

vtech[®]

HANDLEIDING

Manege Laptop



Beste ouders,

Wij van VTech® weten dat een kind tot grootse dingen in staat is.

Daarom zijn al onze elektronische, educatieve producten speciaal ontworpen om het denkvermogen van kinderen te ontwikkelen en hen zo veel mogelijk te leren. Of het nu om vormen, kleuren, letters of cijfers gaat, alle VTech® producten maken gebruik van een geavanceerde technologie en een schat aan ervaring om kinderen aan te moedigen zo veel mogelijk uit zichzelf te halen. Als het gaat om leerzame, interactieve producten die vermaken en ontwikkelen, zien wij van VTech® het beste in uw kind.

Kijk voor meer VTech® producten op www.vtechnl.com

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Manege Laptop** van **VTech®**. Wij van **VTech®** doen ons uiterste best goede producten te maken die leuk en leerzaam zijn voor uw kind. Mocht u nog vragen of opmerkingen hebben, neemt u dan a.u.b. contact op met onze klantenservice, telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtech.com

De **Manege Laptop** van **VTech®** laat je op een vrolijke en speelse manier kennismaken met taal, rekenen, wetenschap, logica en meer!

Speel spannende spellen met de paarden, spring over hordes, los rekensommen op en zoek een schat!

Leer cijfers en woorden in het Engels én leer hoe je iemand begroet in het Engels. De twee losse games bevatten een spannend Engels verhaal en twee Engelse liedjes. Ook leer je Nederlandse woorden, letters en letterklanken.

Het toetsenbord, de muis en het cursorpad leren je de eerste computervaardigheden. De spellen bevatten vaak drie moeilijkheidsniveaus voor nog meer uitdaging! De grappige animaties, vriendelijke stem en afwisselende spelletjes zorgen voor oneindig veel speelplezier!



INHOUD VAN DE DOOS

- Eén VTech® Manege Laptop
- Eén handleiding
- Eén muis
- Twee losse games: Verhaal en Liedjes

WAARSCHUWING:

Alle verpakkingsmaterialen, zoals plakband, plastic, verpakkingsslotjes enz., maken geen deel uit van het product en dienen voor de veiligheid van uw kind te worden verwijderd.

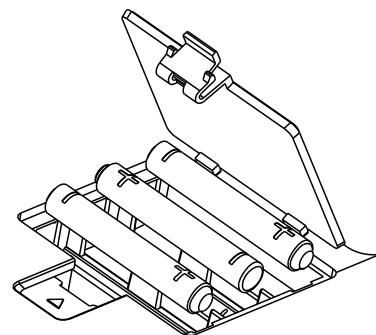
STARTEN

De **Manege Laptop** werkt op 3 'AA' (AM-3/LR03) batterijen (ingesloten) of op een **VTech® AC/DC 9V 300mA** of **AC/DC 7.5V 400mA** adapter (los verkrijgbaar). Daarnaast bevat de laptop ook een CR2032 backup batterij. De ingesloten 'AA' batterijen en de CR2032 backup batterij zijn demonstratiebatterijen en niet bedoeld voor langdurig gebruik.

Verwijder de 'AA' batterijen uit het batterijenvak wanneer er een adapter wordt gebruikt.

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet de laptop UIT.
2. Open het batterijklepje aan de onderkant van de laptop. Plaats 3 nieuwe 'AA' (AM-3/LR03) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
3. Plaats het klepje terug.
4. Nu is de laptop klaar voor gebruik.



Let op:

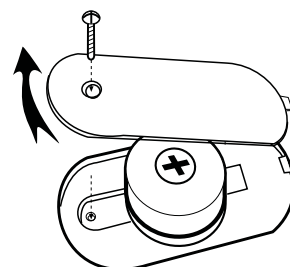
Zorg ervoor dat de backup batterij in de laptop geplaatst is wanneer de 'AA' batterijen vervangen worden om verlies van de opgeslagen voortgang en ingevoerde gegevens te voorkomen.

BACKUP BATTERIJ

De **Manege Laptop** bevat een backup batterij. Om schade van lekkende batterijen aan het apparaat te voorkomen, raden wij u aan om de backup batterij eens per jaar te vervangen.

HOE VERVANG JE DE BACKUP BATTERIJ?

1. Zet de laptop UIT.
2. Gebruik een kleine kruiskopschroevendraaier om het batterijklepje open te maken.
3. Plaats 1 CR2032 batterij volgens de afbeelding in het batterijvakje.
4. Plaats het klepje terug en draai de schroef vast.
5. Nu is de laptop klaar voor gebruik.



ATTENTIE

- Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
- Probeer nooit gewone (niet oplaadbare) batterijen te herladen.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het speelgoed en laad ze daarna buiten het speelgoed op.
- Het opladen of verwijderen van batterijen dient altijd onder toezicht van een volwassene te gebeuren.
- Gebruik slechts één type batterijen tegelijk!
- Gebruik nooit nieuwe en oude batterijen samen!
- Gebruik alleen het type en de soort batterijen die in deze handleiding staan vermeld.
- Plaats de batterijen volgens de polen (+,-) om lekkage te voorkomen.
- Verwijder lege of zwakke batterijen uit het speelgoed.
- De contactklemmen van de voeding mogen niet kortgesloten worden.
- Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
- Gooi uw batterijen niet weg met het huisvuil, maar verzamel ze in de daarvoor bestemde klein chemisch huisvuil containers.
- Sluit nooit meer soorten voedingsapparaten aan dan wordt aanbevolen.

