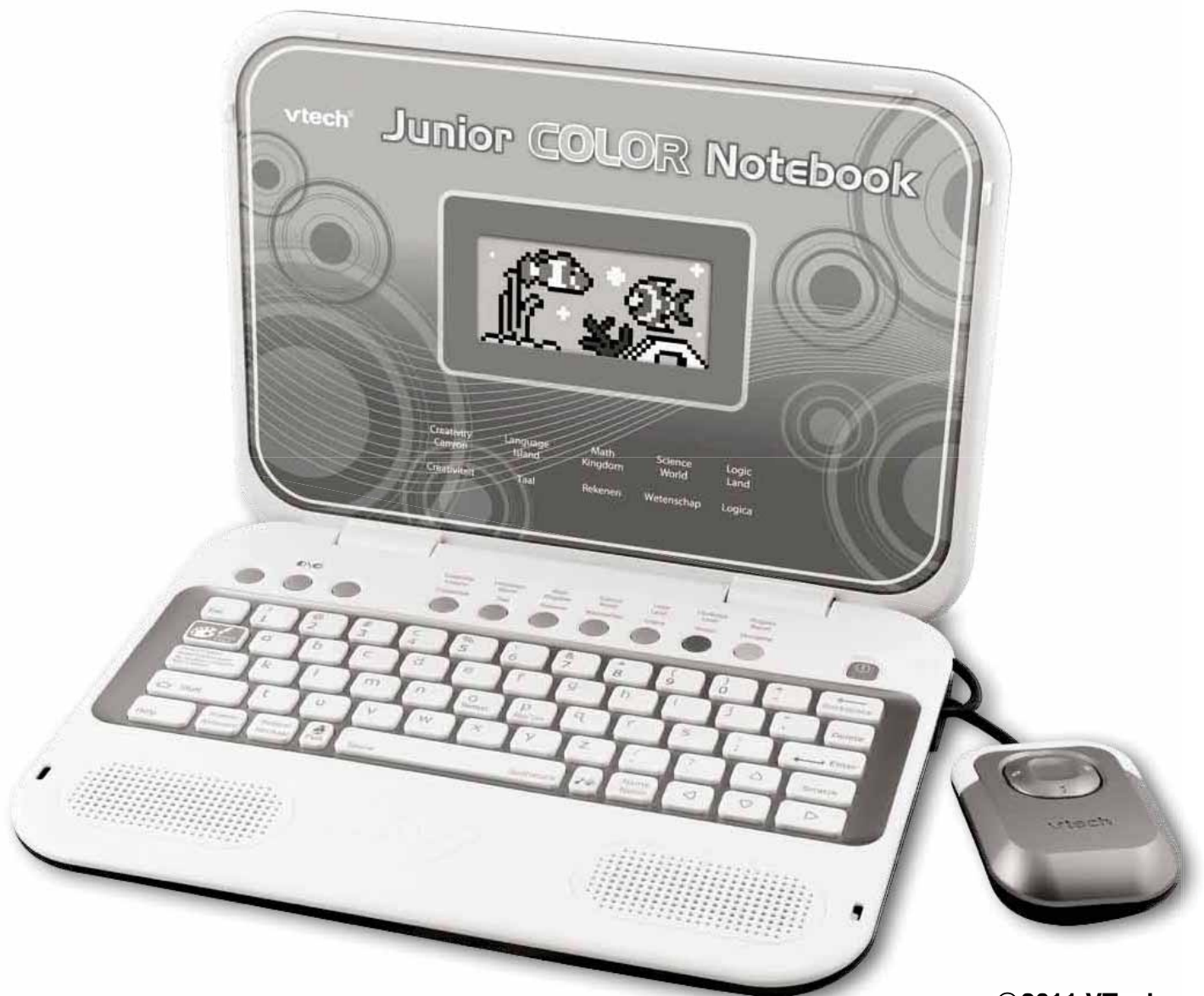



vtech[®]

