



4-7
jaar

DOC

DOC is een sympathieke robot die op een eenvoudige en intuïtieve manier een introductie geeft over de basisbegrippen van het programmeren. De robot biedt kinderen de mogelijkheid logisch denken en ruimtelijke oriëntatie te trainen door te oefenen met tellen en te bedenken hoe DOC zich het beste bewegen kan om de verschillende doelen te bereiken die zich op de speelmat bevinden. Het is voldoende om op de toetsen op het hoofd van DOC drukken om hem een reeks handelingen te laten uitvoeren en bewegen. Een leuke en praktische benadering die inleidt tot de echte computerprogrammering door middel van het uitproberen van verschillende spelwijzen met oplopende moeilijkheidsgraad en niet zozeer uitgaat van de theorie maar van de directe ervaring. Een innovatieve methode die het cijfer niet als een abstract concept beschouwt maar als instrument om de realiteit te interpreteren en om interactie met de realiteit te stimuleren. Voor het leren gebruiken van DOC raden wij u aan om pagina 9 van onze handleiding te lezen.



Waarom leren programmeren?

Kinderen hebben een enorme creativiteit. Als hun gevraagd zou worden zich een nieuwe machine voor te stellen wie weet waar hun fantasieën dan op uit zouden komen. In het huidige tijdperk hebben we uiterst krachtige instrumenten en kunnen we een computer vragen van alles en nog wat te doen. Om dit te bewerkstelligen is het noodzakelijk om onze

ideeën in een begrijpelijke computertaal te vertalen. Het is daarom noodzakelijk om te leren hoe we ingewikkelde concepten kunnen vereenvoudigen en ze op een duidelijke en systematische wijze te beschrijven. De eerste stap richting de ontdekking van deze nieuwe wereld vol mogelijkheden is te weten te komen hoe de bediening werkt, met andere woorden leren programmeren. Alle apparaten die deel uitmaken van ons dagelijks leven van mobiele telefoon tot computer van stofzuiger tot elektrische tandenborstel beschikken allemaal over bedieningstoetsen met een aantal functies die opeenvolgend moeten worden uitgevoerd en door iemand geschreven zijn en aan het apparaat worden verzonden opdat het weet wat het moet doen wanneer de gebruiker op een toets drukt. Als we begrijpen hoe de instrumenten die we gebruiken functioneren zullen we ons meer bewust zijn van de wereld om ons heen en van de mogelijkheden die de instrumenten die tot onze beschikking staan ons bieden. Kinderen die de basisbeginselen van het programmeren hebben geleerd kunnen deze manier van denken verder toepassen op projecten van hoger niveau zoals het creëren van een tekenfilm of wellicht het programmeren van een eigen videogame. Er zijn oneindig veel mogelijkheden!




STEM is een afkorting afkomstig uit de Verenigde Staten die staat voor een interdisciplinaire leerbenadering met de nadruk op het praktisch leren van theoretische concepten uit de wetenschappen (natuurkunde en sociale wetenschappen), technologie, werktuigbouwkunde en wiskunde.

De doos bevat:

- **DOC**
- **8 kaarten met blauwe achterkant**
deze worden in de GAME-modus gebruikt en geven informatie over de volgorde waarin de voorwerpen “verzameld” moeten worden, doelen die bereikt moeten worden en hun puntenwaarde.
- **18 kaarten met een rode achterkant**
dit zijn de tutorial kaarten, te gebruiken in de FREE-modus op de speelmat 1 die de volgorde van korte bewegingen vertegenwoordigen, die nodig zijn om van Start naar het op het speelbord geïllustreerde doel te gaan.
- **12 grote puzzelstukken**
door deze stukken in elkaar te zetten wordt speelmat 1 verkregen (met oranje ondergrond) en op de achterkant speelbord 2 (met blauwe ondergrond).
- **16 dubbelzijdige richtingkaarten**
deze kaarten laten de route zien voordat de volgorde wordt ingevoerd op de toetsen van DOC.
- De doos bevat 4 witte kaarten die ingevuld kunnen worden om verloren kaarten te vervangen of het spel te personaliseren!



