



12
m+



Tavolo Giardino delle Parole

Talking Garden Activity Table

Table Parlante Jardin d'Éveil

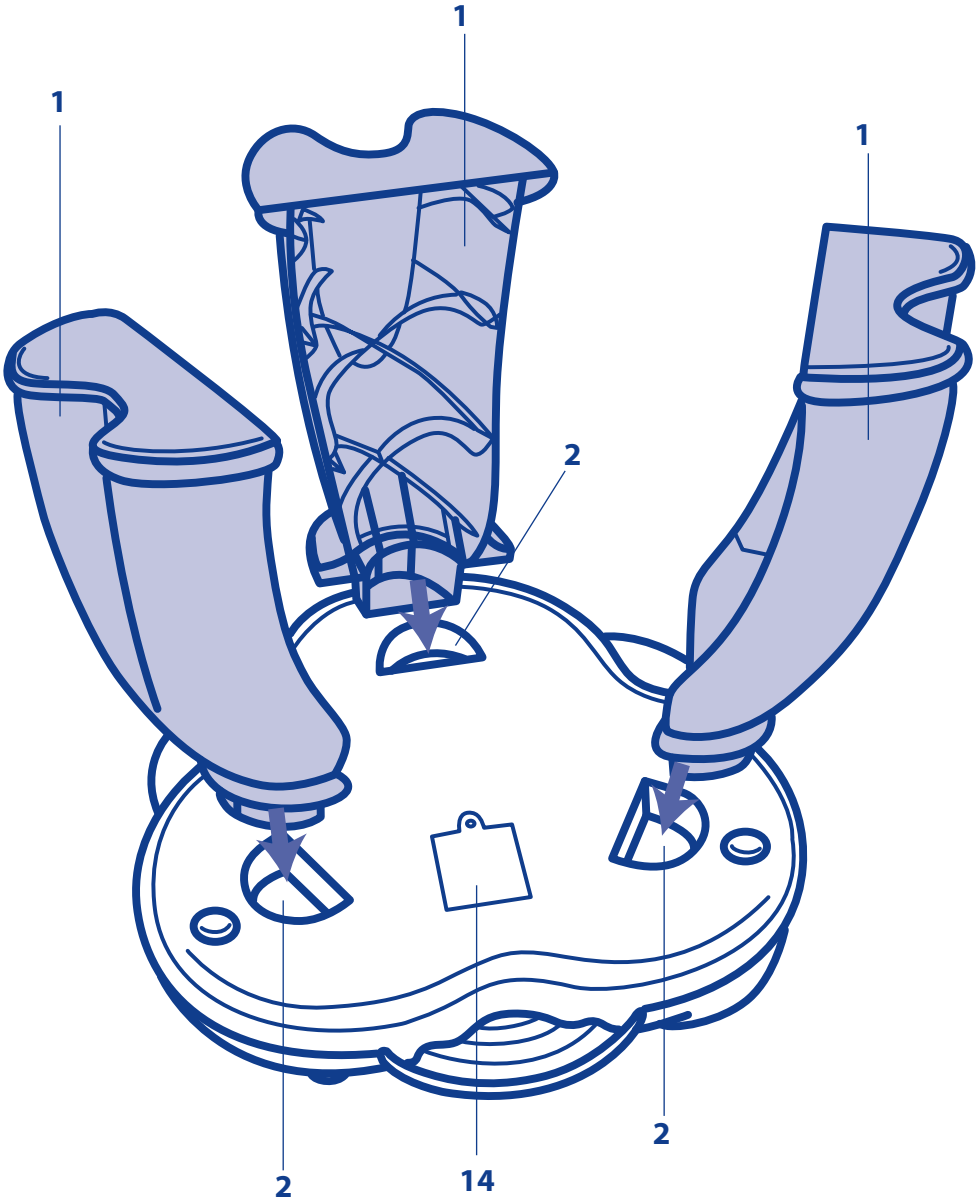
Tisch „Garten der Wörter“

Mesa Parlanchina

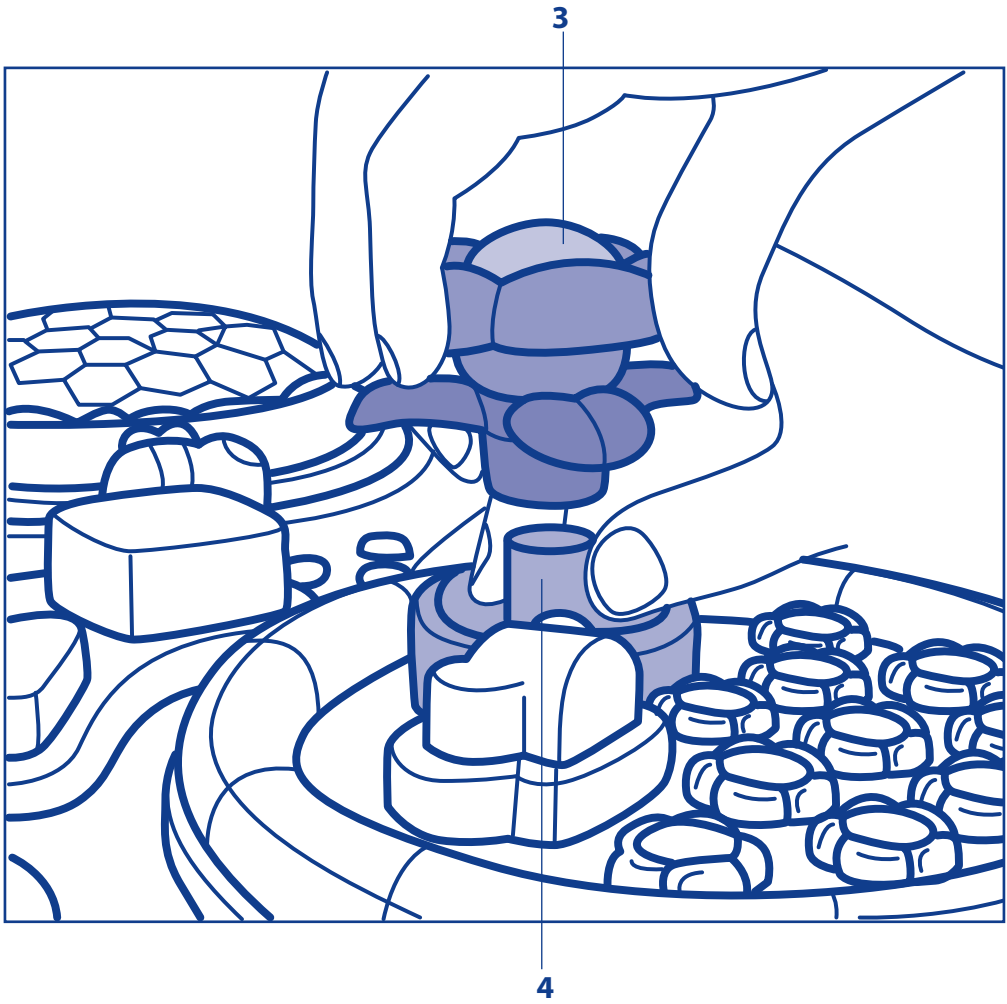
Mesa das Palavras

Cod. 00070690

A



B





9

10

13

11

I Manuale Istruzioni Tavolo Giardino delle Parole

Età: da 12 mesi

- Si raccomanda di leggere e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.
- Il gioco funziona con 3 pile "AA" da 1,5 Volt incluse. Le pile incluse nel prodotto all'atto dell'acquisto sono fornite solo per la prova dimostrativa nel punto vendita e **devono essere sostituite immediatamente con pile nuove subito dopo l'acquisto.**

AVVERTENZA

Per la sicurezza del tuo bambino: **ATTENZIONE!**

- Prima dell'uso, rimuovere ed eliminare eventuali sacchetti in plastica ed altri componenti non facenti parte del giocattolo (es. legacci, elementi di fissaggio, ecc.) e tenerli lontano dalla portata dei bambini.
- Prima dell'uso, rimuovere ed eliminare il legaccio che trattiene il fiore nella confezione.
- Verificare regolarmente lo stato d'usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Per l'utilizzo del gioco si raccomanda la supervisione dell'adulto.
- Utilizzare il gioco solo su superfici piane e stabili, non su superfici rialzate (tavoli, letti, ecc.); posizionare il tavolo lontano da eventuali ostacoli o luoghi che potrebbero costituire pericolo (scale, porte, ecc.), sia nella configurazione tavolo, sia nella configurazione piano attività.
- La struttura del tavolo non è adatta per sostenere il peso di un bambino.

INTRODUZIONE AL GIOCO

Un gioco parlante: consente al bambino di familiarizzare con spontaneità e naturalezza con i suoni del linguaggio grazie alle molteplici attività parlanti. Il bambino, infatti, giocando con i numeri, le lettere, i suoni e le parole, è stimolato ad ascoltare e comunicare, mentre con le canzoni e le filastrocche in rima è invitato a sperimentare il ritmo del linguaggio.

Un gioco bilingue: introduce il bambino alla scoperta di suoni differenti proponendogli tutte le attività parlanti del gioco anche in un'altra lingua. In un primo momento il bambino ascolta i suoni indifferente, successivamente, imparerà ad associare i suoni a ciascuna lingua e a scegliere con quale giocare. Divertente e di semplice utilizzo, Tavolo Giardino delle Parole è ideale per favorire una sensibilità linguistica che potrà essere importante nella fase di apprendimento scolastico.

Un gioco multifunzione: con la modalità PAROLE si ascoltano lettere, numeri, forme e colori, contrari, superfici ... mentre con la modalità MUSICA ci si diverte con melodie, filastrocche e suoni, entrambe le modalità da esplorare nella propria lingua madre o in una lingua straniera.

Il gioco, inoltre, può essere utilizzato nella configurazione TAVOLO per giocare in piedi, oppure, rimuovendo le gambe, nella configurazione PIANO ATTIVITA' per giocare a terra. La rimozione delle gambe permette inoltre di stoccare il prodotto in poco spazio.

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

Assemblaggio

Dopo l'acquisto, inserire le tre gambe (1) nelle apposite sedi (2) poste sotto al piano del tavolo e spingere fino a fine corsa come illustrato nella figura A. Il corretto inserimento è confermato da un clic.

Per rimuovere le gambe impugnare ciascuna gamba e tirare verso se stessi sfilandola dalla sede del piano.

Il grande fiore (3) posizionato nell'area numeri è staccabile dall'apposito supporto (4). Per riposizionarlo, tenere lo stelo fermo con una mano e inserire il fiore come illustrato nella figura B. Lo stelo del fiore ha due posizioni (alta e bassa) per creare il divertente effetto della "crescita" che si verificherà quando il bambino preme il pulsante annaffiatoio.

Accensione e selezione modalità

• Accendere il gioco, spostando il cursore (5) dalla posizione OFF alla posizione <)/<)) a seconda del volume desiderato, una breve melodia seguita da un invito a giocare conferma l'accensione. Con l'accensione del gioco si rendono attive tutte le funzioni elettroniche.

Dopo una breve pausa di non utilizzo, il gioco saluta il bambino ed entra in modalità stand-by fino a una nuova pressione di un'attività qualsiasi.

Al fine di evitare un inutile consumo delle pile, si consiglia di spegnere sempre il gioco spostando il cursore (5) in posizione OFF.

• All'accensione, il gioco è preimpostato sulla lingua madre. È possibile cambiare la lingua, premendo l'apposito pulsante (6) contrassegnato dalla scritta corrispondente. Una breve melodia conferma la selezione.

• Selezionare la modalità di gioco "Parole" oppure "Musica", spostando il cursore (7) nella posizione ABC per la modalità "Parole" oppure nella posizione  per la modalità "Musica". Un invito a giocare conferma la selezione.

Modalità Parole

ALFABETO: facendo compiere alle api (8) un movimento circolare attorno all'alveare, si attivano la canzone dell'alfabeto, frasi e suoni. L'attività è accompagnata da luci intermittenti che aiutano il bambino a focalizzare la propria attenzione.

NUMERI: premendo l'annaffiatoio (9) si attivano la canzone dei numeri, parole e suoni. Durante l'ascolto, il fiore (3) cresce creando un divertente effetto visivo. Per riportare il fiore nella posizione originale fare pressione sul fiore stesso. Le attività sono accompagnate da luci intermittenti che aiutano il bambino a focalizzare la propria attenzione.

FORME: premendo le forme geometriche (10) se ne ascolta il nome e il colore, mentre, con una seconda pressione, si ascolta il nome dell'animale raffigurato seguito da un tipico effetto sonoro. Ad ogni pressione la formina si abbassa/alza per aiutare il bambino ad associare il suono ascoltato alla formina corrispondente.

BRUCO: avvicinando ed allontanando il bruco (11) dalla mela, si apprende il concetto di "lungo" e "corto". Ad ogni movimento del bruco corrisponde una risposta sonora.

CHIOCCIOLA: ruotando la sfera (12), si apprende il concetto di "grande" e "piccolo". Ad ogni movimento della sfera corrisponde una risposta sonora.

FARFALLA: facendo pressione sulle ali della farfalla (13) si scoprono le differenti superfici. Dapprima la superficie dura e morbida; poi, girando l'ala centrale della farfalla come se fosse una pagina di un libro, la superficie ruvida e liscia. Ad ogni pressione corrisponde una risposta sonora.

Modalità Musica

ALFABETO: facendo compiere alle api (8) un movimento circolare attorno all'alveare, si attivano divertenti melodie, effetti sonori e la filastrocca delle api.

NUMERI: premendo l'annaffiatoio (9) si attivano melodie, frasi ed effetti sonori. Durante l'ascolto, il fiore cresce creando un divertente effetto visivo. Per riportare il fiore in posizione originale fare pressione sul fiore stesso.

FORME: con una pressione sulle forme (10), gli animali si presentano al bambino; con una seconda pressione si ascolta il loro suono tipico.

BRUCO: avvicinando il bruco (11) alla mela, si ascolta la sua simpatica voce, mentre allontanandolo, il bruco racconta una divertente filastrocca.

CHIOCCIOLA: ruotando la sfera (12), si ascolta un'allegria melodia.

FARFALLA: facendo pressione sulle ali della farfalla (13) si ascolta una melodia e il nome dell'animale; poi, girando l'ala centrale della farfalla, come se fosse una pagina di un libro, si ascolta una divertente filastrocca ed un effetto sonoro.

RIMOZIONE E INSERIMENTO DELLE PILE SOSTITUIBILI

- La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata da parte di un adulto.
- Per sostituire le pile: allentare la vite del portello, posto sotto al piano attività del gioco (14), con un cacciavite, asportare il portello, rimuovere dal vano pile le pile scariche, inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto), riposizionare il portello e **serare a fondo la vite**.
- Non lasciare le pile o eventuali utensili a portata dei bambini.
- Rimuovere sempre le pile scariche dal prodotto per evitare che eventuali perdite di liquido possano danneggiare il prodotto.
- Rimuovere sempre le pile in caso di non utilizzo prolungato del prodotto.
- Utilizzare pile alcaline uguali o equivalenti al tipo raccomandato per il funzionamento di questo prodotto.
- Non mischiare tipi diversi di pile o pile scariche con pile nuove.
- Non buttare le pile scariche nel fuoco o disperderle nell'ambiente, ma smaltirle operando la raccolta differenziata.
- Non porre in corto circuito i morsetti di alimentazione.
- Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili: potrebbero esplodere.
- Non è consigliato l'utilizzo di batterie ricaricabili, potrebbe diminuire la funzionalità del giocattolo.
- Nel caso di utilizzo di batterie ricaricabili, estrarle dal giocattolo prima di ricaricarle ed effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto.



Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/96/EC.

Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente. L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchio dismesso al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composto il prodotto. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta delle sanzioni amministrative di cui al D.lgs. n. 22/1997 (art.50 e seguenti del D.lgs 22/97). Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/95/EC.

PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO

- Pulire il giocattolo utilizzando un panno morbido e asciutto per non danneggiare il circuito elettronico.
- Proteggere con cura il giocattolo da calore, polvere, sabbia e acqua.
- Il prodotto non deve essere riparato o modificato dall'acquirente o da personale non qualificato.

Fabbricato in Cina.



Instructions Talking Garden Activity Table

Age: From 12 Months +

- Please read these instructions carefully and keep them for future reference.
- This toy requires 3 x "AA" 1.5 Volt type batteries (included). The batteries included with the product, at the time of purchase, are supplied only for demonstration purposes at the sale point, and **must be replaced with new batteries immediately after the purchase.**

WARNING

For your child's safety: **CAUTION!**

- Before use, remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners, fixing ties etc.) and keep them out of reach of children.
- Before use, remove and dispose of the fastener that holds the flower in place inside the package.
- Check the toy regularly for signs of wear and damage. Should any part be visibly damaged, do not use and keep out of reach of children.
- This toy should be used under adult supervision.
- Only use the toy on flat, stable surfaces, not on elevated surfaces (tables, beds, etc.). Place the Talking Garden Table in areas free of obstacles and away from dangerous places (e.g. stairs, doors, etc.), both when it is used in the table mode and in the activity centre mode.
- The table's frame has not been designed to support the weight of a child.

INTRODUCTION TO THE TOY

A Talking Toy: It allows your child to become familiar with language sounds in an easy and natural way, through the many talking activities of the toy. Playing with numbers, letters, sounds and words will stimulate your child to listen and communicate, while the songs and nursery rhymes will encourage it to experiment with the rhythm of language.

A Bilingual Toy: It helps your child to discover new sounds, also in a foreign language, through the talking activities of the toy. First, your child will listen to all the sounds, then it will learn to associate the sounds to each language and choose in which language to play. Fun and easy to use, Talking Garden Activity Table is ideal to help your child to develop language skills that are so important when learning at school.

A Multifunction Toy: When the toy is in the WORDS mode, the child will listen to the letters of the alphabet, numbers, colours, the opposites, the name of surfaces ... When the toy is in the MUSIC mode, the child will enjoy listening to melodies, nursery rhymes and sounds. The child can explore both play modes in its own mother tongue or in a foreign language.

The toy can also be used in the TABLE mode, standing up, or in the ACTIVITY CENTRE mode, sitting on the floor. The legs can be removed to allow you to store the toy in little space.

HOW TO USE THE TOY

Assembly

Fit the three legs (1) into the appropriate housings (2), located under the table's surface, and push them to the end, as shown in diagram A. A 'click' will be heard, indicating that the legs have been fitted correctly into position.

To remove the legs from their housings, hold each leg and pull towards you.

The large flower (3), located in the number area, can be removed from its support (4). To replace the flower, hold the stem with one hand and insert the flower, as shown in diagram B. The stem of the flower can be fitted in two positions (high and low), and it will create a fun "growth" effect when the child presses the watering can button.

How to Switch on the Toy and Select the Play Modes

- To switch on the toy, move the switch (5) from the OFF position to the <)/<)) position, depending on the desired volume level. A short melody followed by the invitation to play confirms that the toy is switched on. After switching on the toy, all the electronic activities will be activated.

After a short time of non-use, the toy says goodbye to the child and goes in the stand-by mode, until the child presses one of the activities again.

To avoid wasting battery power, it is recommended to always switch off the toy, moving the switch (5) to the OFF position.

- When the toy is switched on, it is pre-set on the mother tongue mode. The language mode can be changed by pressing the appropriate button (6) marked by the corresponding writing. A short melody will confirm the selected language.
- To select the "Words" or "Music" play modes, move the switch (7) to the ABC position if you wish to select the "Words" mode, or to the 🎵 position if you wish to select the "Music" mode. An invitation to play confirms the selected mode.

"Words" Play Mode

THE ALPHABET: Turning the bees (8) around the beehive will activate the alphabet song, phrases and sounds. The activity is accompanied by intermittent lights that help the child to focus its attention.

NUMBERS: Pressing the watering can (9) will activate the numbers song, words and sounds. During the listening, the flower (3) will grow, creating a fun visual effect. Press the flower to reposition it in the original position. The activities are accompanied by intermittent lights that help the child to focus its attention.

SHAPES: When the child presses the geometrical shapes (10), it will listen to their name and colour; if the child presses the geometrical shapes twice, it will listen to the name of the animal shown and to its typical sound. The geometrical shape lowers/rises at every touch to help the child to associate the sound heard with the corresponding shape.

CATERPILLAR: By moving the caterpillar (11) closer to or further away from the apple, the child will learn the concepts "long" and "short". The child will listen to the correct answer every time it moves the caterpillar.

SNAIL: By turning the sphere (12), the child will learn the concepts "big" and "small". The child will listen to the correct answer every time it moves the sphere.

BUTTERFLY: By pressing the wings of the butterfly (13), the child will discover different surfaces. First, it will discover hard and soft surfaces; then, turning the central wing of the butterfly as if it was the page of a book, it will discover rough and smooth surfaces. The child will listen to the correct answer every time it presses the corresponding surface.

"Music" Mode

THE ALPHABET: Turning the bees (8) around the beehive will activate fun melodies, sound effects and the bee nursery rhyme.

