

vtech[®]

Bedienungsanleitung

Preschool Colour Laptop E



© 2011 VTech
Gedruckt in China
91-001622-003 

Liebe Eltern,

wir von **VTech**[®] sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns pädagogisch sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Von der Geburt bis zur Grundschule – in unserem umfangreichen Sortiment finden Sie für jede Altersgruppe ein Lernspielzeug, mit dem Ihr Kind spielerisch seine Fähigkeiten erweitern und seine Freude am Entdecken ausleben kann.

Die Gestaltung unserer Lernspielzeuge, ihre Bedienung und die Lerninhalte sind stets an die jeweilige Altersgruppe angepasst. Unser oberstes Ziel ist, dass Ihr Kind durch das Lernspielzeug nachhaltig dazu motiviert wird, sich mit den jeweiligen Lerninhalten weiter zu beschäftigen und Freude am selbstständigen Lernen zu entwickeln.

Deshalb kommt der Spielspaß bei unseren Lernspielzeugen grundsätzlich nicht zu kurz. Schließlich soll Ihr Kind auch das nächste Mal wieder mit Freude bei der Sache sein. So macht Spielen Spaß - und Lernen wird zum Kinderspiel!

Mehr Informationen zu **VTech**[®] und weiteren **VTech**[®] Lernspielprodukten finden Sie unter: www.vtech.de

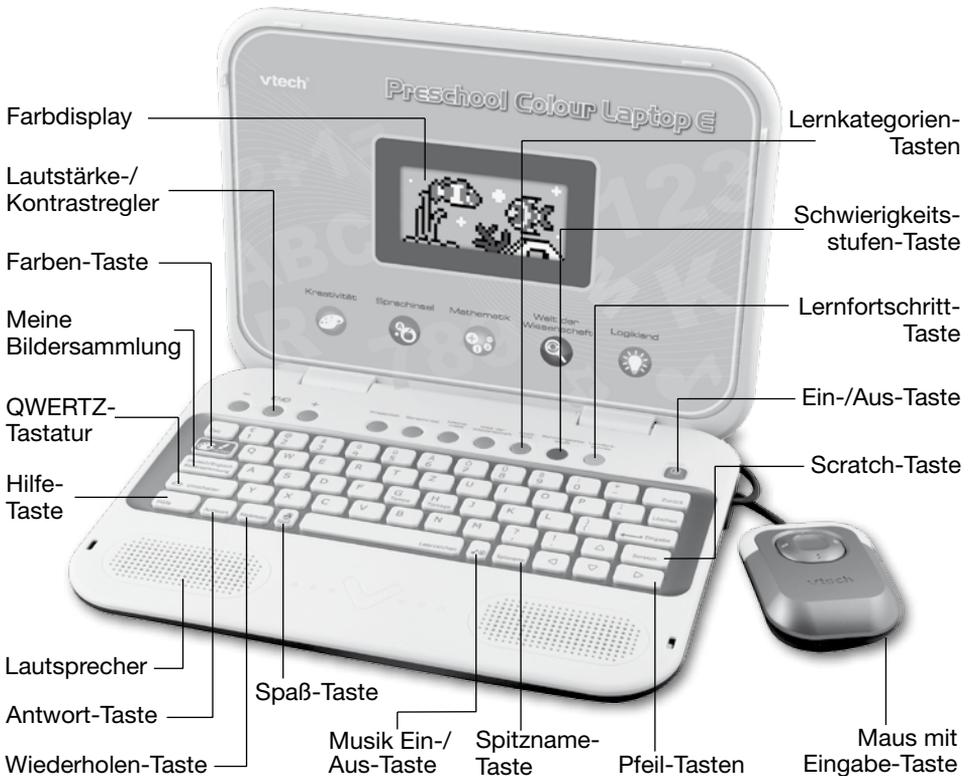
Sie haben ein Lernspielzeug aus unserer **Ready, Set, School** – Reihe gekauft. Unsere **Ready, Set, School** – Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit Vorschulthemen wie Wörtern und Buchstaben, Zahlen, Farben oder Formen zu beschäftigen. Ob beliebte Lizenzfiguren, spannende Rollenspielelemente oder die altersgerechten Inhalte: Die Lernspielzeuge der **Ready, Set, School** - Reihe berücksichtigen Vorlieben und Bedürfnisse von Kindern im Kindergartenalter. Und motivieren Ihr Kind zum eigenständigen Forschen und Entdecken, ohne es zu überfordern. Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**[®] viel Spaß beim Spielen und Lernen!