De batterijen plaatsen

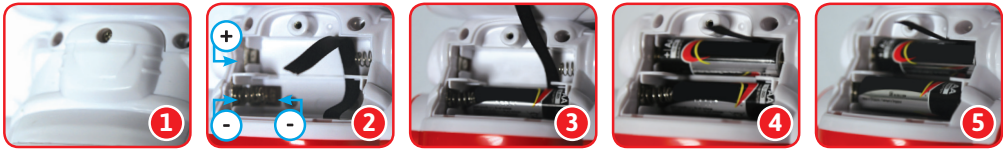
Het spel functioneert met 3 AA LR6 batterijen van 1,5 V  (niet inbegrepen) en moet uitsluitend met het bovengenoemde type batterij worden aangedreven.

DE BATTERIJEN INSTALLEREN

- De batterijen mogen uitsluitend door een volwassene worden geïnstalleerd.
- Controleer of het spel is uitgeschakeld.
- Open het batterijvak aan de achterkant van het speelgoed door de centrale schroef op de rugzak van DOC los te draaien.
- Breng 3 AA LR6-batterijen aan volgens de polariteit die in de uitsparing en in de foto op de volgende pagina is aangegeven. Controleer of het lint achter de

onderste batterijen langs en over de bovenste batterij loopt, precies zoals is aangegeven in de onderstaande afbeelding. Op deze manier kunt u de batterijen op een later moment eenvoudig vervangen door aan het lint te trekken.

- Sluit het batterijvak weer af door de schroef vast te draaien.
- Doe het spel aan door de selectieknop in de gewenste modus te zetten.



Uitleg van de bedieningstoetsen

De bedieningstoetsen

De pijltoetsen op het hoofd van DOC geven de richtingen aan waarin hij zich in de ruimte beweegt. De overige toetsen worden gebruikt om bepaalde acties uit te voeren waarvan het effect afhankelijk is van het type actie:

1. **PIJL VOORUIT** - beweegt DOC een hokje vooruit
2. **PIJL LINKS** - draait DOC op de plaats 90 graden naar links
3. **PIJL RECHTS** - draait DOC op de plaats 90 graden naar rechts
4. **PIJL ACHTERUIT** - beweegt DOC een hokje achteruit.
5. **OK TOETS** - wordt gebruikt om DOC het aantal commando's dat hij ontvangen heeft te laten uitvoeren. De toets wordt ook gebruikt om te bevestigen dat DOC zich bevindt op het START-hokje in de EDU-modus en de GAME-modus.
6. **ANNULERINGSTOETS** - wordt gebruikt om de bewegingen die op de toetsen zijn ingetoetst in de speelwijz FREE-modus en GAME-modus uit het geheugen van DOC te verwijderen. In de EDU-modus daarentegen biedt de toets om een opeenvolging van bewegingen naar het eerste doel te starten en daarom moet DOC weer op het START-hokje worden geplaatst.
7. **ACTIETOETS** - een actie die wordt toegevoegd aan een aantal opeenvolgende bewegingen die door DOC onthouden kunnen worden: de toets wordt gebruikt in de GAME-modus om een voorwerp van speelmat 2 "op te rapen" terwijl in de FREE-modus en EDU-modus een grappig geluidseffect te horen is.



Plaats de robot in het midden van het hokje als de robot niet correct is aangebracht ZONDER de richting na elke opeenvolging van bewegingen te wijzigen, om de maximale nauwkeurigheid te waarborgen. (Raadpleeg de opmerkingen op pagina 8 bij ernstige afwijkingen).

Speelmodus

Er zijn 3 speelwijzen die gekozen kunnen worden door de selectieknop op het hoofd van DOC te verschuiven. Verschuif de selectieknop van OFF naar de gewenste speelwijze om DOC aan te zetten.

OFF - plaats de selectieknop in deze positie om DOC uit te zetten.

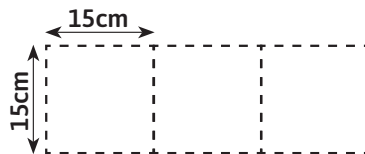
FREE - Deze speelwijze is aan te raden aan iedereen die voor het eerst met DOC speelt. Zet de selectieknop in de FREE-stand. De robot kan zich vrijuit bewegen over de speelmat of een willekeurige gladde en schone ondergrond.



