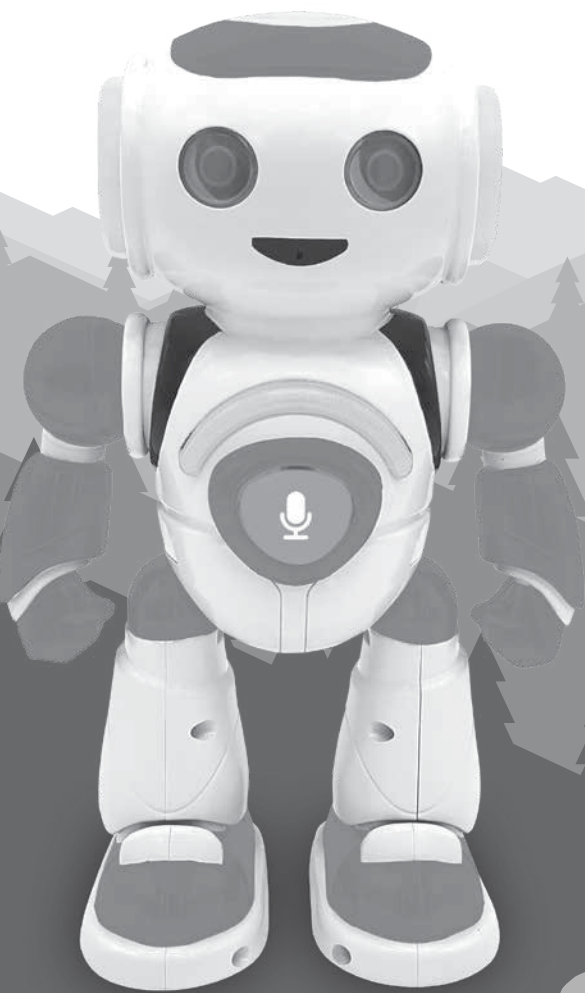


POWERMAN® JR.

MÓJ PIERWSZY INTELIGENTNY ROBOT

KTÓRY CZYTA W MYŚLACH



ROB20PL

LEXIBOOK®

INSTRUKCJA OBSŁUGI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

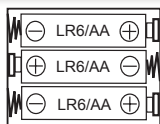
Po otworzeniu opakowania produktu upewnij się, że znajdują się w nim następujące elementy:



1 x POWERMAN® JR. 1 x Pilot 1 x 1x przewodnik odkrywcy przyrody 1 x instrukcja obsługi

OSTRZEŻENIE: Dla bezpieczeństwa Państwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie plastikowe, druty mocujące i torebki należy usunąć – nie są one częścią zabawki.

WYMOGI DOTYCZĄCE BATERII



Robot działa na 3 baterii 1,5 V typu AA/LR6 (do dokupienia osobno)



Pilot działa na 2 baterie 1,5 V typu AA/LR6 (do dokupienia osobno)

ROBOT:

Instalacja lub wymiana baterii

1. Odkręć śrubę śrubokrętem i otwórz pokrywę baterii znajdującą się z tyłu robota
2. Popchnij zawias pokrywki komory i pociągnij, by wyjąć komorę
3. Załóż lub wymień 3 baterii AA/LR6 zgodnie z oznaczeniami biegunów na ścianie dolnej komory na baterie, tak jak pokazano na rysunku obok.
4. Zamknij komorę na baterie i dokręć śrubę.

PILOT:

Instalacja lub wymiana baterii

1. Odkręć śrubę śrubokrętem i otwórz pokrywę baterii znajdującą się z tyłu pilota
2. Popchnij zawias pokrywki komory i pociągnij, by wyjąć komorę
3. Załóż lub wymień 2 baterii AA/LR6 zgodnie z oznaczeniami biegunów na ścianie dolnej komory na baterie, tak jak pokazano na rysunku obok.
4. Zamknij komorę na baterie i dokręć śrubę.

Uwaga: Przed wymianą baterii należy wyłączyć zasilanie. Należy używać wyłącznie baterii alkalicznych, inne rodzaje baterii mogą wpłynąć na wydajność.

Nie ładuj baterii akumulatorowych. Przed ładowaniem baterie akumulatorowe wyjąć z zabawki. Baterie akumulatorowe należy ładować tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Nie mieszaj ze sobą różnych rodzajów baterii, ani baterii nowych i już używanych. Należy używać jedynie baterii identycznego lub zalecanego równoważnego rodzaju. Baterie należy zakładać zgodnie z oznaczeniami biegunów. Zużyte baterie wyjąć z zabawki. Nie należy doprowadzać do zwarcia wyprowadzeń. Nie wrzucać baterii do ognia. Jeżeli zabawka nie będzie przez dłuższy czas używana, wyjąć z niej baterie. Baterię należy chronić przed nadmiernym ciepłem, np. promieniami słonecznymi, ogniem, itp.

OSTRZEŻENIE: Silne zakłócenia elektromagnetyczne lub wyładowania elektrostatyczne mogą powodować niewłaściwe działanie urządzenia lub utratę danych zapisanych w pamięci. W razie wystąpienia nietypowego działania, należy wyjąć i ponownie założyć baterie.



MAM NA IMIĘ POWERMAN® JR. ... POCHODZĘ Z ODLEGŁEJ GALAKTYKI, PRZYSŁANO MNIE TU, ABYM ZBADAŁ TWOJĄ PLANETĘ: ZIEMIĘ!

ZWIEDZIŁEM DOTĄD WSZYSTKIE KONTYNENTY I MOGĘ POWIEDZIEĆ JEDNO: BIORÓŻNORODNOŚĆ JEST TU FASCYNUJĄCA!