EINLEITUNG

Mit dem **Preschool Colour Laptop E** haben Sie sich für den ersten **VTech®** Vorschul-Laptop mit Farbdisplay entschieden!

Die Lerninhalte dieses Lerncomputers bereiten Ihr Kind auf die Herausforderungen der Grundschule vor. Vermittelt werden Wissen und Fähigkeiten zu den Themen: Kreativität, Laute, Mathematik, Wissenschaft und Logik. Mit jeweils 80 Lernspielen im deutschen und im englischen Sprachmodus, wird Ihr Kind an die erste Fremdsprache – Englisch – herangeführt. Der freundliche Pinguin begleitet Ihr Kind auf den spannenden Abenteuern in seiner Winterwelt.

Das Farbdisplay, die vielen lustigen Animationen, Geräusche und Lieder sowie die kinderfreundliche Sprecherstimme motivieren Ihr Kind zum Weiterlernen. So wird Spielen zum echten Erlebnis und Lernen wird zum Kinderspiel!



INHALT DER PACKUNG

- 1 **Preschool Colour Laptop E** inkl. Maus
- 4 1,5V `AA` Mignon-Batterien (AA/LR6) (Demo-Batterien)
- 1 Bedienungsanleitung mit Garantiekarte

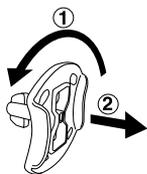
Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien, wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien sowie Karton, sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden. Untersuchen Sie das Lernspielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal vorgenommen werden.

Hinweis:

Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig auf, da sie wichtige Informationen über das Produkt und dessen Handhabung enthält.

Entfernen der Transportsicherung:



1. Drehen Sie die Transportsicherung um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
2. Ziehen Sie die Transportsicherung heraus und entsorgen Sie diese vorschriftsmäßig.

Entfernen des Demostreifens:

Entfernen Sie bitte den Demostreifen an der Unterseite des Gerätes, um den normalen Spielmodus zu aktivieren. Andernfalls ist der Demonstrationsmodus aktiviert, in welchem die Funktionen des Gerätes eingeschränkt sein können.

INBETRIEBNAHME DES PRESCHOOL COLOUR LAPTOP E

ENERGIEVERSORGUNG

Der **Preschool Colour Laptop E** kann sowohl mit 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) als auch mit den **VTech®** Netzteilen 9V/300mA oder 7,5V/400mA (nicht im Lieferumfang enthalten) betrieben werden.

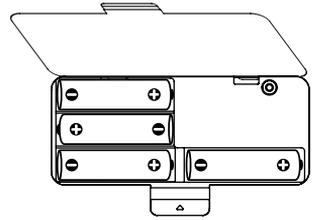
Die 4 x 1,5 V Mignon-Batterien sind zu Demonstrationszwecken enthalten, kein Anspruch auf Funktionstüchtigkeit. **Wir empfehlen die Verwendung von Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).**

EINLEGEN DER BATTERIEN

Bitte achten Sie darauf, dass die Batterien nur von einem Erwachsenen gewechselt werden und dass das Batteriefach fest und sachgemäß geschlossen ist.

Das Verschlucken einer Batterie kann lebensgefährlich sein!

1. Vergewissern Sie sich, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich auf der Unterseite des Lerncomputers. Öffnen Sie das Batteriefach und setzen Sie 4 x 1,5V Mignon-Batterien (AA/LR6) ein, wie auf dem Bild im Inneren des Batteriefachs dargestellt. Achten Sie dabei auf die richtige Polung.
3. Schließen Sie das Batteriefach wieder ordnungsgemäß.



