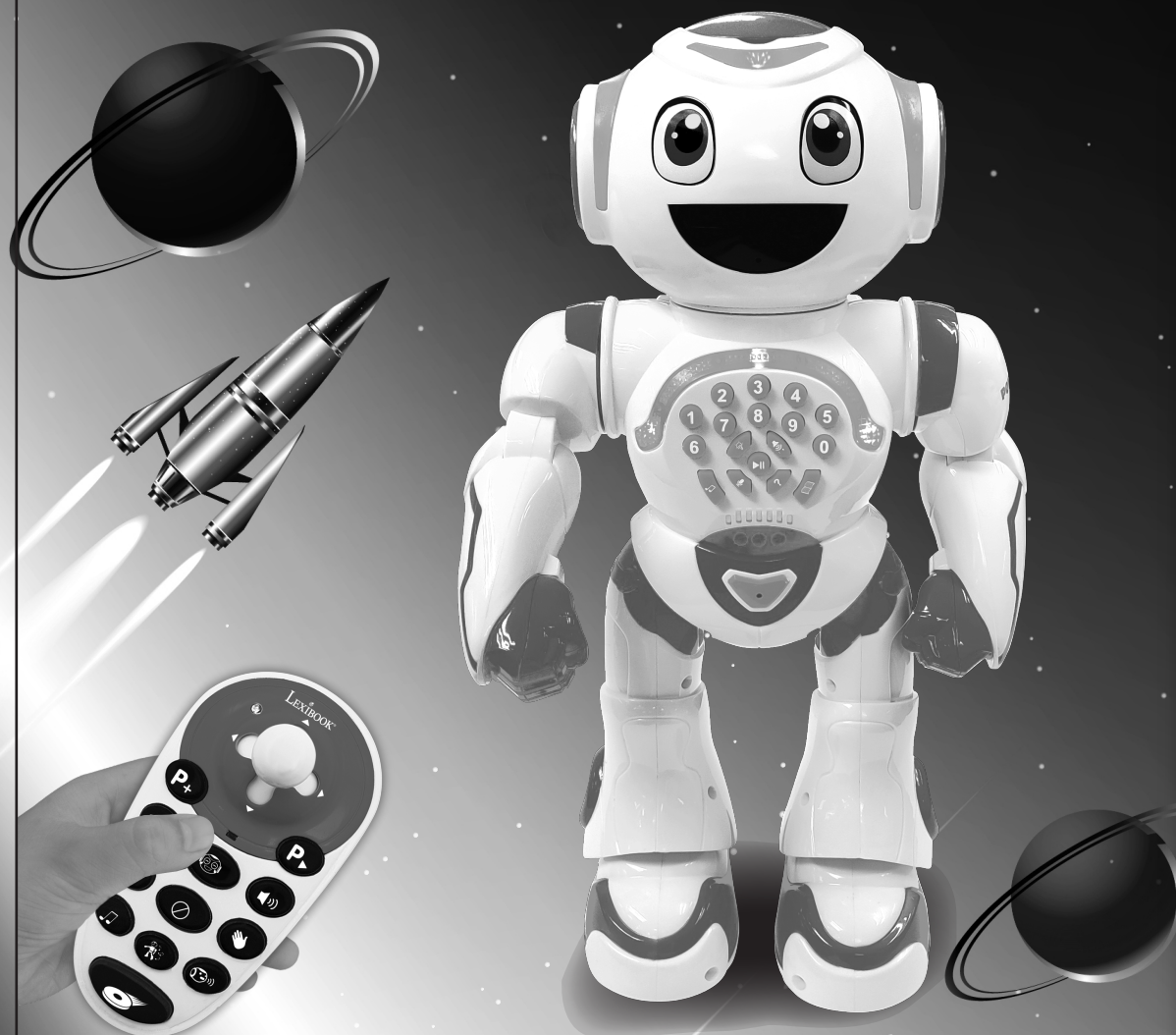


POWERMAN® STAR

DE INTERACTIEVE EDUCATIEVE ROBOT

POWERMAN® IS JE NIEUWE INTERACTIEVE EN EDUCATIEVE ROBOT MET GEVOEL VOOR HUMOR! BESTUUR HEM MET DE AFSTANDSBEDIENING EN DE TOETSEN OP HET BEDIENINGSPANEEL VOOR VELE UREN PLEZIER!



MIJN NAAM IS POWERMAN® STAR! DE MEEST GEEVOLUEERDE RUIMTEROBOT!