Milieu

Verwijdering van batterijen en product



Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat het product en de batterijen niet met het normale huisafval mogen worden weggegooid omdat deze stoffen bevatten die schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de gezondheid. Lever het product en/of de batterijen aan het eind van hun levenscyclus in bij een officieel aangewezen inzamelpunt.

Win advies in bij de plaatselijke autoriteiten voor informatie over speciale plaatsen voor Klein Chemisch Afval (K.C.A.), waar u gebruikte batterijen en/of producten kunt inleveren.

De chemische symbolen Hg, Cd of Pb geven aan dat het kwik- (Hg), cadmium- (Cd) of loodgehalte (Pb) in de batterij hoger is dan de referentieniveaus in de Richtlijn 2006/66/EC.



De zwarte balk geeft aan dat het product na 13 augustus 2005 op de markt werd gebracht.

Help het milieu door uw product en/of batterijen op een verantwoordelijke manier weg te gooien.

Kijk voor meer informatie op:

www.stibat.nl

AC-ADAPTER

De **Manege Laptop** werkt op een **VTech®** AC/DC 9V 300mA of AC/DC 7.5V 400mA adapter (los verkrijgbaar).

Verwijder de batterijen uit het batterijenvak wanneer er een adapter wordt gebruikt.

HET AANSLUITEN VAN DE ADAPTER

1. Zet de **Manege Laptop** UIT.
2. Zoek de adapteringang aan de achterkant van de laptop.
3. Steek de adapterpin in de adapteringang van de laptop.
4. Steek de adapterstekker in een stopcontact.
5. Zet de **Manege Laptop** AAN.

Attentie: Indien het speelgoed langere tijd niet zal worden gebruikt, is het aan te bevelen de adapter los te koppelen.

STANDAARD RICHTLIJN VOOR SPEELGOED MET EEN ADAPTER

- Het speelgoed is niet bedoeld voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- Gebruik alleen de aanbevolen adapter voor het speelgoed.
- De adapter is geen speelgoed.
- Maak aangesloten speelgoed nooit schoon met vocht.
- Laat speelgoed, wanneer het niet gebruikt wordt, nooit voor een langere periode aangesloten staan.

BERICHT VOOR DE OUDERS

Controleer de adapter regelmatig op beschadigingen aan de kabel, stekkers, behuizing en andere delen. In geval van een dergelijke beschadiging mag de adapter niet meer gebruikt worden totdat de beschadiging op de juiste manier hersteld is.

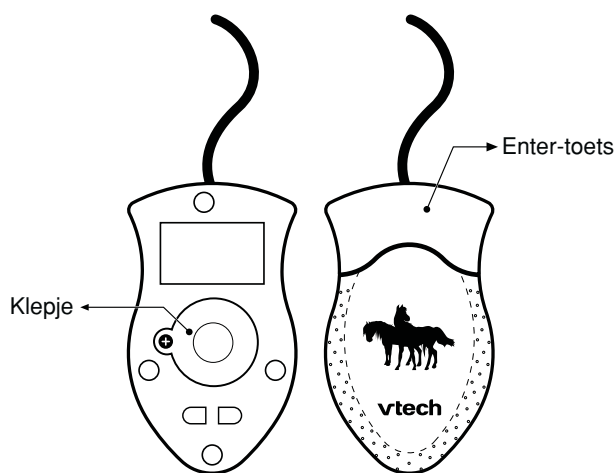
HET GEBRUIKEN VAN DE MUIS

AANSLUITEN VAN DE MUIS

1. Zorg ervoor dat het speelgoed **UIT** staat.
2. Sluit het uiteinde van het muissnoer aan op de laptop. De aansluiting bevindt zich aan de achterkant van de laptop.

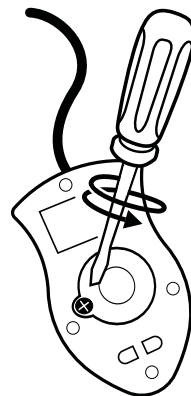
GEBRUIK VAN DE MUIS

1. Beweeg de muis om de cursor te bewegen.
2. Druk op de Enter-toets op de muis om je keuze te bevestigen.



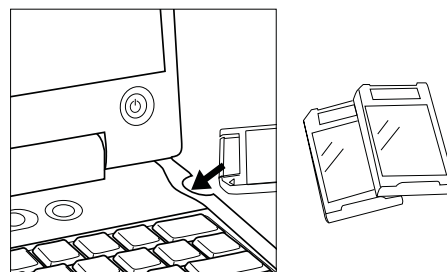
ONDERHOUD EN REINIGING VAN DE MUIS

1. Gebruik een schroevendraaier om het klepje aan de onderkant van de muis te openen.
2. Haal het balletje uit de muis. Maak de binnenkant van de muis en het balletje schoon met een zachte droge doek.
3. Plaats daarna het balletje terug in de muis en maak het klepje goed vast met een schroevendraaier.