SPOTKAŁEM TYŁE RÓŻNYCH ZWIERZĄT: KANGURY W AUSTRALII, MISIE PANDA W CHINACH, LWY NA SAWANNACH I NAWET MRÓWKI W TWOJEJ LODÓWCE! LUBIĘ ODKRYWAĆ NOWE ZWIERZĘTA, CZY POTRAFISZ ZNALEZĆ JAKIEŚ, KTÓRYCH JESZCZE NIE ZNAM?

HEJ, PATRZ! UMIEM TEŻ TAŃCZYĆ I MUZYKOWAĆ. MOŻESZ NAUCZYĆ MNIE SWOICH WŁASNYCH UKŁADÓW CHOREOGRAFICZNYCH I ZDAŃ, KTÓRE BĘDĘ POWTARZAĆ!

CZY JESTEŚ GOTOWY/A?

UTRZYMANIE I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i innymi źródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skręcać lub zginać.

Produkt jest objęty 2-letnią gwarancją.

W przypadku jakichkolwiek roszczeń w trakcie trwania gwarancji lub posprzedażowych należy skontaktować się ze sprzedawcą i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje wszelkie wady materiałowe oraz fabryczne, za wyjątkiem szkód powstałych na skutek nieprzestrzegania instrukcji obsługi lub nieostrożnych działań na urządzeniu (np. demontaż, narażenie na wysokie temperatury lub wilgotność, itp.). Zaleca się zachowania opakowania na przyszłość. W trosce o polepszenie naszych usług możemy wprowadzić zmiany w kolorach lub szczegółach produktu na opakowaniu.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia! – Małe części.

UWAGA: Należy zachować niniejszą instrukcję obsługi, gdyż zawiera ważne informacje.

Referencyjny: ROB20PL

Zaprojektowano i opracowano w Europie – Wyprodukowano w Chinach

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Bâtiment 11

91940 Les Ulis

France

www.lexibook.com – © Lexibook®

Polska

By skontaktować się z serwisem posprzedażowym, zwróć się do naszych ekip:

savcomfr@lexibook.com

Follow us
@LexibookCom



Ochrona środowiska:

Zbędny sprzęt elektryczny można utylizować i nie można go wyrzucać ze zwykłymi odpadami gospodarstwa domowego! Wspieraj aktywnie zachowanie zasobów i pomóż chronić środowisko - w tym celu oddaj urządzenie do punktu zbiórki (jeśli jest to możliwe).



IM Code: ROB20PLIM2291

ROBOT

Panel świetlny z odbiornikiem sygnału podczerwieni z przodu

Mikrofon

Przycisk nagrywania
Naciśnij i mów blisko POWERMAN® JR., robot powtórzy Twoje słowa zabawnym głosem robota!

Czujnik dotyku
Dotknij tutaj, aby usłyszeć niespodziankę!

Tylny odbiornik podczerwieni

Głośniki

Komora na baterie

Przełącznik ON/OFF
Przesuń, aby włączyć POWERMAN® JR. Włączone lub wyłączone

PILOT



Klawisze kierunkowe

Naciśnij, aby POWERMAN® JR. robił nowe kroki i skręcał w lewo i w prawo.

Wskazówka: Aby przesunąć, możesz dwukrotnie nacisnąć do przodu/do tyłu!



Zatrzymaj

Zatrzymaj działanie wykonywane przez POWERMAN® JR.



Tom

Naciśnij, aby zmienić głośność.



Programowanie

- Naciśnij **P+** aby stworzyć program
- Naciskając klawisze kierunkowe, nagrywaj do 40 działań



- Możesz dodać muzykę naciskając . Aby wybrać inną melodię, naciśnij kilka razy.
- Po skończeniu zapisz swój program naciskając albo **P1** albo **P2**.
- W każdej chwili możesz odtworzyć swój program naciskając **P1** lub **P2**.



Muzykę

Naciśnij raz, aby odtwarzać muzykę, naciśnij ponownie, aby odtwarzać inny utwór.



Taniec

Naciśnij raz, aby puścić taniec, naciśnij ponownie, aby puścić inny taniec.

Ostrzeżenie! POWERMAN® JR. przesuwa się podczas tańca. Nie używaj tej funkcji, gdy stoi na stole, gdyż może spaść!



Karaoke

Naciśnij i mów blisko POWERMAN® JR., wybierz melodię przyciskiem , robot powtórzy muzykę!



Wyzwanie POWERMAN® JR.!

Naciśnij klawisz, aby odtworzyć „Wyzwanie POWERMAN® JR.!” w którym POWERMAN® JR. będzie czytać w Twoich myślach. Pomyśl o jakimś zwierzęciu, a on spróbuje je odgadnąć!

Postępuj zgodnie z instrukcjami w załączonym Przewodniku odkrywcy przyrody.



Quiz o zwierzętach

Jak dobrze znasz odgłosy zwierząt?

Naciśnij ten klawisz, aby włączyć „Quiz o zwierzętach”! POWERMAN® JR. będzie Ci puszczać odgłosy, a Twoim zadaniem będzie odgadnąć, co to za zwierzę. Naciśnij gdy usłyszysz właściwą propozycję. Nie jest to takie łatwe jak się wydaje!



Tak / Nie / Nie wiem

Naciskaj przyciski, aby odpowiadać w trybach „Wyzwanie POWERMAN® JR.” i „Quiz o zwierzętach”.



Poza tymi dwoma trybami, naciśnij:

- lub aby wywołać dźwięk zwierzęcia.
- aby wywołać dźwięk zaskoczenia.

Uwaga: Jeśli robot odpowiada nieregularnie, baterie należy wymienić.

**ZOBACZ WIDEO POWERMAN® NA YOUTUBE™ I ODWIEDŹ
WWW.LEXIBOOK.COM, BY UZYSKAĆ WIĘCEJ INFORMACJI!**