HANDLEIDING

Junior Color Notebook



©2011 VTech
Printed in China
91-001622-007 

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.*

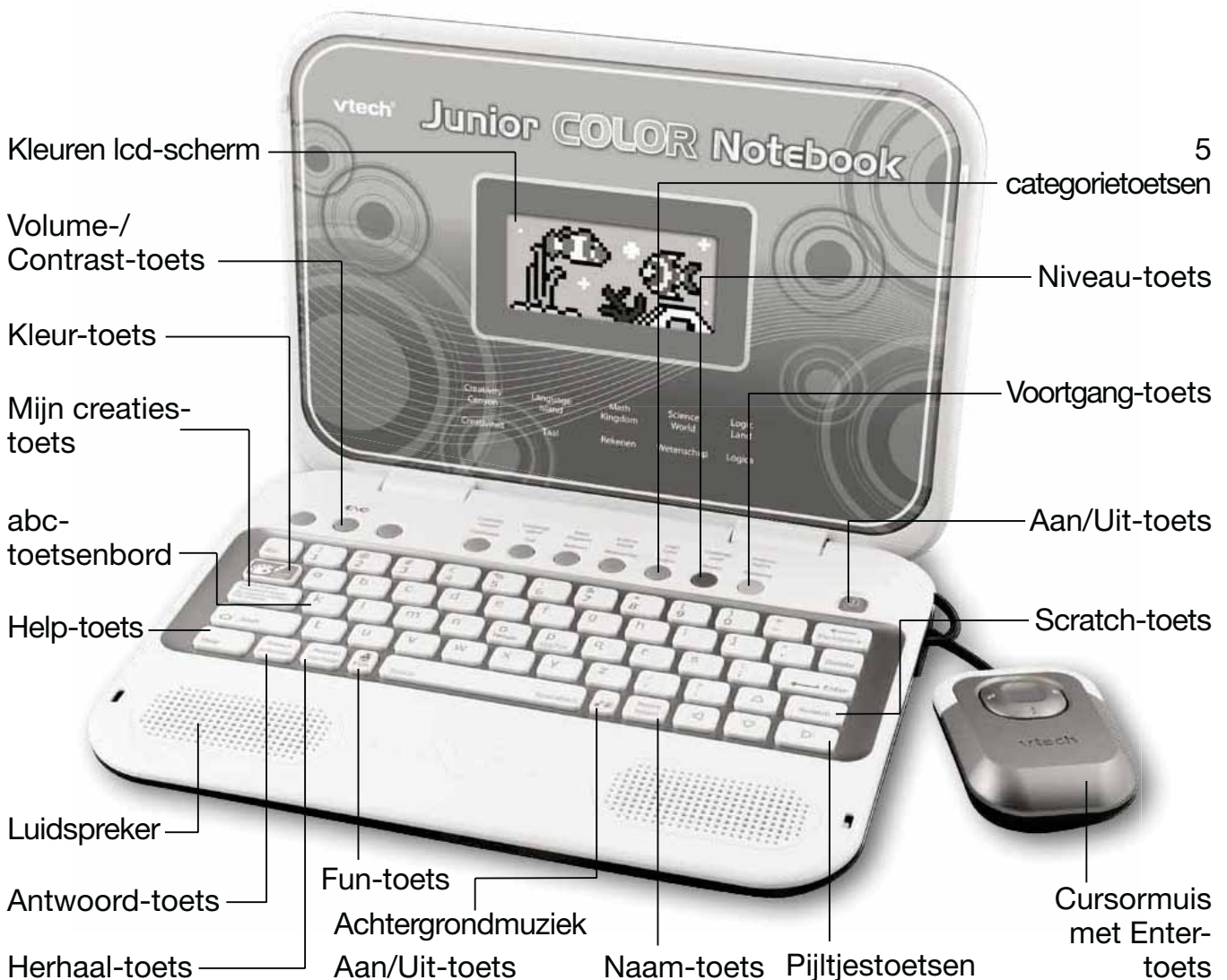
*Kijk voor meer **VTech**[®] producten op www.vtechnl.com*

INLEIDING

Gefeliciteerd met uw aankoop van de **Junior Color Notebook** 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

Deze **Junior Color Notebook** van **VTech®** laat je kennismaken met de wonderlijke speelwereld van Perry de Pinguïn! Perry neemt je mee op een leerzaam avontuur waarin je 80 verschillende activiteiten kunt spelen. Tijdens het spelen maak je kennis met letters, letterklanken, woorden, tellen, rekenen en nog veel meer! Leef je uit tijdens de creatieve activiteiten en maak o.a. je eigen aquarium of een te gek nieuw dier! Wanneer je de laptop aanzet kun je ook kiezen voor het Engelstalig programma waarbij je alle 80 activiteiten ook in het Engels kunt spelen.

Drie moeilijkheidsniveaus bieden voldoende uitdaging en stimuleren het zelfstandig spelen en leren. Het kleuren lcd-scherm, abc-toetsenbord en de cursormuis dragen bij aan de ontwikkeling van de eerste computervaardigheden.



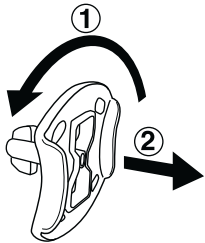
INHOUD VAN DE DOOS

- Eén VTech® Junior Color Notebook
- Eén handleiding

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.

Losmaken van de verpakkingsslotjes:



1. Draai het verpakkingsslotje.

2. Neem het verpakkingsslotje uit de houder en gooi het weg bij het afval.

Verwijderen demo-label:

Wanneer het product uit de verpakking wordt gehaald zal het demo-label aan de onderzijde van het product automatisch worden verwijderd. Mocht het demo-label niet verwijderd zijn, verwijder dit dan zelf om normaal te kunnen spelen.

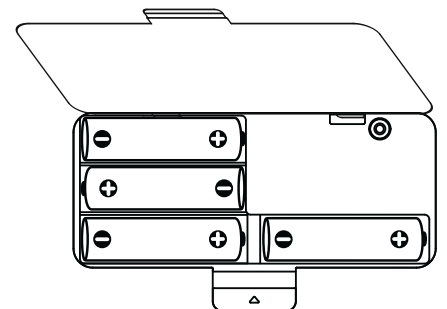
STARTEN

De Junior Color Notebook werkt op 4 'AA' (AM-3/LR06) batterijen (ingesloten) of op een VTech® AC/DC 9V 300mA of AC/DC 7.5V 400mA adapter (los verkrijgbaar). De ingesloten 'AA' batterijen 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.
3. Plaats 4 nieuwe 'AA' (AM-3/LR06) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak. Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan.
4. Plaats het klepje terug.
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 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 **Junior Color Notebook** 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 **Junior Color Notebook** UIT.
2. Zoek de adapteringang aan de linkerzijde van de laptop.
3. Steek de adapterpin in de adapteringang van de laptop.
4. Steek de adapterstekker in een stopcontact.
5. Zet de **Junior Color Notebook** 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

1. Druk op de cursortoets op de muis om een activiteit te kiezen of om een antwoord op een vraag te selecteren.
2. Druk op de Enter-toets op de muis om je keuze te bevestigen.