GAME

Zet de laptop aan en plaats een losse game in de gamesleuf aan de rechterkant van de laptop om het spel van de game te spelen.




FUNCTIES

CATEGORIEËN

De **Manege Laptop** bevat 9 categorieën:

- Paardenspellen
- Engels
- Nederlands
- Rekenen
- Wetenschap
- Weetjes
- Spellen
- Creativiteit
- Extra's

EEN/TWEE-SPELERSTAND

Druk op  op het toetsenbord om te kiezen voor de twee-spelerstand. De twee-spelerstand is beschikbaar bij de volgende activiteiten:

03 Nederlandse Woordbruggen

07 Springruiter

08 Boogschieten

09 Vangspel

39 Muizendiner

45 Woordenwagon

58 Woordenschat quiz

64 Cadeautjes vangen

65 Basketballen

66 Vang de wormen

67 Verrassingsdoolhof

VOORTGANG LEERPROCES

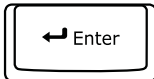
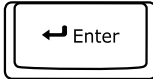

Tijdens de meeste activiteiten worden de vragen die fout beantwoord zijn in een vragenronde, gedeeltelijk herhaald in een volgende vragenronde. Op deze manier kunnen kinderen van hun fouten leren en hun geheugen trainen.

DE LAPTOP AAN- EN UITZETTEN

Druk op  om de laptop **AAN** te zetten. Druk nogmaals op  om de laptop **UIT** te zetten.


ACTIVITEITEN KIEZEN

Wanneer de laptop is aangezet, zie je een kort introductiefilmpje en daarna kom je in het Activiteitenmenu. In het Activiteitenmenu worden de activiteiten automatisch op het scherm afgebeeld en benoemd. Je kunt een activiteit op de volgende manieren kiezen:

- 1) Druk op  om een activiteit te kiezen.
- 2) Gebruik de pijltjestoetsen om door de activiteiten te bladeren en druk op  om je keuze te bevestigen.
- 3) Gebruik de muis om een activiteit te kiezen.
- 4) Typ het nummer van de activiteit in en druk op .

Druk op een Categorietoets om direct naar de gewenste categorie te gaan. Een activiteit kan dan via de bovengenoemde manieren worden gekozen.

NIVEAU KIEZEN

Druk op  om van niveau 1 naar niveau 2, of van niveau 2 naar niveau 3 te gaan. Druk nogmaals op deze toets om terug naar niveau 1 te gaan. Niveau 1 is de standaardinstelling wanneer je met een nieuwe activiteit begint.

ANTWOORDEN

Tijdens de meeste activiteiten zal het juiste antwoord worden gegeven na het herhaaldelijk foutief beantwoorden van een vraag. Tevens kun je op de Antwoordtoets drukken om het juiste antwoord te zien.

KORTE PAUZE

Na het achtereenvolgens spelen van vijf vragenrondes van een activiteit, zal er een vrolijke muzikale animatie te zien zijn.


CONTRASTSCHAKELAAR

Verschuif de contrastschakelaar om het schermcontrast aan te passen.

VOLUMESCHAKELAAR

Verschuif de volumeschakelaar om het volume aan te passen.

PRET



Druk op  voor grappige animaties!

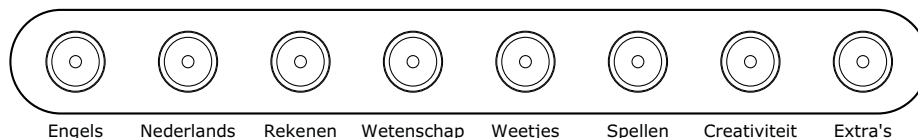
TOETSENBOORD


Naast een volwaardig QWERTY-/AZERTY-toetsenbord, zijn extra muziektoltsen en functietoetsen toegevoegd die hieronder beschreven staan:

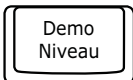







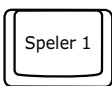
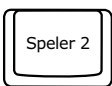
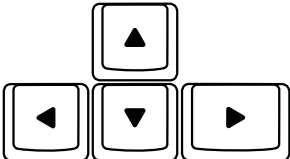
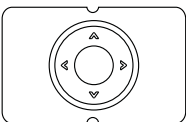


FUNCTIETOETSEN

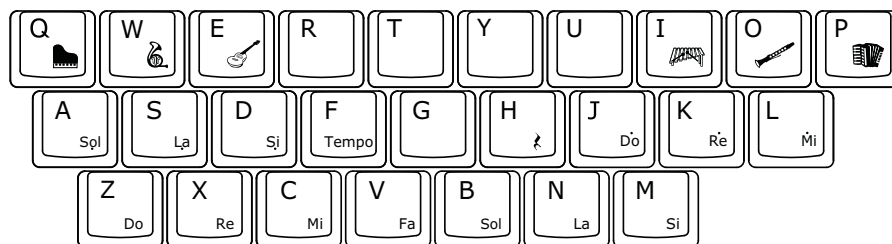
-  Druk op deze toets om paardenspellen te spelen!
Paarden-
spellen
-  Druk op deze toets om je voortgang te bekijken.
Voortgang
- Druk op één van de onderstaande categorietoetsen om naar de eerste activiteit van de gekozen categorie te gaan.