1. FREE speelwijze zonder speelmat: het doel is om uit te zoeken wat de bewegingsmogelijkheden van DOC zijn en het toetsenbord dat bij het programmeren wordt gebruikt uit te proberen. Plaats de robot op een effen, gladde ondergrond zonder stof, stel de bedieningsknoppen in, druk op de OK-toets en kijk hoe de robot zich verplaatst.
2. FREE speelwijze op speelmat 1: het doel is om te oefenen met het geven van de eerste opeenvolging van acties door een doel op de speelmat te kiezen (bijvoorbeeld DOC naar de koe laten gaan). Zet DOC op het START-hokje van de speelmat en volg de geïllustreerde tutorials op de kaarten met de rode achterkant, programmeer door op de toetsen te drukken en druk op OK. Heb je het doel bereikt?

Onthoud dat je het introductiebericht op ieder moment kan onderbreken: druk daarvoor op de programmeertoetsen (de bewegings- en actietoetsen) op het hoofd van DOC.

Als je eenmaal door hebt hoe DOC werkt zijn de speelmogelijkheden onbegrensd. Je kunt ook op door jou gecreëerde speelmatten met de robot spelen en gepersonaliseerde routes voor hem maken met tekeningen en scenario's die jij leuk vindt. In dat geval raden we aan om de routes op te bouwen met hokjes die zich aan de passen (15 cm) van DOC kunnen aanpassen.



EDU - dit is de educatieve speelwijze, geschikt voor kinderen van 5 jaar en ouder en in het algemeen voor diegenen die willen oefenen voordat ze zich op GAME-modus richten. Je gebruikt hiervoor speelmat 1 door de selectieknop op EDU te zetten. In deze speelwijze geeft de robot aan waar hij naar toe wil.

Zet DOC op START in dezelfde positie zoals aangegeven in het hokje, met de ogen naar de bovenrand van de speelmat. Nadat je ter bevestiging op de OK-toets hebt gedrukt vraagt DOC je om een reeks van drie doelen te programmeren.

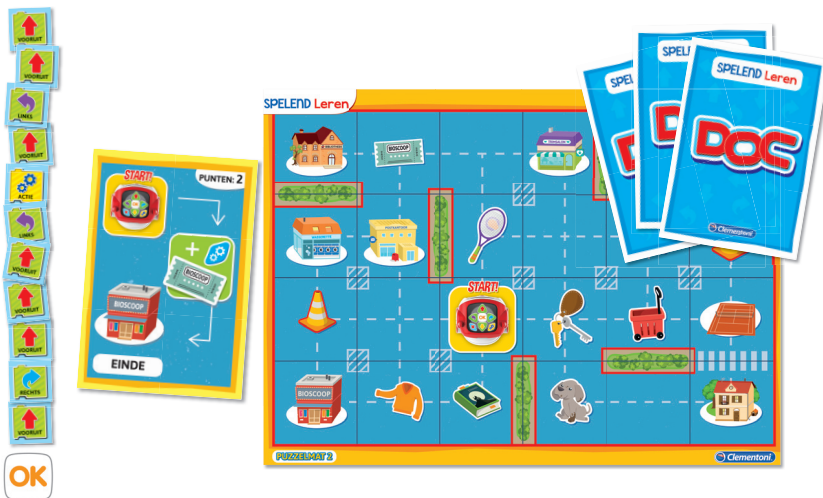
Onthoud dat als DOC al in de juiste positie op START staat opgesteld je het door DOC uitgesproken introductiebericht kunt onderbreken door op de OK-toets te drukken; je kunt daarentegen DOC niet meer onderbreken als hij bezig is indicaties te geven over het te bereiken doel. DOC herkent zijn positie op de speelmat en geeft commentaar door middel van positieve berichten indien het gevraagde doel bereikt is. De bewegingslimiet in deze speelwijze is de rode muur van speelmat 1 die als een niet te passeren obstakel wordt gezien. De eerste opeenvolging van bewegingen die samengesteld moet worden dient om vanaf START het eerste doel te bereiken; de tweede opeenvolging van bewegingen vraagt om zich van het hokje van het eerste doel naar dat van het tweede doel te verplaatsen en tenslotte vertrekt de laatste opeenvolging van bewegingen vanaf het hokje van het tweede doel en vraagt om de bewegingen van DOC af te maken door hem naar het hokje van het derde doel te brengen.

