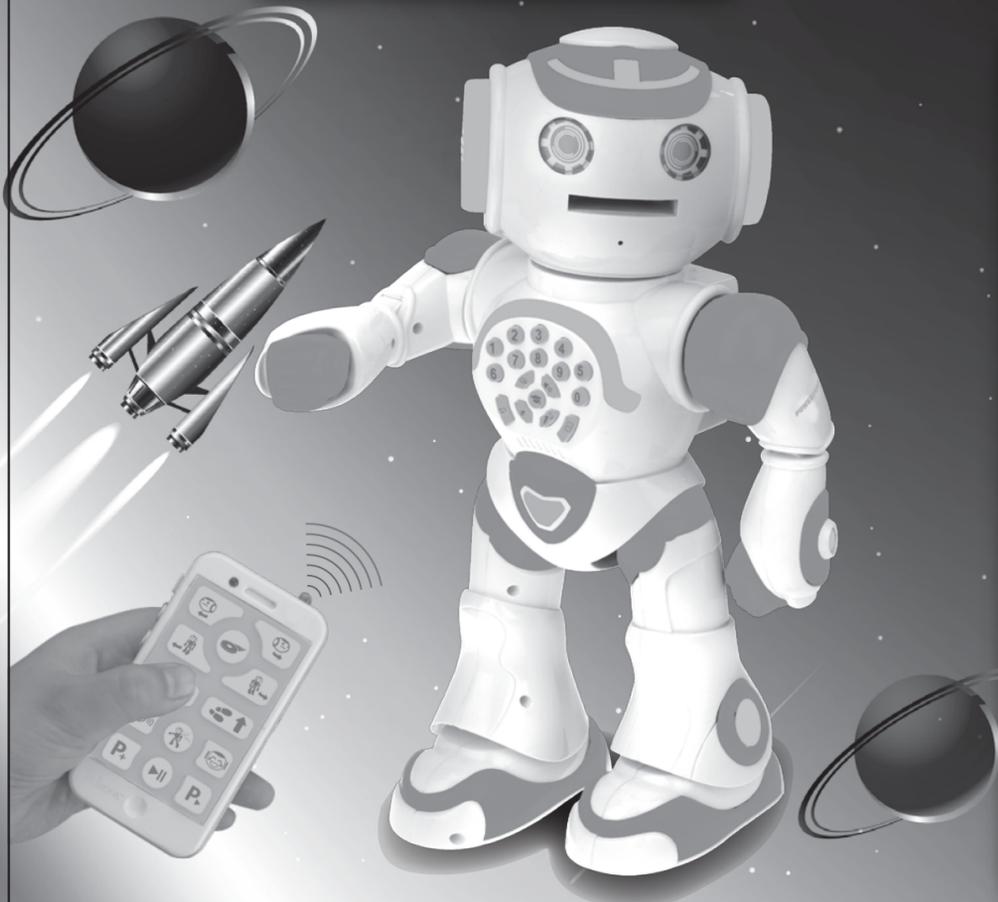


POWERMAN® MAX

DER PROGRAMMIERBARE BILDUNGSROBOTER

POWERMAN® MAX IST DER GANZ NEUE INTERAKTIVE UND PÄDAGOGISCHE ROBOTER MIT SINN FÜR HUMOR! STEUERE IHN MIT DER FERNBEDIENUNG UND DEN TASTEN AUF SEINEM BEDIENFELD, FÜR STUNDENLANGEN SPAß!



MEIN NAME IST POWERMAN® MAX! DER AM WEITESTEN ENTWICKELTE ROBOTER AUS DEM WELTALL!

ICH BIN EIN WUNDER DER TECHNOLOGIE. ICH ERFINDE EIGENE GESCHICHTEN, BIN PROGRAMMIERBAR UND BESITZE DEN ULTIMATIVEN PÄDAGOGISCHEN INHALT ZUM LERNEN UND SPAß HABEN!

ICH TANZE AUCH GERNE, ERZÄHLE URKOMISCHE WITZE UND SCHIEßE MIT SCHAUMSTOFFSCHEIBEN ÜBERALLHIN!

MEIN RAUMSCHIFF WURDE BESCHÄDIGT, ALS ICH MICH EUREM PLANETEN NÄHERTE. NUN, FRAGST DU DICH VIELLEICHT, WARUM ICH HIERHER KOMMEN WOLLTE, ODER? ICH WEIß NICHT... ES SAH AUS WIE EIN LUSTIGER ORT MIT TOLLEN LEUTEN WIE DIR!

KANNST DU MIR HELFEN, MEIN RAUMSCHIFF ZU REPARIEREN UND WIEDER NACH HAUSE ZU FLIEGEN? GROßARTIG, ABER VORHER MÜSSEN WIR ZUSAMMEN LERNEN!

BIST DU BEREIT?

BEDIENUNGSANLEITUNG

ROB80DE

LEXIBOOK®

AUSPACKEN IHRES GERÄTES

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



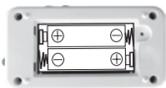
1 x POWERMAN® MAX Roboter 1 x Fernbedienung 9 x Schaumstoffscheiben 1 x Bedienungsanleitung

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
5 x 1.5V --- AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen).