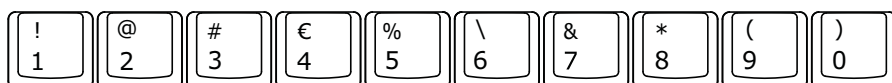
-  Druk op deze toets om terug te keren naar een voorgaand scherm of te stoppen met de huidige activiteit.

5.  Druk op deze toets om een niveau te kiezen.
6.  Druk op deze toets om een vraag of instructie te herhalen.
7.  Druk op deze toets voor een aanwijzing tijdens de meeste activiteiten.
8.  Druk op deze toets om het antwoord op de vraag te zien. Wanneer je op deze toets drukt, ontvang je geen punten.
9.  Druk op deze toets om het symbool of de letter rechts van de cursor te verwijderen.
10.  Druk op deze toets om een grappige animatie te zien.
11.  Druk op deze toets om de achtergrondmuziek aan of uit te zetten.
12.  Druk op deze toets om te kiezen tussen de één-spelerstand of twee-spelerstand.
13.  /  Druk op deze toetsen om te antwoorden tijdens de spellen in de twee-spelerstand.
14.  Gebruik deze toetsen om door het menu of de keuzemogelijkheden tijdens een activiteit te bladeren.
15.  Gebruik het cursorpad om de cursor over het scherm te bewegen. Druk op 'Enter' aan beide zijden van het cursorpad om te bevestigen.

16. Gebruik deze toetsen om letters in te voeren tijdens letter gerelateerde activiteiten.

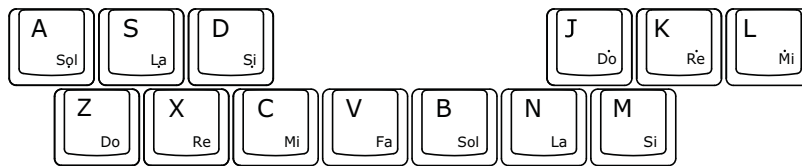


17. Gebruik deze toetsen om cijfers in te voeren tijdens cijfer gerelateerde activiteiten.




MUZEIKTOETSEN


18. Gebruik deze toetsen om muziektönen te spelen tijdens muziek gerelateerde activiteiten.



19. Gebruik deze toetsen om van muziekinstrument te wisselen tijdens muziek gerelateerde activiteiten.



20.  Druk op deze toets om het tempo van de melodie in muziek gerelateerde activiteiten aan te passen.

21.  Druk op deze toets om een pauze in te voeren tijdens de Muziek maken activiteit.

AUTOMATISCHE UITSCHAKELING

Om batterijen te besparen, zal de **Manege Laptop** na enige tijd automatisch uitschakelen. De laptop kan weer geactiveerd worden door op  te drukken.

ACTIVITEITEN

De **Manege Laptop** bevat 80 activiteiten.

Index	Activiteit	Categorie
01	Engelse woordbruggen	Paardenspellen
02	Alfabet chaos	
03	Nederlandse woordbruggen	
04	Cijfervolgorde	
05	Optellen	
06	Aftrekken	
07	Springruiter	
08	Boogschieten	
09	Vangspel	
10	Laat ze groeien!	

11	Cijfer DJ	Engels
12	Engelse cijfers	
13	Fotopret	
14	Woordentrein	
15	Beginletters	
16	Muizenhapjes	
17	Woordkaarten	
18	Woordenfabriek	
19	Spreek Engels!	
20	Talk Show	
21	Letterklank DJ	Nederlands
22	Alfabetvissen	
23	Hoofdletter & kleine letter	
24	Letterbubbels	
25	Zoek de beginletters	
26	Muizenlunch	
27	Typpret!	
28	Rijm tijd	
29	Slimme keus	
30	Toverhoed	
31	Zoek het woord	
32	Wat zeg je?	
33	Maak het verhaal af	
34	Cijfersterren	Rekenen
35	Vuurvliegjes vangen	
36	Getallen magie	
37	Cijferpatronen	
38	Evenwicht	
39	Muizendiner	
40	Delen	

41	Klinkerspel	Wetenschap
42	Muizenmaaltje	
43	Woorden achtbaan	
44	Wetenschapswoordbruggen	
45	Woordenwagon	
46	Slimme lezer	
47	Verkleedpartij	
48	Wie eet wat?	
49	Schaduwspel	
50	Weermaker	
51	Kloklezen	
52	Modeshow	Weetjes
53	Luister goed	
54	Kamer poetsen	
55	Enkelvoud & meervoud	
56	Woordmuis	
57	Woordbruggen bouwen	
58	Woordenschat quiz	
59	Wat is juist?	
60	Verrassing!	
61	Passende woorden	
62	Wie of wat beweegt?	
63	Chefkok	
64	Cadeautjes vangen	Spellen
65	Basketballen	
66	Vang de wormen	
67	Verrassingsdoolhof	
68	Verjaardagsfeest	Creativiteit
69	Dirigent	
70	Muziek mixen	
71	Muziek maken	
72	Dansplezier	
73	Schuifpuzzel	
74	Verhalen maken	