FUNCTIES

NAAM

Wanneer je de laptop voor de eerste keer aanzet, kun je je naam intoetsen. Je kunt de naam later veranderen door op de **Naam-toets** te drukken.

AUTOMATISCH NIVEAU HOGER

Tijdens de meeste activiteiten gaat de speler automatisch naar een hoger niveau wanneer er gedurende 3 speelrondes 80 tot 100 punten zijn behaald.

MIJN CREATIES

Druk op de toets **Mijn creaties** om jouw coole creaties te bekijken. Je kunt deze toets gebruiken tijdens de volgende activiteiten:

01	Kleurboek
02	Mijn aquarium
03	Theatervoorstelling
04	Magische tuin
05	Gekke dieren
06	Gekke wezens
07	Gekke dino's

VOORTGANGSRAPPORT

Druk op de **Voortgang-toets** om je voortgang te bekijken.



SCREENSAVER

De screensaver-animatie zal tijdens de meeste activiteiten automatisch starten wanneer er gedurende 60 seconden niet gespeeld wordt met de laptop.

PRET

Druk op de **Fun-toets** voor grappige animaties!

DE LAPTOP AAN- EN UITZETTEN

Druk op de Aan/Uit-toets  om de laptop **AAN** te zetten. Druk nogmaals op de Aan/Uit-toets  om de laptop **UIT** te zetten.

ACTIVITEITEN KIEZEN

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

- 1) Druk op de Enter-toets om een categorie te kiezen.
- 2) Gebruik de cursormuis of de pijltjestoetsen om door de categorieën te bladeren en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.
- 3) Druk op een categorietoets om direct naar de gewenste categorie te gaan.

Daarna kun je op de volgende manier een activiteit kiezen:

- 1) Druk op de Enter-toets om een activiteit te kiezen.
- 2) Gebruik de cursormuis of de pijltjestoetsen om door de activiteiten te bladeren en druk op de Enter-toets om je keuze te bevestigen.

NIVEAU KEUZE


Wanneer je op de **Niveau-toets** drukt, verschijnt er een niveau-selectiescherm. Je kunt kiezen uit drie verschillende moeilijkheidsniveaus:

1. Beginner, 2. Verkenner, 3. Expert



ANTWOORD



Tijdens de meeste activiteiten zal het juiste antwoord worden gegeven na het herhaaldelijk foutief beantwoorden van een vraag. Tevens kun je op de **Antwoord-toets** drukken om het juiste antwoord te zien en/of te horen.

AUTOMATISCHE UITSCHAKELING

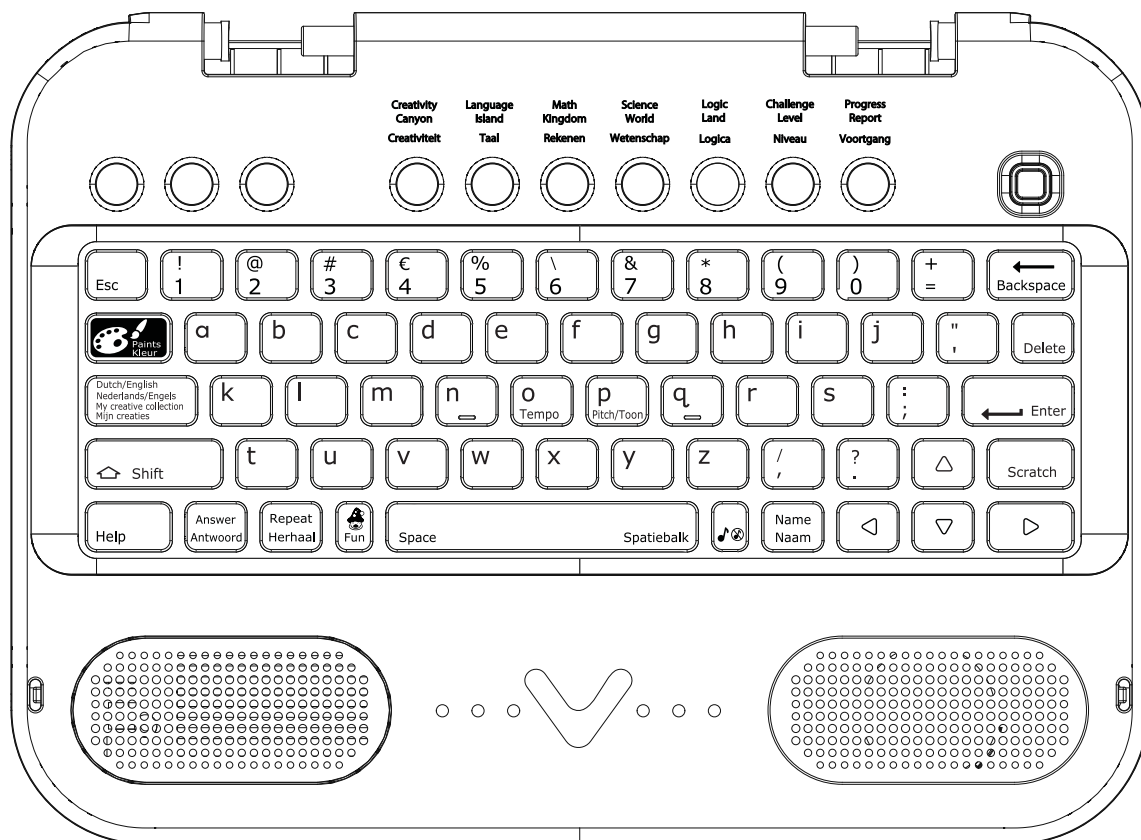
Om batterijen en energie te besparen, schakelt de **Junior Color Notebook** automatisch uit wanneer er enige tijd niet mee wordt gespeeld. Druk op de Aan/Uit-toets  om de laptop opnieuw te activeren. Indien de laptop voor langere tijd niet gebruikt wordt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen en/of de adapter los te koppelen.