BATTERIEHINWEISE

- Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan).
- Verwenden Sie bitte nur die angegebenen oder gleichwertige Batterien.
- Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein.
- Bleiben Sie bitte bei einem einheitlichen Batterietyp.
- Verwenden Sie keine beschädigten Batterien.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-).
- Bitte verursachen Sie keinen Kurzschluss der Batterien im Batteriefach.
- Erschöpfte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen.
- Soll das Spielzeug für längere Zeit nicht in Betrieb genommen werden, entfernen Sie bitte die Batterien, um deren Auslaufen zu vermeiden.
- Werfen Sie Batterien niemals ins Feuer.
- Versuchen Sie nie, Batterien aufzuladen, die nicht dafür vorgesehen sind.
- Entfernen Sie die Akkus aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Akkus nur von Erwachsenen oder unter Aufsicht von Erwachsenen aufladen.

Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden.



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonnen auf den Batterien, dem Produkt, der Bedienungsanleitung oder der Produktverpackung weist auf die verpflichtende, vom Hausmüll getrennte Entsorgung der Batterien und/oder des Produktes hin. Dieses Produkt muss am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtlinie RoHS an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Die chemischen Symbole Hg (Quecksilber), Cd (Cadmium) oder Pb (Blei) weisen darauf hin, dass in entsprechend gekennzeichneten Batterien die Grenzwerte für die genannte(n) Substanz(en) überschritten wird. Die Batterierichtlinie der EU (2006/66/EG) regelt diese Grenzwerte sowie den Umgang mit Batterien.

Der Balken unter der Mülltonne zeigt an, dass das Produkt nach dem 13. August 2005 auf den Markt gebracht worden ist.



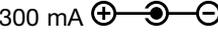
Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle. Schonen Sie Ihre Umwelt und geben Sie bitte leere Batterien an den Sammelstellen ab. Danke!

Hinweis:

Das Verwenden erschöpfter Batterien kann Ursache einer fehlerhaften Ausführung (z. B. Ton- oder Funktionsstörungen) sein. Setzen Sie in diesem Fall bitte neue Batterien ein.

ANSCHLUSS DES NETZTEILS

1. Stellen Sie sicher, dass der Lerncomputer ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie den Stromstecker in die dafür vorgesehene Buchse an der linken Seite des Lerncomputers.
3. Stecken Sie nun den Stecker des Netzteils in die Steckdose.
4. Schalten Sie den Lerncomputer ein.

Zum Betrieb empfehlen wir Ihnen die **VTech®** Netzteile DC 9V  300 mA  oder DC 7,5V  400 mA  mit Zentrum Plus Pol.

Falls Sie ein anderes Netzteil kaufen achten Sie bitte beim Kauf neben den angegebenen technischen Daten darauf, dass Sie einen "kurzschlussfesten Sicherheits-Trenntransformator", geeignet für den Betrieb von elektrischen Spielzeugen, erwerben. Sie erkennen diese Netzteile an dem Zeichen mit der elektrischen Lokomotive: 

Verwenden Sie bitte aus Sicherheitsgründen kein Netzteil ohne dieses Zeichen. Sie würden Ihr Kind sonst vermeidbaren Gefahren aussetzen.

SICHERHEITSHINWEISE FÜR DEN GEBRAUCH DES NETZTEILS

- Betreiben Sie den Lerncomputer bitte nur mit den empfohlenen Netzteilen und schließen Sie ihn nicht an weitere Energiequellen an. Bitte verwenden Sie kein Universal-Netzteil!
- Benutzen Sie ein Standard-Netzteil DC 9V/300mA oder DC 7,5V/400mA mit Sicherheits-Trenntransformator.
- Wir empfehlen das 9V/300mA oder das 7,5V/400mA Netzteil von **VTech®**.
- Das Netzteil ist kein Spielzeug!
- Bitte lassen Sie das Netzteil nicht unbenutzt über längere Zeit in der Steckdose eingesteckt. Wenn der Lerncomputer nicht verwendet wird, ziehen Sie bitte das Netzteil aus der Steckdose, um eine Überhitzung zu vermeiden. Entfernen Sie bitte zuerst den Stecker des Netzteils aus der Steckdose und ziehen Sie dann den kleinen Stecker aus dem Lerncomputer.
- Netzteile und Ladegeräte, die mit dem Computer verwendet werden, sollten regelmäßig auf potenzielle Gefahren untersucht werden. Diese können z.B. durch Beschädigungen von Gehäuse, Kabel oder Stecker entstehen. In diesem Fall darf das Gerät erst dann wieder benutzt werden, wenn diese Schäden sachkundig behoben worden sind oder ein neues, unseren Empfehlungen entsprechendes Netzteil verwendet wird.
- Bitte reinigen Sie den eingesteckten Lerncomputer niemals mit einer Flüssigkeit!

