

POWERMAN® MASTER

DER INTELLIGENTE ROBOTER

DER GEDANKEN LIEST



ROB25DE_03

LEXIBOOK®

BEDIENUNGSANLEITUNG



MEIN NAME IST POWERMAN® MASTER... ICH KOMME VON EINER SEHR WEITEN GALAXIE UND WURDE HER GESCHICKT, UM IHREN PLANETEN ZU ERKUNDEN: DIE ERDE!

ICH HABE ALLE KONTINENTE GEPRÜFT UND ICH KANN NUR SAGEN, DASS DIE BIODIVERSITÄT HIER SO FASZINIEREND IST!

ICH HABE SO VIELE TIERE ENTDECKT: KÄNGURUS IN AUSTRALIEN, PANDAS IN CHINA, LÖWEN IN DER SAVANNE UND AUCH AMEISEN IN IHREM KÜHLSCHRANK! ICH ENTDECKE GERNE NEUE TIERE. FINDEN SIE EINS, DAS ICH NOCH NICHT KENNE?

SCHAUEN SIE! ICH KANN AUCH MUSIK SPIELEN UND TANZEN. SIE KÖNNEN MIR IHRE EIGENEN CHOREOGRAPHIEN UND SÄTZE BEBRINGEN, DIE ICH WIEDERHOLEN WERDE!

SIND SIE BEREIT?

AUSPACKEN IHRES GERÄTES

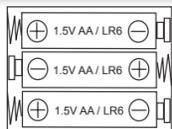
Achten Sie beim Auspacken darauf, dass die folgenden Elemente enthalten sind:



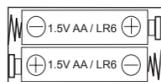
1 x POWERMAN® MASTER. **1 x Fernbedienung** **1 x Leitfaden für Naturforscher** **1 x Bedienungsanleitung** **9 x Schaumstoffscheiben**

WARNUNG: 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 3 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

- Lösen sie mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite des Roboters.
- Öffnen Sie das Batteriefach und ziehen Sie es heraus, um das Fach zu entfernen.
- Legen Sie 3 x 1.5V AA / LR6 --- Batterien ein oder ersetzen Sie sie. Beachten Sie dabei die Polarität, die unten im Batteriefach angegeben ist und wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt ist.
- Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest.

FERNSTEUERUNG:

Batterien einlegen oder auswechseln

- Lösen Sie mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite der Fernbedienung.
- Öffnen Sie das Batteriefach und ziehen Sie den Deckel ab, um das Fach zu öffnen.
- Legen Sie 2 x 1.5V AA / LR6 --- Batterien ein oder ersetzen Sie sie. Beachten Sie dabei die Polarität, die unten im Batteriefach angegeben ist und wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt wird.
- Schließen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest.

Hinweis: Schalten Sie die Stromversorgung aus, bevor Sie die Batterien austauschen. Verwenden Sie nur Alkalibatterien, andere Batterietypen können die Leistung beeinträchtigen.

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.

WARNUNG: 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.

3 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.

Referenznummer: ROB25DE_03

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: savcomfr@lexibook.com

Folgen Sie uns auf / Follow us @LexibookCom



lexibook_deutschland



www.lexibook.com ©Lexibook®



Umweltschutz:

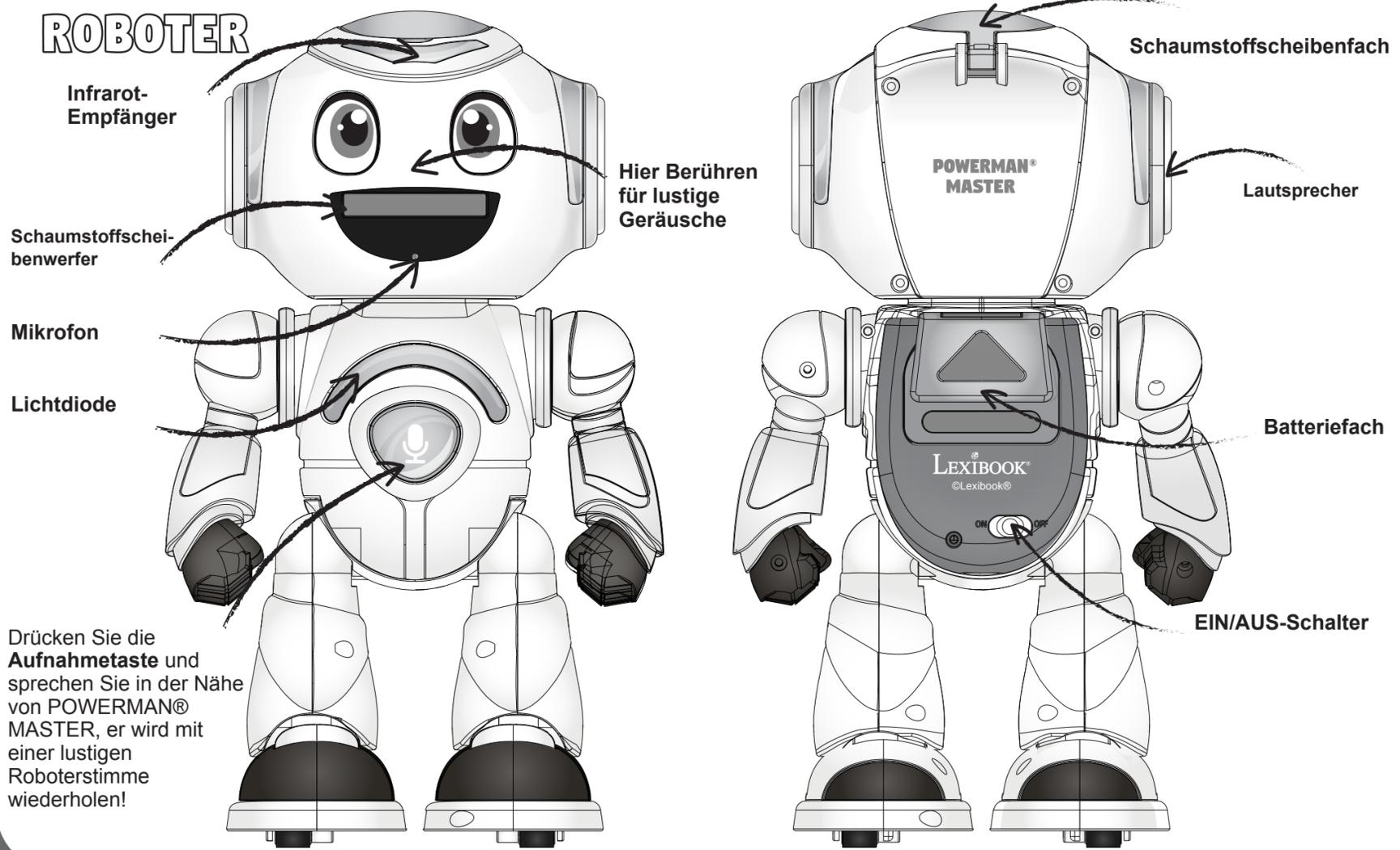
Ausrangierte Elektrogeräte können recycelt werden und sollten nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden! Der Endverbraucher ist gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Verbrauchte Batterien müssen vor der Entsorgung des Produkts entfernt werden. Die Rückgabe der verbrauchten Batterien ist im Handel und in Sammelstellen kostenlos möglich. Die Batterien/Akkus können vom Endverbraucher leicht und zerstörungsfrei entfernt werden. Der Endbenutzer kann den Abschnitt über die Installation der Batterien lesen, um die Batterien zu entfernen. Bitte unterstützen Sie aktiv die Erhaltung natürlicher Ressourcen und helfen Sie die Umwelt zu schützen, indem Sie dieses Gerät bei einer Sammelstelle abgeben (sofern vorhanden).



IM Code: ROB25DE_03_IM2224

POWERMAN® MASTER ENTDECKEN

ROBOTER



Infrarot-Empfänger

Schaumstoffscheibenfach

Hier Berühren für lustige Geräusche

Lautsprecher

Schaumstoffscheibenwerfer

Mikrofon

Lichtdiode

Batteriefach

EIN/AUS-Schalter

Drücken Sie die **Aufnahmetaste** und sprechen Sie in der Nähe von POWERMAN® MASTER, er wird mit einer lustigen Roboterstimme wiederholen!