VOLUME- /CONTRAST-TOETS

 Druk op  om het volume aan te passen. Een speciaal menu verschijnt op het scherm, gebruik de cursormuis of de pijltjestoetsen om de cursorbalk naar links of rechts te bewegen voor een lager of hoger volume.

 Druk nogmaals op  om het schermcontrast op dezelfde manier aan te passen. Er zijn 5 niveaus waaruit je kunt kiezen om het volume en het contrast aan te passen.

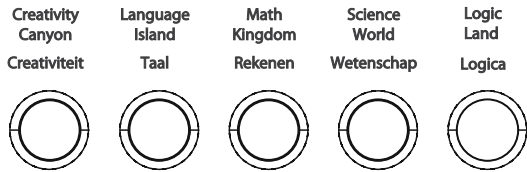
TOETSENBOORD



Naast een volwaardig abc-toetsenbord, zijn er extra toetsen toegevoegd die op de volgende pagina beschreven staan.


FUNCTIETOETSEN

1.  **Aan/Uit-toets:** Druk op deze toets om de laptop aan of uit te zetten.




2. **5 Categorietoetsen:** Druk op één van de bovenstaande categorietoetsen om naar het menu van de gekozen categorie te gaan.


Challenge
Level
Niveau

3.  **Niveau:** Druk op deze toets om het moeilijkheidsniveau te veranderen.


Progress
Report
Voortgang

4.  **Voortgang:** Druk op deze toets om je voortgang binnen elke categorie te bekijken.


Name
Naam

5.  **Naam:** Druk op deze toets om je naam te veranderen.


Esc

6.  **Esc:** Druk op deze toets om terug te keren naar een voorgaand scherm of te stoppen met de huidige activiteit.

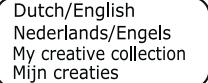
Scratch

7.  **Scratch:** Druk op deze toets om scratchgeluiden toe te voegen aan een melodie tijdens de activiteiten 9 tot en met 11.

 Paints
Kleur

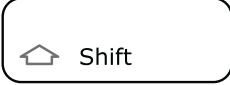
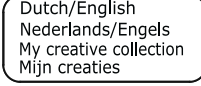
8.  **Kleur:** Druk op deze toets om een kleurenpalet te laten verschijnen op het scherm tijdens kleurgerelateerde activiteiten.

Dutch/English
Nederlands/Engels
My creative collection
Mijn creaties

9.  **Mijn creaties:** Druk op deze toets om naar het menu van de activiteiten 1 tot en met 7 te gaan. Kies een activiteit om de creaties te bekijken die je hebt gemaakt tijdens die activiteit.

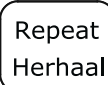



10.  **Volume/Contrast:** Druk op deze toets om het volume en het schermcontrast aan te passen. Gebruik de [+] en [-] toetsen of gebruik de pijltjestoetsen om een instelling te kiezen.

11.  **Shift:** Druk deze toets tegelijk in met een lettertoets om een hoofdletter te typen. Je kunt deze toets ook gebruiken om de symbolen te typen die in het oranje op het toetsenbord staan. Druk deze toets tegelijk in met de  toets om te kiezen voor het Engelstalige programma.

12.  **Help:** Druk op deze toets om een aanwijzing te krijgen of om de instructie te herhalen.

13.  **Antwoord:** Druk op deze toets om het antwoord op de vraag te zien. Wanneer je op deze toets drukt ontvang je geen punten.


14.  **Herhaal:** Druk op deze toets om een vraag of instructie te herhalen.

15.  **Backspace:** Druk op deze toets om het symbool of de letter links van de cursor te verwijderen.

16.  **Delete:** Druk op deze toets om het symbool of de letter rechts van de cursor te verwijderen.

17.  **Enter:** Druk op deze toets om je antwoord te bevestigen.

18.  **Pijltoetsen:** Gebruik deze toetsen om door het menu of de keuzemogelijkheden tijdens een activiteit te bladeren.

19.  **Fun:** Druk op deze toets om een grappige animatie te zien.

20.  **Achtergrondmuziek Aan/Uit-toets:** Druk op deze toets om de achtergrondmuziek aan of uit te zetten.

