



Dora Avonturen Laptop

Handleiding



vtech®



© 2008 Viacom International Inc. Alle rechten voorbehouden. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer en alle titels, logo's en figuren die daarmee verband houden, zijn handelsmerken van Viacom International Inc.

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 hun zoveel 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 zoveel 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

Wij danken u voor het aankopen van **VTech® Dora Avonturen Laptop!** 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

Help Dora, tijdens een leerzaam avontuur, bij het verzamelen van prijzenkaartjes op de kermis! Door middel van 7 verschillende, interactieve activiteiten met elk 2 spelstanden, leert deze laptop o.a. letters, tellen, muziek en dieren. Met vrolijke muziek, een interactieve Dora joystick en grappige animaties op het LCD-scherm! Verzamel alle prijzenkaartjes en je mag een mooie prijs uitzoeken. Ga je mee op een leerzaam avontuur? Let's go!



INHOUD VAN DE DOOS

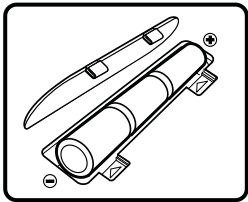
- Eén **VTech® Dora Avonturen Laptop**
- Eén handleiding

WAARSCHUWING:

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

HOE PLAATS JE DE BATTERIJEN?

1. Zet het speelgoed **UIT**.
2. Open het batterijklepje aan de onderkant van het speelgoed.
3. Plaats 3 nieuwe "AA" (AM-3/LR6) batterijen volgens de afbeelding in het batterijenvak.
4. Plaats het klepje terug.
5. Nu is het speelgoed klaar voor gebruik.bnb



LET OP:

Voor optimale prestaties bevelen wij alkaline batterijen aan. Gebruik bij voorkeur geen oplaadbare batterijen, omdat deze meestal minder vermogen leveren. De kwaliteit van het geluid kan hierdoor verminderen.

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.

Verwijderen van demo-label

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

FUNCTIES

1. Aan/Uit-toets

Om **Dora Avonturen Laptop** AAN te zetten, druk je op de **Aan/Uit-toets**. Om het speelgoed UIT te zetten, druk je nogmaals op de Aan/Uit-toets.



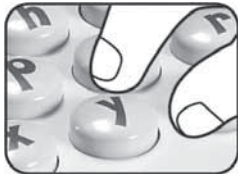
2. Activiteitentoetsen

Druk op één van de 7 **activiteitentoetsen** om te beginnen met spelen.



3. Letter- en cijfertoetsen

Druk op de **letter- en cijfertoetsen** om antwoord te geven tijdens de verschillende activiteiten.



4. Achtergrondmuziektoets

Druk op de **achtergrondmuziektoets** om de achtergrondmuziek UIT te zetten. Druk nogmaals op deze toets om de achtergrondmuziek weer AAN te zetten.



5. Ok-toets

Druk op deze toets om je keuze te bevestigen.



6. Herhaaltoets

Druk op deze toets om de instructie nogmaals te horen.



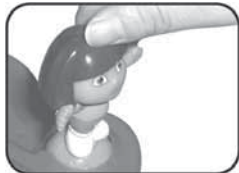
7. Demotoets

Druk op deze toets om een korte **demonstratie** over de inhoud van de laptop te zien.



8. Dora joystick

De **Dora joystick** kan in 4 verschillende richtingen bewegen. Gebruik deze joystick om keuzes te maken en vragen te beantwoorden.



9. Automatische uitschakeling

Als **Dora Avonturen Laptop** een aantal seconden niet geactiveerd wordt, schakelt het speelgoed na enige tijd automatisch uit. Het speelgoed kan weer geactiveerd worden door op de Aan/Uit-toets te drukken. Het speelgoed schakelt ook automatisch uit wanneer de batterijen bijna leeg zijn. Voordat het product uitschakelt, is er een batterijwaarschuwing op het LCD-scherm te zien.



ACTIVITEITEN

Dora Avonturen Laptop bevat 7 verschillende, interactieve activiteiten met elk 2 speelstanden: **Leren** en **Op avontuur**.

Tijdens activiteit 1 tot en met 6, heb je drie kansen om elke vraag te beantwoorden. Wanneer er drie keer een fout antwoord wordt gegeven, is het antwoord op het scherm te zien. Na het spelen van de spelletjes krijg je een prijzenkaartje, ongeacht of je de vragen goed of fout beantwoordt. Tijdens activiteit 7 ontvang je een prijzenkaartje aan het eind van een liedje.

1) Ballonnen Pret



Leren

Help Dora de ballonnen te vangen en leer ondertussen letters en cijfers. Druk op de letter- en cijfer-toetsen om te antwoorden.

Op avontuur

Help Dora de goede ballonnen te vangen. Gebruik de Dora joystick om de ballon te kiezen met de goede letter of het goede cijfer en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. Je kunt ook op de letter- en cijfer-toetsen drukken om te antwoorden.

2) Alfabet Achtbaan



Leren

Leer letters samen met Dora! Elk karretje van de achtbaan heeft een letter. Gebruik de Dora joystick om een letter te kiezen en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. Je maakt vervolgens kennis met een woord dat begint met die letter. Je kunt ook de lettertoetsen gebruiken om een letter te kiezen.

Op avontuur

Er verschijnt een plaatje en een woord op het scherm. De beginletter van het woord ontbreekt. Help Dora het karretje te vinden met de goede beginletter. Gebruik de Dora joystick om een letter te kiezen en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. Je kunt ook de lettertoetsen gebruiken om te antwoorden.