IK BEN EEN KNAP STAALTJE VAN TECHNOLOGIE DIE PROGRAMMEERBAAR IS, JE EIGEN VERHALEN LAAT VERZINNEN EN DE ULTIEME EDUCATIEVE INHOUD BEVAT OM TE LEREN EN PLEZIER TE BELEVEN!

KIJK! IK HOU VAN DANSEN, MOPPEN VERTELLEN EN HET GOOIEN VAN SCHUIMSCHIJVEN IN HET ROND.

MIJN RUIMTESCHIP HEEFT TIJDENS HET NADEREN VAN JOUW PLANEET SCHADE OPGELOPEN. MISSCHIEEN VRAAG JE JE WEL AF WAAROM IK NAAR HIER WILDE KOMEN? WEL, IK WEET HET NIET.... HET ZAG ER EEN LEUKE PLAATS UIT MET FANTASTISCHE MENSEN, NET ZOALS JIJ!

OM ERVOOR TE ZORGEN DAT MIJN RUIMTESCHIP GEREPAREERD WORDT ZODAT IK TERUG NAAR HUIS KAN, MOETEN WE SAMEN ENKELE RAADSELS OPLOSSEN.

BEN JE KLAAR?

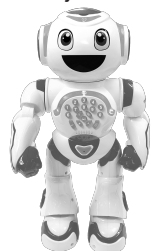
GEBRUIKSAANWIJZING

ROB85NL

LEXIBOOK®

INHOUD VAN DE VERPAKKING

Controleer tijdens het uitpakken of de volgende onderdelen aanwezig zijn:



1 x POWERMAN® STAR



1 x Afstandsbediening



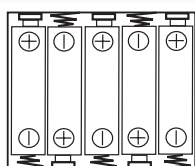
9 x schuimschijven



1 x Gebruiksaanwijzing

OPGELET: De verpakkingdelen, zoals plastic folie, plakband, etiketten en metalen hechtingsbanden, maken geen deel uit van dit spel en moeten voor alle veiligheid worden verwijderd vooraleer het speelgoed door een kind kan en mag worden gebruikt.

BATTERIJ VEREISTE



Robot

Uw robot werkt op
5 x 1,5 V === AA/LR6 (niet inbegrepen)

ROBOT:

De batterijen installeren of vervangen

1. Draai de schroef op het batterijdeksel aan de achterkant van de robot los met behulp van een schroeven draaier
2. Installeer of vervang 5 x AA/LR6 === batterijen in het batterijvak. Let hierbij op de juiste polariteit zoals aangegeven in het batterijvak en in de afbeelding hiernaast.
3. Sluit het batterijvak en draai de schroef vast.

AFSTANDSBEDIENING:

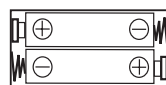
De batterijen installeren of vervangen

1. Draai de schroef op het batterijdeksel aan de achterkant van de afstandsbediening los met behulp van een schroevendraaier
2. Installeer of vervang 2 x AA/LR6 === batterijen in het batterijvak. Let hierbij op de juiste polariteit zoals aangegeven in het batterijvak en in de afbeelding hiernaast.
3. Sluit het batterijvak en draai de schroef vast.

Mededeling: Schakel het speelgoed uit alvorens de batterijen te vervangen. Gebruik alleen alkalinebatterijen. Een ander type batterijen kunnen de prestaties verlagen.

Niet-heroplaadbare batterijen kunnen niet worden heropgeladen; oplaadbare batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd alvorens deze op te laden; heroplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; verschillende types batterijen of nieuwe en oude batterijen mogen niet onderling gebruikt worden; gebruik alleen batterijen van hetzelfde of equivalente type zoals aangeraden door de fabrikant; batterijen moeten volgens de juiste polariteit worden ingestoken; lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd; de toevoerterminals mogen geen kortsluiting ondervinden. Gelieve de verpakking te bewaren als referentie voor later daar het belangrijke informatie bevat. Gooi batterijen nooit in open vuur. Indien je het spel voor langere tijd niet zal gebruiken, neem de batterijen uit het spel. Wanneer het geluid verzwakt of het spel niet reageert, vervang dan de batterijen. Stel de batterijen nooit bloot aan een warmtebron, zoals zonlicht of vuur.

WAARSCHUWING: Een storing of geheugenverlies kan veroorzaakt worden door een sterke frequentie-interferentie of een elektrostatische ontlading. Indien er zich een abnormale functie voordoet, verwijder en verbindt opnieuw de batterijen.



Remote

Uw afstandsbediening werkt op
2 x 1.5V === AA/LR6 (niet inbegrepen)

ONDERHOUD EN GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergents zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen. Indien je het spel voor langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen eruit.

Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie.

Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet repsecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid....). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar - Kleine onderdelen.

OPMERKING: Bewaar deze gebruikershandleiding, deze bevat belangrijke informatie.

Referentie : ROB85NL

Ontworpen en ontwikkeld in Europa – Gemaakt in China.

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Nederland

Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams: savcomfr@lexibook.com



Follow us
@LexibookCom



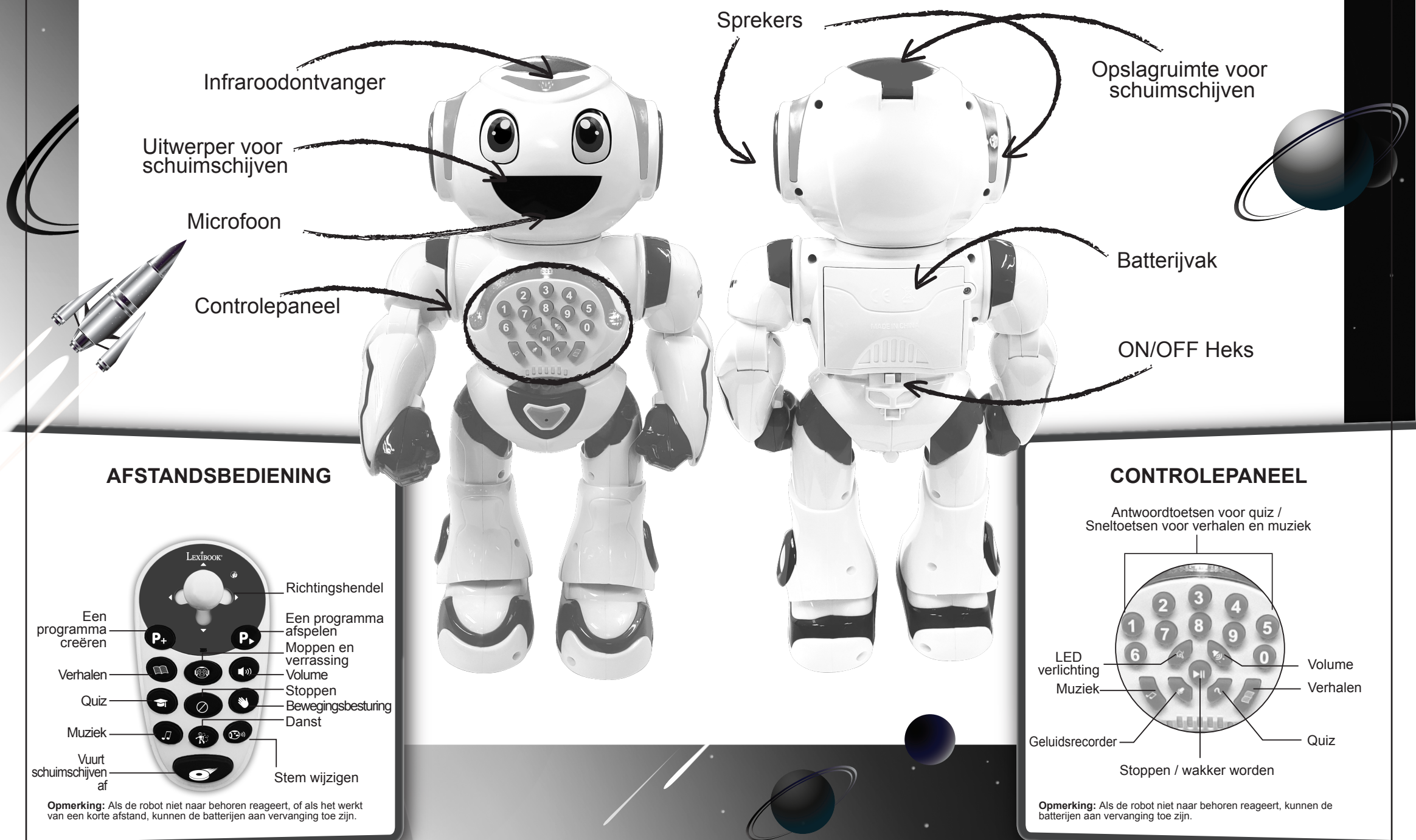
Richtlijnen voor milieubescherming

Gebruikte elektronische apparaten horen niet thuis in het huisafval! Wij vragen u daarom een bijdrage aan de bescherming van ons milieu te leveren en dit apparaat op de voorziene verzamelplaatsen af te geven.