21.  **Spatiebalk:** Gebruik deze toets om een spatie toe te voegen tussen letters of cijfers. Druk op deze toets tijdens sommige activiteiten voor nog meer pret!



22. **Cijfertoetsen:** Gebruik deze toetsen om cijfers in te voeren tijdens cijfer gerelateerde activiteiten. Gebruik deze toetsen tijdens de Muziekmaker (08) activiteit om verschillende tonen te spelen.



23. **Lettertoetsen:** Gebruik deze toetsen om letters in te voeren tijdens letter gerelateerde activiteiten.



24. **Tempo:** Druk op deze toets om het tempo van de melodie in muziek gerelateerde activiteiten aan te passen.



25. **Toon:** Druk op deze toets om de toon van de melodie in muziek gerelateerde activiteiten aan te passen.

ACTIVITEITEN

De **Junior Color Notebook** bevat 80 activiteiten.

Index	Activiteit	Categorie
01	Kleurboek	Creativiteit
02	Mijn aquarium	
03	Theatervoorstelling	
04	Magische tuin	
05	Gekke dieren	
06	Gekke wezens	
07	Gekke dino's	
08	Muziekmaker	
09	Concert	
10	Dierenconcert	
11	Muziek DJ	
12	Danspret	

13	Letterbubbels	Taal	
14	Cadeaugeluiden		
15	Letterschepen		
16	Woord Beginner		
17	Woord Verkenner		
18	Woord Expert		
19	Klankboot Beginner		
20	Klankboot Verkenner		
21	Klankboot Expert		
22	Pinguïn party		
23	Klankenreis		
24	Woord iglo		
25	Letters broeden Beginner		
26	Letters broeden Verkenner		
27	Letters broeden Expert		
28	Rijmfeest		
29	Rijmboot Beginner		
30	Rijmboot Verkenner		
31	Rijmboot Expert		
32	Lettergreep Beginner		
33	Lettergreep Verkenner		
34	Lettergreep Expert		
35	Lettergreepboot Beginner		
36	Lettergreepboot Verkenner		
37	Lettergreepboot Expert		
38	Telpret		Rekenen
39	Vissen tellen		
40	IJsvormen		
41	Vormen Beginner		
42	Vormen Verkenner		
43	Vormen Expert		
44	Tijd Verkenner		
45	Tik tok tijd		
46	Cijferslee Beginner		
47	Cijferslee Verkenner		

48	Cijferslee Expert	Rekenen
49	Sleepret	
50	Lange slee	
51	Korte slee	
52	Rekenpret Beginner	
53	Rekenpret Verkenner	
54	Rekenpret Expert	
55	Natuurgeluiden	Wetenschap
56	Geheim geluid Beginner	
57	Geheim geluid Verkenner	
58	Geheim geluid Expert	
59	Dieren ontdekken	
60	Dieren detective Beginner	
61	Dieren detective Verkenner	
62	Dieren detective Expert	Logica
63	Pinguïnparade Beginner	
64	Pinguïnparade Verkenner	
65	Pinguïnparade Expert	
66	Pinguïnfoto Beginner	
67	Pinguïnfoto Verkenner	
68	Pinguïnfoto Expert	
69	Vispret Beginner	
70	Vispret Verkenner	
71	Vispret Expert	
72	Kleurensleutel Beginner	
73	Kleurensleutel Verkenner	
74	Kleurensleutel Expert	
75	Zeemonsters Beginner	
76	Zeemonsters Verkenner	
77	Zeemonsters Expert	
78	Sneeuwdoolhof Beginner	
79	Sneeuwdoolhof Verkenner	
80	Sneeuwdoolhof Expert	

CREATIVITEIT

01. Kleurboek

Wil jij een kunstschilder zijn? Kies een plaatje dat je graag wilt inkleuren. Druk op de kleur-toets om een kleur te kiezen en het plaatje in te kleuren. Druk op de spatiebalk en kijk wat er gebeurt!

02. Mijn aquarium

Kies de vissen en decoraties voor jouw aquarium! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op Enter om te spelen.

03. Theatervoorstelling

Dames en heren, de show kan beginnen! Kies je karakters en een achtergrond en kleur ze in! Druk op de kleur-toets om een kleur te kiezen en druk op de spatiebalk om van de voorstelling te genieten!

04. Magische tuin

Deze tuin is magisch! Kies een plantje, verzorg het en zie het groeien. Druk daarna op de spatiebalk voor een magische verrassing!

05. Gekke dieren

Gebruik je fantasie en maak een te gek nieuw dier! Kies verschillende onderdelen om een nieuw dier te maken en kies ten slotte een mooie versiering. Wat een grappig dier!

06. Gekke wezens

Gebruik je fantasie en maak een te gek nieuw zeedier! Kies verschillende onderdelen om een nieuw zeedier te maken en kies ten slotte een mooie versiering. Wat een grappig zeedier!

07. Gekke dino's

Gebruik je fantasie en maak een nieuwe dinosaurus! Kies verschillende onderdelen om een nieuwe dinosaurus te maken en kies ten slotte een mooie versiering. Wat een grappige dinosaurus!

08. Muziekmaker

Druk op de cijfertoetsen om een melodie te maken en met de pinguïn te dansen!

09. Concert

Speel mee in de band! Kies een melodie en daarna een instrument en kijk naar de dansende pinguïn! Druk op de tempo-toets om het tempo te veranderen, of druk op de scratch-toets om grappige geluidseffecten toe te voegen aan de melodie.