3) Ritjes Tellen



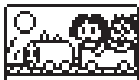
Leren

Tellen en leren met Dora! Gebruik de Dora joystick om een cijfer te kiezen en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. De attractie zal het aantal ritjes maken dat jij hebt gekozen. Dora helpt je bij het tellen.

Op avontuur

Help Dora bij het tellen van het aantal rijtes. Kijk goed naar de attractie en tel het aantal rijtes. Beweeg de Dora joystick om een keuze te maken uit drie antwoordmogelijkheden. Druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen of druk op een cijfertoets om te antwoorden.

4) Vormen Trein



Leren

Help Dora de trein te besturen om de vormen te vangen en te leren. De trein rijdt zelf vooruit en je kunt de trein besturen met behulp van de Dora joystick. Vang elke vorm en probeer niet tegen de zijanten aan te botsen. Wanneer een vorm wordt gevangen wordt hij in het Nederlands en in het Engels benoemd.

Op avontuur

Help Dora de trein te besturen om de goede vormen te vangen. Tijdens elke ronde word je gevraagd een bepaalde vorm te vangen. Bestuur de trein met behulp van de Dora joystick en probeer niet tegen de zijanten aan te botsen.

5) Patronen Draaimolen



Leren

Help Dora bij het compleet maken van het patroon. Een patroon verschijnt in beeld met één ontbrekende letter of cijfer. Elk paardje van de draaimolen draagt een letter of cijfer met zich mee. Kies het goede paardje om het patroon compleet te maken. Gebruik de Dora joystick om de paardjes te bewegen en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. Je kunt ook de letter- en cijfertoetsen gebruiken om te antwoorden.

Op avontuur

Help Dora bij het compleet maken van het patroon. Een patroon verschijnt in beeld met twee ontbrekende letters of cijfers. Elk paardje van de draaimolen draagt een letter of cijfer met zich mee. Kies de goede paardjes om het patroon compleet te maken. Gebruik de Dora joystick om de paardjes te bewegen en druk op de ok-toets om je keuze te bevestigen. Je kunt ook de letter- en cijfertoetsen gebruiken om te antwoorden.

6) Puzzel Gripper



Leren

Help Dora de ontbrekende stukjes te plaatsen. Op het scherm is een patroon te zien met drie ontbrekende stukjes. De gripper heeft één stukje vast. Beweeg de Dora joystick om de gripper naar links en rechts te bewegen. Beweeg de gripper naar de goede plaats en druk op de ok-toets of beweeg de Dora joystick omlaag om het stukje te plaatsen.

Op avontuur

Help Dora de ontbrekende stukjes te plaatsen. Op het scherm is een patroon te zien met zes ontbrekende stukjes. De gripper heeft één stukje vast. Beweeg de Dora joystick om de gripper naar links en rechts te bewegen. Beweeg de gripper naar de goede plaats en druk op de ok-toets of beweeg de Dora joystick omlaag om het stukje te plaatsen. Tijdens deze speelstand kun je de gripper over twee schermen bewegen.

7) Danswedstrijd



Leren

Help Dora de pijlen in de goede volgorde te volgen zodat ze elke dansbeweging goed uitvoert. De melodie wordt in een laag tempo gespeeld. Beweeg de Dora joystick om de pijlen te volgen die linksonder op het scherm te zien zijn.

Op avontuur

Help Dora de pijlen in de goede volgorde te volgen zodat ze elke dansbeweging goed uitvoert. De melodie wordt in een hoog tempo gespeeld. Beweeg de Dora joystick om de pijlen te volgen die linksonder op het scherm te zien zijn.

8) Prijzenkaartjes



Alle prijzenkaartjes worden verzameld in een prijzenboekje. Wanneer je 20 prijzenkaartjes hebt ontvangen kun je ze inruilen voor een grote prijs. Wanneer je de laptop aan zet en de Dora joystick langs de activiteiten beweegt, kom je ook langs het onderdeel prijzenkaartjes. Hier kun je zien hoeveel prijzenkaartjes je hebt verzameld.

Let op: Wanneer je de laptop aan zet tijdens de demo-stand (wanneer het demo-label nog niet uit het speelgoed is verwijderd) heeft het prijzenboekje al 18 prijzenkaartjes.

ONDERHOUD EN VERZORGING

1. Maak het speelgoed a.u.b. alleen schoon met een vochtige en niet met een natte doek.
2. Zet het speelgoed niet voor langere tijd in de felle zon of in de buurt van een andere hittebron.
3. Als het speelgoed voor langere tijd niet wordt gebruikt, is het aan te bevelen de batterijen te verwijderen.
4. Laat het speelgoed niet op harde oppervlakken vallen en stel het niet bloot aan vocht of water.
5. Reinig het speelgoed niet met bijtende schoonmaakmiddelen.

LET OP:

Als **Dora Avonturen Laptop** opeens stopt of als het geluid slechter wordt:

1. Zet dan het speelgoed uit en laat het zo enkele minuten staan.

2. Zet het daarna weer aan.
3. Blijft het probleem bestaan, dan kan het veroorzaakt worden door bijna lege batterijen.
4. Vervang de oude batterijen door nieuwe en probeer het opnieuw.

Blijft het probleem nog steeds 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

Gooi uw batterijen niet weg met het huisvuil, maar verzamel ze in de daarvoor bestemde containers voor klein chemisch afval.



**KLASSE 1 LED
PRODUCT**

© 2008 VTECH
Printed in China
91-002310-002

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: _____

Aankoopdatum: _____

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

Tel. Klantenservice (0031) (0)495-459123

E-mail: klantenservice@ytech.com