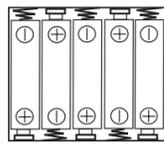


Die Fernbedienung benötigt zum Betrieb
2 x 1.5V --- AA/LR6 Batterien (nicht inbegriffen).

ROBOTER:

Batterien einlegen oder auswechseln

- Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite des Roboters.
- Lege oder wechsele fünf AA/LR6 --- Batterien ein bzw. aus und achte darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
- Schliesse das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.

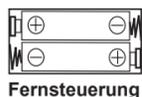


Roboter

FERNSTEUERUNG:

Batterien einlegen oder auswechseln

- Löse mit einem Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Rückseite der Fernbedienung.
- Lege oder wechsele zwei AA/LR6 --- Batterien ein bzw. aus und achte darauf, dass die Batteriepole richtig herum ausgerichtet sind, so wie auf dem Boden des Batteriefachs markiert und wie in dem Schaubild rechts gezeigt.
- Schliesse das Batteriefach und ziehe die Schraube fest.



Fernsteuerung

Hinweis: Schalten Sie den Strom ab, bevor Sie die Batterien austauschen. Verwenden Sie nur Alkali-Batterien, andere Batterietypen kann 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. Erststückergefahr – Kleinteile.

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

Referenznummer: ROB80DE

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:

savcomfr@lexibook.com

Follow us
@LexibookCom



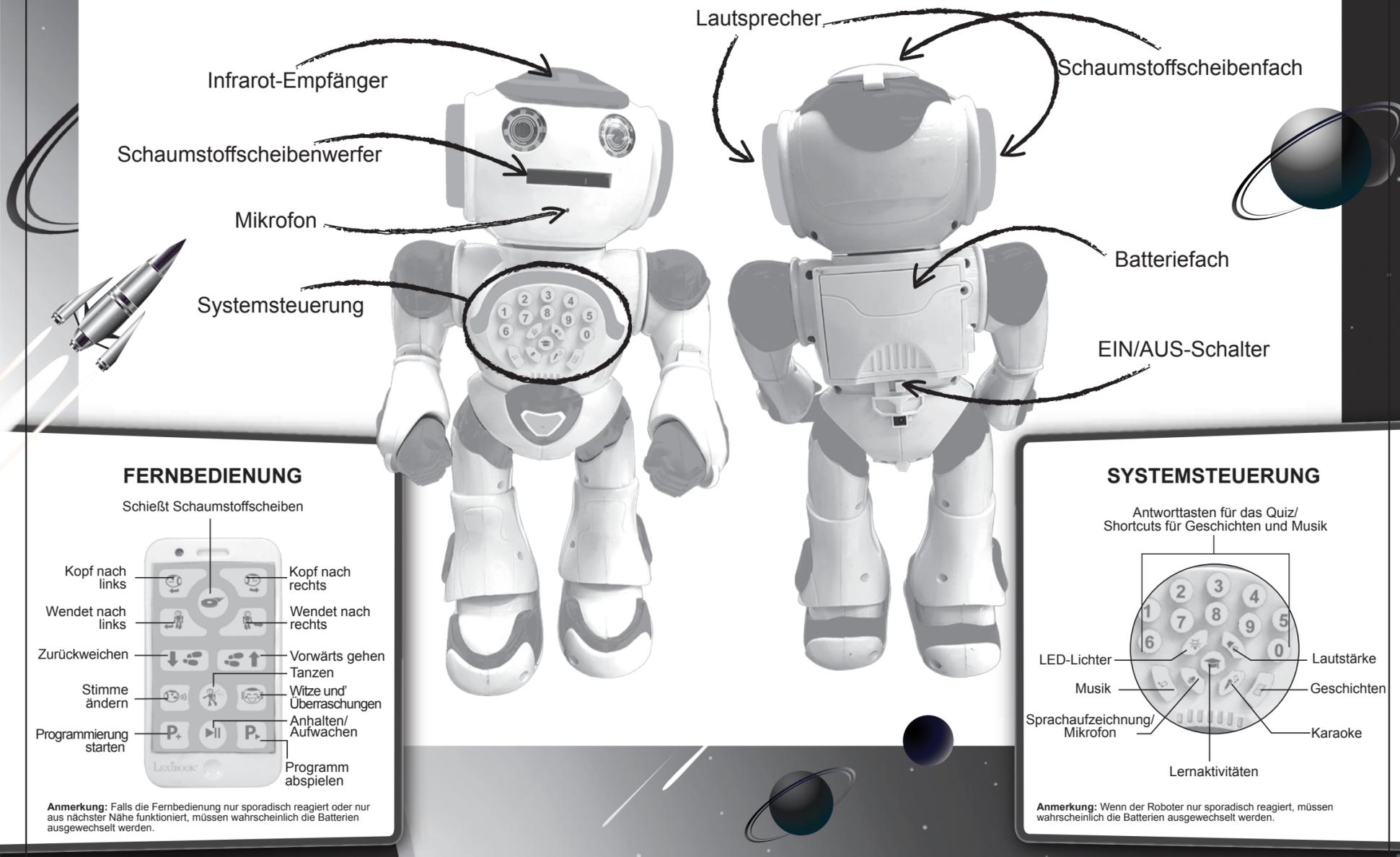
Hinweise zum Umweltschutz :