Melodielijst:

1. Hoedje van papier
2. Boer wat zeg je van mijn kippen
3. Turkish March
4. The Entertainer
5. William Tell Overture
6. Can can
7. Op een klein stationnetje
8. Pop goes the Weasel
9. Poesje mauw

10. Dierenconcert

Laten we naar een dierenconcert gaan! Welk dier wil je horen zingen? Kies er één! Je kunt op de scratch-toets drukken om grappige geluidseffecten toe te voegen. Dat is grappig!

11. Muziek DJ

Dames en heren, ontmoet de DJ! Druk op de tempo-toets of de toon-toets om de muziek te mixen! Je kunt ook op de scratch-toets drukken om grappige geluidseffecten toe te voegen.

12. Danspret

Tijd om te dansen! Laten we een nieuwe dansstijl voor de pinguïn maken. Kies een serie dansbewegingen en druk op de spatiebalk om de pinguïn te zien dansen!

TAAL

13. Letterbubbels

Vind je het leuk om letterbubbels te vangen? Druk op een letter op het toetsenbord om een bubbel te vangen en de letterklank te horen!

14. Cadeaugeluiden

Wauw, de pinguïn krijgt een cadeau! Help hem om te raden wat het is. Luister naar de klank en raad welke letter het is!

15. Letterschepen

Wil je een letterdetective zijn? Help Perry de Pinguïn bij het vinden van de kleine letter die hoort bij de hoofdletter.

16. Woord Beginner

Hallo beginner! Laten we de iglo's in het Pinguïn dorp gaan verkennen! Kies een woord en maak kennis met de beginklank van het woord en het woord zelf. Wanneer je alle iglo's hebt bezocht, wordt er feestgevierd in het Pinguïn dorp!

17. Woord Verkenner

Hallo verkenner! Laten we de iglo's in het Pinguïn dorp gaan verkennen! Kies een woord en maak kennis met de beginklank van het woord en het woord zelf. Wanneer je alle iglo's hebt bezocht, wordt er feestgevierd in het Pinguïn dorp!

18. Woord Expert

Hallo expert! Laten we de iglo's in het Pinguïn dorp gaan verkennen! Kies een woord en maak kennis met de beginklank van het woord en het woord zelf. Wanneer je alle iglo's hebt bezocht, wordt er feestgevierd in het Pinguïn dorp!

19. Klankboot Beginner

Hallo beginner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat begint met de letterklank die je hoort?

20. Klankboot Verkenner

Hallo verkenner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat begint met de letterklank die je hoort?

21. Klankboot Expert

Hallo expert! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat begint met de letterklank die je hoort?

22. Pinguïn party

Laten we de iglo's in het Pinguïn dorp gaan verkennen! Ik ben benieuwd welke verrassingen we zullen vinden in elke iglo! Kies een woord en maak kennis met de tweeklank van het woord en het woord zelf. Wanneer je alle iglo's hebt bezocht, wordt er feestgevierd in het Pinguïn dorp!

23. Klankenreis

Hallo daar! Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat de tweeklank bevat die je hoort?

24. Woord iglo

Laten we de iglo's in het Pinguïn dorp gaan verkennen! Ik ben benieuwd welke verrassingen we zullen vinden in elke iglo! Kies een woord en maak kennis met de klanken van het woord en het woord zelf. Wanneer je alle iglo's hebt bezocht, wordt er feestgevierd in het Pinguïn dorp!

25. Letters broeden Beginner

Hallo beginner! Luister goed naar de klanken en voeg de klanken samen om een woord te maken. Kies het juiste woord en zie de eieren uitkomen!

26. Letters broeden Verkenner

Hallo verkenner! Luister goed naar de klanken en voeg de klanken samen om een woord te maken. Kies het juiste woord en zie de eieren uitkomen!

27. Letters broeden Expert

Hallo expert! Luister goed naar de klanken en voeg de klanken samen om een woord te maken. Kies het juiste woord en zie de eieren uitkomen!

28. Rijmfeest

Welkom bij het rijmfeest in het Pinguïn dorp! Perry de Pinguïn geeft je graag een rondleiding. Kies een woord en leer woorden die er op rijmen.

29. Rijmboot Beginner

Hallo beginner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat rijmt op het woord dat je hoort?

30. Rijmboot Verkenner

Hallo verkenner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat rijmt op het woord dat je hoort?

31. Rijmboot Expert

Hallo expert! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat rijmt op het woord dat je hoort?

32. Lettergreep Beginner

Welkom in het Pinguïn dorp! Perry de Pinguïn geeft je graag een rondleiding. Kies een woord en maak kennis met de lettergrepen van het woord en het woord zelf. Veel plezier in het Pinguïn dorp!

33. Lettergreep Verkenner

Laten we het Pinguïn dorp verkennen! Perry de Pinguïn geeft je graag een rondleiding. Kies een woord en maak kennis met de lettergrepen van het woord en het woord zelf. Veel plezier in het Pinguïn dorp!

34. Lettergreep Expert

Kom mee op avontuur in het Pinguïn dorp! Perry de Pinguïn geeft je graag een rondleiding. Kies een woord en maak kennis met de lettergrepen van het woord en het woord zelf. Veel plezier in het Pinguïn dorp!

