

POWERMAN®

MEIN ERSTER INTERAKTIVER LERN-ROBOTER

POWERMAN® IST DEIN GANZ NEUER INTERAKTIVER UND HUMORVOLLER LERN-ROBOTER! STEUERE IHN MIT DER FERNBEDIENUNG UND DEN TASTEN AUF SEINEM BEDIENFELD, UM STUNDEN VOLLER SPAß ZU HABEN!



BEDIENUNGSANLEITUNG

ROB50DE

LEXIBOOK®

ICH HEIßE POWERMAN®.

ICH KOMME AUS EINER GALAXIE, DIE SO WEIT WEG IST, DASS ICH MICH NICHT MAL MEHR AN IHREN NAMEN ERINNERE!

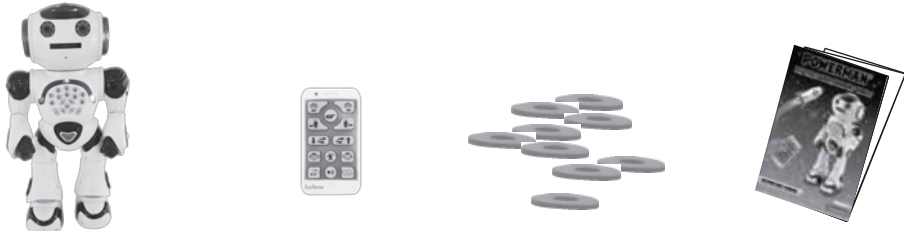
HE, GUCK MAL! ICH TANZE FÜR MEIN LEBEN GERN, ERZÄHLE LUSTIGE WITZE UND WERFE MIT SCHAUMSTOFFSCHEIBEN UM MICH.

MEIN RAUMSCHIFF WURDE BESCHÄDIGT, ALS ICH MICH DEINEM PLANETEN NÄHERTE. NUN FRAGST DU DICH WAHRSCHEINLICH, WAS ICH HIER WILL, STIMMT'S? ICH WEIß AUCH NICHT ... DEIN PLANET SAH AUS, WIE EIN ORT, AN DEM MAN VIEL SPAß HABEN KANN UND WO SO TOLLE LEUTE WIE DU LEBEN!

DAMIT ICH MEIN RAUMSCHIFF REPARIEREN UND NACH HAUSE ZURÜCKKEHREN KANN, MÜSSEN WIR EIN PAAR RÄTSEL ZUSAMMEN LÖSEN. BIST DU BEREIT?

AUSPACKEN IHRES GERÄTES

Achten Sie beim Auspacken darauf, dass die folgenden Elemente enthalten sind:



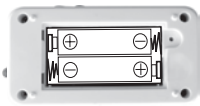
1 x POWERMAN® roboter 1 x Fernbedienung 9 x Schaumstoffscheiben 1 x Bedienungsanleitung

ACHTUNG: Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

BATTERIEHINWEISE



Der Roboter benötigt zum Betrieb 5 x 1.5V === AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen).

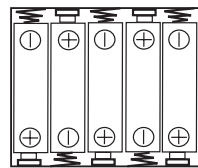


Die Fernbedienung benötigt zum Betrieb 2 x 1.5V === AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen).

ROBOTER:

Batterien einlegen oder auswechseln

1. Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite des Roboters.
2. Lege oder wechsele fünf AA/LR6 === Batterien ein bzw. aus und achte darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
3. Schließe das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.

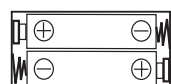


ROBOTER

FERNSTEUERUNG:

Batterien einlegen oder auswechseln

1. Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite der Fernbedienung.
2. Lege oder wechsele zwei AA/LR6 === Batterien ein bzw. aus und achte darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
3. Schließe das aufladbare Batterien und ziehe die Schraube fest.



FERNSTEUERUNG

Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Sound schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

ACHTUNG: Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.