NUMBERS: Pressing the watering can (9) will activate melodies and sound effects. During the listening, the flower will grow, creating a fun visual effect. Press the flower to reposition it in the original position.

SHAPES: When the child presses the geometrical shapes (10), the animal characters will introduce themselves. When the child presses the geometrical shapes twice, the animal characters will produce their characteristic sound.

CATERPILLAR: When the child moves the caterpillar (11) closer to the apple, it will listen to the caterpillar's nice voice. When it moves the caterpillar further away from the apple, it will listen to a fun nursery rhyme.

SNAIL: The child turns the sphere (12) and listens to a fun melody.

BUTTERFLY: When the child presses the wings of the butterfly (13), it will listen to a melody and to the animal's name. If it turns the central wing of the butterfly as if it was the page of a book, it will listen to a fun nursery rhyme and a sound effect.

FITTING AND/OR REPLACING BATTERIES

- Batteries must only be fitted by an adult.
- To replace spent batteries: Loosen the screw on the battery compartment cover, located under the activity centre (14), with a screwdriver and open the cover. Then remove the spent batteries and fit new ones, ensuring that they have been fitted in the correct polarity (as shown on the product), close the battery cover, **and tighten the screw**.
- Always keep batteries and tools out of reach of children.
- Always remove spent batteries from the toy to avoid the danger of leakage from the battery damaging the product.
- Always remove the batteries if the toy will not be used for a long period of time.
- Only use alkaline batteries of the same type or equivalent to the type recommended for the correct function of this product.
- Never mix new and old or different types of batteries.
- Do not burn or dispose of spent batteries into the environment. Dispose of them at an appropriate differentiated collection point.
- Do not short-circuit the battery terminals.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries, they might explode.
- The use of rechargeable batteries is not recommended, since they might impair the toy's functionality.
- If rechargeable batteries are used, remove them from the toy before recharging; this operation must be carried out only under adult supervision.



This product complies with EU Directive 2002/96/EC.

The crossed bin symbol on the appliance indicates that the product, at the end of its life, must be disposed of separately from domestic waste, either by taking it to a separate waste disposal site for electric and electronic appliances or by returning it to your dealer when you buy another similar appliance. The user is responsible for taking the appliance to a special waste disposal site at the end of its life. If the disused appliance is collected correctly as separate waste, it can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and health, and contributes towards the recycling of the product's materials. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance.

This product complies with EU Directive 2002/95/EC.

CARE & MAINTENANCE

- Clean the toy with a soft dry cloth to prevent the risk of damaging the electronic circuit.
- Protect the toy from heat, dust, sand and water.
- The product must not be repaired or modified by the purchaser or unqualified staff.

Made in China.

Âge: à partir de 12 mois

- Nous recommandons de lire ces instructions et de les conserver pour toute consultation ultérieure.
- Ce jeu fonctionne avec 3 piles "AA" de 1,5 Volt incluses. Les piles incluses dans le produit au moment de l'achat ne sont fournies que pour la démonstration sur le point de vente et **doivent être immédiatement remplacées par des piles neuves juste après l'achat.**

AVERTISSEMENT

Pour la sécurité de votre enfant: **ATTENTION!**

- Avant l'utilisation, ôtez et éliminez tous les sachets en plastique et tous les éléments qui ne font pas partie du produit (par exemple cordons, éléments de fixation, etc.) et tenez les hors de la portée de l'enfant.
- Avant l'utilisation, enlever et éliminer le cordon qui retient la fleur dans l'emballage.
- Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence de détériorations éventuelles. En cas de dommage, ne pas utiliser le jouet et le tenir hors de la portée des enfants.
- L'utilisation du jouet doit se faire uniquement sous la surveillance d'un adulte.
- Vérifier avant l'assemblage que le produit et tous ses composants n'ont pas été endommagés pendant le transport, auquel cas, le produit ne doit pas être utilisé et doit être mis hors de la portée des enfants.
- Le montage de ce jouet doit être fait uniquement par un adulte.
- Dans les 2 modes d'utilisation (table, plateau de jeu), veillez à utiliser ce jouet uniquement sur des surfaces planes et stables. Ne pas l'utiliser sur des surfaces rehaussées (tables, lits, etc.) ; éloigner le jouet de tout obstacle ou d'endroits susceptibles de constituer une source de danger (escaliers, portes, etc.).
- La structure de la table n'est pas conçue pour supporter le poids d'un enfant.

INTRODUCTION AU JOUET

Un jouet parlant: grâce aux nombreuses activités parlantes, l'enfant se familiarise naturellement aux différents sons du langage. En jouant avec les chiffres, les lettres, les sons et les mots, l'enfant apprend à écouter et communiquer. Les chansons et les comptines en rimes l'invitent à expérimenter le rythme du langage.

Un jouet bilingue: grâce à la fonction bilingue, l'enfant découvre à travers les activités parlantes du jouet les différences de sonorité d'une langue par rapport à une autre. Il commence par écouter les sons indifféremment puis apprend à faire la différence entre les mots prononcés dans chacune des langues et à choisir celle dans laquelle il souhaite jouer.

Amusante et facile à utiliser, la Table Parlante Jardin d'Éveil est idéale pour favoriser une sensibilité linguistique qui sera importante lors de son apprentissage scolaire.

Un jouet multifonction: le mode « MOTS » permet à l'enfant de découvrir des lettres, des chiffres, des formes et des couleurs, des contraires, des surfaces... tandis que le mode « MUSIQUE » l'initie aux mélodies, aux comptines et aux sons.

L'enfant peut jouer dans les deux modes de jeu, en français et en anglais.

Pratique, les pieds de la Table Parlante Jardin d'Éveil sont amovibles ; le jeu peut s'utiliser en table d'activités ou en plateau de jeu. Astucieux, lorsque les pieds sont démontés, le jeu se range dans un espace réduit.

FONCTIONNEMENT DU JOUET

Assemblage

Après l'achat, fixer les trois pieds de la table (1) dans leurs logements respectifs (2) sous le dessus du plateau et poussez les à fond (fig. A). Un dé clic indique que le montage s'est fait correctement.

Pour retirer les pieds de la table, les démonter un à un en les enlevant de leurs logements.

La grande fleur (3) qui se trouve dans la zone des chiffres peut se détacher de son support (4). Pour la remettre en place, tenir la tige d'une main et enfiler la fleur comme indiqué dans la figure B. Lorsque l'enfant appuie sur l'arrosoir, il voit la fleur « pousser ». La tige de la fleur est réglable sur 2 positions (haute et basse).

Allumage et sélection du mode

• Pour allumer le jouet pousser le curseur (5) de la position OFF à la position (<)/(<)) selon le volume désiré. Une courte mélodie suivie d'une invitation à jouer confirme l'allumage. L'allumage du jouet actionne toutes les fonctions électroniques.

Au bout d'une courte période de non-utilisation, le jouet salue l'enfant et entre en fonction de mise en veille. Pour redémarrer le jouet, il suffit d'appuyer sur l'une des activités. Pour éviter une consommation inutile des piles, nous conseillons de toujours éteindre le jouet en poussant le curseur (5) en position OFF.

• Le jouet est réglé sur la langue française, pour changer de langue de jeu, il suffit d'appuyer sur la touche (6) correspondante à la seconde langue. Une courte mélodie confirme la sélection.

• Pour sélectionner le mode de jeu "Mots" ou "Musique" pousser le curseur (7) en position ABC pour le mode "Mots" ou en position ♪♪ pour le mode "Musique". Une invitation à jouer confirme la sélection.

Mode Mots

ALPHABET: la ronde des abeilles (8) enclenche la chanson de l'alphabet avec des phrases et des sons. L'activité est accompagnée de lumières clignotantes qui attirent l'attention de l'enfant.

CHIFFRES: une pression sur l'arrosoir (9) déclenche la chanson des chiffres, des mots et des sons. Il suffit d'appuyer sur l'arrosoir (3) pour voir la fleur pousser. Pour que la fleur redeviennent petite, il suffit d'appuyer dessus. Les activités sont accompagnées de lumières clignotantes qui attirent l'attention de l'enfant.

FORMES: une pression sur les formes géométriques (10) permet à l'enfant de découvrir le nom et la couleur de la forme, tandis qu'une seconde pression indique le nom de l'animal dessiné et déclenche un son amusant. A chaque pression la forme s'enfonce/se relève pour aider l'enfant à associer le son à la forme correspondante.

CHENILLE: en approchant ou éloignant la chenille (11) de la pomme, l'enfant apprend le concept de "long" et de "court". Chaque mouvement de la chenille déclenche une réponse sonore.

ESCARGOT: la rotation de la sphère (12) enseigne le concept de "grand" et de "petit". A chaque mouvement de la sphère correspond une réponse sonore.

PAPILLON: en pressant les ailes du papillon (13) l'enfant découvre différentes surfaces, « dure » et « mou » puis, en tournant l'aile du papillon, il découvre la notion de « rugueux » et de « lisse ». A chaque pression correspond une réponse sonore.

Mode Musique

ALPHABET: la ronde des abeilles (8) déclenche des mélodies amusantes, des effets sonores et une petite comptine.

CHIFFRES: une pression sur l'arrosoir (9) déclenche des mélodies, des phrases et des effets sonores amusants. Il suffit d'appuyer sur l'arrosoir (3) pour voir la fleur pousser. Pour que la fleur redeviennent petite, il suffit d'appuyer dessus.

FORMES: une pression sur les formes (10) permet à l'enfant d'entendre le nom de l'animal, il suffit d'appuyer de nouveau sur la forme géométrique pour entendre un son amusant. A chaque pression, la forme s'enfonce/se relève pour aider l'enfant à associer le son à la forme correspondante.

CHENILLE: lorsque la chenille (11) s'approche de la pomme, on entend sa voix sympathique, quand elle s'en éloigne, la chenille raconte une amusante comptine.

ESCARGOT: la rotation de la sphère (12) fait entendre une joyeuse mélodie.

PAPILLON: il suffit d'appuyer sur les ailes du papillon (13) pour entendre une jolie mélodie et découvrir le nom de l'animal. Avec une amusante comptine et des sons amusants.

MISE EN PLACE ET/OU REMPLACEMENT DES PILES

- Le remplacement des piles doit toujours être fait par un adulte.
- Pour remplacer les piles : desserrer la vis du couvercle qui se trouve sous le plateau du jeu (14) à l'aide d'un tournevis, ôter le couvercle et enlever les piles usagées. Insérer les piles neuves en veillant à respecter la polarité (comme indiqué sur le produit), remettre le couvercle en place et **revisser à fond**.
- Ne pas laisser les piles ou des outils à la portée des enfants.
- Toujours enlever les piles usagées pour éviter que d'éventuelles fuites de liquide n'endommagent le produit.
- Toujours enlever les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
- Utiliser des piles alcalines identiques ou équivalentes au type de piles recommandé pour le fonctionnement de ce produit.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles usagées avec des piles neuves.
- Ne pas jeter les piles usagées dans le feu et dans la nature. Les mettre dans les conteneurs de recyclage prévus à cet effet.
- Ne pas provoquer de court-circuit avec les bornes d'alimentation.
- Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables : elles pourraient exploser.
- L'utilisation de piles rechargeables est déconseillée car elles pourraient réduire le fonctionnement du jouet.
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, les extraire du jouet avant de les recharger et procéder à la recharge uniquement sous la surveillance d'un adulte.



Ce produit est conforme à la Directive EU 2002/96/EC.

Le symbole de la poubelle barrée sur l'appareil indique que ce produit, à la fin de sa propre vie utile, devra être traité séparément des autres déchets domestiques ; il faudra donc l'apporter dans un centre de collecte sélective pour les appareillages électriques et électroniques, ou bien le remettre au revendeur lors de l'achat d'un nouvel appareillage équivalent. L'utilisateur est responsable du retour de l'appareil, à la fin de sa vie, aux structures de collecte appropriées. Une collecte sélective adéquate, visant à envoyer l'appareil que l'on n'utilise plus au recyclage, au traitement et à l'élimination compatible avec l'environnement, contribue à éviter les effets négatifs possibles sur l'environnement et sur la santé, et favorise le recyclage des matériaux dont le produit est composé. Pour obtenir des renseignements plus détaillés sur les systèmes de collecte disponibles, s'adresser au service local d'élimination des déchets, ou bien au magasin où l'appareil a été acheté.

Ce produit est conforme à la Directive EU 2002/95/EC.

NETTOYAGE ET ENTRETIEN DU JEU

- Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon doux et sec pour ne pas endommager les composants électroniques.
- Protéger avec soin le jouet de la chaleur, de la poussière, du sable et de l'eau.
- Le produit ne doit pas être réparé ou modifié par l'acheteur ou par du personnel non qualifié.

Fabriqué en Chine.

D Gebrauchsanweisung Tisch „Garten der Wörter“

Alter: Ab 12 Monaten

- Bitte die Gebrauchsanweisung lesen und für zukünftiges Nachschlagen aufbewahren.
- Das Spiel funktioniert mit 3 Batterien des Typs „AA“ zu 1,5 Volt (enthalten). Die beim Kauf in dem Produkt enthaltenen Batterien dienen nur zu Demonstrationszwecken in der Verkaufsstelle und **müssen sofort nach dem Kauf durch neue Batterien ersetzt werden**.

WARNUNG!

HINWEIS für die Sicherheit Ihres Kindes:

- Vor der Verwendung eventuell vorhandene Kunststoffbeutel und alle Teile der Verpackung entfernen und entsorgen (zum Beispiel Befestigungsriemen, Klammern, usw.) und für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Vor dem Gebrauch das Band, das die Blume mit der Verpackung verbindet, abnehmen und entsorgen.
- Überprüfen Sie das Spielzeuggehäuse regelmäßig auf Schäden. Falls Schäden oder Verschleiß erkannt werden, das Spielzeug nicht mehr verwenden und für Kinder unzugänglich machen.
- Für die Verwendung des Spiels wird die Aufsicht eines Erwachsenen empfohlen.
- Das Spiel nur auf ebenen und stabilen, nicht auf erhöhten Flächen (Tischen, Betten usw.), verwenden; den Tisch von eventuellen Hindernissen oder Orten, die eine Gefahr darstellen könnten (Treppen, Türen usw.), entfernt aufstellen. Dies gilt sowohl für den Tisch als auch nur für das Spielcenter.
- Die Tisch-Struktur hält nicht das Gewicht eines Kindes aus.

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

Ein sprechendes Spiel: Es erlaubt dem Kind, sich dank der vielfältigen Sprachaktivitäten spontan und natürlich an die Klänge der Sprache zu gewöhnen. Das Kind wird durch das Spielen mit Zahlen, Buchstaben, Klängen und Wörtern zum Hören und Kommunizieren angeregt, während es mit den Liedern und Kinderreimen zum Experimentieren mit dem Sprachrhythmus ermutigt wird.

Ein zweisprachiges Spiel: Das Kind entdeckt durch die sprechenden Aktivitäten viele unbekannte Klänge in einer neuen Sprache. Anfangs hört es nebenbei die neuen Töne, später lernt es, die Klänge jeder Sprache zuzuordnen und wählt dann aus, mit welcher Sprache es spielen möchte. Fröhlich und einfach im Gebrauch ist der Tisch „Garten der Wörter“ ideal, das Sprachempfinden zu fördern, was später beim Erlernen einer neuer Sprache von Vorteil sein kann.

Ein multifunktionales Spiel: Mit der Betriebsart WÖRTER hört das Kind Buchstaben, Zahlen, Formen und Farben, Gegensätze, Oberflächen ..., während es sich bei der Betriebsart MUSIK mit Melodien, Kinderreimen und Klängen vergnügt. Beide Betriebsarten können in der eigenen Muttersprache oder in einer Fremdsprache erkundet werden. Das Spiel kann außerdem in der Ausführung TISCH verwendet werden, um stehend zu spielen, oder, wenn die Beine abgenommen werden, als Spielcenter zum Spielen am Boden. Wenn die Beine abgenommen werden, kann das Produkt außerdem platz sparend verstaut werden.

VERWENDUNG DES SPIELS

Setzen Sie die drei Beine (1) in die entsprechenden Vorrichtungen (2) unter der Tischfläche und drücken sie vollständig hinein, wie in Abbildung A gezeigt. Das korrekte Einrasten ist durch ein Klicken hörbar.

Zum Abnehmen der Beine jedes Bein einzeln greifen und zu sich heranziehen, wodurch es aus der Vorrichtung an der Tischfläche herausgezogen wird.

Die große Blume (3), im Zahlenbereich kann vom Tisch gelöst werden. Um sie wieder einzusetzen, halten Sie den Stiel mit einer Hand fest und setzen die Blume, wie in Abbildung B gezeigt, ein. Der Stiel der Blume hat zwei Positionen (hoch und tief), um den lustigen „Wachstumseffekt“ zu schaffen, der auftritt, wenn das Kind die Gießkannen-Taste drückt.

Einschalten und Betriebswahl

• Schalten Sie das Spiel ein, indem der Schalter (5) je nach gewünschter Lautstärke aus der Position OFF in die Position (<)/(<)) gebracht wird. Eine kurze Melodie, der eine Einladung zum Spielen folgt, bestätigt das Einschalten. Durch das Einschalten des Spiels werden alle elektronischen Funktionen aktiv.

Nach einer kurzen Pause, in der das Spiel nicht benutzt wird, verabschiedet es sich von dem Kind und geht auf Stand-by, bis das Kind erneut auf eine Aktivität drückt.

Um einen unnötigen Verbrauch der Batterien zu vermeiden, wird empfohlen, das Spiel stets auszuschalten, wobei der Schalter (5) auf die Position OFF gestellt wird.

• Beim Einschalten ist das Spiel in der Muttersprache eingestellt. Die Sprache kann gewechselt werden, indem die entsprechend gekennzeichnete Taste (6) mit der jeweiligen Schrift gedrückt wird. Eine kurze Melodie bestätigt die Wahl.

• Wählen Sie die Spielart „Wörter“ oder „Musik“, indem Sie den Schalter (7) auf die Position ABC für die Betriebsart „Wörter“ oder auf die Position  für die Betriebsart „Musik“ stellen. Eine Einladung zum Spielen bestätigt die Wahl.

Betriebsart WÖRTER

ALPHABET: Wenn die Bienen (8) eine kreisförmige Bewegung um den Bienenstock herum ausführen, schalten sich das Alphabet-Lied, Sätze und Klänge ein. Die Aktivität wird von fröhlich blinkenden Lichtern begleitet, die dem Kind helfen, seine Aufmerksamkeit zu fokussieren.

ZAHLEN: Wenn auf die Gießkanne (9) gedrückt wird, schaltet sich das Lied der Zahlen, Wörter und Töne ein. Während des Anhörens wächst die Blume (3) und schafft einen lustigen Sichteffect. Um die Blume wieder in die ursprüngliche Position zurückzubringen, muss auf sie gedrückt werden. Die Aktivitäten werden von fröhlich blinkenden Lichtern begleitet, die dem Kind helfen, seine Aufmerksamkeit zu fokussieren.

FORMEN: Wenn man die geometrischen Formen (10) drückt, hört man ihren Namen und die Farbe, während man beim zweiten Drücken den Namen des dargestellten Tiers gefolgt von einem typischen Klangeffekt hört. Bei jedem Drücken senkt/hebt sich das Förmchen, um dem Kind zu helfen, den gehörten Klang mit dem entsprechenden Förmchen in Verbindung zu bringen.

RAUPE: Indem die Raupe (11) dem Apfel genähert und von ihm entfernt wird, lernt man den Begriff „lang“ und „kurz“. Jeder Bewegung der Raupe entspricht eine Klangreaktion.

SCHNECKE: Wird die Kugel (12) gedreht, lernt man den Begriff „groß“ und „klein“. Jeder Bewegung der Kugel entspricht einem Klang.

SCHMETTERLING: Wird auf die Schmetterlingsflügel (13) Druck ausgeübt, entdeckt man unterschiedliche Oberflächen. Zuerst die harte und weiche Fläche; dann, wenn man den mittleren Flügel des Schmetterlings dreht, als wäre er die Seite eines Buches, die rau und glatte Fläche. Jedem Druck entspricht einem Klang.

Betriebsart Musik

ALPHABET: Wenn die Bienen (8) eine kreisförmige Bewegung um den Bienenstock herum ausführen, schalten sich lustige Melodien, Klangeffekte und der Kinderreim der Bienen ein.

ZAHLEN: Wenn auf die Gießkanne (9) gedrückt wird, schalten sich Melodien, Sätze und Klangeffekte ein. Während des Anhörens wächst die Blume und schafft einen lustigen Sichteffect. Um die Blume wieder in die ursprüngliche Position zurückzubringen, muss auf sie gedrückt werden.

FORMEN: Wenn man die geometrischen Formen (10) drückt, stellen sich die Tiere dem Kind vor. Bei erneutem Drücken hört man ihren typischen Laut.

RAUPE: Wenn man die Raupe (11) dem Apfel nähert, hört man ihre sympathische Stimme. Wenn man sie entfernt, sagt sie einen lustigen Kinderreim auf.