35. Lettergreepboot Beginner

Hallo beginner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat het juiste aantal lettergrepen bevat?

36. Lettergreepboot Verkenner

Hallo verkenner! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat het juiste aantal lettergrepen bevat?

37. Lettergreepboot Expert

Hallo expert! Kijk naar de schepen die voorbij varen. Kun jij de pinguïn helpen bij het vinden van het schip met het woord dat het juiste aantal lettergrepen bevat?

REKENEN

38. Telpret

Laten we samen tellen met de pinguïn! Druk op een cijfertoets.

39. Vissen tellen

Pinguïns zijn dol op vissen! Kies twee cijfers om ze bij elkaar op te tellen en te zien hoeveel vissen er zijn.

40. IJsvormen

Welkom in de ijsfigurenvijver van de pinguïns! Perry heeft verschillende ijsvormen in de vijver gevonden en hij wil ze aan jou laten zien. Gebruik de pijltjestoetsen om kennis te maken met de verschillende ijsvormen.

41. Vormen Beginner

Kijk naar de vormen die uit de rugzak van Perry komen. Kun jij hem helpen bij het tellen van de vormen? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

42. Vormen Verkenner

Kijk naar de vormen die uit de rugzak van Perry komen. Kun jij hem helpen bij het tellen van de vormen? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

43. Vormen Expert

Kijk naar de vormen die uit de rugzak van Perry komen. Kun jij hem helpen bij het tellen van de vormen? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

44. Tijd Verkenner

Laten we de wijzers van de klok bewegen om te leren hoe laat het is en om te zien wat Perry op dat tijdstip doet.

45. Tik tok tijd

Kun jij de juiste tijd op de klok vinden? Gebruik de pijltjestoetsen om de wijzers van de klok te bewegen naar de juiste tijd.

46. Cijferslee Beginner

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met meer of minder voorwerpen.

47. Cijferslee Verkenner

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met meer of minder voorwerpen.

48. Cijferslee Expert

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met meer of minder voorwerpen.

49. Sleepret

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met grote of kleine voorwerpen.

50. Lange slee

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met het lange voorwerp.

51. Korte slee

Kijk, de pinguïn neemt een slee met voorwerpen mee naar huis. Help hem de juiste slee te kiezen met het korte voorwerp.

52. Rekenpret Beginner

O nee, het ijs blokkeert de weg naar huis. Help de pinguïn bij het oplossen van de optelsom zodat hij verder kan. Kies het vinkje of het kruisje om de vraag te beantwoorden en de pinguïn te helpen de zee over te steken!

53. Rekenpret Verkenner

O nee, het ijs blokkeert de weg naar huis. Help de pinguïn bij het oplossen van de optelsom of de aftreksom zodat hij verder kan. Kies het vinkje of het kruisje om de vraag te beantwoorden en de pinguïn te helpen de zee over te steken!

54. Rekenpret Expert

O nee, het ijs blokkeert de weg naar huis. Help de pinguïn bij het oplossen van de optelsom of de aftreksom zodat hij verder kan. Kies het vinkje of het kruisje om de vraag te beantwoorden en de pinguïn te helpen de zee over te steken!

WETENSCHAP

55. Natuurgeluiden

Luister naar de geluiden uit de natuur! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om naar de geluiden te luisteren.

56. Geheim geluid Beginner

Luister naar het geluid en raad wat het is! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen.

57. Geheim geluid Verkenner

Luister naar het geluid en raad wat het is! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen.

58. Geheim geluid Expert

Luister naar het geluid en raad wat het is! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen.

59. Dieren ontdekken

Dieren zijn geweldig! Laten we ze van dichtbij bekijken! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen.

60. Dieren detective Beginner

Dieren zijn geweldig! Ze hebben allemaal andere lichaamsdelen. Weet jij welk lichaamsdeel je ziet? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om het woord te kiezen dat het lichaamsdeel beschrijft.

61. Dieren detective Verkenner

Dieren zijn geweldig! Ze hebben allemaal andere lichaamsdelen. Weet jij welk lichaamsdeel je ziet? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om het woord te kiezen dat het lichaamsdeel beschrijft.

62. Dieren detective Expert

Dieren zijn geweldig! Ze hebben allemaal andere lichaamsdelen. Weet jij welk lichaamsdeel je ziet? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om het woord te kiezen dat het lichaamsdeel beschrijft.

LOGICA

63. Pinguïnparade Beginner

Te gek, de pinguïns lopen in de parade! Welke is anders? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te antwoorden!

64. Pinguïnparade Verkenner

Te gek, de pinguïns lopen in de parade! Welke is anders? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te antwoorden!

65. Pinguïnparade Expert

Te gek, de pinguïns lopen in de parade! Welke is anders? Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te antwoorden!

66. Pinguïnfoto Beginner

Pinguïns zijn dol op foto's! Laten we een foto maken! Kies daarna de foto van de pinguïn die je net zag.

67. Pinguïnfoto Verkenner

Pinguïns zijn dol op foto's! Laten we een foto maken! Kies daarna de foto van de pinguïn in dezelfde houding als je net zag.

68. Pinguïnfoto Expert

Pinguïns zijn dol op foto's! Laten we een foto maken! Kies daarna de foto van de pinguïn in dezelfde houding als je net zag.