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: ROB80DE_IM2220

ENTDECKEN POWERMAN® MAX



FERNBEDIENUNG

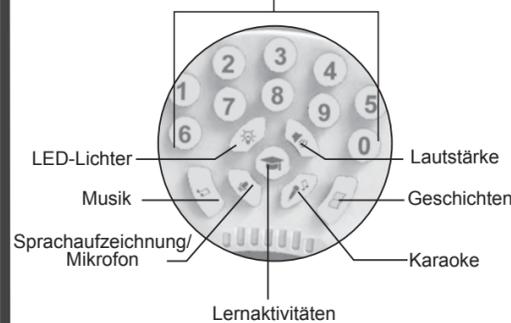
Schießt Schaumstoffscheiben



Anmerkung: Falls die Fernbedienung nur sporadisch reagiert oder nur aus nächster Nähe funktioniert, müssen wahrscheinlich die Batterien ausgewechselt werden.

SYSTEMSTEUERUNG

Antworttasten für das Quiz/ Shortcuts für Geschichten und Musik



Anmerkung: Wenn der Roboter nur sporadisch reagiert, müssen wahrscheinlich die Batterien ausgewechselt werden.

Richtungstasten

Drücken Sie diese Tasten, um den Kopf nach links oder rechts zu drehen.

Wichtig! Der Kopf kann sich unter Umständen schwer drehen lassen oder sogar stecken bleiben. Wenn der Kopf feststeckt oder sich auf einer Seite nicht weit genug dreht, drehen Sie den Kopf aus der Mittelposition heraus mit den Händen sanft zu der Seite, auf der er feststeckt, ca. um 45°.

Drücken Sie diese Tasten, um den Roboter nach links oder rechts zu drehen.

Drücken Sie diese Tasten, um ein paar Schritte zu laufen. Drücken Sie zweimal, um eine längere Strecke zu laufen.

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 Schaumstoffscheiben ein.

Stimmwechsel

Drücken Sie diese Taste, um die Stimme zu verändern.

Tänze

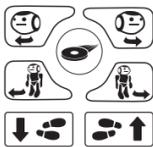
Drücken Sie diese Taste, um einen Tanz abzuspielen, drücken Sie sie erneut, um einen anderen Tanz abzuspielen.

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.

Programmierung

• Drücken Sie **P+**, um die Programmierung zu starten.
• Zeichnen Sie bis zu 40 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 **P+** drücken.
• Sie können Ihr Programm jederzeit durch Drücken von **P** abspielen.

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

Schlafmodus

Drücken Sie diese Taste, um den Schlafmodus zu aktivieren oder zu beenden. Wenn Sie einige Zeit lang keine Taste drücken, geht POWERMAN® MAX 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.

Lautstärke

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

Sprachaufzeichnung

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

Karaoke

Drücken Sie diese Taste, sprechen Sie nahe des Gesichts von POWERMAN® MAX und wählen Sie eine Melodie aus, indem Sie eine Zahl zwischen 1 und 7 auf seiner Brust drücken. Er wird das Gesagte mit Musik wiederholen!

Lernaktivitäten

Drücken Sie diese Taste und eine Zahl zwischen 1 und 6 auf der Brust, um eine Lernaktivität zu starten:

- Das Meister-Quiz!** Testen Sie Ihr Mathematik- und Allgemeinwissen mit den Rätseln von POWERMAN® MAX. Beantworten Sie die Rätsel, indem Sie auf die entsprechende Zahl (0-9) drücken.
- Tierlaute!** POWERMAN® MAX gibt Tiergeräusche wieder, und Sie können ihn nachahmen!
- Das Tierquiz!** Wie gut kennen Sie die Tierlaute? Klatschen Sie einmal in die Hände, wenn Sie die richtige Antwort hören.
- Das Musikinstrumenten-Quiz!** Wie gut kennen Sie die Musikinstrumente? Klatschen Sie in die Hände, wenn Sie die richtige Antwort hören.
- Das Standort-Quiz!** Werden Sie die typischen Geräusche von Orten wiedererkennen? Klatschen Sie einmal in die Hände, wenn Sie die richtige Antwort hören.
- Herausforderungen zwischen Freunden!** POWERMAN® MAX wird Sie herausfordern, und Sie haben jeweils 15 Sekunden Zeit, die Aufgabe zu erfüllen! Bitten Sie einen Verwandten oder einen Freund als Schiedsrichter zu agieren.

Warnung! POWERMAN® MAX ist lärmempfindlich für die Aktivitäten 3, 4 und 5. Spielen Sie an einem ruhigen Ort.

Musik

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

Geschichten

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

- Äsops Fabeln** = Wählen Sie eine der 10 Äsops Fabeln, die von POWERMAN® MAX erzählt werden, indem Sie eine Zahl auf der Brust drücken (0-9).
- 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!