SCHNECKE: Wird die Kugel (12) gedreht, hört man eine lustige Melodie.

SCHMETTERLING: Wird auf die Schmetterlingsflügel (13) gedrückt, hört man eine Melodie und den Namen des Tieres; dann, wenn man den mittleren Flügel des Schmetterlings dreht, als wäre er die Seite eines Buches, hört man einen lustigen Kinderreim und einen Klangeffekt.

BATTERIEN EINSETZEN/ERSETZEN

- Die Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen ersetzt werden.
- Zum Ersetzen der Batterien: Die Schraube der Abdeckung unter der Aktivitätsfläche des Spiels (14) mit einem Schraubenzieher lösen, den Deckel abnehmen, die leeren Batterien aus dem Batteriefach nehmen, die neuen Batterien einsetzen – dabei die Einsetzrichtung beachten (wie auf dem Produkt angegeben) – die Abdeckung wieder aufsetzen und **die Schraube gut festziehen**.
- Die Batterien oder das Werkzeug für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Die leeren Batterien des Produktes immer entnehmen, um eventuelle Flüssigkeitsverluste, die das Produkt beschädigen könnten, zu vermeiden.
- Die Batterien im Falle einer längeren Nichtbenutzung des Produktes entnehmen.
- Gleiche oder gleichwertige Alkalibatterien benutzen, die für das Produkt vorgesehen sind.
- Nicht verschiedene Batterietypen oder neue und verbrauchte Batterien zusammen benutzen.
- Die leeren Batterien nicht ins Feuer werfen, sondern entsprechend den Vorschriften entsorgen.
- Die Stromverbindungen nicht kurzschließen.
- Nicht versuchen, nicht wiederaufladbare Batterien neu aufzuladen; sie könnten explodieren.
- Von einer Verwendung wiederaufladbarer Batterien wird abgeraten, da diese die Funktionsfähigkeit des Spielzeugs beeinträchtigen könnten.
- Im Falle einer Verwendung wiederaufladbarer Batterien, sind diese aus dem Spielzeug zu nehmen, um sie wiederaufzuladen. Das Wiederaufladen nur unter Aufsicht eines Erwachsenen vornehmen.



Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/96/EC.

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf diesem Gerät abgebildet ist, bedeutet, dass dieses Produkt nach dem Ende seiner Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen ist. Entweder sollte es an einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Altgeräte abgegeben werden oder, bei Kauf eines neuen Geräts, dem Verkäufer zurückgegeben werden.

Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts nach Ende der Betriebszeit. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle ist es möglich das Produkt so zu verarbeiten, zu recyceln und umweltgerecht zu entsorgen, dass einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden können und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Nähere Auskunft bekommen Sie bei ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder in der Verkaufsstelle dieses Geräts.

Dieses Produkt entspricht der EU-Richtlinie 2002/95/EC.

REINIGUNG UND WARTUNG DES SPIELS

- Zur Reinigung des Spielzeugs ein weiches, trockenes Tuch verwenden, um die Elektronik nicht zu beschädigen.
- Das Spiel vor Hitze, Staub, Sand und Wasser schützen.
- Das Produkt darf nicht vom Käufer oder von nicht qualifizierten Personen repariert oder verändert werden.

Made in China

E Manual de Instrucciones Mesa Parlanchina

Edad: a partir de 12 meses

- Se aconseja leer estas instrucciones y conservarlas para futuras consultas.
- El juguete funciona con 3 pilas "AA" de 1,5 Volt incluidas. Las pilas incluidas en el producto en el momento de la compra se suministran solo para la prueba demostrativa en el punto de venta y **deben ser cambiadas inmediatamente por pilas nuevas después de la compra.**

ADVERTENCIA

Para la seguridad de tu hijo: ¡CUIDADO!

- Antes del uso quitar y eliminar las bolsas de plástico y el resto de componentes que no formen parte del juguete (por ej. cuerdas, elementos de fijación, etc.) y mantenerlos fuera del alcance de los niños.
- Antes del uso, quitar y eliminar la cuerda que sujeta a la flor de la caja.
- Verificar regularmente el estado de desgaste del producto y la presencia de roturas. En caso de daños no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.
- Se recomienda utilizar el juguete bajo la supervisión de un adulto.
- Utilizar el juguete solo sobre superficies planas y estables, no utilizarlo sobre superficies elevadas (mesas, camas, etc.); colocar la mesa alejada de posibles obstáculos o lugares que puedan resultar peligrosos (escaleras, puertas, etc.), tanto en la configuración mesa como en la configuración plano de actividades.
- La estructura de la mesa no es adecuada para soportar el peso de un niño.

INTRODUCCIÓN AL JUGUETE

Un juguete que habla: permite que el niño se familiarice con espontaneidad y naturalidad con los sonidos del lenguaje, gracias a las diversas actividades sonoras. Se estimula al niño mientras juega con los números, las letras, los sonidos y las palabras, para que escuche y comunique, mientras que las canciones y las rimas lo invitan a experimentar el ritmo del lenguaje.

Un juguete bilingüe: invita al niño a descubrir sonidos diferentes proponiéndole todas las actividades sonoras del juguete también en otro idioma. Al principio el niño escucha los sonidos indistintamente; sucesivamente aprenderá a asociar los sonidos a cada idioma y a elegir con cual de ellos quiere jugar. Divertido y fácil de usar, la Mesa Parlanchina es ideal para desarrollar una sensibilidad lingüística que podrá ser importante en la fase de aprendizaje escolar.

Un juguete multi-función: con la modalidad PALABRAS se escuchan letras, números, formas y colores, contrarios, superficies ... mientras que con la modalidad MÚSICA podrá divertirse con melodías, rimas y sonidos. Ambas modalidades se pueden explorar en la lengua materna o en un idioma extranjero.

Se puede utilizar el juguete en la configuración MESA para jugar de pie, o bien quitar las patas y colocarlo en la configuración PLANO DE ACTIVIDADES para jugar en el suelo. Además, quitándole las patas al juguete se puede guardar en poco espacio.

FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE

Ensamblaje

Después de la compra, introducir las tres patas (1) en sus lugares correspondientes (2), situados bajo el plano de la mesa, y empujarlas hasta el tope, como se muestra en la figura A. Se oirá un clic que confirma que han quedado correctamente insertadas.

Para quitar las patas, cójalas de una en una y tire de ellas hacia usted, sacándolas del hueco del plano.


La flor grande (3) colocada en la zona de los números, se puede desenganchar de su soporte (4). Para volver a colocarla, sujetar el tallo con una mano e introducir la flor como se muestra en la figura B. El tallo de la flor tiene dos posiciones (alta y baja) para crear el divertido efecto del "crecimiento", que se produce cuando el niño aprieta el botón regadera.

Encendido y selección de la modalidad

- Encender el juguete, moviendo el cursor (5) desde la posición OFF hasta la posición (<)/(<)) dependiendo del volumen deseado; una breve melodía seguida por una invitación a jugar confirma que el juguete se ha encendido. Cuando se enciende el juguete se activan todas las funciones electrónicas.

Tras una breve pausa de inutilización, el juguete saluda al niño y entra en la modalidad "en espera" (stand-by) hasta que se presiona una de las actividades.

Para evitar un inútil consumo de las pilas, se aconseja apagar siempre el juguete colocando el cursor (5) en la posición OFF.

- Cuando se enciende el juguete, se encuentra programado en su lengua materna. Se puede cambiar el idioma apretando el botón (6) señalado por la inscripción correspondiente. Una breve melodía confirma la selección.
- Seleccionar la modalidad de juego "Palabras" o bien "Música", colocando el cursor (7) en la posición ABC para la modalidad "Palabras" o en la posición  para la modalidad "Música". Una invitación a jugar confirma la selección.

Modalidad Palabras

ABECEDARIO: haciendo que las abejas (8) realicen un movimiento circular alrededor de la colmena, se activan las canciones del abecedario, frases y sonidos. La actividad está acompañada por luces intermitentes que ayudan al niño para que centre su atención.

NÚMEROS: apretando la regadera (9) se activan la canción de los números, palabras y sonidos. Mientras se escucha la canción, la flor (3) crece creando un divertido efecto visual. Para que la flor vuelva a su posición original, es suficiente con presionarla. Las actividades están acompañadas por luces intermitentes que ayudan al niño para que centre su atención.

FORMAS: apretando las formas geométricas (10) se escucha el nombre y el color de las mismas, y si se vuelve a presionar se escucha el nombre del animal que representan, seguido de un típico efecto sonoro. Cada vez que se presiona la forma, ésta se baja o se levanta para ayudar al niño a asociar el sonido escuchado con la forma correspondiente.

GUSANO: acercando y alejando el gusano (11) con respecto a la manzana, se aprende el concepto de "largo" y "corto". A cada movimiento del gusano corresponde una respuesta sonora.

CARACOL: girando la esfera (12), se aprende el concepto de "grande" y "pequeño". A cada movimiento de la esfera corresponde una respuesta sonora.

MARIPOSA: presionando las alas de la mariposa (13) se descubren diferentes superficies. Primero la superficie dura y blanda; después, girando el ala central de la mariposa como si fuera la página de un libro, la superficie rugosa y lisa. A cada presión corresponde una respuesta sonora.

Modalidad Música

ABECEDARIO: haciendo que las abejas (8) realicen un movimiento circular alrededor de la colmena, se activan divertidas melodías, efectos sonoros y la rima de las abejas.

NÚMEROS: apretando la regadera (9) se activan melodías, frases y efectos sonoros, y mientras se escuchan, la flor crece creando un divertido efecto visual. Para que la flor vuelva a su posición original, es suficiente con presionarla.

FORMAS: presionando las formas (10), los animales se presentan al niño; si se presionan de nuevo se escucha su sonido típico.

GUSANO: acercando el gusano (11) a la manzana, se escucha su simpática voz, mientras que si se aleja de ella, el gusano declama una divertida rima.

CARACOL: girando la esfera (12), se escucha una alegre melodía.

MARIPOSA: presionando las alas de la mariposa (13) se escucha una melodía y el nombre del animal; además, girando el ala central de la mariposa, como si fuera la página de un libro, se escucha una divertida rima y un efecto sonoro.

EXTRACCIÓN E INSERCIÓN DE LAS PILAS

- La sustitución de las pilas correrá siempre por cuenta de un adulto.
- Para sustituir las pilas: aflojar el tornillo de la tapa, situada debajo de la superficie con las actividades del juguete (14), con un destornillador, sacar la tapa, retirar las pilas agotadas e introducir las pilas nuevas teniendo cuidado de respetar la polaridad de inserción correcta (tal y como viene indicado en el producto), volver a colocar la tapa y **apretar el tornillo hasta el tope**.
- No dejar las pilas ni otros instrumentos al alcance de los niños.
- Retirar siempre las pilas agotadas del producto para evitar que eventuales pérdidas de líquido puedan dañarlo.
- Retirar siempre las pilas en caso de inutilización prolongada del producto.
- Emplear pilas alcalinas, iguales o equivalentes al tipo que se aconseja para hacer funcionar este producto.
- No se deben mezclar tipos distintos de pilas, ni pilas descargadas con pilas nuevas.
- No tirar al fuego ni al cubo de basura las pilas descargadas, sino eliminarlas depositándolas en el contenedor correspondiente.
- No poner en corto circuito los bornes de alimentación.
- Las pilas no recargables no se deben recargar: podrían estallar.
- No se aconseja el uso de baterías recargables, podría disminuir la funcionalidad del juguete.
- En caso de que se utilicen baterías recargables, extraerlas del juguete antes de recargarlas y efectuar la recarga sólo bajo la supervisión de un adulto.



Este producto es conforme a la Directiva 2002/96/EC.

El símbolo de la papelera barrada que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá eliminarse separadamente de los desechos domésticos y por lo tanto deberá entregarse a un centro de recogida selectiva para aparatos eléctricos y electrónicos o al vendedor cuando compre un nuevo aparato similar. El usuario es responsable de entregar el aparato agotado a las estructuras apropiadas de recogida. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo del aparato fuera de uso al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de los materiales de los que está compuesto el producto. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró el aparato.

Este producto es conforme a la Directiva 2002/95/EC.

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

- Limpiar el juguete utilizando un paño suave y seco para no dañar el circuito electrónico.
- Proteger con cuidado el juguete del calor, polvo, arena y agua.
- El producto no debe ser reparado ni modificado por el comprador ni por personal no cualificado.

Fabricado en China.

Idade: a partir dos 12 meses

- Recomenda-se que leia e conserve estas instruções para consultas futuras.
- Este brinquedo funciona com 3 pilhas "AA" de 1,5 Volt (incluídas). As pilhas incluídas no produto, no momento da compra, destinam-se apenas à demonstração do funcionamento do brinquedo, no ponto de venda e, depois da compra, **devem ser substituídas imediatamente por pilhas novas.**

ADVERTÊNCIAS

Para a segurança do seu filho: **ATENÇÃO!**

- Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte da embalagem do brinquedo (por exemplo: elásticos, cintas de plástico, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças.
- Antes da utilização, remova o elástico que prende a flor dentro da embalagem.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de eventuais danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Recomenda-se que este brinquedo seja sempre utilizado sob a vigilância de um adulto.
- Utilize este brinquedo exclusivamente sobre superfícies planas e estáveis, nunca sobre superfícies elevadas (mesas, camas, etc.); posicione o brinquedo afastado de eventuais obstáculos ou locais potencialmente perigosos (escadas, portas, etc.), quando utilizado como mesa ou como painel de actividades.
- A estrutura da mesa não é adequada para suportar o peso da criança.

APRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO

Um brinquedo falante: permite à criança familiarizar-se espontaneamente e com naturalidade, com os sons da linguagem verbal, graças às múltiplas actividades falantes. A criança, brincando com os números, sons e palavras, é estimulada a ouvir e a comunicar, enquanto as canções e as rimas a estimular a experimentar o ritmo da língua.

Um brinquedo bilingue: inicia a criança na descoberta de sons diferentes, propondo-lhe todas as actividades falantes do brinquedo, também numa língua estrangeira. Num primeiro momento, a criança escuta os sons indiferentemente e, sucessivamente, aprenderá a associar os sons a cada língua e a escolher com qual delas brincar. Divertido e fácil de utilizar, este brinquedo é ideal para desenvolver a sensibilidade linguística, que poderá ser importante durante a idade escolar.

Um brinquedo multifuncional: na modalidade PALAVRAS pode-se escutar os nomes das letras, dos números, das formas, das cores, opostos, superfícies ... enquanto que na modalidade MÚSICA a criança diverte-se com melodias, rimas e sons, ambas as modalidades podem ser exploradas na própria língua materna ou numa língua estrangeira.

O brinquedo pode ser utilizado como MESA de actividades, para a criança brincar em pé ou, removendo as pernas, como PAINEL DE ACTIVIDADES para brincar no pavimento. A remoção das pernas também permite guardar o produto num espaço reduzido.

FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO

Montagem

Depois da compra, monte as três pernas (1) nos encaixes específicos (2) existentes por baixo do tampo da mesa e empurre-as a fundo, conforme ilustrado na figura A. Um estalido confirma que foram introduzidas correctamente.

Para remover as pernas, segure cada uma delas e puxe-a para si, retirando-a do encaixe do tampo.


A grande flor (3) que se encontra na zona dos números pode ser removida do suporte específico (4). Para a voltar a colocar, mantenha a haste imóvel, com uma mão, e introduza a flor conforme indicado na figura B. A haste da flor tem duas posições (alta/baixa) para criar um divertido efeito de "crescimento" que se verificará quando a criança premir o botão regador.

Ligação e selecção da modalidade

• Ligue o brinquedo, deslocando o cursor (5) da posição OFF para a posição (<)/(<)) conforme o volume desejado, uma breve melodia seguida por um convite para brincar confirmam a ligação. Com a ligação do brinquedo activam-se todas as funções electrónicas. Depois de uma breve pausa de não utilização, o brinquedo despede-se da criança e fica na modalidade stand-by até ser premeida de novo uma qualquer actividade.

Para evitar um consumo inútil das pilhas, é aconselhável desligar sempre o brinquedo após a utilização, colocando o cursor (5) na posição OFF.

• No momento da ligação do brinquedo, a língua seleccionada é a língua materna. É possível seleccionar a outra língua, premindo o botão específico (6) assinalado com a palavra correspondente. Uma breve melodia confirma a selecção.

• Selecciona a modalidade de utilização "Palavras" ou "Música", deslocando o cursor (7) para a posição ABC para a modalidade "Palavras" ou para a posição  para a modalidade "Música". Um convite a brincar confirma a selecção.

Modalidade Palavras

ALFABETO: fazendo com que as abelhas (8) completem um movimento circular à volta da colmeia, activam-se a canção do alfabeto, frases e sons. A actividade é acompanhada por luzes intermitentes que ajudam a criança a focalizar a sua atenção.

NÚMEROS: premindo o regador (9) activam-se a canção dos números, palavras e sons. Enquanto a criança escuta, a flor (3) cresce, criando um divertido efeito visual. Para que a flor volte à posição original, basta pressioná-la. As actividades são acompanhadas por luzes intermitentes que ajudam a criança a focalizar a sua atenção.

FORMAS: premindo as formas geométricas (10) a criança ouvirá o nome e a cor de cada uma, e com uma segunda pressão, a criança ouvirá nome do animal representado, seguido pelo seu som típico. A cada pressão a forma baixa-se/levanta-se para ajudar a criança a associar o nome à forma correspondente.

LAGARTA: aproximando e afastando a lagarta (11) da maçã, a criança aprende o conceito de "comprido" e "curto". A cada movimento da lagarta corresponde uma resposta sonora.

CARACOL: rodando a esfera (12), a criança aprende o conceito de "grande" e "pequeno". A cada movimento da esfera corresponde uma resposta sonora.

BORBOLETA: pressionando as asas da borboleta (13) descobrem-se superfícies com diferentes texturas. Primeiro, as superfícies dura e mole; depois, virando a asa central da borboleta como se fosse a página de um livro, as superfícies áspera e lisa. A cada pressão corresponde uma resposta sonora.

Modalidade Música

ALFABETO: fazendo com que as abelhas (8) completem um movimento circular à volta da colmeia, activam-se divertidas melodias, efeitos sonoros e a rima das abelhas.

NÚMEROS: premindo o regador (9) activam-se melodias, frases e efeitos sonoros. Enquanto a criança escuta, a flor (3) cresce, criando um divertido efeito visual. Para que a flor volte à posição original, basta pressioná-la.

FORMAS: com uma pressão sobre as formas (10), aparecem os animais; com uma segunda pressão, activa-se o respectivo som típico.

LAGARTA: aproximando a lagarta (11) à maçã, activa-se a sua simpática voz, afastando a lagarta, esta conta uma rima divertida.

CARACOL: rodando a esfera (12), activar-se-á uma alegre melodia.

BORBOLETA: pressionando as asas da borboleta (13) activar-se-á uma melodia e o nome do animal; depois, virando a asa central da borboleta como se fosse a página de um livro, activar-se-á uma rima divertida e um efeito sonoro.

REMOÇÃO E SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

- A substituição das pilhas deve ser sempre efectuada por um adulto.
- Para substituir as pilhas: desapeste o parafuso da tampa, existente por baixo do painel de actividade do brinquedo (14), com uma chave de fendas, retire a tampa, remova as pilhas gastas do compartimento e coloque as pilhas novas, tendo o cuidado de as posicionar respeitando a polaridade (conforme indicado no produto). Volte a colocar a tampa e **aperte a fundo o parafuso**.
- Nunca deixe pilhas, parafusos ou eventuais ferramentas ao alcance das crianças.
- Retire sempre as pilhas gastas do brinquedo para evitar que eventuais perdas de líquido o possam danificar.
- Retire sempre as pilhas se o brinquedo não for utilizado durante um longo período de tempo.
- Utilize pilhas alcalinas iguais ou equivalentes ao tipo recomendado para o funcionamento do brinquedo.
- Não misture tipos ou marcas diferentes de pilhas nem pilhas gastas com pilhas novas.
- Não deite as pilhas gastas no lume nem as abandone no lixo. Coloque-as nos contentores adequados para a recolha diferenciada das mesmas.
- Não coloque em curto-circuito os contactos eléctricos.
- Não tente recarregar pilhas não recarregáveis: poderão explodir.
- Não é aconselhada a utilização de pilhas recarregáveis; poderão prejudicar o correcto funcionamento do brinquedo.
- No caso de utilizar pilhas recarregáveis, retire-as do brinquedo antes de as recarregar. A recarga deve ser efectuada exclusivamente sob a vigilância de um adulto.



Este produto é conforme à Directiva EU 2002/96/EC.

O símbolo do lixo com a barra contido no aparelho indica que o produto, ao terminar a própria vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos, e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhagens eléctricas e electrónicas ou entregue ao revendedor onde for comprada uma nova aparelhagem equivalente. O utente é responsável pela entrega do aparelho às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

Este produto é conforme à Directiva EU 2002/95/EC.

LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Limpe o brinquedo com um pano macio e seco, para não danificar o circuito electrónico.
- Proteja o brinquedo do calor, pó, areia e água.
- Este produto não deve ser reparado ou modificado pelo proprietário ou por pessoal não qualificado.

Fabricado na China.

Leeftijd: vanaf 12 maanden

- Lees deze instructies en bewaar ze voor latere raadpleging.
- Het speelgoed werkt op 3 bijgeleverde "AA" batterijen van 1,5 Volt. De batterijen die zich tijdens de aankoop in het artikel bevinden, dienen enkel ter demonstratie in het verkooppunt en **moeten na de aankoop onmiddellijk door nieuwe batterijen worden vervangen**.

WAARSCHUWING!

Voor de veiligheid van uw kind: **LET OP!**

- Verwijder vóór het gebruik eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) en houd deze buiten het bereik van kinderen.
- Verwijder het touwtje dat de bloem in de verpakking op zijn plaats houdt voor het gebruik en gooi het weg.
- Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. Gebruik het speelgoed in geval van beschadiging niet en houd het buiten het bereik van kinderen.
- Het wordt aangeraden het speelgoed onder toezicht van een volwassene te gebruiken.
- Gebruik het speelgoed alleen op vlakke en stabiele oppervlakken, niet op verhoogde oppervlakken (tafels, bedden, enz.). Zet de tafel, zowel in de tafel- als in de activiteitenvlakuivoering, ver van eventuele obstakels of plaatsen die een gevaar kunnen inhouden (trappen, deuren, enz.).
- De structuur van de tafel is niet geschikt om het gewicht van een kind te dragen.

INLEIDING TOT HET SPEELGOED

Sprekend speelgoed: hiermee raakt het kind, dankzij de vele sprekende activiteiten spontaan en natuurlijk vertrouwd met de taalgeluiden. Door met de cijfers, de letters, de geluiden en de woorden te spelen, wordt het kind gestimuleerd te luisteren en te communiceren, terwijl het met de liedjes en rijmpjes wordt uitgenodigd met het taalritme te experimenteren.

Tweetalig speelgoed: laat je kind verschillende geluiden ontdekken en laat hem alle sprekende activiteiten van het speelgoed ook in een andere taal horen. Eerst luistert het kind onverschillig naar de geluiden, maar vervolgens leert hij de geluiden in verband te brengen met de geluiden van iedere taal en te kiezen met welke hij wil spelen. De Tafel Tuin vande Woorden is leuk en gebruiksvriendelijk en ideaal om een taalgevoeligheid te ontwikkelen, die belangrijk kan zijn tijdens de fase waarin het kind op school moet leren.

Multifunctioneel speelgoed: op de stand WOORDEN zijn letters, cijfers, vormen en kleuren, tegenstellingen, oppervlakken te horen ..., terwijl het kind zich op de stand MUZIEK amuseert met melodieën, rijmpjes en geluiden. Beide standen kunnen in de moedertaal of in een buitenlandse taal worden verkend.

Het speelgoed kan bovendien in de configuratie TAFEL worden gebruikt om staande te spelen, of in de configuratie ACTIVITEITENVLAK door de poten te verwijderen, om op de grond te spelen. Door de poten te verwijderen, heeft het product bovendien weinig opbergruimte nodig.

WERKING VAN HET SPEELGOED

Montage

Steek de drie poten (1) na aankoop in de hiervoor bestemde plaatsen (2) onder het tafelblad en duw ze er helemaal in, zoals in figuur A wordt getoond. Als ze er goed zijn ingestoken, hoort u een klik ter bevestiging.

Om de poten te verwijderen, pakt u ze vast en trekt u ze naar u toe, terwijl u ze van hun plaats onder het blad haalt.

De grote bloem (3) in het gebied met de cijfers kan van de speciale steun (4) worden genomen. Om hem terug te plaatsen, houdt u de steel met één hand vast en steekt u de bloem erop zoals in figuur B wordt getoond. De steel van de bloem heeft twee standen (hoog en laag) om het leuke "groeï-effect" te creëren, dat zich voordoet als het kind op de gieterknop drukt.

Inschakelen en keuze van de werkwijze

• Schakel het speelgoed in, door de cursor (5) van de OFF stand, afhankelijk van het gewenste volume, op de (<)/(<)) stand te zetten. Een kort melodietje gevolgd door de uitnodiging om te spelen, bevestigt de inschakeling. Door het speelgoed in te schakelen, worden alle elektronische functies ingeschakeld.

Na een korte pauze waarin het speelgoed niet wordt gebruikt, groeit het kind en komt het op de stand-by stand tot er weer op een willekeurige activiteit wordt gedrukt.

Om onnodig batterijverbruik te voorkomen, wordt aangeraden het speelgoed altijd uit te zetten door de cursor (5) op de OFF stand te zetten.

• Bij inschakeling staat het speelgoed op de moedertaal. De taal kan worden veranderd door op de speciale knop (6) met het bijbehorende opschrift te drukken. Een korte melodie bevestigt de keuze.

• Kies de speelwijze "Woorden" of "Muziek" door de cursor (7) op de positie ABC voor de "Woorden" stand of op de positie  voor de "Muziek" stand te zetten. Een uitnodiging om te spelen bevestigt de keuze.

Woorden stand

ALFABET: door de bijtjes (8) een cirkelbeweging om de bijenkorf heen te laten maken, worden het liedje van het alfabet, zinnen en geluiden ingeschakeld. De activiteit wordt begeleid door knipperende lichten, die het kind helpen zijn aandacht erop te concentreren.

CIJFERS: door op de gieter (9) te drukken, worden het liedje van de cijfers, woorden en geluiden ingeschakeld. Terwijl ernaar wordt geluisterd, groeit de bloem (3), waardoor een leuk visueel effect ontstaat. Om de bloem weer op de originele stand terug te zetten, drukt u op de bloem zelf. De activiteiten worden begeleid door knipperende lichten, die het kind helpen zijn aandacht erop te concentreren.

VORMEN: door op de geometrische vormen (10) te drukken, zijn de benaming en de kleur te horen, terwijl met een tweede druk erop de naam van het dier, dat het voorstelt, gevolgd door een typisch geluidseffect zijn te horen. Bij iedere druk gaat het vormpje omhoog/omhoog om het kind te helpen het geluid in verband te brengen met het bijbehorende vormpje.

RUPS: door de rups (11) naar de appel toe te brengen en hem ervan te verwijderen, worden de begrippen "lang" en "kort" geleerd. Bij iedere beweging van de rups hoort een geluidseffect.

SLAK: door aan de bol (12) te draaien, worden de begrippen "groot" en "klein" geleerd. Bij iedere beweging van de bol hoort een geluidseffect.

VLINDER: door op de vleugels van de vlinder (13) te drukken, worden de verschillende oppervlakken ontdekt. Eerst het harde en zachte oppervlak, en vervolgens, door de middelste vleugel van de vlinder om te draaien, alsof het de bladzijde van een boek was, het ruwe en gladde oppervlak. Bij iedere druk hoort een geluidseffect.

Muziekstand

ALFABET: door de bijtjes (8) een cirkelbeweging om de bijenkorf heen te laten maken, worden leuke melodieën, geluidseffecten en het rijmpje van de bijtjes ingeschakeld.

CIJFERS: door op de gieter (9) te drukken, worden melodieën, zinnen en geluidseffecten ingeschakeld. Terwijl ernaar wordt geluisterd, groeit de bloem waardoor een leuk visueel effect ontstaat. Om de bloem weer op de originele stand terug te zetten, drukt u op de bloem zelf.

VORMEN: met een druk op de vormen (10) stellen de dieren zich aan het kind voor. Met een tweede druk is hun typische geluid te horen.

RUPS: door de rups (11) naar de appel toe te brengen, is zijn leuke stem te horen, terwijl de rups een leuk rijmpje vertelt als hij van de appel wordt verwijderd.

SLAK: door aan de bol (12) te draaien, is een vrolijke melodie te horen.

VLINDER: door op de vleugels van de vlinder (13) te drukken, is een melodie en de naam van het dier te horen. Door vervolgens de middelste vleugel van de vlinder om te draaien, alsof het een bladzijde van een boek was, is een leuk rijmpje en een geluidseffect te horen.

DE BATTERIJEN VERWIJDEREN EN VERVANGEN

- De batterijen moeten altijd door een volwassene worden vervangen.
- Om de batterijen te vervangen: draai de schroef van het klepje onder het activiteitenvlak van het speelgoed (14) met een schroevendraaier los, neem het klepje weg, haal de lege batterijen uit het batterijvakje, breng de nieuwe batterijen aan met de polen aan de juiste kant (zoals op het product aangeduid staat). Plaats het klepje terug en **draai de schroef helemaal aan**.
- Houd de batterijen of eventueel gereedschap buiten het bereik van kinderen.
- Verwijder de lege batterijen altijd uit het product om te voorkomen dat ze lekken en zo het artikel kunnen beschadigen.
- Verwijder de batterijen altijd, als het artikel gedurende langere tijd niet wordt gebruikt.
- Gebruik dezelfde of gelijkwaardige alkaline batterijen als aanbevolen voor de werking van dit product.
- Meng geen verschillende soorten batterijen, of lege met nieuwe batterijen.
- Gooi de lege batterijen niet in het vuur en laat ze niet in het milieu achter, maar gooi ze via de gescheiden afvalverwerking weg.
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting tussen de voedingsklemmen ontstaat.
- Probeer niet om niet heroplaadbare batterijen op te laden: deze zouden kunnen ontploffen.
- Het is niet raadzaam heroplaadbare batterijen te gebruiken. Deze kunnen de werking van het speelgoed verminderen.
- Indien heroplaadbare batterijen worden gebruikt, haalt u deze uit het speelgoed voordat u ze oplaadt. Laad ze alleen op onder toezicht van een volwassene.



Dit product is conform de EU-richtlijn 2002/96/EC.

Het symbool met de doorstreepte vuilnisbak op het apparaat geeft aan dat het product op het einde van zijn levenscyclus afzonderlijk van het gewoon huishoudelijk afval moet worden afgedankt en hiervoor naar een centrum voor gescheiden afvalophaling voor de recyclage van elektrische en elektronische apparatuur wordt gebracht of wordt terugbezorgd aan de verkoper op het moment waarop een nieuw gelijkwaardig apparaat wordt aangekocht. De gebruiker is er verantwoordelijk voor het apparaat op het einde van de levenscyclus naar een structuur voor afvalophaling te brengen. De correcte gescheiden afvalophaling met het oog op de daaropvolgende recyclage, verwerking en milieuvriendelijke afanking van het apparaat draagt bij tot het voorkomen van mogelijke negatieve invloeden op het milieu en de gezondheid en bevordert de recyclage van de materialen waaruit het product is samengesteld. Voor meer gedetailleerde informatie over de recyclage van dit product en de beschikbare ophaalsystemen, wendt u zich tot de lokale dienst voor afvalophaling of de winkel waar u het product hebt gekocht.

Dit product is conform de EU-richtlijn 2002/95/EC.

HET SPEELGOED REINIGEN EN ONDERHOUDEN

- Reinig het speelgoed met een zachte en droge doek, om het elektronische circuit niet te beschadigen.
- Bescherm het speelgoed tegen warmte, stof, zand en water.
- Het product mag niet door de koper of onbevoegden worden gerepareerd of gewijzigd.

Vervaardigd in China.

Ikäsuositus: 12+ kk

- Lue nämä ohjeet ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.
- Lelu toimii kolmella pakkaukseen sisältyvällä 1,5 voltin "AA" paristolla. Tuotteessa ostohetkellä olevat paristot on tarkoitettu ainoastaan myyntipisteessä tapahtuvaa lelun esittelyä varten ja **ne on vaihdettava uusiin heti kun tuote on ostettu**.

VAROTOIMENPITEET

Lapsesi turvallisuuden tähden: **HUOMIO!**

- Ennen käyttöä irrota ja poista mahdolliset muovipussit ja muut leluun kuulumattomat osat (esim. nyörit, kiinnittämiseen tarvittava materiaali jne.) ja pidä ne poissa lasten ulottuvilta.
- Ennen käyttöä irrota ja poista nyöri, jolla kukkanen on kiinnitetty pakkaukseen.
- Tarkista tuotteen kunto säännöllisesti. Mikäli lelu on vahingoittunut, sitä ei saa käyttää ja se on pidettävä poissa lasten ulottuvilta.
- Aikuisen on valvottava lelun käyttöä.
- Lelua saa käyttää ainoastaan tasaisilla ja tukevilla pinnoilla, ei korotetuilla tasoilla (pöydät, sängyt jne.); aseta pöytä kauas mahdollisista esteistä tai vaarallisista paikoista (rappuset, ovet jne.), sekä pöytä- että puuhatasokokoonpanossa.
- Pöydän rakenne ei kestä lapsen painoa.

LELUN ESITTELY

Puhuva lelu: monet puhuvat puuhut tutustuttavat lapsen spontaanisti ja luonnollisella tavalla kielen äänteisiin. Leikkiminen numeroilla, kirjaimilla, äänillä ja sanoilla antaa virikkeitä kuuntelemiseen ja kommunikointiin, kun taas laulut ja lorut houkuttelevat lasta kokeilemaan kielen rytmiä.

Kaksikielinen lelu: tutustuttaa lapsen erilaisiin äänteisiin esittäen lelun kaikki puhuvat toiminnot hänelle myös toisella kielellä. Alkuun lapsi kuuntelee kaikkia äänteitä erottamatta niitä toisistaan, myöhemmin hän oppii yhdistämään äänet jompaankumpaan kieleen ja valitsemaan kummalla kielellä leikkiä. Hauska ja helppokäyttöinen, Sanojen Puutarhapöytä on ihanteellinen lelu edistämään kielellistä herkkyyttä, joka saattaa olla tärkeää kouluoppimisen kannalta.

Monitoimilelu: SANAT- leikkivaihtoehdossa kuunnellaan kirjaimia, muotoja ja värejä, vastakohtia, pintoja ... kun taas MUSIIKKI- vaihtoehdossa lapsi huvittelee melodioiden, lorujen ja äänien parissa. Molempia vaihtoehtoja voidaan tutkia joko omalla äidinkielellä tai vieraalla kielellä. Sen lisäksi lelua voidaan käyttää PÖYTÄ-kokoonpanossa kun halutaan leikkiä seisten, tai irrottamalla jalat PUUHATASO- kokoonpanossa, jolla voidaan leikkiä lattialla istuen. Koska pöydän jalat ovat irrotettavat, tuotetta voidaan säilyttää pienessä tilassa.

LELUN TOIMINTO


Kokoaminen

Ostettuasi lelun asenna sen kolme jalkaa (1) paikoilleen (2) pöytätason alapuolelle ja työnnä ne paikoilleen perille asti kuvan A mukaisesti. Jalat on asennettu oikein, jos ne loksahtavat paikoilleen.

Irrottaaksesi jalat pöytälevyistä tartu vuorotellen jokaiseen jalkaan ja vedä niitä itseesi päin.

Numeroalueella sijaitseva suuri kukkanen (3) voidaan irrottaa jalustastaan (4). Asettaaksesi kukan takaisin paikalleen pidä toisella kädellä vartta paikallaan ja aseta kukka kuvan B mukaisesti. Kukan varrella on kaksi asentoa (korkea ja matala) jotta voitaisiin luoda hauska "kasvuvaikutelma", jonka lapsi saa aikaan painaessaan kastelukannupainiketta.

Käynnistys ja toimintovaihtoehdon valinta

- Käynnistä lelu siirtämällä kursori (5) OFF-asennosta (<)/(<)))- asentoon sen mukaan, minkälaisen äänenvoimakkuuden valitset. Käynnistymisen merkiksi kuuluu lyhyt melodia, jota seuraa leikkiinkutsu. Lelun käynnistyessä kaikki sen elektroniset toiminnot ovat aktiivisia.
- Vähän sen jälkeen kun lelua ei enää käytetä, se hyvästelee lapsen ja siirtyy stand-by tilaan, kunnes kytketään päälle mikä tahansa toiminnoista.
- Jotta vältettäisiin paristojen turha kuluminen, suositellaan kytkemään lelu aina pois päältä siirtämällä kursori (5) OFF-asentoon, kun sillä ei leikitä.
- Kun lelu käynnistetään, se on säädetty äidinkielelle. Kieli voidaan vaihtaa painamalla asianomaista painiketta (6), johon on merkitty vastaava kieli. Lyhyt melodia vahvistaa valinnan.
- Valitse vaihtoehto "Sanat" tai "Musiikki" siirtämällä kursori (7) asentoon ABC "Sanat" -vaihtoehtoa varten tai asentoon  "Musiikki" -vaihtoehtoa varten. Leikkiinkutsu vahvistaa valinnan.

Sanat- vaihtoehto

AAKKOSET: kun mehiläiset (8) laitetaan kiertämään pesää, käynnistyvät aapislaulu, lauseet ja äänet. Toimintoa säästävät vilkkuvalot, jotka auttavat lasta keskittämään huomionsa.

NUMEROT: kastelukannua (9) painettaessa käynnistyvät numeroista, sanoista ja äänistä kertovat laulut. Kuuntelun aikana kukkanen (3) kasvaa luoden hauskan näköefektin. Jotta kukka saataisiin takaisin alkuperäiseen asentoonsa, on painettava itse kukkaa. Toimintoja säästävät vilkkuvalot, jotka auttavat lasta keskittämään huomionsa.

MUODOT: painettaessa geometrisia muotoja (10) kuullaan niiden nimi ja väri. Sen sijaan toisen kerran painettaessa kuullaan kuvan eläimen nimi, jota seuraa tyypillinen ääniefekti. Jokaisella painalluksella muotti laskee/nousee, auttaakseen lasta yhdistämään kuulemansa äänen sitä vastaavaan muottiin.

TOUKKA: kun toukan (11) työntää lähemmäs omenaa ja loitontaa siitä, oppii käsitteet "pitkä" ja "lyhyt". Toukan jokaista liikettä seuraa äänivastaus.

KOTILO: kiertämällä palloa (12), opitaan käsitteet "suuri" ja "pieni". Jokaista pallon liikettä seuraa äänivastaus.

PERHONEN: perhosen (13) siipiä painaessaan lapsi löytää erilaisia pintoja. Ensin hän löytää kovan ja pehmeän pinnan. Sitten, kääntäessään perhosen keskimmäistä siipeä kuin se olisi kirjan sivu, hän löytää karkean ja sileän pinnan. Jokaista painallusta seuraa äänivastaus.

Musiikkitila

AAKKOSET: kun mehiläiset (8) laitetaan kiertämään pesän ympäri, käynnistyvät hauskat melodiat, ääniefektit ja mehiläisistä kertova loru.

NUMEROT: kastelukannua (9) painettaessa käynnistyvät melodiat, lauseet ja ääniefektit.

Kuuntelun aikana kukkanen kasvaa luoden hauskan näköefektin. Jota kukka saataisiin taas alkuperäiseen asentoon, on painettava itse kukkaa.

MUODOT: muotoja (10) painettaessa eläimet esittäytyvät lapselle; toisella painalluksella kuuluu niille tyypillinen ääni.

TOUKKA: kun toukkaa (11) siirretään lähemmäs omenaa, kuuluu sympaattinen ääni ja kun se loitonnetaan omenasta, se laskee hauskan lorun.

KOTILO: palloa (12) pyöritettäessä kuuluu iloinen melodia.

PERHONEN: Perhosen (13) siipiä painettaessa kuuluu melodia ja eläimen nimi; käännettäessä perhosen keskimmäistä siipeä kuin se olisi kirjan sivu, kuuluu hauska loru ja ääniefekti.

PARISTOJEN ASENNUS JA VAIHTO

• Vain aikuinen saa vaihtaa paristot uusiin.

• Paristojen vaihtamiseksi avaa lelun toimintotason (14) alapuolella sijaitsevan luukun ruuvi meisselillä, irrota luukku ja poista paristotilasta tyhjentyneet paristot. Aseta uudet paristot paikoilleen siten, että niiden napaisuudet ovat oikein (tuotteeseen merkittyjen ohjeiden mukaisesti). Aseta luukku takaisin paikalleen ja **kierrä ruuvi tiukkaan kiinni**.

• Älä jätä paristoja tai mahdollisia työkaluja lasten ulottuville.

• Poista aina tyhjentyneet paristot tuotteesta, jottei mahdollinen nestevuoto vahingoittaisi sitä.

• Poista paristot aina silloin, kun tuotetta ei käytetä pitkään aikaan.

• Käytä tuotteen toimintoon samanlaisia tai suositeltua paristotyyppiä vastaavia alkaliparistoja.

• Älä sekoita keskenään eri tyyppisiä paristoja eikä myöskään tyhjentyneitä ja uusia paristoja.

• Älä polta tyhjentyneitä paristoja tai hylkää niitä luontoon, vaan hävitä ne laissa säädetyllä tavalla.

• Älä aseta syöttöpäitä oikosulkuun.

• Älä yritä ladata uudelleen sellaisia paristoja, joita ei ole tarkoitettu uudelleenladattaviksi, koska ne saattaisivat räjähtää.