75	Visitekaartje	Extra's
76	Telefoonboek	
77	Rekenmachine	
78	Bericht	
79	Verhaal	
80	Liedjes	

CATEGORIE: PAARDENSPELLEN

01. ENGELSE WOORDBRUGGEN

Help het paard om de rivier over te steken door Engelse woordbruggen te bouwen. Typ de letters van het woord in de juiste volgorde of kies de juiste boomstammen door op de Enter-toets te drukken, of gebruik het cursorpad of de muis en druk op de Enter-toets om te antwoorden.

02. ALFABET CHAOS

Er verschijnen verschillende luchtballonnen met letters op het scherm. Knap de luchtballonnen zo snel als je kunt met behulp van de muis of het cursorpad.

03. NEDERLANDSE WOORDBRUGGEN

Help het paard om de rivier over te steken door woordbruggen te bouwen. Typ de letters van het woord in de juiste volgorde of kies de juiste boomstammen door op de Enter-toets te drukken, of gebruik het cursorpad of de muis en druk op de Enter-toets om te antwoorden.

04. CIJFERVOLGORDE

Op het scherm verschijnen vier paarden, elk paard heeft een cijfer. Kies het cijfer dat niet in de cijfervolgorde past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of de cijfertoetsen om te antwoorden.

05. OPTELLEN

O o, Lucky het paard heeft trek! Voer hem door de juiste cijfers te kiezen die bij elkaar opgeteld het gewenste getal op het scherm vormen. Gebruik de muis, de pijltjestoetsen of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te antwoorden.

06. AFTREKKEN

Help het paard de rekensom op te lossen door hem naar het juiste antwoord te laten springen. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen, of gebruik de cijfertoetsen om het juiste antwoord te kiezen.

07. SPRINGRUITER

Vind jij het leuk om over hindernissen te springen? Spring met je paard over zoveel mogelijk hordes voordat de tijd om is. Druk op de omhoog-pijltjestoets, de spatiebalk of de Enter-toets om over de hordes te springen.

08. BOOGSCHIETEN

Richt de boog en schiet zo snel als je kunt in de roos. Gebruik de pijltjestoetsen en druk op de Enter-toets om te schieten.

09. VANGSPEL

Kun jij binnen de tijd met je paard vijf voorwerpen vangen? Druk op de Enter-toets om de voorwerpen te vangen.

10. LAAT ZE GROEIEN!

Kun jij een plant of dier verzorgen? Zorg ervoor dat je de juiste verzorging kiest en zie het dier of de plant groeien!

CATEGORIE: ENGELS

11. CIJFER DJ

Op het scherm verschijnen vier cd's, elke cd heeft een cijfer. Kies één van de vier cd's om het cijfer in het Engels te horen. Gebruik de muis, de pijltjestoetsen of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen.

12. ENGELSE CIJFERS

Kies het juiste cijfer op het scherm dat overeenkomt met het cijfer dat je hoort in het Engels. Gebruik de muis, de pijltjestoetsen of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen.

13. FOTOPRET

Kies een Engels woord uit de lijst om het woord te horen en een korte animatie te zien.

14. WOORDENTREIN

Op het scherm verschijnt een Engels woord. Vervolgens rijdt er een trein voorbij, elke wagon heeft een plaatje. Kies het juiste plaatje dat bij het woord hoort.

15. BEGINLETTERS

Vind je het leuk om vuurvliegjes te vangen? Kies de juiste letter met behulp van het cursorpad of de muis en druk op de Enter-toets om het Engelse woord compleet te maken, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

16. MUIZENHAPJES

De muis heeft trek! Zoek het stukje kaas met de juiste letter die het Engelse woord op het scherm compleet maakt. Gebruik de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

17. WOORDKAARTEN

Kies een Nederlands woord om het in het Engels te leren. Je ziet een korte animatie bij elk woord.

18. WOORDENFABRIEK

Op het scherm verschijnt een Engels woord. Kies de juiste Nederlandse vertaling van dit woord. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om de juiste Nederlandse vertaling te kiezen.

19. SPREEK ENGELS!

Laten we Engels spreken! Op het scherm komen een aantal plaatjes voorbij en je hoort een Nederlandse zin die bij het plaatje hoort. Kies vervolgens een plaatje om deze zin in het Engels te horen.

20. TALK SHOW

Kies het juiste plaatje dat bij de Engelse zin past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om te bevestigen.

