

# POWERMAN® ADVANCE

## DER LERNROBOTER



ROB28DE

LEXIBOOK®

### BEDIENUNGSANLEITUNG

**DIE PARTY KANN BEGINNEN! ICH BIN EIN LEHRREICHER UND INTERAKTIVER ROBOTER!  
DU KANNST MICH ÜBERALL HIN MITNEHMEN. WIR WERDEN ZUSAMMEN VIEL SPAß HABEN UND EINE MENGE LERNEN!**

**ICH BIN POWERMAN® ADVANCE! ICH BIN DER FORTSCHRITTLICHSTE ROBOTER IM WELTRAUM! ICH WURDE AUF DIE ERDE GESCHICKT, UM MEIN WISSEN MIT DIR ZU TEILEN UND MIT DIR GEMEINSAM ZU SPIELEN!**

**ICH BIN ZU VIELEN PLANETEN GEREIST, WAS ES MIR ERMÖGLICHT HAT, EINE ULTIMATIVE TECHNOLOGIE ZU ENTWICKELN, DIE ES SONST NIRGENDWO GIBT! ICH ERWECKE DEINE EIGENEN GESCHICHTEN ZUM LEBEN, BIN PROGRAMMIERBAR UND VOLLGEPACKT MIT LEHRREICHEN INHALTEN ZUM LERNEN UND SPAß HABEN!**

**AUßERDEM LIEBE ICH ES ZU TANZEN, LUSTIGE WITZE ZU ERZÄHLEN UND SCHAUMSTOFFSCHEIBEN ÜBERALL HIN ZU WERFEN.**

**ICH HABE SCHON VIEL ÜBER DEN PLANETEN ERDE GEHÖRT. ER SCHEINT EIN SCHÖNER ORT ZU SEIN, VOLLER NETTER MENSCHEN WIE DIR!**

**HAST DU LUST, GEMEINSAM EIN PAAR HERAUSFORDERUNGEN ANZUGEHEN? DANN NICHTS WIE LOS!**

### AUSPACKEN IHRES GERÄTES

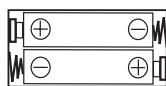
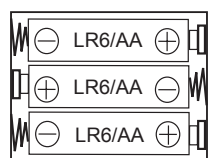
Achten Sie beim Auspacken darauf, dass die folgenden Elemente enthalten sind:



1 x POWERMAN® ADVANCE Roboter 1 x Fernbedienung 9 x Schaumstoffscheiben 1 x BEDIENUNGSANLEITUNG

**WARNUNG:** Entfernen Sie das Verpackungsmaterial, wie Plastikfolien, Klebebänder, Etiketten und Befestigungsbänder aus Metall. Diese sind nicht Bestandteil des Spiels und müssen aus Sicherheitsgründen entfernt werden, bevor Ihr Kind das Spiel benutzt.

### BATTERIEHINWEISE



Der Roboter benötigt zum Betrieb 3 x 1.5V AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen). Die Fernbedienung benötigt zum Betrieb 2 x 1.5V AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen).

#### ROBOTER:

Batterien einlegen oder auswechseln

- Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite des Roboters.
- Legen Sie 3 x AA/LR6 Batterien ein oder ersetzen Sie sie. Beachten Sie dabei die Polarität, die unten im Batteriefach angegeben ist und wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt ist.
- Schliesse das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest.

#### FERNSTEUERUNG:

Batterien einlegen oder auswechseln

- Lösen Sie mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite der Fernbedienung.
- Legen oder wechseln Sie zwei AA/LR6 Batterien ein bzw. aus und achten Sie darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
- Schliessen Sie das Batteriefach und ziehen Sie die Schraube fest

**Hinweis:** Schalten Sie den Strom ab, bevor Sie die Batterien austauschen. Verwenden Sie nur Alkali-Batterien, andere Batterietypen können die Leistung beeinträchtigen.