69. Vispret Beginner

Laten we samen met Perry gaan vissen! Vang zo veel mogelijk vissen die hetzelfde zijn als de vis die je net zag. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

70. Vispret Verkenner

Laten we samen met Perry gaan vissen! Vang zo veel mogelijk vissen die hetzelfde zijn als de vis die je net zag. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

71. Vispret Expert

Laten we samen met Perry gaan vissen! Vang zo veel mogelijk vissen die hetzelfde zijn als de vis die je net zag. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

72. Kleurensleutel Beginner

O nee, Perry de Pinguïn heeft zijn sleutel verloren! Kun jij hem helpen zoeken? Zoek de sleutel die dezelfde kleur heeft als de deur.

73. Kleurensleutel Verkenner

O nee, Perry de Pinguïn heeft zijn sleutel verloren! Kun jij hem helpen zoeken? Zoek de sleutel die dezelfde kleur heeft als de deur.

74. Kleurensleutel Expert

O nee, Perry de Pinguïn heeft zijn sleutel verloren! Kun jij hem helpen zoeken? Zoek de sleutel die dezelfde kleur heeft als de deur.

75. Zeemonsters Beginner

Pinguïns op de uitkijk! Klik op de zeemonsters die dezelfde kleur hebben als het monster dat je net zag voordat ze het Pinguïn dorp binnendringen! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

76. Zeemonsters Verkenner

Pinguïns op de uitkijk! Klik op de zeemonsters die er net zo uit zien als het monster dat je net zag voordat ze het Pinguïn dorp binnendringen! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

77. Zeemonsters Expert

Pinguïns op de uitkijk! Klik op de zeemonsters die er net zo uit zien als het monster dat je net zag voordat ze het Pinguïn dorp binnendringen! Gebruik de muis of de pijltjestoetsen en druk op enter om te spelen!

78. Sneeuwdoolhof Beginner

Laten we Perry de Pinguïn helpen de sneeuwbal door het doolhof te rollen zodat hij een nieuw huis kan bouwen. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen om te spelen! Druk op de Help-toets om de kaart te bekijken als je de weg kwijtraakt.

79. Sneeuwdoolhof Verkenner

Laten we Perry de Pinguïn helpen de sneeuwbal door het doolhof te rollen zodat hij een nieuw huis kan bouwen. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen om te spelen! Druk op de Help-toets om de kaart te bekijken als je de weg kwijtraakt.

80. Sneeuwdoolhof Expert

Laten we Perry de Pinguïn helpen de sneeuwbal door het doolhof te rollen zodat hij een nieuw huis kan bouwen. Gebruik de muis of de pijltjestoetsen om te spelen! Druk op de Help-toets om de kaart te bekijken als je de weg kwijtraakt.

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.

WAARSCHUWING

Als gevolg van een bestaande aandoening, heeft een zeer klein percentage mensen kans op een epileptische aanval of het buiten bewustzijn raken wanneer zij kijken naar bepaalde typen kleuren of patronen, voornamelijk wanneer deze voorkomen op beeldschermen.

Omdat **VTech**[®] niet verantwoordelijk is voor eventuele risico's, raden wij ouders aan om toezicht te houden wanneer de kinderen videospelletjes spelen. Wanneer het kind duizeligheid, verminderd of veranderend gezichtsvermogen, desoriëntatie of stuiptrekkingen vertoont, laat het kind dan direct stoppen met spelen en raadpleeg een arts.

Te dicht op het beeldscherm zitten en langdurig spelen kan vermoeidheid en ongemak veroorzaken. We raden dan ook aan dat kinderen na ieder uur spelen een pauze nemen van 15 minuten.

In een omgeving die vatbaar is voor elektrostatische ontlading, kan de **Junior Color Notebook** storing ondervinden en de score kan verloren gaan. Als dit probleem zich voordoet, reset dan de **Junior Color Notebook** door de batterijen te verwijderen of de adapter los te koppelen.

PROBLEMEN OPLOSSEN

1. Als de Junior Color Notebook opeens uit gaat of als hij niet meer aan gaat:

- Controleer de batterijen. Zorg ervoor dat de batterijen vol zijn en op de juiste manier geplaatst zijn in het product.
- Wanneer het probleem blijft bestaan, neem dan a.u.b. contact op met onze klantenservice.

2. Het drukken op de Aan/Uit-toets geeft geen reactie:

- Zorg ervoor dat er een adapter aangesloten is of batterijen zijn geplaatst.
- Controleer de batterijen. Zorg ervoor dat de batterijen vol zijn en op de juiste manier geplaatst zijn in het product.

3. Er is wel geluid, maar geen beeld:

- Druk op de Volume-/Contrast-toets om het schermcontrast aan te passen.

4. Er is wel geluid, maar geen beeld:

- Druk op de Volume-/Contrast-toets om het volume aan te passen.

5. Het beeld blijft hangen en de laptop reageert niet meer bij het drukken op de toetsen:

- Verwijder de batterijen en/of koppel de adapter los en wacht een paar minuten voordat u de stroomvoorziening (batterijen of adapter) weer aansluit op 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

COPYRIGHT

Copyright 2011 **VTech**[®]. Alle rechten voorbehouden. **VTech**[®] en het **VTech**[®] logo zijn geregistreerde handelsmerken van **VTech**[®]. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren.

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