Als het derde doel bereikt is, zal de speler gevraagd worden om DOC weer op START te zetten voor een nieuwe opeenvolging van bewegingen. De spelers beschikken over 3 pogingen om een reeks van drie doelen af te ronden. Na de derde poging zal het spel de speler vragen om een nieuwe reeks te bereiken doelen.



LET OP: de opeenvolging van handelingen moet op complete wijze worden ingevoerd voordat op de OK toets gedrukt wordt; het totaal aantal bewegingen in sequentie moet DOC van het hokje waar hij zich bevindt naar het hokje brengen dat hij bereiken moet. Om een juiste audio feedback te krijgen dient de robot aan het begin op Start in de aangegeven positie geplaatst te worden en moet daarna niet meer met de hand verplaatst worden maar uitsluitend door middel van de programmering.

GAME - deze speelwijze wordt aanbevolen voor kinderen van 6 jaar en ouder en voor alle ervaren spelers. Gebruik de puzzelmat 2 en plaats de selectiekноп op GAME: DOC zal je vragen om hem op het START-hokje te plaatsen, in de richting die in het hokje is aangegeven. Zodra je de positie van DOC hebt bevestigd met een druk op de OK-knop, zal hij je vragen om een blauwe kaart te pakken. Als DOC echter al in de juiste richting is geplaatst, kun je zijn introductiebericht onderbreken door op OK te drukken. De volgende instructies van DOC kun je onderbreken door op de programmeertoetsen (de bewegings- en actietoetsen) te drukken als je een kaart hebt gepakt. De kaarten tonen de twee doelen die bereikt moeten worden: het voorwerp dat opgepakt moet worden en de plaats waarnaar het moet worden verplaatst.



PAS OP: je moet de hele opeenvolging van de bewegingen programmeren voordat je op de OK-toets drukt. De ingevoerde bewegingen moeten ervoor zorgen dat DOC in een enkele geprogrammeerde opeenvolging de acties van de kaart kan verrichten.

BELANGRIJK: DOC kan niet rijden over voorwerpen met een rode rand (heggen en pionnen), maar hij kan wel over alle andere voorwerpen rijden.

Ga op deze manier te werk:

- Voer de bewegingen in waarmee DOC het hokje met het voorwerp kan bereiken (bijv. van START naar het bioscoopkaartje).
- Druk op de Actietoets zodat DOC het voorwerp van dit hokje oppakt (het bioscoopkaartje oppakken).
- Voer de bewegingen in waarmee DOC de gewenste plaats kan bereiken en druk op OK (als hij het bioscoopkaartje heeft opgepakt).

DOC herkent waar hij zich in de ruimte bevindt en reageert op de geprogrammeerde bewegingen en acties. Als het doel bereikt is, wint de speler de kaart met de met succes afgelegde route, terwijl bij het niet goed uitvoeren van de route de kaart verloren gaat. Als een fout is gemaakt, vraagt DOC om weer op START te worden geplaatst en om een nieuwe kaart te pakken. De speler kan alleen spelen en proberen zoveel mogelijk punten te behalen of met andere spelers en zo zijn/haar vrienden uitdagen.

LET OP:

- **DOC is in staat om maximaal 25 opeenvolgende bewegingen te onthouden. Je kunt begrijpen wanneer je te veel opdrachten hebt ingevoerd, omdat het geluidseffect voor het invoeren van de opdrachten wijzigt.**
- **Nadat de speler enige seconden op instructies heeft gewacht, herinnert DOC eraan dat hij nog aan staat en in afwachting is van nieuwe inputs. In de EDU-modus deelt DOC opnieuw mee wat het te bereiken doel is. PAS OP: in dit geval zullen alle ingevoerde bewegingen uit het geheugen van DOC gewist worden en moet DOC opnieuw geprogrammeerd worden vanaf START.**
- **Als DOC voor langere tijd niet gebruikt wordt, komt hij automatisch in stand-by te staan na een korte groet. Om het spel weer aan te zetten is het voldoende om op een van de toetsen op het hoofd van DOC te drukken. Het spel begint weer bij de introductie tot en met de speelwijze waarin de selectieknop staat. Wij raden aan om aan het einde van het spel de selectieknop op OFF te zetten om onnodig batterijverbruik te voorkomen.**
- **Om een constante precisie van de beweging te verzekeren, wordt aangeraden DOC precies in het midden van het hokje waarop hij zich bevindt te plaatsen. In geval van evidente fouten (zoals duidelijk te korte passen of erg onnauwkeurige bewegingen), is het waarschijnlijk dat de batterijen bijna leeg zijn: probeer de batterijen te vervangen.**
- **Een set nieuwe batterijen moeten een continu gebruik van het spel gedurende 5 – 7 uur kunnen garanderen.**