PFLEGE UND GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen.

2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen. Bei Beanstandungen, die unter diese Garantie fallen oder sollten Sie den Kundendienst benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler und legen Sie einen gültigen Kaufbeleg vor. Unsere Garantie deckt alle Material- und Verarbeitungsmängel ab, mit Ausnahme jeglicher Verschleißerscheinungen, die aus der Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung resultieren oder durch jedwede fahrlässige Handlung an diesem Produkt verursacht wurden (wie demontieren, Hitze oder Feuchtigkeit aussetzen, usw.). Es wird empfohlen, die Verpackung für etwaige zukünftige Bezugnahmen aufzubewahren. In dem Bemühen unsere Leistungen kontinuierlich zu verbessern, könnte es sein, dass wir Veränderungen an den Farben oder der Produktausführung, wie auf der Verpackung abgebildet, vornehmen.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr – Kleinteile.

HINWEIS: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält.

Artikel: 707503

Referenznummer: ROB50DE_01

Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Deutschland & Österreich

Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:

Tel: +491805 010931 (0,14 Euro/Minute)

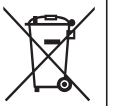
E-Mail: savcomfr@lexibook.com

Follow us
@LexibookCom



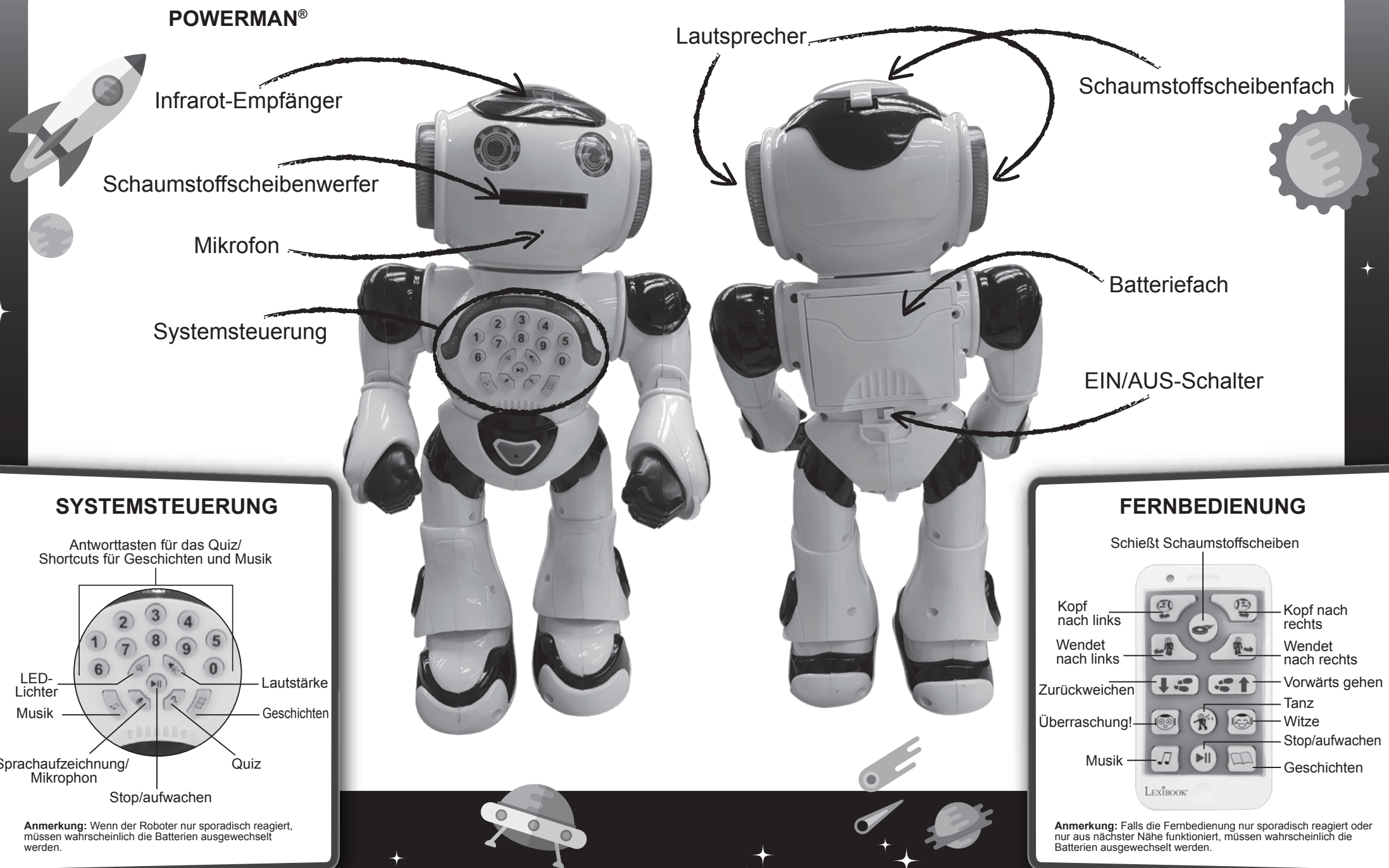
Hinweise zum Umweltschutz

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.

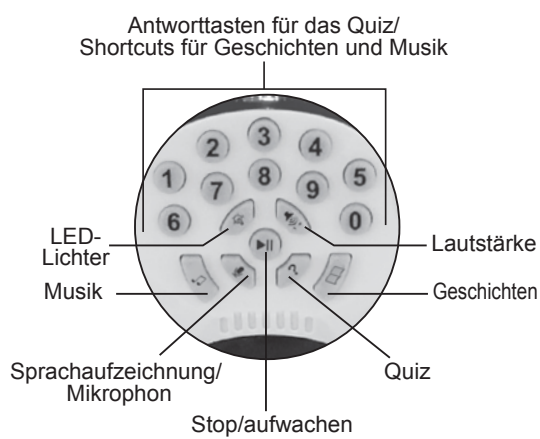


IM code: ROB50DE_01IM2260

ENTDECKEN POWERMAN®



SYSTEMSTEUERUNG



Anmerkung: Wenn der Roboter nur sporadisch reagiert, müssen wahrscheinlich die Batterien ausgewechselt werden.

FERNBEDIENUNG



Anmerkung: Falls die Fernbedienung nur sporadisch reagiert oder nur aus nächster Nähe funktioniert, müssen wahrscheinlich die Batterien ausgewechselt werden.

BENUTZUNG

ERWECKE POWERMAN® ZUM LEBEN

- Um POWERMAN® einzuschalten, schiebe den EIN/AUS-Schalter auf seinem Rücken auf „EIN“.
- Um POWERMAN® auszuschalten, schiebe den EIN/AUS-Schalter auf seinem Rücken auf „AUS“.

Schlafmodus

Drücke auf der Fernbedienung oder dem Bedienfeld, um POWERMANs® Aktivitäten zu stoppen. Drücke die Taste erneut, um ihn wieder aufzuwecken. Wenn du einige Zeit lang keine Taste drückst, gehen POWERMAN® und die Fernbedienung automatisch in den Schlafmodus, um Batteriestrom zu sparen.

Der Schlafmodus ist nur für kurze Zeit geeignet. Wenn du einige Stunden oder länger nicht mit deinem Roboter spielen willst, benutze bitte den EIN/AUS-Schalter.

SO STEUERST DU POWERMAN®

POWERMAN® kann seinen Kopf drehen, sich nach links und rechts sowie vorwärts und rückwärts bewegen.