• Ei ole suositeltavaa käyttää uudelleenladattavia paristoja, koska ne saattaisivat heikentää lelun toimintoa.

• Mikäli kuitenkin käytetään uudelleenladattavia paristoja, ne on otettava pois lelusta ennen lataamista, joka on suoritettava ainoastaan aikuisen valvonnassa.



Tämä tuote on direktiivin EU 2002/96/EC mukainen.

Laitteessa oleva ruksattu roska-astian kuva tarkoittaa, että tuote käyttökänsä lopussa on hävitettävä erillään kotitalousjätteistä ja vietävä sähkö- ja elektroniikkalaitteiden keräyspisteeseen tai annettava myyjälle ostettaessa vastaava laite. Käyttäjä on velvollinen toimittamaan laitteen sen käyttöänsä lopussa sopivaan kierrätyspisteeseen. Sopiva jätteenkäsittely käytöstä poistetun laitteen laittamiseksi kierrätykseen, käsittelyyn tai hävitykseen, auttaa ehkäisemään terveys- ja ympäristöhaittoja ja edistää laitteen valmistuksessa käytettyjen materiaalien kierrätystä. Saadaksesi lisätietoja olemassa olevista keräysmahdollisuuksista, käänny paikallisen jätehuollon tai laitteen myyneen kaupan puoleen.

Tämä tuote on direktiivin EU 2002/95/EC mukainen.

LELUN PUHDISTUS JA HUOLTO

• Puhdista lelu pehmeällä ja kuivalla liinalla, jotta et vahingoittaisi sen elektronista virtapiiriä.

• Suojaa lelua huolella lämmöltä, pölyltä, hiekalta ja vedeltä.

• Vain valtuutettu asiantuntija saa korjata lelun tai tehdä siihen muutoksia.

Valmistettu Kiinassa.



Ålder: 12 månader och uppåt

- Det rekommenderas att läsa och spara dessa instruktioner för framtida bruk.
- Denna leksak fungerar med 3 batterier "AA" på 1.5 Volt (batterier medföljer). Batterierna som finns i leksaken vid köpet har endast levererats för demonstrationsprovet på försäljningsplatsen och **de ska omedelbart ersättas med nya batterier efter att Du har köpt leksaken.**

ALLMÄNNA RÅD

För Ditt barns säkerhet: **VARNING!**

- Innan användningen skall alla plastpåsar och allt emballage avlägsnas och slängas (t.ex. band, fixeringsdelar etc.) samt hållas utom räckhåll för barn.
- Innan användningen ska bandet som håller fast blomman i förpackningen avlägsnas och slängas.
- Kontrollera regelbundet leksakens förslitningsskick och att den inte är skadad. Om leksaken har skadats får den inte användas och skall hållas utom räckhåll för barn.
- Det rekommenderas att använda leksaken under uppsikt av en vuxen person.
- Använd endast leksaken på jämna och stadiga ytor, inte på upphöjda ytor (bord, sängar, o.s.v.). Placera bordet långt från eventuella hinder eller platser som kan utgöra risk (trappor, dörrar, o.s.v.), både i versionen som bord och i versionen som aktivitetsplan.
- Bordets struktur är inte avsett för att klara ett barns kroppsvikt.

BESKRIVNING AV LEKSAKEN

En talande leksak: den tillåter barnet att på ett spontant och naturligt sätt göra sig bekant med språkets ljud med hjälp av de många talande aktiviteterna. När barnet leker med numren, bokstäverna, ljuden och orden stimuleras det till att lyssna och kommunicera, medan visorna och ramsorna som rimmar uppmuntrar barnet att pröva på språkets rytm.

En tvåspråkig leksak: den hjälper barnet att börja upptäcka olika ljud genom att proponera leksakens alla talande aktiviteter, även på ett annat språk. I början lyssnar barnet på ljuden utan åtskillnad, efter hand lär det sig att associera ljuden till varje språk och att välja vilket språk som det ska leka med. Bordet Ordens Trädgård är roligt och enkelt att använda och det är idealiskt för att stimulera en språkkänslighet som kan bli viktig under inlärningskedet i skolan.

En leksak med multifunktion: med lekalternativet ORD lyssnar barnet på bokstäver, nummer, former och färger, motsatser, ytor ... med lekalternativet MUSIK roar sig barnet med melodier, ramsor och ljud. Barnet upptäcker båda lekalternativen på modersmålet eller på ett främmande språk. Leksaken kan dessutom användas i versionen BORD för att leka stående, eller, genom att ta bort benen, i versionen AKTIVITETSPLAN för att leka på marken. Produkten utan ben är dessutom mycket utrymmessnål, vilket underlättar när Du ska ställa undan den.

HUR LEKSAKEN FUNGERAR

Montering

Sätt i de tre benen (1) i de avsedda sätena (2) som finns under bordsytan och tryck in till ändläget såsom visas i figur A. Ett "klick" bekräftar att inkopplingen är korrekt.

Ta av benen genom att greppa varje ben och dra mot Dig så att det dras ut från sitt säte på bordsytan.

Den stora blomman (3) som är placerad i området med nummer kan lossas från sitt stöd (4). För att sätta tillbaka den håller Du fast skaftet med ena handen och sätter in blomman såsom visas i figur B. Blommans skaft har två lägen (högt och lågt läge) för att skapa den roliga "växande" effekten som aktiveras när barnet trycker på knappen på vattenkannan.

Start och val av lekalternativ

• Starta leksaken genom att flytta sliden (5) från läget OFF till läget (<)/(<)) i enlighet med önskad ljudstyrka. En kort melodi som åtföljs av en inbjudan att leka bekräftar påkopplingen. När leksaken är påkopplad aktiveras alla de elektroniska funktionerna.

När leksaken inte används säger den efter en kort tid adjö till barnet och går in i stand-by läge tills barnet på nytt trycker på vilken som helst aktivitet.

För att undvika att batterierna förbrukas i onödan ska leksaken alltid stängas av efter användningen genom att flytta sliden (5) till läget OFF.

• Vid starten är leksaken förinställd på modersmålet. Det är möjligt att byta språk genom att trycka på den avsedda knappen (6) som är märkt med den motsvarande texten. En kort melodi bekräftar valet.

• Välj lekalternativet "Ord" eller "Musik", genom att flytta sliden (7) i läget ABC för lekalternativet "Ord" eller i läget  för lekalternativet "Musik". En inbjudan att leka bekräftar valet.

Lekalternativ Ord

ALFABET: genom att låta bina (8) genomföra en cirkelrörelse runt bikupan aktiveras alfabetets visa, fraser och ljud. Aktiviteten ackompanjeras av intermittenta ljus som hjälper barnet att koncentrera sin uppmärksamhet.

NUMMER: genom att trycka på vattenkannan (9) aktiveras numrens visa, ord och ljud. Under uppspelningen växer blomman (3) och skapar en rolig syneffekt. Tryck på själva blomman för att föra den tillbaka till sitt ursprungliga läge. Aktiviteterna ackompanjeras av intermittenta ljus som hjälper barnet att koncentrera sin uppmärksamhet.

FORMER: genom att trycka på de geometriska formerna (10) lyssnar barnet på deras namn och färg. Genom att trycka en andra gång lyssnar barnet på namnet på djuret som visas, åtföljt av en typisk ljudeffekt. Varje gång som formen trycks sänker/höjer den sig för att hjälpa barnet att associera ljudet som det hört till den motsvarande formen.

LARV: genom att föra larven (11) närmare äpplet och genom att föra den bort från äpplet, lär sig barnet begreppet om "lång" och "kort". Varje rörelse från larven motsvaras av ett svar med ljud.

SNIGEL: genom att vrida kulan (12), lär sig barnet begreppet om "stor" och "liten". Varje rörelse från kulan motsvaras av ett svar med ljud.

FJÄRIL: genom att trycka på fjärilens vingar (13) upptäcker barnet olika ytor. Först en hård och en mjuk yta, sedan, genom att vrida fjärilens mittvinge, som om den vore en sida i en bok, en skrovlig och en slät yta. Varje tryck motsvaras av ett svar med ljud.

Lekalternativ Musik

ALFABET: genom att låta bina (8) genomföra en cirkelrörelse runt bikupan aktiveras roliga melodier, ljudeffekter och binas ramsa. NUMMER: genom att trycka på vattenkannan (9) aktiveras melodier, fraser och ljudeffekter. Under uppspelningen växer blomman (3) och skapar en rolig syneffekt. Tryck på själva blomman för att föra den tillbaka till sitt ursprungliga läge.

FORMER: genom att trycka på formerna (10), visar sig djuren för barnen. Genom att trycka en andra gång lyssnar barnet till deras typiska ljud.

LARV: genom att föra larven (11) nära äpplet kan barnet lyssna på larvens sympatiska röst, om barnet för bort den från äpplet berättar den en rolig ramsa.

SNIGEL: genom att vrida på kulan (12) kan barnet lyssna på en rolig melodi.

FJÄRIL: genom att trycka på fjärilens vingar (13) kan barnet lyssna på en melodi och på djurets namn, sedan, genom att vrida fjärilens mittvinge, som om den vore en sida i en bok, lyssnar barnet på en rolig ramsa och en ljudeffekt.

ISÄTTNING OCH UTBYTE AV DE UTBYTBARA BATTERIERNA

- Utbytet av batterierna får endast utföras av en vuxen person.
- För byte av batterierna: lossa på skruven på luckan, som finns under leksakens aktivitetsplan (14), med hjälp av en skruvmejsel, ta bort luckan, ta ur de använda batterierna från batterifacket, sätt i de nya batterierna och var härvid noga med att utgå från polariteten för isättningen (såsom indikeras på produkten), sätt tillbaks luckan och **dra åt skruven helt och hållet**.
- Lämna inte batterierna eller eventuella verktyg inom räckhåll för barn.
- Ta alltid ur de urladdade batterierna från produkten för att undvika eventuella vätskeläckage. De kan skada produkten.
- Ta alltid ur batterierna om leksaken inte skall användas på en längre tid.
- Använd alkaliska batterier som är likadana eller som motsvarar den typ som rekommenderas för funktionen av denna produkt.
- Blanda inte olika typer av batterier eller använd batterier med nya batterier.
- Kasta inte de kasserade batterierna på öppen eld, lämna dem inte i omgivningen, utan eliminera dem genom att använda Dig av de särskilda uppsamlingslådorna.
- Kortslut inte försörjningsklämmorna.
- Försök inte att ladda upp batterier som inte är uppladdningsbara, eftersom de skulle kunna explodera.
- Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas ej, eftersom de kan minska leksakens funktionsduglighet.
- Om uppladdningsbara batterier används, ska de tas ut från leksaken innan de laddas upp på nytt och uppladdningen får endast utföras under övervakning av en vuxen person.



Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2002/96/EC.

Symbolen med en överkryssad korg på apparaten indikerar, att produkten i slutet av dess livslängd skall separeras från hushållsavfallet. Den skall tas till en uppsamlingsplast för elektriska och elektroniska apparater eller lämnas tillbaka till återförsäljaren när man köper en liknande produkt. Användaren är ansvarig för att apparaten i slutet av dess livslängd lämnas över till en lämplig uppsamlingsplats. En lämplig sorterad avfallshantering gör att apparaten kan återvinnas för sortering och hantering som står i överensstämmelse med miljöbestämmelserna och därigenom bidrar till att negativa effekter på miljön och hälsan undviks och underlättar återvinning av materialen som produkten består av. För en mer detaljerad information gällande de disponibla uppsamlingsystem så vänd Er till lokala avfallshanterare eller till affären där produkten köptes.

Denna produkt stämmer överens med Direktiv EU 2002/95/EC.

RENGÖRING OCH SKÖTSEL AV LEKSAKEN

- Rengör leksaken genom att använda en mjuk och torr duk för att inte skada den elektroniska kretsen.
- Skydda noga leksaken från värme, damm, sand och vatten.
- Produkten får inte repareras eller ändras av köparen eller av ej kvalificerad personal.

Tillverkad i Kina.

N Brukerveiledning Den talende haven Bord

Alder: fra 12 måneder

- Man anbefaler å lese og oppbevare disse instruksjonene til fremtidig bruk.
- Leken fungerer med 3 batterier "AA" på 1,5 volt inkludert. De batteriene som er i produktet når det kjøpes, er bare til demonstrasjon i forretningen og **må straks byttes ut med nye batterier etter kjøpet.**

MERKNAD

For barnets sikkerhet: **ADVARSEL!**

- Fjern og eliminer eventuelle plastposer og andre komponenter som ikke hører med til leketøyet før bruk (f. eks. bånd, festedeler osv.), og hold dem langt utenfor barns rekkevidde.
- Fjern og eliminer båndet som holder fast blomsten i innpakningen før bruk.
- Kontroller jevnlig om produktet er slitt eller skadet. I tilfelle skader, bruk ikke leketøyet, men hold det utenfor barns rekkevidde.
- Leken må brukes under overvåking av en voksen.
- Bruk leken bare på jevne stabile overflater, ikke å opphøyde overflater (bord, senger osv.); plasser bordet langt fra eventuelle hinder eller områder som kan forårsake fare (trapper, dører, osv.), både i konfigurering bord og konfigurering aktivitetsflate.
- Bordstrukturen er ikke beregnet til å tåle vekten av et barn.

INTRODUSERING AV LEKEN

En snakke leke: som gjør det mulig for barnet å gjøre seg familiær med språklyder på en spontan, naturlig måte, takket være de mangfoldige taleaktivitetene. Barnet vil faktisk stimuleres til å uttrykke seg, ved å leke med numrene, lydene og ordene, mens det med sangene og reglene på rim, oppmuntres til å prøve språkrytmen.

En tospråklig leke: introduserer barnet til oppdagelsen av forskjellige lyder, ved å foreslå alle de snakke aktiviteter leken har, på et annet språk også. I første øyeblikk lytter barnet likegyldig på lydene, deretter lærer det å forbinde lydene til hvert språk og velge hvilket det vil leke med. Morsom og enkel å bruke, er Den talende haven Bord ideell for å utvikle en språksensibilitet som kan være viktig under opplæringsfasen i skoleårene.

En multifunksjonell leke: på ORD modalitet lytter man på bokstaver, numre, former og farger, motsetninger, flater ... mens man på MUSIKK modalitet morer seg med musikk, regler og lyder, begge modalitetene kan granskes på det egne morsmålet eller på et utenlandsk språk. Leken kan dessuten brukes i konfigurasjon BORD for å leke stående eller ved å fjerne bena i konfigurasjon AKTIVITETSFLATE for å leke på gulvet. Fjerning av bena tillater dessuten å sette vekk produktet på mindre plass.

FUNGERING AV LEKEN


Sammensetting

Sett på de tre bena (1) etter kjøpet på de bestemte plassene (2) som finnes under bordflaten og trykk inn så langt det går som illustrert på figur A. Korrekt innsetting er bekreftet av et klikk.

Ta tak i hvert ben og dra det mot deg selv for å dra det ut fra plassen på flaten for å ta av bena.

Den store blomsten (3) som er plassert på nummerområdet kan tas av den bestemte støtten (4). For å sette den på igjen, hold stilken fast med en hånd og sett på blomsten som illustrert på figur B. Blomsterstilken har to posisjoner (høy og lav) for å skape den morsomme effekten av "voksing" som hender når barnet trykker på vanningskna-knappen.

Påtenning og valg av modalitet

- Tenn på leken ved å flytte markøren (5) fra posisjon OFF til posisjon (<)/(<)) etter den ønskede lydstyrken. En kort melodi fulgt av en invitering til lek bekrefter tenningen. Ved påtenning av leken aktiveres alle de elektroniske funksjonene. Etter en kort pause, hvis ikke leken brukes, hilser leken barnet og går over i stand-by, helt til det ikke trykkes på en knapp på nytt for en hvilken som helst aktivitet.
- Ved tennning er leken forhåndsinnstilt på morsmålet. Det er mulig å bytte språk ved å trykke på den bestemte knappen (6) merket med tilsvarende skrift. En kort melodi bekrefter valget.
- Velg lekemodalitet "Ord" eller "Musikk" ved å flytte markøren (7) i posisjon ABC for "Ord" modalitet eller i posisjon  for "Musikk" modalitet. En invitering til å leke bekrefter valget.

Ord modalitet

ALFABET: ved å la bene (8) bevege seg i sirkel rundt bikuben, aktiveres alfabetsangen, setninger og lyder. Aktiviteten er fulgt av intermitterende lys som hjelper barnet å samle sin egen oppmerksomhet.

NUMRE: ved å trykke på vanningskannen (9), aktiveres nummersangen, ord og lyder. Under lyttingen vokser blomsten (3) ved å lage en morsom synseffekt. For å sette blomsten i opprinnelig stilling igjen, trykk på selve blomsten. Aktivitetene er fulgt av intermitterende lys som hjelper barnet å samle sin egen oppmerksomhet.

FORMER: ved å trykke på de geometriske formene (10) hører man navn og farge, mens man ved et andre trykk, hører navnet på dyret som avbildes fulgt av en typisk lydeffekt. Ved hvert trykk, senker/hever formen seg for å hjelpe barnet å forbinde lyden det hører med den tilsvarende formen.

LARVE: ved å nærme og fjerne larven (11) fra eplet, fatter det begrepet av "lang" og "kort". Hver bevegelse av larven korresponderer til et klangfullt svar.

SN EGL: ved å dreie på kula (12) fatter det begrepet av "stor" og "liten". Hver bevegelse av kula korresponderer til et klangfullt svar.

SOMMERFUGL: ved å trykke på vingene til sommerfuglen (13), oppdager man de forskjellige ytene. Først den harde og myke yten; siden, ved å snu på vingen midt på sommerfuglen som om det skulle være en side i en bok, den ru og flate yten. Hvert trykk korresponderer til et klangfullt svar.

Musikk modalitet

ALFABET: ved å la biene (8) bevege seg i sirkel rundt bikuben, aktiveres morsomme melodier, lydeffekter og biens regler.

NUMRE: ved å trykke på vanningskannen (9), aktiveres melodier, setninger og lydeffekter. Under lyttingen vokser blomsten (3) ved å skape en morsom synseffekt. For å sette blomsten på opprinnelig stilling igjen, trykk på selve blomsten.

FORMER: med ett trykk på formene (10), viser dyrene seg for barnet; med et andre trykk, hører man deres typiske låt.

LARVE: ved å nærme larven (11) til eplet, hører man dens sympatiske røst, mens den fjernes, rømser den opp en morsom regle.

SOMMERFUGL: ved å trykke på vingene til sommerfuglen (13), hører man en melodi og navnet på dyret; siden, ved å dreie midt på vingen til sommerfuglen som om det skulle være en side i en bok, hører man en morsom regle og en lydeffekt.

FJERNING OG INNSETTING AV UTBYTTBARE BATTERIER

- Skifting av batterier må alltid utføres av en voksen.
- For å skifte batterier: skru løs skruen på lokket som finnes under aktivitetsflaten (14) på leken med en skrutrekker. Ta av lokket, ta ut de utladde batteriene fra batterirommet og sett inn de nye batteriene ved å passe på riktig polaritet ved innsetting (som anvist på produktet), sett på lokket igjen og **skru skruen hardt fast**.
- Ikke la batterier eller eventuelle verktøy være innenfor barns rekkevidde.
- Ta alltid ut utladde batterier fra produktet for å unngå at eventuell lekkasje av væske som kan skade produktet.
- Ta alltid ut batteriene dersom produktet ikke brukes på lenge.
- Bruk alkaliske batterier av samme type eller tilsvarende type som anbefales for dette produktet.
- Bland ikke forskjellige typer av batterier eller utladde batterier med nye batterier.
- Ikke brenn eller kast utladde batterier i omgivelsen, men legg dem til kildesortering.
- Vold ikke kortslutning på batteriterminalene.
- Forsøk ikke å lade batterier som ikke kan lades på nytt: de kan eksplodere.
- Det anbefales ikke å bruke batterier som kan lades på nytt, de kan svekke funksjonen på leketøyet.
- Dersom man benytter batterier som kan lades på nytt, må de tas ut av leketøyet før de lades og oppladingen må kun utføres av en voksen.



Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/96/EC.

Søppelkurvsymbolet med strek over som befinner seg på apparatet, betyr at produktet ved endt levetid ikke må behandles som vanlig husholdningsavfall, men tas med til en stasjon for kildesortering av elektrisk og elektronisk utstyr eller bringes tilbake til leverandøren når et liknende produkt kjøpes. Brukeren har ansvaret for å bringe apparatet til et egnet sted for innsamling ved slutten av dets levetid. Riktig kildesortering som fører til at apparatet senere gjenvinnes, destrueres eller behandles på annen miljøvennlig måte, forebygger mulige skadevirkninger på miljø og helse og bidrar til gjenvinning av materialene som produktet er sammensatt av. For mer informasjon om tilgjengelige kildesorteringssystemer, ta kontakt med ditt lokale renovasjonsselskap eller forhandleren hvor apparatet ble kjøpt.

Dette produktet er i overensstemmelse med EU-direktiv 2002/95/EC.