Nicht wieder aufladbare Batterien können nicht aufgeladen werden. Aufladbare Batterien müssen vor der Aufladung aus dem Spielzeug genommen werden. Batterien dürfen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden. Unterschiedliche Batterietypen bzw. alte und neue Batterien dürfen nicht gemischt werden. Es dürfen nur solche Batterien verwendet werden, die gleichwertig zum empfohlenen Batterietyp sind. Die Batterien müssen korrekt entsprechend der Polaritätsmarkierungen eingelegt werden. Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Die Anschlüsse dürfen nicht kurz geschlossen werden. Batterien niemals ins Feuer werfen. Entfernen Sie die Batterien, wenn Sie das Spielzeug für längere Zeit nicht benutzen. Wenn der Ton schwächer wird oder das Spielzeug anfängt, nicht mehr direkt zu reagieren, deutet dieses ebenfalls darauf hin, dass es Zeit wird, neue Batterien einzusetzen. Die Batterien dürfen keinen übermäßigen Hitzequellen ausgesetzt werden, zum Beispiel Sonnenschein oder Feuer.

**WARNUNG:** Funktionsstörungen oder Speicherverlust können möglicherweise durch starke Frequenzstörungen oder elektrostatische Entladung verursacht werden. Sollte es zu unnormalen Funktionen kommen, entfernen Sie die Batterien und legen Sie die Batterien wieder ein.

### PFLEGE UND GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen.

2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen. Bei Beanstandungen, die unter diese Garantie fallen oder sollten Sie den Kundendienst benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler und legen Sie einen gültigen Kaufbeleg vor. Unsere Garantie deckt alle Material- und Verarbeitungsmängel ab, mit Ausnahme jeglicher Verschleißerscheinungen, die aus der Nichtbeachtung der Bedienungsanleitung resultieren oder durch jegliche fahrlässige Handlung an diesem Produkt verursacht wurden (wie demontieren, Hitze oder Feuchtigkeit aussetzen, usw.). Es wird empfohlen, die Verpackung für etwaige zukünftige Bezugnahmen aufzubewahren. In dem Bemühen unsere Leistungen kontinuierlich zu verbessern, könnte es sein, dass wir Veränderungen an den Farben oder der Produktausführung, wie auf der Verpackung abgebildet, vornehmen.

**ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr – Kleinteile.

**HINWEIS:** Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Informationen enthält.

Referenznummer: ROB28DE

Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China

**Lexibook S.A.**

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Deutschland & Österreich

Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:

Tel: +491805 010931 (0,14 Euro/Minute)