DOC is ontworpen om zo precies mogelijk te zijn, maar hij is niet onfeilbaar. Wij kunnen een precisie garanderen volgens de in de tabel opgesomde criteria:

VOORSCHRIFTEN	
Batterijen	Alkaline 3 x 1,5 V AA
Bewegingssnelheid	About 115 mm/sec
Rotatiehoek L/R	90° ± 5°
Beweging vooruit/achteruit	150 mm ± 5 mm

HANDMATIG



Voor een correct gebruik van het spel adviseren we de ouders en leraren om de tutorial te volgen. We adviseren om de kinderen de richtingskaarten te laten gebruiken zodat ze eerst de route kunnen bekijken, alvorens een opeenvolging van bewegingen in te voeren aangezien hiervoor een bepaald abstract inzicht nodig is.

DOC door de ruimte laten bewegen

- Zet de puzzelmat 1 in elkaar. Plaats DOC op START en controleer of hij kijkt in de richting die in het hokje is aangegeven.
- Kies voor de FREE-modus door de selectietoets op het hoofd van DOC te verschuiven

Stap één: enkelvoudige opdrachten

We raden aan om eerst met de basisopdrachten bekend te raken, alvorens verder te gaan. Laat DOC één beweging per keer verrichten door op een van de bewegingstoetsen te drukken (op deze manier kun je het effect van elke toets begrijpen, zie de uitleg van de bedieningstoetsen op pagina 4): Druk vervolgens op de OK-toets. Doe dit voor elke bewegingstoets.



Druk op de toets vooruit en daarna op OK



Druk op de toets terug en daarna op OK





Druk op de toets rechts en daarna op OK



Druk op de toets links en daarna op OK



Nu kun je een eenvoudige opeenvolging van opdrachten maken. Plaats DOC op START. Tussen START en de letter G voor DOC zitten twee hokjes. We moeten dus twee stappen vooruit zetten om de letter G te kunnen bereiken.



Druk twee keer op de toets vooruit en daarna op OK



Dit is een **programmeersequentie**. Voor de andere activiteiten van dit spel is het belangrijk dat je leert hoe je DOC moet laten bewegen, door alle opdrachten die nodig zijn om een doel te bereiken in een enkele sequentie in te voeren. Als je hebt begrepen hoe je DOC moet laten bewegen, kun je naar de volgende stap doorgaan.

Stap twee: opeenvolgingen met kaarten. Nu kun je moeilijkere opeenvolgingen programmeren. Plaats DOC op START in de positie die in het hokje is aangegeven en pak een kaart met een rode achterkant. Voer de route in door het programma op de kaart van boven naar beneden te volgen. Probeer het opnieuw, beginnende bij START, als je een fout maakt en probeer te begrijpen waar je de fout hebt gemaakt.



In het geval van educatieve robotica is het leren van de fouten nuttig om problemen op strategische wijze op te lossen en de logica van het coderen te leren. Pak telkens een andere kaart. Gebruik ze om het in te voeren programma te bekijken. Soms kun je de bestemming ook via een andere route bereiken. Probeer ze allemaal uit. Je kunt er ook voor kiezen om te beginnen op een ander hokje dan het START-hokje op de speelmat.



En als je het programmeren van een complete opeenvolging van bewegingen voor DOC onder de knie hebt, kun je naar de derde stap doorgaan.

Stap drie: EDU-modus

In deze speelwijze kan DOC zijn positie op de speelmat herkennen en kan hij de speler specifieke doelen geven zodat de spelers hun vaardigheden in het programmeren van opeenvolgingen kunnen testen. Daarom moet je tijdens de vorige stappen voldoende ervaring hebben opgedaan met het programmeren, voordat je voor de EDU-modus kunt kiezen.



En als je denkt dat je goed genoeg bent, kun je doorgaan naar stap vier.

PAS OP: de speelmat 2 is aanzienlijk ingewikkelder dan speelmat 1. Daarom wordt deze speelmat aanbevolen voor kinderen van 6 jaar en ouder of voor kinderen die reeds een expert zijn. In het geval van jongere kinderen raden we de hulp van een ouder of een ouder kind aan.