RENGJØRING OG VEDLIKEHOLD AV LEKEN

- Rengjør leketøyet ved å bruke en myk, tørr klut for ikke å skade den elektroniske kretsen.
- Beskytt omhyggelig leketøyet mot varme, støv, sand og vann.
- Produktet må ikke repareres eller modifiseres av kjøperen eller ukvalifisert personale.

Produsert i Kina.



Ηλικία: Από 12 μηνών +

- Συνιστάται να διαβάσετε και να κρατήσετε αυτές τις οδηγίες για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον.
- Το παιχνίδι λειτουργεί με δύο μπαταρίες τύπου "AA" των 1,5 Volt που περιλαμβάνονται. Οι περιλαμβανόμενες στο προϊόν μπαταρίες κατά την αγορά παρέχονται για λόγους επίδειξης στο κατάστημα και **πρέπει να αντικαθίστανται αμέσως με καινούριες μπαταρίες μετά την αγορά.**

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

Για την ασφάλεια του παιδιού σας **ΠΡΟΣΟΧΗ!**

- Πριν από τη χρήση αφαιρέστε τυχόν πλαστικές σακούλες και τα άλλα στοιχεία που δε αποτελούν μέρος του παιχνιδιού (π.χ. σχοινιά, στοιχεία στερέωσης, κ.λπ.) και κρατήστε τα μακριά από τα παιδιά.
- Πριν από τη χρήση, αφαιρέστε το σχοινί που συγκρατεί το λουλουδι στη συσκευασία.
- Ελέγχετε τακτικά την κατάσταση φθοράς του προϊόντος. Σε περίπτωση ζημιάς μη χρησιμοποιείτε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.
- Για τη χρήση του παιχνιδιού συνιστάται η επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Χρησιμοποιείτε το παιχνίδι μόνο σε επίπεδες και σταθερές επιφάνειες και όχι σε υπερυψωμένες όπως τραπέζια, κρεβάτι, κ.λπ.). Τοποθετήστε το τραπεζάκι μακριά από ενδεχόμενα εμπόδια ή χώρους που μπορεί να είναι επικίνδυνοι (σκάλες, πόρτες, κ.λπ) τόσο στον τρόπο τραπέζι, όσο και στον τρόπο επιφάνεια δραστηριοτήτων.
- Η δομή του τραπεζιού δεν είναι κατάλληλη για να συγκρατεί το βάρος του παιδιού.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ένα παιχνίδι που μιλάει: Επιτρέπει στο παιδί να εξοικειωθεί αυθόρμητα και φυσικά με τους ήχους της γλώσσας χάρη στις πολλαπλές ομιλούσες δραστηριότητες. Το παιδί παίζοντας με τους αριθμούς και τα γράμματα παροτρύνεται να ακούσει και να επικοινωνήσει, ενώ με τα τραγούδια και τα ποιημάτια καλείται να πειραματιστεί με το ρυθμό της γλώσσας.

Ένα διγλωσσό παιχνίδι: Εισάγει το παιδί στην ανακάλυψη διαφορετικών ήχων προσφέροντάς του όλες τις ομιλούσες δραστηριότητες του παιχνιδιού και σε μια άλλη γλώσσα. Τον πρώτο καιρό το παιδί ακούει τους ήχους χωρίς να κάνει διάκριση, στη συνέχεια θα μάθει να συσχετίζει τους ήχους κάθε γλώσσας και να επιλέγει με ποια θα παίξει. Διασκεδαστικό και απλό στη χρήση, το Τραπεζάκι Δραστηριοτήτων Garden είναι ιδανικό για να αναπτύξει μια γλωσσική ευαισθητοποίηση που μπορεί να φανεί σημαντική κατά την περίοδο της σχολικής μάθησης.

Ένα πολυλειτουργικό παιχνίδι: Με τον τρόπο ΛΕΞΕΙΣ ακούγονται γράμματα, αριθμοί, σχήματα, χρώματα, αντίθετα, επιφάνειες, ... ενώ με τον τρόπο ΜΟΥΣΙΚΗ το παιδί διασκεδάζει με μελωδίες, τραγουδάκια και ήχους. Το παιδί μπορεί να εξερευνησει και τους δύο τρόπους στη μητρική του γλώσσα ή σε μια ξένη γλώσσα.

Το παιχνίδι επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ΤΡΑΠΕΖΙ για να παίζει το παιδί όρθιο ή αφαιρώντας τα πόδια ως ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ για να παίζει στο έδαφος. Η αφαίρεση των ποδιών σας επιτρέπει επιπλέον να το αποθηκεύετε σε μικρό χώρο.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Συναρμολόγηση

Μετά την αγορά, τοποθετήστε τα τρία πόδια (1) στις ειδικές υποδοχές (2) που βρίσκονται κάτω από την επιφάνεια του τραπεζιού και πιέστε μέχρι το τέρμα όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο Α. Η σωστή τοποθέτηση επιβεβαιώνεται με ένα κλικ.

Για να αφαιρέσετε τα πόδια πιάστε το κάθε πόδι και τραβήξτε προς εσάς αφαιρώντας το από την υποδοχή της επιφάνειας.


Το μεγάλο λουλουδι (3) που βρίσκεται στην περιοχή των αριθμών αφαιρείται από το ειδικό στήριγμα (4). Για να το επανατοποθετήσετε, κρατήστε το μίσχο σταθερό με το ένα χέρι και τοποθετήστε το λουλουδι όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο Β. Ο μίσχος του λουλουδιού έχει δύο θέσεις (υψηλή και χαμηλή) που μιμείται την «ανάπτυξη» του λουλουδιού όταν το παιδί πιέσει το πλήκτρο ποτιστήρι.

Ενεργοποίηση και επιλογή τρόπου

- Ενεργοποιήστε το παιχνίδι μετακινώντας το διακόπτη (5) από τη θέση OFF στη θέση (<)/(>) ανάλογα με την επιθυμητή ένταση του ήχου. Μια σύντομη μελωδία και το κάλεσμα για παιχνίδι που ακολουθεί επιβεβαιώνουν την ενεργοποίηση. Με την ενεργοποίηση του παιχνιδιού ενεργοποιούνται όλες οι ηλεκτρονικές δραστηριότητες.

Μετά από ένα μικρό διάστημα μη χρήσης, το παιχνίδι χαιρετά το παιδί και περνά στον τρόπο stand-by μέχρι να πατηθεί ξανά μια οποιαδήποτε δραστηριότητα.

Για να αποφεύγετε η άσκοπη κατανάλωση των μπαταριών, συνιστάται να σβήνετε πάντα το παιχνίδι τοποθετώντας το διακόπτη (5) στη θέση OFF.

- Κατά την ενεργοποίηση το παιχνίδι είναι ρυθμισμένο στη μητρική γλώσσα. Μπορείτε να αλλάξετε γλώσσα, πιέζοντας το ειδικό πλήκτρο (6) με την αντίστοιχη επιγραφή. Μια σύντομη μελωδία επιβεβαιώνει την επιλογή.
- Επιλέξτε τον τρόπο του παιχνιδιού «Λέξεις» ή «Μουσική», μετακινώντας το διακόπτη (7) στη θέση ABC για τον τρόπο «Λέξεις» ή στη θέση  για τον τρόπο «Μουσική». Μια πρόκληση για παιχνίδι επιβεβαιώνει την επιλογή.

Τρόπος Λέξεις

ΑΛΦΑΒΗΤΟ: Κάνοντας οι μέλισσες (8) μια κυκλική κίνηση γύρω από την κυψέλη, ενεργοποιούνται το τραγούδι της αλφαβήτου, φράσεις και ήχοι. Η δραστηριότητα συνοδεύεται από φώτα που αναβοσβήνουν και βοηθούν το παιδί να εστιάσει την προσοχή του.



ΑΡΙΘΜΟΙ: Πιέζοντας το ποτιστήρι (9) ενεργοποιούνται το τραγουδί των αριθμών, λέξεις και ήχοι. Κατά την ακρόαση, το λουλούδι (3) μεγαλώνει με ένα διασκεδαστικό οπτικό αποτέλεσμα. Για να ξαναφέρετε το λουλούδι στην αρχική του θέση πιέστε το ίδιο το λουλούδι. Οι δραστηριότητες συνοδεύονται από φώτα που αναβοσβήνουν και βοηθούν το παιδί να εστιάσει την προσοχή του.

ΣΧΗΜΑΤΑ: Πιέζοντας τα γεωμετρικά σχήματα (10) ακούγεται το όνομα και το χρώμα, ενώ, με μια δεύτερη πίεση, ακούγεται το όνομα του απεικονιζόμενου ζώου και ο χαρακτηριστικός του ήχος. Σε κάθε πίεση το σχήμα χαμηλώνει/ανεβαίνει για να βοηθήσει το παιδί να συσχετίσει τον ήχο που άκουσε με το αντίστοιχο σχήμα.

ΚΑΜΠΙΑ: Πλησιάζοντας και απομακρύνοντας την κάμπια (11) από το μήλο γίνεται κατανοητή η έννοια του «μακρύ» και «κοντό». Σε κάθε κίνηση της κάμπιας αντιστοιχεί μια ηχητική απάντηση.

ΣΑΛΙΓΚΑΡΙ: Στρέφοντας τη σφαίρα (12), γίνεται κατανοητή η έννοια του «μεγάλο» και «μικρό». Σε κάθε κίνηση της σφαίρας αντιστοιχεί μια ηχητική απάντηση.

ΠΕΤΑΛΟΥΔΑ: Πιέζοντας τα φτερά της πεταλούδας (13) ανακαλύπτει διαφορετικές επιφάνειες. Πρώτα τη σκληρή και μαλακή επιφάνεια, ύστερα γυρίζοντας το κεντρικό φτερό της πεταλούδας όπως τη σελίδα ενός βιβλίου, την τραχιά και τη λεία επιφάνεια. Σε κάθε πίεση αντιστοιχεί μια ηχητική απάντηση.

Τρόπος Μουσική

ΑΛΦΑΒΗΤΟ: Κάνοντας οι μέλισσες (8) μια κυκλική κίνηση γύρω από την κυψέλη, ενεργοποιούνται διασκεδαστικές μελωδίες, ηχητικά εφέ και το τραγουδάκι των μελισσών.

ΑΡΙΘΜΟΙ: Πιέζοντας το ποτιστήρι (9) ενεργοποιούνται μελωδίες, φράσεις και ηχητικά εφέ. Κατά την ακρόαση, το λουλούδι μεγαλώνει με ένα διασκεδαστικό οπτικό αποτέλεσμα. Για να ξαναφέρετε το λουλούδι στην αρχική του θέση πιέστε το ίδιο το λουλούδι.

ΣΧΗΜΑΤΑ: Πιέζοντας τα γεωμετρικά σχήματα (10) τα ζωάκια παρουσιάζονται στο παιδί. Με μια δεύτερη πίεση, ακούγεται ο χαρακτηριστικός τους ήχος.

ΚΑΜΠΙΑ: Πλησιάζοντας την κάμπια (11) στο μήλο ακούγεται μια χαριτωμένη φωνή, ενώ απομακρύνοντάς την, η κάμπια τραγουδά ένα διασκεδαστικό τραγουδάκι.

ΣΑΛΙΓΚΑΡΙ: Στρέφοντας τη σφαίρα (12), ακούγεται μια χαρούμενη μελωδία.

ΠΕΤΑΛΟΥΔΑ: Πιέζοντας τα φτερά της πεταλούδας (13) ακούγεται μια μελωδία και το όνομα του ζώου, ύστερα γυρίζοντας το κεντρικό φτερό της πεταλούδας όπως τη σελίδα ενός βιβλίου, ακούγεται ένα διασκεδαστικό τραγουδάκι και ένα ηχητικό εφέ.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΚΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

- Η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να γίνεται πάντα από ενήλικα.
- Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες: Ξεβιδώστε τη βίδα από το πορτάκι, που βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια δραστηριοτήτων του παιχνιδιού (14), με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε το, βγάλτε από την υποδοχή μπαταριών τυχόν παλιές μπαταρίες, τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες, τηρώντας τη σωστή πολικότητα εισαγωγής, (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν) τοποθετήστε πάλι το καπάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.
- Φυλάξτε τις μπαταρίες και τυχόν βίδες ή **εργαλεία μακριά από παιδιά**.
- Να αφαιρείτε πάντα τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν, για να αποφύγετε βλάβες από ενδεχόμενες διαρροές υγρού.
- Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες σε περίπτωση που το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Χρησιμοποιείτε αλκαλικές μπαταρίες ίδιου ή ισοδύναμου τύπου με τις ενδεδειγμένες, για τη λειτουργία αυτού του προϊόντος.
- Μην αναμειγνύετε διαφορετικούς τύπους μπαταριών ή καινούργιες με χρησιμοποιημένες μπαταρίες.
- Μην πετάτε τις άδειες μπαταρίες στη φωτιά ή στο περιβάλλον, αλλά διαθέστε τις στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία.
- Μη βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.
- Μην προσπαθείτε να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να προκληθεί έκρηξη.
- Μην χρησιμοποιείτε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να επηρεάσουν τη σωστή λειτουργία του προϊόντος.
- Σε περίπτωση χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών, βγάλτε τις από το παιχνίδι, πριν τις φορτίσετε. Αυτή η ενέργεια πρέπει να πραγματοποιείται μόνον από έναν ενήλικα.



Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/96/EC

Το σύμβολο με τον διαγραμμένο κάδο που υπάρχει στη συσκευή υποδεικνύει ότι το προϊόν, στο τέλος της ωφέλιμης ζωής του πρέπει να διατίθεται ξεχωριστά από τα οικιακά απορρίματα και να μεταφέρεται σε κάποιο κέντρο συλλογής ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών ή να επιστρέφεται στον μεταπωλητή κατά την αγορά μιας καινούργιας αντίστοιχης συσκευής. Ο χρήστης έχει την ευθύνη μεταφοράς της συσκευής στον κατάλληλο χώρο συλλογής κατά το τέλος της ωφέλιμης ζωής της. Η κατάλληλη διαδικασία συλλογής επιτρέπει την ανακύκλωση, επεξεργασία και οικολογική διάθεση των άχρηστων συσκευών και συμβάλλει στην αποφυγή αρνητικών επιπτώσεων για το περιβάλλον και την υγεία. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα διαθέσιμα συστήματα συλλογής, παρακαλούμε απευθυνθείτε στις κατά τόπους δημόσιες υπηρεσίες καθαριότητας ή στο κατάστημα από το οποίο αγοράσατε τη συσκευή.

Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2002/95/EC

ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Καθαρίστε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας ένα μαλακό και στεγνό πανάκι για να μην καταστρέψετε το ηλεκτρονικό κύκλωμα.
- Προστατέψτε το παιχνίδι από τη ζέση, τη σκόνη, την άμμο και το νερό.
- Το παιχνίδι δεν πρέπει να επισκευάζεται ή τροποποιείται από τον αγοραστή ή από μη εξειδικευμένο προσωπικό.

Παράγεται στην Κίνα.



PL Instrukcja Stolik „Ogród słów”

Wiek: od 12 miesiąca

- Prosimy dokładnie zapoznać się z instrukcją i zachować ją na przyszłość.
- Zabawka działa na 3 baterie typu "AA" o napięciu 1,5 V, załączone w opakowaniu. Bateria załączone w chwili zakupu dostarczane są tylko w celach pokazowych i **po nabyciu zabawki powinny być bezzwłocznie wymienione na nowe.**

OSTRZEŻENIE

Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka: **UWAGA!**

- Przed przystąpieniem do użytkowania, należy usunąć i wyeliminować ewentualne plastikowe torebki oraz wszelkie elementy nie będące częścią zabawki (np. sznurki, elementy mocujące, itp.) i przechowywać je w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Przed przystąpieniem do użytkowania, należy usunąć i wyeliminować sznurek przytrzymujący kwiatek w opakowaniu.
- Należy regularnie sprawdzać stan zużycia zabawki oraz kontrolować czy nie jest ona zepsuta. Uszkodzona zabawka nie może być używana i należy przechowywać ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Zabawka powinna być używana pod nadzorem osoby dorosłej.
- Zabawka powinna być używana tylko na płaskich i stabilnych powierzchniach; nie używać jej na uniesionych powierzchniach (na stole, na łóżku, itp.); stolik powinien znajdować się z dala od ewentualnych przeszkód lub miejsc, które mogą okazać się niebezpieczne (schody, drzwi, itp.), zarówno kiedy używany jest on w konfiguracji stolik, jak i w konfiguracji panel funkcyjny.
- Struktura stolika nie jest w stanie utrzymać ciężaru dziecka.

OPIS ZABAWKI

Zabawka, która „mówi”: pozwala dziecku spontanicznie i naturalnie przyswoić dźwięki języka dzięki licznym, „mówiącym” funkcjom. Odtwarzane cyferki, litery, efekty dźwiękowe oraz słowa bawią malucha i stymulują go do słuchania i komunikowania, a piosenki i rymowane wierszki pozwalają mu eksperymentować z rytmem języka.

Zabawka dwujęzyczna: pozwala dziecku odkryć inne dźwięki, proponując wszystkie „mówiące” funkcje również w obcym języku. Na początku odtwarzane dźwięki nie sprawiać będą malcowi żadnej różnicy, sukcesywnie nauczy się on je rozróżniać i kojarzyć z każdym językiem oraz zacznie celowo wybierać dany język.

Zabawny i prosty w użyciu Stolik „Ogród słów” idealnie rozwija zdolności językowe dziecka, które mogą okazać się cenne na etapie szkolnym.

Zabawka wielofunkcyjna: w trybie SŁOWA odtwarzane są litery, cyfry, kształty, kolory i antonimy oraz pokazywane są różne rodzaje powierzchni ... natomiast w trybie MUZYKA malca bawią melodie, wierszki i efekty dźwiękowe, odkrywane zarówno w macierzystym języku, jak i w języku obcym.

Ponadto zabawka może być używana w konfiguracji STOLIK, aby bawić się na stojąco lub też – po zdemontowaniu nóżek – w konfiguracji PANEL FUNKCYJNY, aby bawić się na podłodze. Demontaż nóżek pozwala przechować produkt zajmując bardzo mało miejsca.

SPOSÓB FUNKCJONOWANIA ZABAWKI

Montaż

Po zakupie, włożyć trzy nóżki (1) w specjalne otwory (2) pod blatem stolika i dobrze je docisnąć, jak pokazano na rysunku A. Prawidłowy montaż potwierdzony jest przez odgłos zapadki.

Aby zdemontować nóżki, należy uchwycić każdą z nich i pociągnąć do siebie, wysuwając ją z otworu w blacie.


Duży kwiatek (3) znajdujący się w części poświęconej cyfrom, może być odczepiony od jego specjalnej podtrzymki (4). Aby ponownie umieścić go na swoim miejscu, trzymać jedną ręką łądygę, a następnie włożyć kwiat jak pokazano na rysunku B. Łodyga może znajdować się w dwóch pozycjach (wysokiej i niskiej), aby zapewnić zabawny efekt „rosnącego” kwiatka włączany w chwili, kiedy dziecko wciska przycisk – konewkę.

Włączanie i wybór trybu zabawy

- Włączyć zabawkę przestawiając przełącznik (5) z pozycji OFF na pozycję <)/<)), w zależności od wybranego natężenia dźwięku. Krótka melodia oraz zaproszenie do zabawy potwierdzą, że zabawka została włączona. Włączając zabawkę uaktywniane są wszystkie elektroniczne funkcje.

Jeśli zabawka nie jest używana, po krótkim czasie pozdrowi ona dziecko i przejdzie w tryb czuwania; aby ponownie włączyć zabawkę, wystarczy wcisnąć jeden z przycisków funkcyjnych.

Żeby uniknąć niepotrzebnego zużycia się baterii, zaleca się po zakończeniu zabawy zawsze wyłączyć zabawkę, ustawiając przełącznik w pozycji OFF (5).

- Włączając zabawkę ustawiona jest ona na macierzystym języku. Aby zmienić język należy wcisnąć specjalny przycisk (6) zaznaczony odpowiednim napisem. Krótka melodia potwierdzi wybór.
- Wybrać tryb zabawy „Słowa” lub „Muzyka”, ustawiając kursor (7) w pozycji ABC dla trybu „Słowa” lub w pozycji  dla trybu „Muzyka”. Zaproszenie do zabawy potwierdzi wybór.

Tryb Słowa

ALFABET: wprawiając w ruch pszczołki (8), które krążą wokół ula, włączana jest piosenka odtwarzająca alfabet, a także zdania oraz efekty dźwiękowe. Funkcji towarzyszą migające światła, które przykuwają uwagę dziecka.

CYFRY: wciskając konewkę (9), włączana jest piosenka odtwarzająca cyfry, a także słowa oraz efekty dźwiękowe. W trakcie ich odtwarzania kwiatek (3) rośnie oferując zabawny efekt wzrokowy. Aby kwiatek powrócił do pierwotnej pozycji, należy go wcisnąć. Funkcjom towarzyszy gra migających świateł, które przykuwają uwagę dziecka.