POWERMAN® MASTER
©Lexibook®

LEXIBOOK
©Lexibook®



FERNSTEUERUNG:



Richtungstasten
Drücken Sie diese Taste, damit der POWERMAN® MASTER ein paar Schritte macht und sich nach rechts und links dreht.

Tip: Drücken Sie 2 Sekunden lang vorwärts / rückwärts, um zu gleiten. Drücken Sie links / rechts für 2 Sekunden, um sich zu drehen.



Halt
Drücken Sie diese Taste, um die aktuelle Aktion des POWERMAN® MASTER zu stoppen.



Lautstärke
Drücke um die Lautstärke einzustellen



Programmierung
• Drücken Sie **P+**, um ein Programm zu erstellen
• Zeichnen Sie bis zu 40 Aktionen auf, indem Sie die folgenden Tasten drücken:



- Sie können Musik hinzufügen, indem Sie drücken. Drücken Sie mehrmals, um eine andere Melodie auszuwählen.
- Wenn Sie fertig sind, speichern Sie Ihr Programm, indem Sie erneut **P+** drücken.
- Sie können Ihr Programm jederzeit abspielen, indem Sie **P** drücken.



Musik
Einmal drücken, um Musik abzuspielen. Erneut drücken, um eine andere Musik abzuspielen.



Tanz
Drücken Sie einmal, um einen Tanz zu spielen. Drücken Sie erneut, um einen anderen Tanz zu spielen.

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



Karaoke
Drücken und sprechen Sie in der Nähe des POWERMAN® MASTER, wählen Sie eine Melodie mit der Taste, er wird mit Musik wiederholt!



POWERMAN® MASTER-Herausforderung!
Drücken Sie diese Taste, um « Die POWERMAN® MASTER-Herausforderung » zu spielen, wo POWERMAN® MASTER versucht Ihre Gedanken zu lesen. Denken Sie an ein Tier und er wird versuchen, es zu erraten! Befolgen Sie die Anweisungen in der beigelegten Broschüre für Tierforscher.



Tierquiz
Wie gut kennen Sie die Tiergeräusche? Drücken Sie diese Taste, für das « Tierquiz! ». POWERMAN® MASTER gibt ein Geräusch von sich und Sie müssen erraten, um welches Tier es sich handelt. Drücken Sie , wenn Sie den richtigen Vorschlag hören. Es ist nicht so einfach, wie es sich anhört!



Ja / Nein / Ich weiß nicht
Drücken Sie diese Tasten, um auf auf « POWERMAN® MASTERS Herausforderung » und das « Tierquiz » zu antworten.



- Drücken Sie außerdem dieser Funktion:
- oder , um ein Tiergeräusch auszulösen.
 - , um ein Überraschungsgeräusch auszulösen.



Geschichten
Für Geschichten Drücken Sie diese Taste und 1 oder 2 auf der Fernbedienung, um zu wählen zwischen:

- 1 Aesops Fabeln** = Wählen Sie eine der 3 Aesops Fabeln aus, die POWERMAN MASTER erzählen soll, indem Sie eine Zahl auf der Brust drücken (1-3).
- 2 Geschichtsgenerator** = Erstellen Sie eigene lustige und verrückte Geschichte, indem Sie 3 Tasten auf der Fernbedienung drücken (außer der Stopptaste). 1000 Kombinationen sind möglich!



SCHAUMSTOFFSCHEIBEN SCHIESSEN!
Drücken Sie diese Taste, um Schaumstoff-scheiben zu werfen.

Warnung! Zielen Sie nicht auf die Augen oder das Gesicht. Starten Sie nur die mitgelieferten Scheiben und verwenden Sie keine improvisierten Gegenstände. Legen Sie nicht mehr als 9 Schaumstoffscheiben in das Schaumstoffscheibenfach ein.

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

SCHAUEN SIE SICH DIE POWERMAN® VIDEOS AUF YOUTUBE™ AN