IM Code: ROB85NL_IM2072

UITZICHT POWERMAN® STAR



BEDIENING

BRENG POWERMAN® TOT LEVEN

Richtingshendel Gebruik de richtingshendel om vooruit, achteruit, naar links of naar rechts te gaan. Kort drukken om enkele stappen te zetten, lang drukken om de robot te laten glijden!

Volume

Volume Druk om het volume te regelen: Laag ↔ Normaal ↔ Hoog

Slaapmodus

Slaapmodus Druk om de handelingen van POWERMAN® te stoppen. Druk opnieuw om hem wakker te maken. Als er gedurende enige tijd geen enkele toets wordt ingedrukt, gaat POWERMAN® automatisch in de slaapmodus om energie te besparen.

De slaapmodus is geschikt voor korte perioden. Als je denkt de robot enkele uren of langer niet te gebruiken, maak gebruik van de AAN/UIT-schakelaar.

LED-verlichting

LED-verlichting Druk om POWERMAN®'s LED-verlichting uit te zetten. Druk opnieuw om aan te zetten.

Stoppen / wakker worden

Stoppen / wakker worden Druk om de handelingen van POWERMAN® te stoppen. Druk opnieuw om hem wakker te maken. Als er gedurende enige tijd geen enkele toets wordt ingedrukt, gaat POWERMAN® automatisch in de slaapmodus om energie te besparen.

MAAK PLEZIER MET POWERMAN®

Moppen en verrassing

Moppen en verrassing Druk op deze knop om naar een mop of verrassingsgeluid te luisteren. • Raad eens, hoe noem je een pinguïn in de woestijn?

Druk opnieuw om naar een andere te luisteren!

Bewegingsbesturing

Bewegingsbesturing Druk op deze toets en gebruik gebaren om de bewegingen van POWERMAN te besturen

- **Naar rechts draaien:** Veeg je hand net onder de buik van de robot van links naar rechts -POWERMAN zal naar rechts draaien.
- **Naar links draaien:** Veeg je hand net onder de buik van de robot van rechts naar links -POWERMAN zal naar links draaien.
- **Vooruit gaan:** Veeg je hand van boven naar onder aan de voorkant van de buik van de robot en vervolgens weg van de robot - de robot zal vooruit gaan.
- **Achteruit gaan:** Plaats je hand op ongeveer 20 cm aan de voorkant van de buik van de robot, onder zijn borst, en breng je hand richting de robot en houd deze daar totdat de robot achteruit gaat. Om de gebarenbedieningsfunctie te stoppen, druk opnieuw op de knop.

Deze functie werkt beter in een vrije en heldere ruimte zonder obstakels.

Geluidsrecorder

Geluidsrecorder Druk op deze toets en spreek in de buurt van het gezicht van de POWERMAN® STAR. Hij zal herhalen wat je zegt!

Verhalen

Verhalen Druk op deze toets en 1 of 2 op de borst om een van de volgende opties te selecteren:

- 1 **Fabels van Aesopus** = selecteer een van de 10 fabels van Aesopus verteld door POWERMAN® STAR door op een cijfer op de borst te drukken (0-9).
- 2 **De verhalenmaker** = verzin je eigen leuk en gek verhaal door op 4 cijfers op de borst te drukken (0-9). 10.000 combinaties zijn mogelijk!

Muziek

Muziek Druk eenmaal om muziek af te spelen. Druk opnieuw om ander muziek af te spelen.

Danst

Danst Druk eenmaal om een dans af te spelen. Druk opnieuw om een andere dans af te spelen.

Stem wijzigen

Stem wijzigen Druk op deze toets om de stem te wijzigen. • Kies tussen een diepe, normale of hoge stem!

SCHUIMSCHIJVEN AFVUREN!

Schuimschijven afvuren! Druk op deze toets om schuimschijven te gooien.

Waarschuwing! Niet naar de ogen of het gezicht richten. Vuur alleen de meegeleverde schijven af en gebruik geen andere objecten.

SAMEN MET POWERMAN® LEREN

Programmeren

- Druk op om een programma te maken
- Sla handelingen op door op de richtingstoetsen te drukken.

- Je kan muziek toevoegen door op te drukken.
 - Wanneer voltooid, sla je programma op door op .
 - Je kunt op elk moment je programma afspelen door op .
- Opmerking:** elk nieuw programma of herstart van de robot wist het huidig programma.

Quiz

Quiz Druk op deze toets en POWERMAN zal je vragen stellen om je kennis te testen. • Toon hem je vaardigheden! Weet jij hoeveel vleugels een libelle heeft of hoeveel is twaalf min negen?

Antwoord met de cijfers op zijn borst!