E-Mail: savcomfr@lexibook.com

Suivez-nous  
@LexibookCom

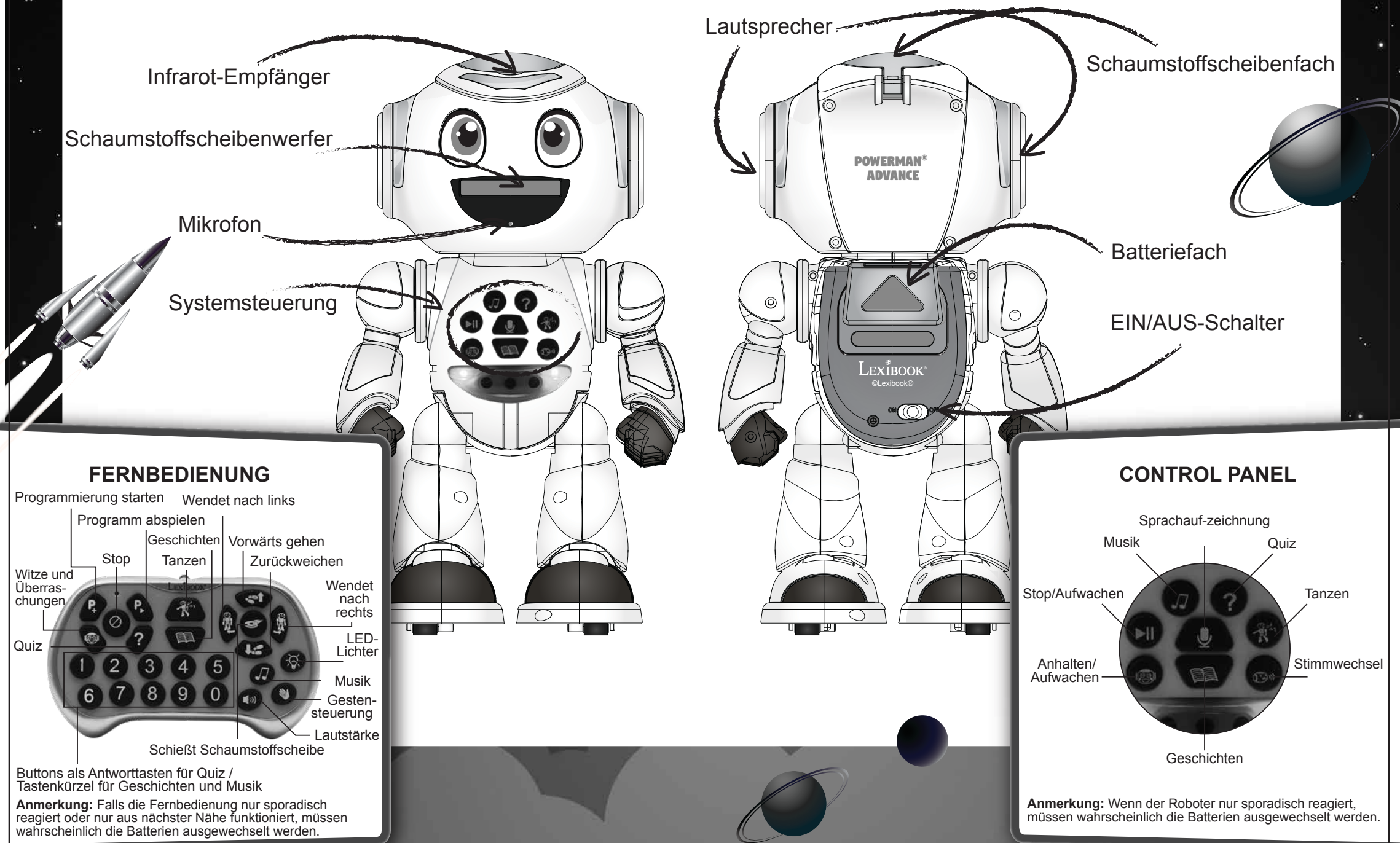


#### Hinweise zum Umweltschutz :

Alt-Elektrogeräte sind Wertstoffe, sie gehören daher nicht in den Hausmüll! Wir möchten Sie daher bitten, uns mit Ihrem aktiven Beitrag bei der Ressourcenschonung und beim Umweltschutz zu unterstützen und dieses Gerät bei den (falls vorhanden) eingerichteten Rücknahmestellen abzugeben.



IM Code: ROB28DEIM2152



**BENUTZUNG**

**Richtungstasten**

- Drücke oder , damit POWERMAN® sich nach links oder rechts dreht.
- Drücke oder , damit POWERMAN® ein paar Schritte macht.
- Drücke lange, damit POWERMAN® über eine längere Strecke gleitet.

**Lautstärke**

Drücken Sie diese Taste um die Lautstärke einzustellen: Niedrig > Normal > Hoch

**Schlafmodus**

Drücken Sie diese Taste, um die Aktionen von POWERMAN® ADVANCE zu beenden. Wenn Sie einige Zeit lang keine Taste drücken, geht POWERMAN® ADVANCE und die Fernbedienung automatisch in den Schlafmodus, um Energie zu sparen.

Der Schlafmodus ist für kurze Zeiträume geeignet. Wenn Sie den Roboter für einige Stunden oder länger nicht benutzen wollen, benutzen Sie bitte den EIN/AUS-Schalter.

**Lichter**

Drücken Sie diese Taste, um das Licht ein- oder auszuschalten.