CATEGORIE: NEDERLANDS

21. LETTERKLANK DJ

Klik op een cd aan de linkerkant van het scherm om een letterklank te horen. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om de bijbehorende letter te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

22. ALFABETVISSSEN

Laten we gaan vissen! Plaats de letters in de juiste lettervolgorde. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

23. HOOFDLETTER & KLEINE LETTER

Op de omgedraaide kaarten staan hoofdletters en kleine letters, kun jij de letterparen vinden? Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

24. LETTERBUBBELS

Tijd voor bellen blazen! De letters zitten opgesloten in de bubbels. Knap de juiste bubbel om het letterpatroon compleet te maken voordat de tijd om is!

25. ZOEK DE BEGINLETTERS

Een plaatje verschijnt op het scherm, daarna is het bijbehorende woord te zien waarvan de beginletter ontbreekt. Zoek de ontbrekende beginletter om het woord compleet te maken. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

26. MUIZENLUNCH

De muis heeft trek! Zoek het stukje kaas met de juiste letter om het woord compleet te maken. Gebruik de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

27. TYPRET

Kun jij de juiste letter vangen en het woord compleet maken? Typ of vang de juiste letter zo snel als je kunt!

28. RIJM TIJD

Kies het juiste woord dat rijmt met het woord op het scherm. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

29. SLIMME KEUS

Kies het woord dat bij het plaatje past op het scherm. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

30. TOVERHOED

Welk woord zal de tovenaar uit zijn hoed toveren? Lees de aanwijzingen en typ de ontbrekende letters van het woord. Druk op de juiste letters op het toetsenbord en druk op de Enter-toets om je antwoord te bevestigen.

31. ZOEK HET WOORD

Kies het juiste woord dat beschrijft wat het meisje op het scherm aan het doen is. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

32. WAT ZEG JE?

Kun jij het plaatje vinden dat bij de zin past? Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

33. MAAK HET VERHAAL AF

Hoe eindigt het verhaal? Lees het verhaal en kies het juiste antwoord dat het verhaal af maakt. Wanneer je goed antwoordt kun je het verhaal nog eens lezen.

CATEGORIE: REKENEN

34. CIJFERSTERREN

Er glinsteren veel sterren in de lucht! Druk op het juiste cijfer om een wens te doen.

35. VUURVLIEGJES VANGEN

Vang zoveel mogelijk vuurvliegjes als je kunt voordat de tijd om is! Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om ze te vangen.

36. GETALLEN MAGIE

Dit is jouw kans om je geluk te testen! Raad het getal door de aanwijzingen te volgen. Druk op de cijfertoetsen om te antwoorden.

37. CIJFERPATRONEN

Op het scherm verschijnen vier dieren, elk dier heeft een cijfer. Kies het juiste cijfer om het cijferpatroon compleet te maken. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

38. EVENWICHT

Kun jij de weegschaal in evenwicht houden? Klik op het icoontje rechtsonder op het scherm om een voorwerp toe te voegen. Klik op de pijl rechtsboven op het scherm om te bevestigen. Je kunt ook de pijltjestoetsen gebruiken om te wisselen tussen de icoontjes, druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

39. MUIZENDINER

De muis heeft trek! Los de som op door het stukje kaas met het juiste antwoord te kiezen. Gebruik de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om te bevestigen.

40. DELEN

Help het paard de rekensom op te lossen door hem naar het juiste antwoord te laten springen. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

CATEGORIE: WETENSCHAP

41. KLINKERSPEL

Op het scherm verschijnen vier dieren, elk dier heeft een klinker. Kies de juiste klinker om het woord compleet te maken. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen, of druk op een letter op het toetsenbord om te antwoorden.

42. MUIZENMAALTJE

De muis heeft trek! Zoek het stukje kaas met de juiste letter om het woord compleet te maken. Gebruik de muis of het cursorpad om te kiezen en klik op de juiste letter, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

43. WOORDEN ACHTBAAN

Een woord verschijnt op het scherm. Kies het woord dat bij het andere woord hoort. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

44. WETENSCHAPSWOORDBRUGGEN

Help het paard om de rivier over te steken door woordbruggen te bouwen. Typ de letters van het woord in de juiste volgorde of kies de juiste boomstammen door op de Enter-toets te drukken, of gebruik de muis en het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om te antwoorden.

45. WOORDEN WAGON

Een woord verschijnt op het scherm. Kies het woord dat bij het andere woord hoort. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

46. SLIMME LEZER

Hoe eindigt het verhaal? Lees het verhaal en kies het juiste antwoord dat het verhaal af maakt. Wanneer je goed antwoordt kun je het verhaal nog eens lezen.

47. VERKLEEDPARTIJ

Alle dieren hebben zich verkleed voor een feestje! Ze dragen allemaal een masker. Kun jij zien welk dier het is? Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

48. WIE EET WAT?

Laten we de dieren gaan voeren! Kies het lievelingseten van elk dier.

49. SCHADUWSPEL

Kies het dier dat bij de schaduw past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

50. WEERMAKER

Zou het niet geweldig zijn om het weer te veranderen? Je kunt de temperatuur, de neerslag en de wind aanpassen naar jouw wens met de daarvoor bestemde balken.

51. KLOKLEZEN

Draai de wijzers van de klok zodat de tijd overeenkomt met de tijd die je links op het scherm ziet. Om de wijzers te draaien, gebruik je de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk je op de Enter-toets om te bevestigen.