KSZTAŁTY: wciskając figury geometryczne (10), odtwarzana jest ich nazwa oraz kolor; kolejne wciśnięcie pozwala odtworzyć nazwę przedstawionego zwierzątka oraz typowy efekt dźwiękowy. Każde wciśnięcie powoduje opuszczenie/uniesienie foremki, co pomaga dziecku skojarzyć odtwarzany dźwięk ze stosowną foremką.

GAŚIENNICZA: zbliżając gaśiennicę (11) do jabłka i oddalając ją od niego przyswajane jest pojęcie "długi" i "krótki". Każdemu ruchowi gaśiennicy towarzyszy dźwiękowa odpowiedź.

ŚLIMAK: obracając kulę (12) przyswajane jest pojęcie „duży” i „mały”. Każdemu ruchowi kuli towarzyszy dźwiękowa odpowiedź.

MOTYL: wciskając skrzydła motylka (13) małe odkrywa różne rodzaje powierzchni. Najpierw powierzchnię twardą, a następnie miękką. Sukcesywnie, przekładając środkowe skrzydło jak stronę książki, dziecko poznaje powierzchnię chropowatą i gładką. Każdemu wciśnięciu odpowiada dźwiękowa odpowiedź.

Tryb Muzyka

ALFABET: wprawiając w ruch pszczołki (8), które krążą wokół ula, odtwarzane są zabawne piosenki, efekty dźwiękowe oraz wierszyki o pszczołkach.

CYFRY: wciskając konewkę (9), odtwarzane są melodie, zdania oraz efekty dźwiękowe. W trakcie ich odtwarzania kwiatek rośnie oferując zabawny efekt wzrokowy. Aby kwiatek powrócił do pierwotnej pozycji, należy go wcisnąć.

KSZTAŁTY: wciskając figury geometryczne (10), dziecku przedstawiane są zwierzątka; kolejne wciśnięcie pozwala odtworzyć ich typowy odgłos.

GAŚIENNICZA: zbliżając gaśiennicę (11) do jabłka odtwarzany jest jej sympatyczny głos, a oddalając ją od niego recytuje ona zabawny wierszyk.

ŚLIMAK: obracając kulę (12), odtwarzana jest wesoła melodia.

MOTYL: wciskając skrzydła motylka (13), odtwarzana jest melodia i nazwa zwierzątka; przekładając środkowe skrzydło jak stronę książki, odtwarzany jest wesoły wierszyk i efekt dźwiękowy.

WYJMOWANIE I WKŁADANIE BATERII

- Baterie powinny być zawsze wymieniane przez osobę dorosłą.
- Aby wymienić baterie należy: poluzować śrubokrętem wkręt pokrywy znajdującej się pod panelem funkcyjnym zabawki (14); wyjąć pokrywkę; wyjąć wyczerpane baterie; włożyć nowe baterie zwracając uwagę na to, aby zachowana została prawidłowa biegunowość (tak jak pokazano na produkcie); włożyć pokrywkę i **dokręcić mocno wkręt**.
- Nie pozostawiać baterii ani ewentualnych narzędzi w zasięgu ręki dzieci.
- Usuwać zawsze wyczerpane baterie z produktu, aby uniknąć ewentualnych wycieków, które mogłyby uszkodzić produkt.
- Usuwać zawsze baterie, jeśli produkt nie jest używany przez długi okres czasu.
- Należy stosować baterie alkaliczne jednakowe lub podobne do baterii zalecanych dla tego produktu.
- Nie mieszać różnych rodzajów baterii, ani baterii wyczerpanych z nowymi.
- Nie wrzucać wyczerpanych baterii do ognia, ani nie wyrzucać ich do otoczenia. Należy je wyrzucać do specjalnych pojemników selektywnej zbiórki odpadów.
- Nie powodować zwarcia na zaciskach prądowych.
- Nie próbować ładować baterii, których nie można ponownie ładować; mogłyby one wybuchnąć.
- Zaleca się nie stosować baterii dających się ponownie ładować; mogłyby one spowodować gorsze funkcjonowanie zabawki.
- W razie użycia baterii, które można wielokrotnie ładować, przed przystąpieniem do ich ładowania, należy je wyjąć z zabawki i przeprowadzić ładowanie tylko pod nadzorem dorosłej osoby.



Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/96/EC.

Symbol przekreślonego kosza znajdujący się na urządzeniu oznacza, że wyrobu nim oznaczonego nie wolno wyrzucać wraz innymi odpadkami domowymi. Po zużyciu produkt należy oddać do punktu zbiórki odpadów urządzeń elektrycznych i elektronicznych lub zwrócić go sprzedawcy. Użytkownik jest odpowiedzialny za oddanie urządzenia, gdy przestanie go użytkować do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów lub do sprzedawcy. Odpowiednia segregacja śmieci w celu późniejszej obróbki, odzysku lub zniszczenia przyczynia się do uniknięcia negatywnych efektów na środowisko i na zdrowie oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano produkt. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, dzie produkt został zakupiony.

Produkt spełnia wymogi Zarządzenia EU 2002/95/EC.

CZYSZCZENIE ORAZ KONSERWACJA ZABAWKI

- Czyścić zabawkę przy pomocy miękkiej i suchej szmatki, aby nie uszkodzić obwodu elektronicznego.
- Chronić starannie zabawkę przed źródłami ciepła, kurzem, piaskiem i wodą.
- Produkt nie powinien być naprawiany ani modyfikowany przez kupującego lub przez niewykwalifikowany personel.

Wyprodukowano w Chinach.

Yaş: 12 aydan itibaren kullanılabilir.

- Bu kullanım bilgilerini okumanız ve ilerde referans almak üzere saklayınız.
- Oyuncak 3 adet 1,5 Voltluk "AA" tip birlikte verilen pille çalışır. Satın aldığınızda ürünle birlikte verilen piller yalnızca oyuncacı mağazada denemek içindir ve **satın alır almaz derhal yenileri ile değiştirilmelidir.**

UYARILAR

Çocuğunuzun güvenliği için: **DİKKAT!**

- Kullanmaya başlamadan önce plastik torbaları ve oyuncaca ait olmayan diğer tüm ambalajlarını kaldırınız (örneğin bağcıklar, sabitleme parçaları vs.) ve çocukların ulaşamayacakları bir yerde muhafaza ediniz.
- Kullanmadan önce kutunun içerisindeki çiçeği tutan bağları sökerek çıkartınız.
- Ürünün aşınma durumunu ve olası kırıkları düzenli şekilde kontrol ediniz. Hasar tespit ettiğiniz takdirde oyuncacı kullanmayınız ve çocukların ulaşamayacakları bir yerde muhafaza ediniz.
- Oyuncanın daima bir yetişkinin gözetimi altında kullanılması önerilir.
- Oyuncak yalnızca düz ve sağlam yüzeyler üzerinde kullanınız, yükseltilmiş yüzeyler üzerinde kullanılmaması önerilir (masa, yatak, vs.). Masa olarak da aktivite merkezi olarak da kullanılabilirken engebeli ve tehlikeli yüzeyler üzerine yerleştirmekten mutlaka kaçınınız. (merdiven, kapı, vs.).
- Masanın yapısı bir çocuğun ağırlığını kaldırmaya uygun değildir.

OYUNCAK KULLANIM BİLGİLERİ

Konuşan Oyuncak: Konuşan aktiviteleri sayesinde çocuğun doğal bir şekilde dil kavramına alışmasına olanak sağlar. Çocuk numaralarla, harflerle, sesler ve kelimelerle oynarken dinleme ve iletişim kurma yeteneğini geliştirmekte; şarkılar ve çeşitli sesler ile ise konuşma ritmini yakalamaya alır.

İki Dilde Oyuncak: Oyuncanın tüm etkinliklerini yabancı bir dilden de sunarak çocuğun değişik sesleri keşfetmesini sağlar. Çocuk başlangıçta ses ayırım yapmaksızın dinler, daha sonra ise her sesi karşı olan dile bağlamayı ve hangisi ile oynayacağını seçmeyi öğrenir. Eğlenceli ve kullanımı kolay Konuşan Bahçe Masası, okulda dil öğrenme döneminde faydalı olacak dil duyarlılığını kolaylaştırmak için idealdir.

Çok Fonksiyonlu Oyuncak: Words modülü ile harfler, numaralar, şekil ve renkler, eşleştirmeler, ses yüzeyleri dinlenir... Music modülü ile ise melodiler, masallar ve sesler ile eğlenir. Her iki modül de hem kendi dilinde hem de yabancı bir dilde dinleyebilir. Oyuncak, ayrıca ayakta oynamak için Masa modülü ile, veya Aktivite Merkezi olarak kullanılabilir. Ayrıca bacakları çıkartarak ürünü daha küçük bir yerde saklamak mümkündür.

OYUNCAĞIN KULLANIMI


Kurulumu

Üç bacağı (1) masanın yüzeyinin altında bulunan uygun yuvalara (2) yerleştiriniz ve resim A'da gösterildiği gibi dibine kadar itiniz. Doğru takıldığını belirten bir "klik" sesi duyulacaktır.

Bacakları çıkartırken her bacağı tek tek tutup kendinize doğru çekerek yüzeydeki yuvasından çıkartınız.

Numaraların bulunduğu alanda yer alan büyük çiçek (3) özel yuvasından çıkartılabilir (4). Tekrar takmak için bir elinizle sapını sabit tutarak çiçeği resim B'de gösterildiği gibi uygun yerine sokunuz. Çiçek iki ayrı pozisyonda yerleştirilebilir (yüksek ve alçak). Çiçeğin sapı, sulama düğmesine basıldığı zaman gerçekleşecek eğlenceli "büyüme" aktivitesini başlatır.

Oyuncanın Açılması ve Modül Seçimi

- Oyuncacı açmak için, (5) OFF pozisyonunu istenilen ses düzeyine göre (<)/(>)) pozisyonuna getiriniz. Oyuncanın açıldığını gösteren ve çocuğu oyuna davet eden kısa bir Oyuncanın açılması ile bütün elektronik işlevler aktif hale gelir.
- Oyuncanın kullanılmadığı kısa bir sürenin sonunda oyuncak çocuk ile vedalaşır ve işlevlerinden herhangi birine basıncaya kadar stand-by modülünde kalır.
- Pillerin gereksiz yere tükenmelerini önlemek için tuşu (5) OFF pozisyonuna getirilerek oyuncacı kapatınız.
- Açıldığı zaman oyuncak ana dilde işleve başlar. Dili, karşılığındaki yazı ile belirtilen düğmeye (6) basmak suretiyle değiştirmek mümkündür. Kısa bir melodi seçeneği teyit edecektir.
- Tuşu (7) "Words" modülüne getirmek için ABC veya "Music" modülüne getirmek için  pozisyonuna getirerek "Words" veya "Music" ayarına getiriniz. Bir oyuna davet seçeneği teyit edecektir.

"Words" Modülü

ALFABE: Anılar (8) alfabe şarkıları, cümleler ve sesler çıkartarak kovan etrafında hareket ederler. Çocuğun dikkatini bir noktada tutabilmek için yanıp sönen ışık ise bu aktiviteye eşlik eder.

SAYILAR: Çiçek sulama bölümüne (9) basınca sayıların şarkıları, kelimeler ve sesler harekete geçer. Dinleme sırasında çiçek (3) büyü-yerek eğlenceli bir görünüm etkisi yaratır. Çiçeği orijinal pozisyonuna getirmek için, üzerine bastırınız. Çocuğun dikkatini bir noktada tutabilmek için yanıp sönen ışık bu faaliyete eşlik eder.

ŞEKİLLER: Geometrik şekillere (10) basınca isim ve renk sesleri duyulur, ikinci kez bastırınca ise üzerindeki hayvanın ismi ile hayvanın sesini canlandıran ses efekti duyulur. Her bastırmada şekil, çocuğun duyduğu sesi eş şekilde bağdaştırmasını temin etmek için iner/yükselir.



TIRTIL: Tırtılı (11) elmaya yaklaştırıp uzaklaştırarak "uzun" ve "kısa" kavramı öğrenilir. Çocuk tırtılın her hareketinde doğru sesi duyacaktır.
SALYANGOZ: Küreyi (12) çevirerek "büyük" ve "küçük" kavramı öğrenilir. Kürenin her hareketine çocuk doğru sesi duyacaktır.
KELEBEK: Kelebeğin (13) kanatlarına bastırarak değişik yüzeyler keşfedilir. İlk önce katı ve yumuşak yüzey; sonra, kelebeğin orta kanadını bir kitap sayfası gibi çevirerek sert ve düz yüzey. Her bastırmada bir ses karşılık verir.

Müzik Modülü

ALFABE: Arılara (8) kovan etrafında hareket ederken eğlenceli melodiler, ses efektleri ve çeşitli ritimler duyulur.
SAYILAR: Çiçek sulama bölümüne (9) basınca melodiler, cümleler ve ses efektleri harekete geçer. Dinleme sırasında çiçek büyüyerek eğlenceli bir görünüm yaratır. Çiçeği orijinal pozisyonuna getirmek için, üzerine bastırınız.
ŞEKİLLER: Şekillere (10) basınca hayvanlar kendilerini çocuğa sunarlar; ikinci kez bastırınca ise hayvanın tipik sesini canlandıran ses efekti duyulur.
TIRTIL: Tırtılı (11) elmaya yaklaştırınca sepmatik sesi duyulur, uzaklaştırdınca ise tırtıl eğlenceli ritimler çikartır.
SALYANGOZ: Küreyi (12) çevirince neşeli bir melodi duyulur.
KELEBEK: Kelebeğin (13) kanatlarına bastırarak bir melodi ve hayvan ismi duyulur; kelebeğin orta kanadını bir kitap sayfası gibi çevirerek ise eğlenceli ritimler ve bir ses efekti dinlenebilir.

DEĞİŞTİRİLEBİLİR PİLLERİN ÇIKARTILMASI VE TAKILMASI

- Pillerin değiştirilmesi daima bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
- Pilleri değiştirmek için: oyuncuğun aktivite yüzeyi (14) altında yer alan kapağın vidasını bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı kaldırınız, pil bölmesinden tükenmiş pilleri çıkarınız, yerlerine kutuplarının doğru olmasına dikkat ederek yenilerini yerleştiriniz (ürünün üstünde gösterildiği gibi), kapağı yeniden yerine takınız ve **vidayı sonuna kadar sıkıştırınız.**
- Pilleri veya olası parçalarını çocukların ulaşabilecekeri yerde bırakmayınız.
- Tükenmiş pilleri, olası sıvı kaybının ürüne hasar vermesini önlemek için, daima yerinden çıkarınız.
- Uzun süre kullanılmadığı zaman pilleri daima çıkarınız.
- Bu ürünü çalıştırmak için öngörülen alkalin pillerin aynı veya eşdeğerli alkalin piller kullanınız.
- Değişik tipte pilleri birbiri ile ya da tükenmiş pilleri yenilerini karıştırmayınız.
- Tükenmiş pilleri ateşe atmayınız ya da çevrede bırakmayınız, imha etmek için ayrılmı atık toplama merkezlerinden yararlanınız.
- Pillerin besleme mandallarına kısa devre yaptırmayınız.
- Şarj edilmeyen pilleri şarj etmeye kalkışmayınız, patlayabilirler.
- Şarj edilebilir pillerin kullanılmaması önerilir, oyuncuğun işlevini azaltabilir.
- Şarj edilebilir pil kullanıldığı takdirde, bunların şarj edilmeden önce oyuncaktan çıkartılmaları ve şarj işleminin yalnızca bir yetişkinin denetimi altında yapılması gerekir.



Bu ürün EU 2002/96/EC Direktifine uygundur.

Cihazın üzerinde bulunan üzeri çizili sepet sembolü, ürünün kullanım ömrünün sonunda ev atıklarından ayrı olarak bertaraf edilmesi gerektiği doğrultusunda, elektrikli ve elektronik cihazların yeniden dönüştürülmesi için ayrıştırılmalı bir çöp toplama merkezine götürülmesi veya benzer yeni bir cihaz satın alındığında ürünün satıcıya teslim edilmesi gerektiğini belirtir. Kullanıcı, cihazın kullanım ömrünün sonunda, cihazın uygun toplama merkezlerine tesliminden sorumludur. Kullanım ömrünün sonuna ulaflmıfl cihazın çevreye uygun yeniden dönüştürülme, iflenme ve bertaraf edilmesine yönelik uygun ayrıştırılmalı çöp toplama, çevre ve sağlık üzerindeki olası olumsuz etkilerin önlenmesine katkıda bulunur ve ürünün olufltuđu malzemelerin yeniden dönüftürülmesini sağlar. Mevcut çöp toplama sistemleri ile ilgili daha detaylı bilgi için yerel atık bertaraf etme hizmetine veya ürünün satın almıfl olduğunuz mağazaya bafıvurunuz.

Bu ürün EU 2002/95/EC Direktifine uygundur.

OYUNCAĞIN BAKIMI VE TEMİZLİĞİ

- Oyuncuğı, elektronik devresine zarar vermemek için yumuşak ve kuru bir bezle temizleyiniz.
- Oyuncuğı sıcaktan, tozdan, kum ve sudan itina ile koruyunuz.
- Ürün satın alan tarafından veya ehil olmayan kişilerce tamir edilmemeli veya tadilat yapılmamalıdır.

Çin'de üretilmiştir.



RU Инструкция Стол "Мир слов"

Возраст: от 12 месяцев

- Рекомендуется прочесть настоящую инструкцию и сохранить её для последующих консультаций.
- Эта игрушка работает от 3 батареек типа "AA" по 1,5 Вольт (прилагаются). При покупке игрушки батарейки прилагаются только с целью продемонстрировать функции изделия в пункте продажи и после **покупки должны быть сразу же заменены новыми**.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

В целях безопасности Вашего ребёнка: **ВНИМАНИЕ!**

- Перед использованием снимите с изделия возможные пластиковые пакеты и другие элементы упаковки (такие как шнуры, крепёжные детали, пр.) и держите их вдали от детей.
- Перед использованием снимите и выбросьте шнурок, с помощью которого укреплён цветок в упаковке.
- Регулярно проверяйте состояние изделия (износ, повреждения). Если игрушка поломана, не позволяйте пользоваться ею и держите её в недоступном для ребёнка месте.
- Не оставляйте играть ребёнка одного без присмотра со стороны взрослых.
- Используйте игрушку только на ровных и устойчивых поверхностях, не играйте на приподнятых поверхностях (на столе, кровати и т. п.); ставьте игрушку вдали от возможных препятствий и потенциально опасных мест (лестниц, дверей и т. д.) как в конфигурации стол, так и в конфигурации игровая поверхность.
- Конструкция стола не может выдержать вес ребёнка.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Говорящая игрушка: позволяет ребёнку самопроизвольно и непринуждённо освоить звуки речи благодаря различным звуковым функциям. Игра с числами, буквами, звуками и словами стимулирует у ребёнка способность слушать и общаться, песенки и детские стишки с рифмами вдохновляют его экспериментировать ритм речи.

Двуязычная игрушка: посредством всех говорящих функций подведёт ребёнка к знакомству с новыми звуками другого языка, отличного от родного. Сначала ребёнок безучастно слушает звуки, затем постепенно начинает прислушиваться к звукам каждого языка и выбирать тот, с которым он предпочитает играть.

Забавная и несложная игрушка-стол "Мир слов" способствует развитию у ребёнка лгивистической восприимчивости, которая очень важна в процессе обучения в школьный период.

Многофункциональная игрушка: в режиме игры "СЛОВА" ребёнок слушает названия букв, чисел, форм и цветов, антонимы, поверхности и т. д., а в режиме игры "МУЗЫКА" его развлекают мелодии, детские стишки и звуки; оба режима игры представлены как на родном языке, так и на иностранном.

Эту игрушку можно также использовать в конфигурации СТОЛ и играть стоя; можно также снять ножки и использовать игрушку в конфигурации ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ, играя сидя на полу. Возможность снять ножки позволяет также удобно и компактно хранить игрушку.

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ИГРУШКИ

Сборка

После покупки игрушки вставьте три ножки (1) в специальные места (2), которые находятся под поверхностью стола, и введите их до упора, как изображено на рисунке А. Характерный щелчок "клик" подтвердит о правильности сборки.


Чтобы снять ножки, крепко держите в руке каждую ножку и тяните её по направлению к себе, пока она не выйдет из отверстия. Большой цветок (3), который находится в зоне чисел, можно снять со специального держателя (4). Чтобы снова установить его на место, одной рукой неподвижно держите стебель и вставьте цветок так, как изображено на рисунке В. Стебель цветка имеет два положения (высокое и низкое), чтобы создать забавный эффект "роста", который проявляется, когда ребёнок нажимает на лейку.

Как включить игрушку и выбрать режим работы

- Чтобы включить игрушку, сместите переключатель (5) из положения OFF в положение <)/ <)) в зависимости от желаемой громкости. Короткий музыкальный проигрыш, за которым следует приглашение к игре, подтвердят о включении. После включения игрушки включаются все электронные функции.