**Starten/Pause**

Drücken Sie diese Taste, um den Schlafmodus zu aktivieren oder zu beenden. Wenn Sie einige Zeit lang keine Taste drücken, geht POWERMAN® ADVANCE und die Fernbedienung automatisch in den Schlafmodus, um Energie zu sparen.

**SO KANNST DU MIT POWERMAN® ADVANCE SPIELEN**

**Witze und Überraschungen**

Drücken Sie diese Taste, um sich einen Witz oder einen Überraschungston anzuhören, drücken Sie diese erneut, um sich einen anderen Witz anzuhören.

- Zeigen Sie ihm Ihr Wissen! Wie viele Flügel hat eine Libelle oder Wie viel sind zwölf minus neun?

**Gestensteuerung**

Drücken Sie diese Taste und steuern Sie POWERMAN ADVANCE über Ihre Handbewegungen.

- Nach rechts bewegen: Streichen Sie mit der Hand direkt unter dem Kopf des Roboters von links nach rechts - der Roboter wird sich nach rechts bewegen.
- Nach links bewegen: Streichen Sie mit Ihrer Hand direkt unter dem Kopf des Roboters von rechts nach links - der Roboter dreht sich nach links.
- Vorwärts bewegen: Streichen Sie mit Ihrer Hand von oben nach unten und dann vom Roboter weg - der Roboter bewegt sich vorwärts.
- Rückwärts bewegen: Legen Sie Ihre Hand ca. 20 cm vor den Roboter, unterhalb des Kopfes, und bringen Sie Ihre Hand in Richtung des Roboters, und halten Sie sie vor dem Roboter, bis dieser beginnt, sich bewegen. Um die Gestensteuerungsfunktion zu stoppen, drücken Sie einfach erneut die Taste .

Diese Funktion funktioniert besser in einem klaren und leuchtenden Raum ohne Hindernisse.

**Sprachaufzeichnung**

Drücken Sie diese Taste und sprechen Sie in die Nähe des Gesichts von POWERMAN® ADVANCE Er wird Ihnen nachsprechen!

**Geschichten**

Drücken Sie diese Taste und die Taste 1 oder 2 auf der Brust, um zwischen folgenden Aktivitäten zu wählen:

- 1 Äsops Fabeln** = Wählen Sie eine der 10 Äsops Fabeln, die von POWERMAN® STAR erzählt werden, indem Sie eine Zahl auf der Brust drücken (0-9).
- 2 Der Geschichtenmacher** = Erstellen Sie Ihre eigenen lustigen und verrückten Geschichten, indem Sie 4 Zahlen auf der Brust drücken (0-9). Bis zu 10.000 Kombinationen sind möglich!

**Musik**

Drücken Sie diese Taste, um Musik abzuspielen und drücken Sie sie erneut, um andere Musik abzuspielen.

**Tänze**

Drücken Sie diese Taste, um einen Tanz abzuspielen, drücken Sie sie erneut, um einen anderen Tanz abzuspielen.

**Stimmwechsel**

Drücken Sie diese Taste, um die Stimme zu verändern.

**Schießen von Schaumstoffscheiben**

Drücken Sie diese Taste, um Schaumstoffscheiben zu schießen.

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

**LERNE MIT POWERMAN® ADVANCE**

**Programmierung**

- Drücken Sie , um die Programmierung zu starten.
- Zeichnen Aktionen auf, indem Sie eine der folgenden Tasten drücken:



- Sie können Musik hinzufügen, indem Sie oder Zahlen auf der Brust drücken.
- Wenn Sie fertig sind, speichern Sie Ihr Programm, indem Sie drücken.
- Sie können Ihr Programm jederzeit durch Drücken von abspielen.

**Hinweis: Jedes neue Programm oder jeder Neustart des Roboters löscht das vorherige Programm.**

**Quiz**

Drücken Sie diese Taste und POWERMAN® ADVANCE stellt Ihnen Fragen, um Ihr Wissen zu testen. Antworten Sie, indem Sie die Zahlen auf seiner Brust drücken.

- Raten Sie mal, wie man einen Pinguin in der Wüste nennt?