Stap vier: GAME-modus

In deze speelwijze gebruik je de speelmat 2 (de achterkant van speelmat 1) en de kaarten met de blauwe achterkant. Deze speelwijze is moeilijker omdat obstakels aanwezig zijn die je moet vermijden; je kunt ze herkennen aan de rode rand. Bovendien is de programmering in dit geval ingewikkelder. Ook in deze speelwijze kan DOC zijn positie op de speelmat herkennen. Deze speelwijze kan gespeeld worden door een of meer spelers. De kaarten bevatten een puntenaantal dat veroverd wordt wanneer elk doel bereikt is.



AANWIJZINGEN VOOR EEN CORRECT GEBRUIK VAN SPELLETJES MET VERVANGBARE BATTERIJEN

WAARSCHUWING! • De batterijen mogen alleen door een volwassene geïnstalleerd worden. • De batterijen moeten in de goede richting geplaatst worden (-) en (+) overeenkomstig met de merktekens op de batterijen. • Leeggelopen batterijen uit het speelgoed halen. • De voedingsklemmen mogen niet worden kortgesloten. • Raak, ter voorkoming van kortsluiting, de contacten in het batterijvak op geen enkele manier aan. • Verwijder de oplaadbare batterijen uit het spel voor het opladen. Oplaadbare batterijen mogen uitsluitend onder toezicht van een volwassene worden opgeladen. • Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen toch op te laden. • Verschillende soorten batterijen of nieuwe en reeds gebruikte batterijen niet mengen.

AANBEVELINGEN: • De batterijen zijn gevaarlijk wanneer ze worden ingeslikt, houd ze daarom ver buiten het bereik van kinderen. • Als het spel voor langere tijd niet gebruikt wordt, verwijder dan de batterijen. • Probeer de batterijen niet te openen. • Werp de batterijen niet in het vuur.



RICHTLIJNEN VOOR DE VERWIJDERING VAN BATTERIJEN

Het symbool  geeft aan dat lege batterijen in overeenstemming met de geldende wettelijke milieuvorschriften behandeld moeten worden. De scheikundige symbolen voor kwik (Hg), cadmium (Cd) en/of lood (Pb) onder het symbool van de doorgekruiste vuilnisbak geeft aan dat de batterij een aanzienlijk percentage van deze stof bevat. Deze stoffen zijn schadelijk voor de gezondheid en het milieu. Door een correcte verwijdering van de batterijen kunnen de schadelijke stoffen worden geïsoleerd en op passende wijze worden behandeld. Een correcte verwijdering bevordert de recyclage van de waardevolle grondstoffen en beperkt de schadelijke effecten op personen en het milieu. Door uitgeputte batterijen naar de vuilstort te brengen of in het milieu te lozen, neemt het gevaar voor de vervuiling van grond- en oppervlaktewateren aanzienlijk toe. In overeenstemming met de Europese richtlijn 2013/56/EU is het verboden om accu's en batterijen bij het huisvuil te doen. Consumenten moeten deze producten gescheiden inzamelen om de behandeling en recyclage ervan te bevorderen.

HOE BATTERIJEN VERWIJDEREN: laat de batterijen volledig leeglopen door het apparaat in te schakelen tot de batterijen uitgeput zijn, alvorens de batterijen weg te gooien. Verwijder de batterijen uit het apparaat. Verwijder de batterijen conform de toepasselijke normen door de verzameling in specifieke houders of door ze te brengen naar een erkend inzamelcentrum of in te leveren bij de winkelier waar de batterijen zijn gekocht. Batterijen kunnen gratis worden ingeleverd! De illegale lozing van batterijen is strafbaar.

INSTRUCTIES VOOR DE LOZING VAN ELEKTRISCHE EN ELEKTRONISCHE APPARATUUR ONDERWORPEN AAN DE INZAMELING VAN GESCHIEDEN AFVAL.

BELANGRIJK! Het symbool van de doorgekruiste vuilnisbak geeft aan dat alle componenten van het product waar dit symbool op is aangebracht (of die als dusdanig in de spelaanwijzingen zijn beschreven) gescheiden moeten worden ingezameld binnen de lidstaten van de Europese Unie (richtlijn 2012/19/EG) en in alle landen die een gescheiden afvalinzameling toepassen. Het is verboden om dergelijke componenten bij het normale huisvuil te doen.