Если в течение непродолжительного времени игрушкой никто не пользуется, она прощается с ребёнком и автоматически входит в режим stand-by.

Чтобы снова начать игру, достаточно нажать на одну из её функций. Чтобы энергия батареек не расходовалась напрасно, по окончании игры рекомендуется всегда выключать игрушку, сместив переключатель (5) в положение OFF.

- При включении игрушка начинает работать на заданном родном языке. Чтобы играть с другим языком, необходимо нажать на специальную кнопку (6), которая обозначена соответствующей надписью. Непродолжительная мелодия подтвердит о сделанном выборе.
- Переключатель (7) позволяет выбрать режим игры "Слова" или "Музыка", сместив его в положение ABC, включается режим "Слова", а в положение  - режим "Музыка". Приглашение к игре подтвердит о сделанном выборе.

Режим работы "Слова"

АЛФАВИТ: когда пчёлы (8) кружатся вокруг улья, включаются песенки про алфавит, фразы и звуки. Эта игровая функция сопровождается мигающими огоньками, которые помогают ребёнку сосредоточить своё внимание.

ЧИСЛА: при нажатии на лейку (9) включаются песенки о числах, слова и звуки. При прослушивании цветов (3) растёт, создавая забавный зрительный эффект. Чтобы вернуть цветок на место, необходимо нажать на него. Эта игровая функция сопровождается мигающими огоньками, которые помогают ребёнку сосредоточить своё внимание.

ФОРМЫ: нажимая на геометрические фигуры (10), ребёнок слушает их название и цвет, а при повторном нажатии звучит название изображённого животного и издаваемый им характерный звук. При каждом нажатии формочка опускается/поднимается, чтобы помочь ребёнку ассоциировать прослушанный звук с соответствующей фигурой.

ГУСЕНИЦА: приближая и отдаляя гусеницу (11) от яблока, ребёнок учится различать понятия "длинный" и "короткий". Каждое движение гусеницы сопровождается звуковым ответом.

УЛИТКА: поворачивая сферу (12), ребёнок учится различать понятия "большой" и "маленький". Каждое движение сферы сопровождается звуковым ответом.

БАБОЧКА: нажимая на крылышки бабочки (13), ребёнок знакомится с различными видами поверхностей. Сначала поверхности твёрдая и мягкая; затем, поворачивая центральное крылышко бабочки, как книжную страничку, поверхности шершавая и гладкая. Каждое нажатие сопровождается звуковым ответом.

Режим работы "Музыка"

АЛФАВИТ: когда пчёлы (8) кружатся вокруг улья, включаются задорные мелодии, звуковые эффекты и детские стишки про пчёл.

ЧИСЛА: при нажатии на лейку (9) включаются мелодии, фразы и звуковые эффекты. При прослушивании цветов растёт, создавая забавный зрительный эффект. Чтобы вернуть цветок на место, необходимо нажать на него.

ФОРМЫ: нажимая на геометрические фигуры (10), животные представляются малышу; при повторном нажатии, ребёнок слышит характерный звук, издаваемый этими животными.

ГУСЕНИЦА: приближая гусеницу (11) к яблоку, ребёнок слышит её симпатичный голосок, а отдаляя гусеницу от яблока, она рассказывает забавный детский стишок.

УЛИТКА: поворачивая сферу (12), слышна задорная мелодия.

БАБОЧКА: нажимая на крылышки бабочки (13), звучит мелодия и название животного; затем, поворачивая центральное крылышко бабочки, как книжную страничку, раздаётся забавный детский стишок и звуковой эффект.

КАК ВЫНУТЬ И ВСТАВИТЬ ОДНОРАЗОВЫЕ БАТАРЕЙКИ

- Замена батареек должна быть произведена только взрослыми.
- Чтобы заменить батарейки, необходимо отвинтить отвёрткой винт на крышке отсека с батарейками, который расположен под игровой поверхностью (14), снять крышку, извлечь разряженные батарейки, вставить новые, следя за полярностью (как указано на изделии), установить крышку и **завинтить винт до упора**.
- Не оставлять батарейки или инструменты под рукой у детей.
- Всегда вынимать разряженные батарейки из изделия, так как возможная утечка жидкости может повредить его.
- Всегда вынимать батарейки, если в течение долгого времени изделием никто не пользуется.
- Для функционирования изделия использовать щелочные батарейки рекомендуемого типа или им эквивалентные.
- Не смешивать различные типы батареек или разряженные батарейки с новыми.
- Не разбрасывать и не сжигать использованные батарейки, а пользоваться соответствующими контейнерами для дифференцированного сбора отходов.
- Не замыкать клеммы.
- Не пытаться перезарядить одноразовые батарейки: они могут взорваться.
- Не рекомендуется применение перезарядных батареек, так как они могут снизить функциональность игрушки.
- Если используются перезарядные батарейки, то прежде чем зарядить их, необходимо извлечь их из игрушки; производить зарядку только в присутствии взрослых.



Данное изделие соответствует директиве EU 2002/96/ЕС.

Приведенный на приборе символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы это изделие, которое следует сдавать в утиль отдельно от домашних отходов, необходимо сдать в пункт сбора вторсырья для переработки электрической и электронной аппаратуры, или сдать продавцу при покупке новой эквивалентной аппаратуры.

Пользователь несёт ответственность за сдачу прибора в конце его срока службы в специальные организации сбора. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей старого прибора на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию материалов, из которых состоит изделие. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин где Вы купили изделие.

Данное изделие соответствует директиве EU 2002/95/ЕС.

УХОД ЗА ИГРУШКОЙ:

- Чистить игрушку сухой мягкой тканью, чтобы не повредить электронную схему.
- Держать вдали от источников тепла, предохранять от пыли, песка и воды.
- Покупатель и неквалифицированный персонал не должны ремонтировать и модифицировать изделие.

Сделано в Китае.

العمر: من سن 12 شهرا

- نوصي بقرائة هذه التعليمات والإحتفاظ بها للإطلاع عليها وقت الحاجة في المستقبل .
- يتم تشغيل المنتج بواسطة 3 بطاريات "AA" فئة 1.5 فولت شاملة مع المنتج . البطاريات الشاملة لحظة الشراء هي فقط لتجربة المنتج في محل البيع ويجب استبدالها ببطاريات جديدة فور إتمام الشراء .

إرشادات

- من أجل سلامة طفلك يجب مراعاة ما يلي من تنبيهات :
- قبل الإستعمال يجب إبعاد وإزاحة أية أكياس بلاستيكية وأية أدوات أخرى لا تخص اللعبة (مثل الأربطة أو أدوات التثبيت وغيرها) ووضعها بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .
- قبل الإستعمال يجب نزع وإزالة الشريط الذي يربط الزهرة داخل العبوة .
- يجب التأكد باستمرار من حالة اللعبة ومدى إستهلاكها وكذلك عدم وجود أي تلف بها . في حالة وجود تلف باللعبة يجب عدم إستعمالها ووضعها بعيدا عن متناول أيدي الأطفال .
- براعي وجود شخص بالغ بجوار الطفل ومراقبته أثناء إستعماله لهذه اللعبة .
- يجب إستعمال اللعبة فقط فوق أسطح مستوية وثابتة وغير مرتفعة (كاللاند والسريز وغيرها) مع وضع اللعبة بعيدا عن أية عوائق أو أماكن يمكن أن تشكل خطرا (كالسلاالم أو الأبواب وغيرها) وذلك سواء عند إستعمال اللعبة على هيئة طاولة أو هيئة سطح أنشطة .
- يجب مراعاة أن هيكل الطاولة لا يتحمل وزن الطفل .

خصائص اللعبة

- لعبة ناطقة : تعطي الطفل فرصة التآلف بشكل فطري وتلفائي مع أصوات اللغات بفضل تعدد الأنشطة الناطقة . إذ أن لعب الطفل بالأرقام والحروف والأصوات والكلمات يحفزها على الاستماع وينمي قدرته على التعبير . أما سماع الأغاني الموزونة والأهازيج المفيدة بتجربة إيقاع اللغة .
- لعبة اللغات : تقوم الطفل لاكتشاف أصوات مختلفة وتقدم له جميع الأنشطة الناطقة للعبة بلغته الأم وبلغة أجنبية أخرى . في البداية سيسمع الطفل الأصوات دون أن يعبرها أي اهتمام إلا أنه بعد ذلك سوف يتعلم ربط الأصوات مع اللغة الخاصة بها ثم يختار بنفسه اللغة التي يريد أن يلعب بها . إن طاولة الحديقة المتكلمة لعبة مسلية وسهلة الإستعمال وهي أفضل وسيلة تنمي لدى الطفل الحاسة اللغوية التي تزيد قدرته على التفاني والاستيعاب في فترة المدرسة .
- لعبة متعددة الإستعمال : بطريقة الكلمات يسمع الطفل الحروف والأرقام والأشكال والألوان والأضداد والأسطح ... وغيرها . أما بطريقة الموسيقى فيستمتع بسماع النغمات والأهازيج والأصوات . وكلتا الطريقتين يمكن للطفل لاكتشافهما بلغته الأم أو بلغة أجنبية . ويمكن إستعمال اللعبة أيضا على هيئة الطاولة لكي يلعب الطفل واقفا على قدميه أو على هيئة سطح الأنشطة بعد خلع أرجل اللعبة لكي يلعب جالسا على الأرض . وتتيح سهولة خلع الأرجل إمكانية حفظ اللعبة في مكان صغير .

طريقة تشغيل اللعبة

التجميع

- بعد إتمام الشراء ركب أرجل اللعبة الثلاثة (1) في أماكنها المخصصة (2) الموجودة أسفل سطح الطاولة واضغط عليها حتى يكتمل دخولها في نهاية أماكنها كما يوضح الشكل A وستسمع صوت كليك تأكيدا على إتمام التركيب بشكل صحيح .
- خلع الأرجل امسك برجل واحدة في كل مرة ثم شدنها للخارج مع سحبها من مكانها أسفل سطح الطاولة .
- الزهرة الكبيرة (3) الموجودة في منطقة الأرقام يمكن خلعها من الدعامة المخصصة (4) والإعادة وضعها مكانها أمسك الساق باليد ثم أدخل الزهرة كما يوضح الشكل B . لساق الزهرة وضمان (عالٍ ومنخفض) لتمثيل بصورة طريفة عملية "النمو" التي تحدث كلما يضغط الطفل على مفتاح رشاش الماء .

الإشعال واختيار طريقة اللعب

- لإشعال وتشغيل اللعبة يجب تحريك المؤشر (5) من وضع OFF إلى وضع (> <) حسب درجة مستوى الصوت المرغوبة فيسمع الطفل نغمة قصيرة يعقبها صوت يدعو إلى اللعب دليلا على إشعال اللعبة وإمكانية تشغيل كافة الوظائف الإلكترونية .
- عند التوقف عن اللعب لفترة وجيزة وتعود اللعبة الطفل وتدخل في خاصية دوام الاستعداد للتشغيل (ستاند باي) حين الضغط من جديد على إحدى أنشطة اللعبة .
- لتفادي استهلاك بطاريات اللعبة بلا فائدة فإننا ننصح بإطفاء اللعبة دائما عند التوقف عن اللعب وذلك بتحريك المؤشر (5) إلى وضع OFF .
- عند الإشعال فإن اللعبة تكون عند اللغة الأم ويمكن تغيير اللغة بالضغط على المفاتيح المخصصة (6) الذي يحمل الكتابة التي تشير إلى اللغة الأخرى وعندئذ يسمع الطفل نغمة قصيرة دليلا على تنفيذ الاختيار .
- يتم اختيار طريقة اللعب "الكلمات" أو "الموسيقى" عن طريق تحريك المؤشر (7) . فيتحركه إلى الوضع (ABC) يتم اختيار طريقة "الكلمات" وإلى الوضع [L] يتم اختيار طريقة "الموسيقى" وسوف يسمع الطفل عند كل اختيار صوتا يدعو إلى اللعب دليلا تنفيذ الاختيار .

طريقة الكلمات

- الحروف الهجائية : جعل النحل (8) تعمل حركة دائرية حول خلية النحل يسمع الطفل أغنية الحروف الهجائية والجمل والأصوات . ويصحب هذا النشاط أعضاء منقطعة تساعده على تركيز انتباهه .

الأرقام : عند الضغط على رشاش الماء (9) يسمع الطفل أغاني الأرقام والكلمات والأصوات ويخلق في الوقت نفسه مشهدا ظريفا فيرى الزهرة (3) تنمو .
 ولإعادة الزهرة لوضعها الأصلي يجب الضغط على الزهرة نفسها . ويصحب هذه الأنشطة أضواء متقطعة تساعد على تركيز انتباهه .
 الأشكال : عند الضغط على الأشكال الهندسية (10) يسمع الطفل إسم ولون كل شكل يضغط عليه . وبالضغط مرة ثانية يسمع إسم الحيوان المصور
 ويتبعه صوته المتميز . وعند كل ضغط ينخفض ويرتفع الشكل لكي يساعد الطفل على أن يربط بين الصوت المسموع والشكل المقابل له .
 البريقة : عند تقريب أو إبعاد البريقة (11) عن التفاحة يدرك الطفل فكرة "الطويل" و"القصير" ويسمع مع كل حركة للبريقة إجابة صوتية مختلفة.
 الحزبون : مع تدوير القرص (12) يدرك الطفل فكرة "الكبير" و"الصغير" ويسمع مع كل حركة للقرص إجابة صوتية مختلفة .
 الفراشة : عند الضغط على أجنحة الفراشة (13) يكتشف الطفل أسطح متنوعة . ففي البداية السطح الصلب والظري . ثم مع قلب الجناح الأوسط
 للفراشة كأنه صفحة في كتاب يكتشف السطح الخشن والناعم . ويسمع مع كل ضغط إجابة صوتية مختلفة .

طريقة الموسيقى

الحروف الهجائية : بجعل النحل (8) تعمل حركة دائرية حول خلية النحل يسمع الطفل نغمات مرحلة ومؤثرات صوتية وأهزاج النحل .
 الأرقام : عند الضغط على رشاش الماء (9) يسمع الطفل نغمات وجمل ومؤثرات صوتية ويخلق في الوقت نفسه مشهدا ظريفا فيرى الزهرة تنمو . ولإعادة
 الزهرة لوضعها الأصلي يجب الضغط على الزهرة نفسها .
 الأشكال : عند الضغط على الأشكال (10) يسمع الطفل الحيوانات تقدم أنفسها له . وبالضغط مرة ثانية يسمع صوت الحيوانات المتميز .
 البريقة : عند تقريب البريقة (11) للتفاحة يسمع الطفل صوتها اللطيف وعند إبعادها عنها تغمي البريقة أهزوجة ظريفة .
 الحزبون : مع تدوير القرص (12) يسمع الطفل نغمة مرحلة .
 الفراشة : عند الضغط على أجنحة الفراشة (13) يسمع الطفل نغمة واسم الطائر . ومع قلب الجناح الأوسط للفراشة كأنه صفحة في كتاب يسمع
 أهزوجة لطيفة وصوت ظريفي .

إزالة وتركيب البطاريات القابلة للتغيير

- يجب أن يقوم بتغيير البطاريات شخص بالغ دائما .
- لتغيير البطاريات افتح بمفك مسامار موضع البطاريات الموجود في أسفل سطح أنشطة اللعبة (14) ثم ارفع الغطاء واخلع البطاريات الفارغة من موضعها .
 ضع البطاريات الجديدة مع مراعاة الالتزام بالألوان الصحيح للأقطاب كما يشير للنتج، ثم أعد الغطاء مكانه واقفل المسامار جيدا حتى آخره .
- يجب عدم ترك البطاريات أو أية أدوات بالقرب من متناول أيدي الأطفال .
- يجب إزالة البطاريات الفارغة دائما وعدم تركها في داخل المنتج لتجنب تسرب سائل البطاريات ما قد يعرض المنتج للتلوث .
- يجب إزالة البطاريات دائما من المنتج في حالة عدم استعمالها لمدة طويلة .
- يجب استعمال بطاريات "الكالين" ماثلة أو معادلة للونج الموسي به من أجل تشغيل هذا المنتج بطريقة سليمة .
- لا تخطط بين أنواع مختلفة من البطاريات ولا تستعمل بطاريات فارغة مع أخرى جديدة .
- لا تلمس البطاريات الفارغة في النار ولا في العراء ولكن يجب التخلص منها عن طريق نظام جمع وتفريق الخلفات .
- يجب مراعاة عدم التماس توصيلات الكهرباء بعضها ببعض .
- لا تحاول إعادة شحن البطاريات الغير قابلة للشحن لأنها من الممكن أن تنفجر .
- لا ننصح باستعمال بطاريات قابلة للشحن لأنها قد تقلل من قوة تشغيل اللعبة .
- في حالة استعمال بطاريات قابلة للشحن يجب إزالتها من اللعبة أولا قبل الشحن ثم شحنها بعد ذلك في ظل ملاحظة شخص بالغ .

هذا المنتج مطابق للمواصفات التي حددها توجيهات المجموعة الأوروبية 2002/96/إي سي .



يشير رمز صندوق الخلفات المشطوب الموجود على الجهاز إلى أن المنتج يعد قضاء عمره الافتراضي يجب فصله عن الخلفات المنزلية وتسليمه
 لإحدى مراكز تفريق الخلفات الخاصة بالأجهزة الكهربائية والإلكترونية أو تسليمه محل البيع عند شراء جهاز آخر مئيل له : فعلى المستهلك
 مسؤولية تسليم الجهاز بعد انقضاء عمره لإحدى مراكز جمع الخلفات وذلك أن جمع وتفريق الخلفات بطريقة سليمة يساهم في إعادة الاستفادة من أجزاء
 الأجهزة ومعالجتها والتخلص منها بما لا يضر بالبيئة ما يعمل على تجنب إحداث أضراراً سببية بالبيئة وبالصحة العامة ويساعد على إعادة استخدام خامات
 المنتج بشكل جديد . إن التخلص من المنتج بشكل عشوائي من قبل المستهلك يجعله عرضة للعقوبات الإدارية التي تنص عليها مواد المرسوم التشريعي
 رقم 22 لسنة 1997 (المادة 50 وما يليها من المرسوم التشريعي رقم 97/ 22) . لمزيد من المعلومات بشأن الأنظمة المتاحة الخاصة بجمع وتفريق الخلفات يمكن
 التوجه إلى الخدمة المحلية المختصة بالتخلص من الخلفات أو المحل الذي تم شراء المنتج منه .

هذا المنتج مطابق للمواصفات التي حددها توجيهات المجموعة الأوروبية 2002/95/إي سي .

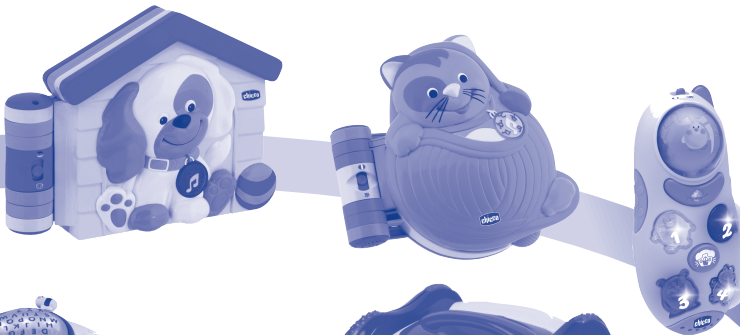
تنظيف وصيانة اللعبة

- يتم تنظيف اللعبة بواسطة قطعة قماش طرية وجافة لتجنب أحداث أضرار بالدائرة الإلكترونية .
- يجب حفظ اللعبة بعناية بعيدا عن الحرارة والأتربة والرمال والمياه .
- يجب عدم إصلاح أو إدخال تعديلات على المنتج من قبل المشتري أو من قبل أي شخص غير مؤهل .

صنع في الصين

I prodotti della linea Giochi Parlanti Bilingue Chicco • The products of the Chicco bilingual toy line
 • Les produits de la gamme de jouets bilingues Chicco • Die Produkte der Chicco-Spielzeug-Linie zweisprachig • Los productos de la Línea Juguetes Parlanchines Bilingües Chicco • Os produtos da linha de falantes bilingues Chicco • De producten van de Lijn Tweetalig Speelgoed Chicco

6
m+



12
m+



9
m+



18
m+



79205_L_1

- La disponibilità dei prodotti è soggetta alla distribuzione commerciale dei vari Paesi.
- The availability of the products is subject to the commercial distribution of the various countries.
- La disponibilité des produits varie selon les pays.
- Die Verfügbarkeit der Produkte ist von der Distribution der jeweiligen Ländern abhängig.
- La disponibilidad de los productos dependerá de la distribución comercial de los distintos países.
- A disponibilidade dos produtos depende da política comercial de cada país.
- De beschikbaarheid is afhankelijk van de commerciële distributie in de verschillende landen.



www.chicco.com

Artsana S.p.A. - Via Saldarini Catelli, 1 - Grandate - Como - Italy - Made in China