡es el pajarito, qué felicidad!
- El caballo corre y va va trotando por la ciudad. Come heno, zanahorias y avena y todo el día se entrena.
- Naranja es el gatito y en el tejado se echa un sueñecito. Siempre sueña con jugar...¡Cuidado, no lo vayas a despertar!
- ¡Tiene la naricita aplastada y la cola rizada!¿Quién es? ¡El cerdito! ¿Lo ves?
- En el bosque está escondido nuestro conejo atrevido comiendo zanahorias siempre está para poder así su hambre saciar
- Cuando el perro quiere comer su cola empieza a mover mira que contento está con un hueso en la boca se va
- El gallo deja sus huellas caminando con alegría y por la mañana nos da los buenos días
- Blanco y negro es su color y su leche tiene buen sabor es la vaca lechera simpática y dicharachera

(D)

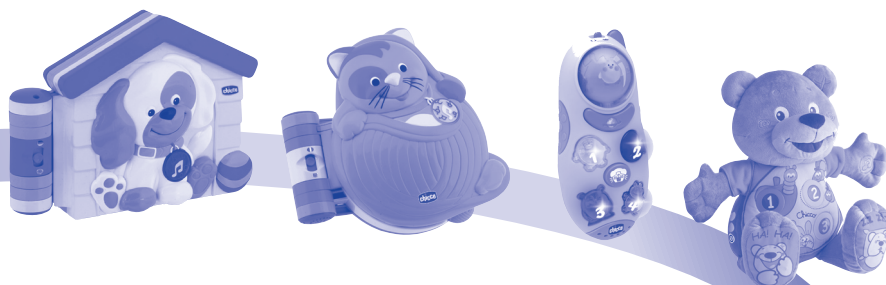
- Der Vogel fliegt den ganzen Tag, das ist was, was er wirklich mag!
- Das Pferd läuft fröhlich durch den Wald durch sein Fell wird ihm nicht kalt. Frisst Hafer, Heu und gerne Möhren, dabei läßt es sich nie stören!
- Die orangene Katze macht selten Krach, meistens hält sie ein Schläfchen auf dem Dach. Träumt vom spielen und sich strecken, schön leise, wir wollen sie nicht wecken!
- Ein Ringelschwänzchen, die Augen ganz klein das kann nur unser Schweinchen sein
- Im Wald versteckt es sich sehr gerne, das Häschen betrachtet uns lieber aus der Ferne. Knabbert Möhren von dem Sträuchlein und füllt damit sein hungriges Bäuchlein
- Sein Essen hat er von weiter Ferne gerochen, heute gibt es für den Hund einen Knochen an dem knabbert er den ganzen Tag, weil er ihn so gerne mag!
- Unser Hahn ist wirklich ganz schön schlau, wann der Morgen beginnt, weiß er genau
- Schwarz-weiss ist unsere Kuh und leckere Milch gibt sie uns noch dazufrisches Gras liebt sie wirklich sehr, die Kuh zu mögen ist nicht schwer

(P)

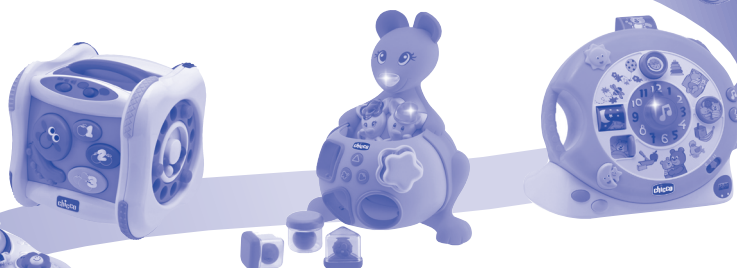
- Voá no céu durante todo o dia é o passarinho, que alegria!
- O cavalo a correr e a saltar, pela estrada vai a trotar. Come feno, cenouras e aveia treina todos os dias, na aldeia
- Cor-de-laranja é o gatinho no telhado dorme um soninho. Sonha que está a brincar. Silêncio... Para não o acordar.
- Tem um nariz achatado e um rabinho encaracoladinho! Quem é?... É o porquinho!
- No bosque está escondidinho, é o simpático coelhinho. A cenoura é a sua merendinha, para encher a barriguinha.
- O cão abana a cauda quando tem fome, um bom osso é o que ele come. É mesmo um osso saboroso! Disso é que gosta este cão guloso.
- O galo caminha, deixando a pegada e canta o bom-dia de madrugada
- Preto e branco é a sua cor, o seu leite... Humm que sabor. A nossa vaquinha formosa tão simpática e amorosa.

I prodotti della linea "Bilingual ABC" di Chicco • The products of the "Bilingual ABC" Line of Chicco
 • Les jouets de la gamme Bilingual ABC de Chicco • Ein Produkt aus der Produktreihe "Bilingual ABC" von Chicco • Los Juguetes Sonoros "Bilingual ABC" de Chicco • Os produtos da linha de Falantes "Bilingual ABC" da Chicco

6
m+



9
m+



12
m+



18
m+



- La disponibilità dei prodotti è soggetta alla distribuzione commerciale dei vari Paesi.
- The availability of the products is subject to the commercial distribution of the various countries.
- La disponibilité des produits varie selon les pays.
- Die Verfügbarkeit der Produkte ist von der Distribution der jeweiligen Ländern abhängig.
- La disponibilidad de los productos dependerá de la distribución comercial de los distintos países.
- A disponibilidade dos produtos depende da política comercial de cada país.
- De beschikbaarheid is afhankelijk van de commerciële distributie in de verschillende landen.



www.chicco.com 8729172.1

Artsana S.p.A. - Via Saldarini Catelli, 1 - Grandate - Como - Italy - Made in China