HOE AEEA VERWIJDEREN: uitsluitend componenten, voorzien van dit symbool (of die als dusdanig in de documentatie zijn beschreven) dienen verplicht gescheiden te worden ingezameld en naar erkende afvalverwerkingsbedrijven te worden gebracht. Het is echter ook mogelijk, waar toegestaan, om het te verwijderen product bij de aankoop van een soortgelijk apparaat bij de winkel in te leveren als de buitenafmetingen van het product kleiner dan 25 cm groot zijn.


De gebruikers van het product spelen een belangrijke rol in het bevorderen van de correcte verwijdering van elektrische en elektronische apparatuur aan het einde van de nuttige levensduur. Daarom is het belangrijk dat elke gebruiker zich van zijn/haar rol bewust is en elektrisch/elektronisch afval altijd verwijderd conform de toepasselijke wetgeving. Op deze manier draagt hij/zij bij aan een correct afvalbeheer en worden het hergebruik, de recyclage en/of de terugwinning bevorderd.



Waarschuwing! De componenten voorzien van het symbool  bevatten stoffen die schadelijk zijn voor de gezondheid en het milieu. Het is verboden ze te stoppen bij het ongescheiden stadsafval of het normale huisvuil. Een niet-correcte verwijdering kan het milieu schaden en is strafbaar. Het is verboden deze componenten te gebruiken op een onjuiste manier en in het bijzonder is het verboden de elektrische en elektronische componenten van het spel te demonteren en het spel te gebruiken indien het beschadigd is. Dit kan schadelijk zijn voor de gezondheid.

N.B. Hetgeen hierboven wordt aangegeven betreft uitsluitend de componenten van het spel (of diegene die in de documentatie worden aangeduid) gemarkeerd met het symbool .

De andere componenten van het spel (kaarten, accessoires enz.) en de verpakking zijn niet onderworpen aan de voornoemde aanwijzingen en kunnen samen met het andere huisafval geloosd worden. Ze hoeven dus niet naar inzamelcentra voor elektrisch en elektronisch afval gebracht worden of aan de winkelier gerestitueerd worden bij de aankoop van een nieuw product. De (niet-professionelen) professionelen worden verzocht contact op te nemen met hun verkoper, met de openbare diensten voor het lozen van afval of met de Klantendienst van **CLEMENTONI S.p.A.** (Tel. +39 071 75811; fax +39 071 7581234; e-mail: info@clementoni.it) voor alle inlichtingen m.b.t. de correcte lozing van het product.

 **Inschrijving Register fabrikanten elektrische en elektronische apparatuur: INSCRIVING AANGEVRAAGD.**

GEBRUIKSTIPS

Controleer het volgende in het geval van een storing:

Het spel schakelt uit of bevroest

Reset het spel met een van de volgende handelingen:

- Schakel het spel uit en weer in;
- Verwijder de batterijen minstens 10 seconden en plaats ze weer terug.

OF: vervang de batterijen.

Bij een storing wegens een elektrostatische ontlading: schakel het spel uit en weer in om de

functies te resetten.

Gebruik het spel op een andere plaats als de storing niet kan worden verholpen.

ONDERHOUD

- Maak het spel schoon met een zachte en iets vochtige doek. Maak geen gebruik van zeep of reinigingsmiddelen.
- Maak geen gebruik van chemische oplosmiddelen.
- Stel het spel nooit bloot aan direct zonlicht of warmte.
- Giet geen vloeistof over het spel uit en dompel het niet onder in water.
- Demonteer het spel nooit.
- Laat het spel niet vallen.
- Verwijder de batterijen uit het spel wanneer het lange tijd niet wordt gebruikt.

WAARSCHUWING:

De tape, zakjes, plasticfolie en etiketten zijn geen onderdeel van het spel en moeten buiten bereik van kleine kinderen worden gehouden.

Gelieve de handleiding steeds bij te houden.

FILIAAL:

Clementoni Benelux sprl
Steenweg op Ninove, 1120
1080 Brussels - Belgium
Tel.: +32 2 527 31 96
e-mail : benelux@clementoni.com

MANUFACTURER:

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com



Product code: 66824

V37559