CATEGORIE: WEETJES

52. MODESHOW

Weet jij nog welk uniform je hebt gezien? Kies het juiste uniform en gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om het juiste uniform te vinden en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

53. LUISTER GOED

Luister naar de radio en zoek het bijpassende plaatje. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

54. KAMER POETSEN

Je kamer poetsen is eigenlijk nooit leuk, maar nu wel! Veeg de verkeerde letter weg om het woord compleet te maken. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om de letter weg te vegen.

55. ENKELVOUD & MEERVOUD

Op het scherm verschijnt een woord in enkelvoud. Kies de juiste meervoudsvorm die bij dit woord past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om te kiezen en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

56. WOORDMUIS

De muis heeft trek! Zoek het stukje kaas met de juiste letter om het woord compleet te maken. Gebruik de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen, of druk op de juiste letter op het toetsenbord om te antwoorden.

57. WOORDBRUGGEN BOUWEN

Help het paard om de rivier over te steken door woordbruggen te bouwen. Typ de letters van het woord in de juiste volgorde of kies de juiste boomstammen door op de Enter-toets te drukken, of gebruik de muis of het cursorpad en druk op Enter-toets om te antwoorden.

58. WOORDENSCHAT QUIZ

Een woord verschijnt op het scherm. Kies het woord dat bij het andere woord past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

59. WAT IS JUIST?

Hoe eindigt het verhaal? Lees het verhaal en kies het juiste antwoord dat het verhaal af maakt. Wanneer je goed antwoordt kun je het verhaal nog eens lezen.

60. VERRASSING!

Raad het woord! Lees de aanwijzingen op het scherm en typ de ontbrekende letters van het woord om het cadeau te zien en druk op de Enter-toets om te antwoorden.

61. PASSENDE WOORDEN

Een woord verschijnt op het scherm. Kies de wagon met het juiste woord dat bij het andere woord past. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een keuze te maken en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

62. WIE OF WAT BEWEEGT?

Kijk naar het rijtje woorden met voorwerpen en dieren op het scherm en kies het voorwerp of dier dat zich kan bewegen.

63. CHEFKOK

Kijk naar het broodje links op het scherm en kies de juiste ingrediënten om hetzelfde broodje te maken.

CATEGORIE: SPELLEN

64. CADEAUTJES VANGEN

Er zitten verschillende kuilen in de wei. Uit deze kuilen komen cadeautjes. Gebruik de pijltjestoetsen om het paard te helpen zoveel mogelijk cadeautjes te vangen.

65. BASKETBALLEN

Gebruik de pijltjestoetsen om te richten en druk op de Enter-toets om de basketbal in het net te gooien.

66. VANG DE WORMEN

Gebruik de muis of het cursorpad en vang zoveel mogelijk wormen voordat de tijd om is!

67. VERRASSINGSDOOLHOF

Ben je wel eens in een doolhof geweest? Zoek met je paard verschillende voorwerpen en verzamel zoveel mogelijk punten. Gebruik de pijltjestoetsen om het paard door het doolhof te bewegen.

CATEGORIE: CREATIVITEIT

68. VERJAARDAGSFEEST

Het is tijd om een leuk masker te maken voor het verjaardagsfeest! Gebruik de muis of het cursorpad om verschillende ogen, monden, haren en accessoires te kiezen en leuke feestgezichten te maken.

69. DIRIGENT

Dirigeer je eigen concert! Kies een cijfer om een melodietje te horen. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om het instrument te veranderen. Je kunt ook op de instrument-toetsen op het toetsenbord drukken om het instrument te veranderen.

70. MUZIEK MIXEN

Kies een melodie en gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad en druk op de Enter-toets om verschillende geluiden door de melodie heen te mixen.

71. MUZIEK MAKEN

Wil je je eigen melodie maken? Gebruik de muzieknoottoetsen op het toetsenbord om een nieuwe melodie te maken en druk op de Enter-toets om deze te beluisteren. Druk op de instrument-toetsen om het instrument te veranderen.

72. DANSPLEZIER

Kies verschillende danspasjes om een dans te maken.

73. SCHUIFPUZZEL

Kijk goed naar het plaatje. Verschuif daarna de puzzelstukjes om het plaatje weer compleet te maken. Gebruik de pijltjestoetsen, de muis of het cursorpad om een puzzelstukje te kiezen en druk op de Enter-toets om een puzzelstukje te selecteren. Kies daarna het puzzelstukje dat je met het geselecteerde puzzelstukje wilt wisselen, druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

74. VERHALEN MAKEN

Maak je eigen verhaal! Kies de woorden om een nieuw verhaal te maken en klik op het 'Afspeel-icoontje' om je eigen verhaal te lezen.

CATEGORIE: EXTRA'S

75. VISITEKAARTJE

Maak jouw **Manege Laptop** persoonlijker! Met deze functie kun je al jouw gegevens opslaan zoals je naam, verjaardag, adres, telefoonnummer en e-mailadres.