- Drücke oder , um POWERMANs® Kopf zu drehen.
- Drücke oder , um POWERMAN® nach links oder rechts zu bewegen.
- Drücke oder , um POWERMAN® ein paar Schritte gehen zu lassen.
- Drücke die Taste zweimal, um POWERMAN® eine längere Strecke gehen zu lassen.
- Drücke , um die Lautstärke einzustellen: Niedrig ↔ Normal ↔ Hoch
- Drücke , um POWERMANs® LED-Lichter auszuschalten. Drücke die Taste noch einmal, um sie wieder einzuschalten.

POWERMAN® kann manchmal etwas launisch sein. Dann bewegt sich sein Kopf nicht richtig oder kann sogar blockieren. Wenn der Kopf blockiert oder sich nicht weit genug dreht, drehen Sie ihn vorsichtig mit der Hand zurück in die mittlere Position (ca. 45°).

Hinweis: Es kann Widerstand zu spüren oder mechanische Geräusche zu hören sein.

Drücke dann erneut auf die Taste oder , je nachdem, in welcher Position sich der Kopf befindet. Dann kann POWERMAN® ihren Kopf wieder ungehindert bewegen. Sollte dieses Problem erneut auftreten, ist der Vorgang so oft wie nötig zu wiederholen.

SCHIESSE SCHAUMSTOFFSCHEIBEN!

POWERMANs® Lieblingsbeschäftigung ist, mit Schaumstoffscheiben um sich zu schießen!

Drücke , um zwei Schaumstoffscheiben zu werfen. Du musst die Schaumstoffscheiben in POWERMANs® Kopf laden, ziele dann mithilfe von und .

Achtung! Nicht auf Augen oder Gesichter zielen. Nur die beiliegenden Scheiben abschießen. Keine improvisierten Gegenstände benutzen.

SO KANNST DU MIT POWERMAN® SPIELEN

POWERMAN® hat ein paar coole Tricks auf Lager. Er kann tanzen, Musik abspielen, Witze erzählen und sogar lustige Geräusche machen!

- Drücke auf der Fernbedienung, um POWERMAN® tanzen zu sehen. Drücke die Taste noch einmal, um einen anderen Tanz zu sehen.

Achtung! POWERMAN® bewegt sich beim Tanzen umher. Darum lasse ihn nicht auf einem Tisch tanzen, denn er könnte herunterfallen.

- Drücke auf der Fernbedienung oder dem Bedienfeld, um ein bisschen Musik zu hören. Drücke die Taste erneut, um eine andere Musik zu hören.

- Drücke auf der Fernbedienung, dann erzählt POWERMAN® dir einen Witz. Drücke die Taste noch einmal, um einen anderen Witz zu hören.

- Drücke auf der Fernbedienung, um ein lustiges Geräusch/einen Kommentar von POWERMAN® zu hören. Drücke die Taste noch einmal, um ein anderes Geräusch/einen anderen Kommentar zu hören.

- Drücke auf der Fernbedienung, gehe ganz nah an POWERMANs® Gesicht heran und sage etwas. Er wird automatisch bis zu 12 Sekunden lang wiederholen, was du gesagt hast!

LERNE MIT POWERMAN®

- LERNE MIT POWERMAN®**
Teste deine Mathekenntnisse und dein Allgemeinwissen mit POWERMANs® Quizfragen.

Drücke auf dem Bedienfeld, höre gut zu und wähle eine Nummer (0 bis 9) auf dem Bedienfeld, um zu antworten. POWERMAN® sagt dir, ob deine Antwort richtig war, und stellt dir dann eine andere Frage.

- LASSE DIR GESCHICHTEN ERZÄHLEN**
Drücke auf der Fernbedienung oder dem Bedienfeld, dann wird dir POWERMAN® eine Geschichte erzählen. Drücke die Taste noch einmal, um eine andere Geschichte zu hören.

WIRF EINEN BLICK AUF DIE POWERMAN® VIDEOS AUF YOUTUBE™ UND WWW.LEXIBOOK.COM, UM MEHR ZU ERFAHREN!