76. TELEFOONBOEK

Hier kun je de namen en telefoonnummers van je beste vrienden en vriendinnen invoeren en opslaan.

77. REKENMACHINE

Gebruik de rekenmachine om moeilijke sommen op te lossen.

78. BERICHT

Hier kunnen je ouders, familie of vrienden een speciaal berichtje voor jou achterlaten.

79. GAME 1: VERHAAL

Tijd voor een verhaal! Geniet van een leuk verhaal door het verhaal mee te lezen of kijk naar de animatie en zie het verhaal tot leven komen!

Het verhaal:

Once upon a time, there was a little goat named Sammy, who lived on a farm.

One day, Sammy saw a big, hungry wolf sneak up to the chicken coop.

“Oh no!” Sammy said, “I have to chase him away!”

But how? Sammy knew he was no match for a big, strong wolf.

He went to the forest to ask his friends Barry the Bear and Cassie the Crow for help.

“Let’s go!” they cried, when he told them about the wolf.

When the three friends got to the farm, they hid in a bush, so the wolf would not see them.

“Excuse me, Mr. Wolf!” called Sammy, “Do you know where I might get something to eat?”

“Why, right here,” said the old wolf, and licked his lips.

“Ah,” said Sammy, “but I want something bigger than a chicken.”

And with that, Sammy and Barry and Cassie stepped out from the bush a little, so that the wolf could see only their shadow.

What a strange shadow it was - big as a bear, but with a long bird beak and curly goat’s horns!

At the same time, the three friends began to squawk, roar, and bleat.

“What kind of monster is this?” cried the wolf. He was so scared he ran away and never came back!

The friends had a good laugh about how they had tricked the wolf.

When friends get together to help each other, they can do the most amazing things!

80. GAME 2: LIEDJES

Vind jij het leuk om te zingen? Kies ‘The Alphabet Song’ of ‘Old MacDonald’ en zing mee! Je kunt meezingen met de tekst of kijk naar de animatie en zie het liedje tot leven komen!

The Alphabet Song

A-B-C-D-E-F-G

H-I-J-K-L-M-N-O-P

Q-R-S-T-U-V

W-X-Y and Z.

Now I know my ABC’s.

Next time won’t you sing with me?

Old MacDonald

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

And on that farm he had a duck.

E-I-E-I-O.

With a quack-quack here

and a quack-quack there.

Here a quack, there a quack.

Everywhere a quack-quack.

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

And on that farm he had a pig.

E-I-E-I-O.

With an oink-oink here.

and an oink-oink there

Here an oink, there an oink.

Everywhere an oink-oink.

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

And on that farm he had a cow.

E-I-E-I-O.

With a moo-moo here

and a moo-moo there.

Here a moo, there a moo.

Everywhere a moo-moo.

Old MacDonald had a farm.

E-I-E-I-O.

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak de laptop a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Reinig de laptop nooit met schoonmaakmiddelen.
3. Zet de laptop niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere hittebron.
4. Indien de laptop voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
5. Laat de laptop niet op harde oppervlakken vallen.
6. Stel de laptop niet bloot aan vocht of water.
7. De AC-adapter moet regelmatig gecontroleerd worden op beschadigingen aan de kabel, stekkers, omhulsel en andere onderdelen. In geval van schade mag deze adapter niet op de laptop worden aangesloten totdat de schade is hersteld.

PROBLEMEN OPLOSSEN

1. Als de **Manage Laptop** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:
Controleer de batterijen. Zorg ervoor dat de batterijen vol zijn en op de juiste manier geplaatst zijn in het product.
Gebruik het uiteinde van een paperclip (of een ander smal voorwerp) en druk deze in de 'Reset' ingang linksboven op het toetsenbord van de laptop.
2. Het drukken op de Aan/Uit-toets geeft geen reactie:
Zorg ervoor dat er batterijen geplaatst zijn of een adapter aangesloten is.
Controleer of de batterijen op de juiste manier geplaatst zijn.
3. Er is wel geluid, maar geen beeld:
Verschuif de contrastregelaar om het scherm donker of lichter te maken.
4. Er is wel beeld, maar geen geluid:
Verschuif de volumeschakelaar om het volume harder te zetten.
5. Het beeld blijft hangen en de laptop reageert niet meer bij het drukken op de toetsen:
Gebruik het uiteinde van een paperclip (of een ander smal voorwerp) en druk deze in de 'Reset' ingang linksboven op het toetsenbord van de laptop.
Wanneer het probleem blijft bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice: e-mail: klantenservice@vtech.com / telefoonnummer: (0031) (0)495-459123

BELANGRIJKE MEDEDELING

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

Telefoonnummer: (0031) (0)495-459123 / e-mail: klantenservice@vtech.com

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





VTech Electronics Europe B.V.

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

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

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



GARANTIEBEWIJS

Naam van het product: _____

Naam: _____

Straat en huisnummer: _____

Postcode en plaats: _____

Telefoonnummer: _____

E-mail adres: _____

Aankoopdatum: _____

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

*Tel. klantenservice (0031) (0)495-459123
E-mail: klantenservice@vtech.com*