- Bitte verwenden Sie niemals mehr als ein Netzteil!
- Batterien aufgrund Verschluckbarkeit von Kleinkindern fernhalten.
- Bitte schließen Sie den Lerncomputer an nicht mehr als die empfohlene Anzahl von Energiequellen an.

HINWEISE ZUR VERWENDUNG EINES NETZTEILS

- Verwenden Sie ein VTech Netzteil (AC/DC 7,5V 400mA oder 9V 300mA), welches der EN61558 entspricht.
- Verwenden Sie ausschließlich das empfohlene Netzteil.
- Das Netzteil ist kein Spielzeug.
- Das mit dem Netzteil verbundene Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da sonst die Gefahr elektrischer Unfälle besteht.
- Schließen Sie das Spielzeug niemals an mehr als die empfohlenen Stromquellen an.
- Reinigen Sie das Spielzeug niemals mit einer Flüssigkeit, solange eine Verbindung zu einer Stromquelle besteht.
- Untersuchen Sie das Netzteil regelmäßig auf Schäden, insbesondere am Kabel. Benutzen Sie das Netzteil nicht mehr, wenn Sie Schäden festgestellt haben.

BEDIENUNG DER MAUS

Drücken Sie eine der vier Richtungs-Tasten, um den Cursor in eine dieser vier Richtungen zu bewegen und Ihre Auswahl zu treffen.

Drücken Sie die Maustaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

PRODUKTEIGENSCHAFTEN

Eingabe des Spitznamens

Sobald der Laptop das erste Mal eingeschalten wurde, können Sie einen Spitznamen eingeben. Sie können den Spitznamen zu jeder Zeit ändern, indem Sie die Spitzname-Taste drücken.

Aktion-Intelligenz-Manager

Der **Aktion-Intelligenz-Manager** passt das Lernniveau der Lernspiele individuell dem aktuellen Leistungsstand an. Er steht in einigen Lernspielen zur Verfügung.

Wenn Sie in einem Lernspiel über 3 Spielrunden ein sehr gutes Ergebnis erzielen, gelangen Sie automatisch zu einer höheren Schwierigkeitsstufe – außer natürlich, Sie spielen bereits auf der höchsten Schwierigkeitsstufe. Umgekehrt wechseln Sie automatisch zu einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe, wenn Sie 3 Spielrunden in Folge eine niedrige Punktzahl erreichen – außer natürlich, Sie spielen bereits auf Stufe 1.

Meine Bildersammlung

Sie können die **Meine Bildersammlung-Taste** drücken, um Ihre kreativen Werke aus folgenden Lernspielen zu betrachten:

Lernspiel 1	Malspaß
Lernspiel 2	Mein Aquarium
Lernspiel 3	Theater-Regisseur
Lernspiel 4	Magischer Garten
Lernspiel 5	Lustige Fabelwesen
Lernspiel 6	Lustige Seetiere
Lernspiel 7	Lustige Dinosaurier

Lernfortschritt

Der Lernfortschritt zeigt Ihnen an, wieviele Lernspiele aus den verschiedenen Lernkategorien gespielt wurden. Je mehr Lernspiele aus einer Kategorie gespielt wurden, desto länger der orangefarbene Balken.

Bildschirmschoner

Der Bildschirmschoner schaltet sich automatisch ein, sobald keine Eingabe für 60 Sekunden erfolgt.

Spaß-Taste

Drücken Sie die **Spaß-Taste** , um eine lustige Animation zu sehen, die das Lernen auflockert.

EIN-/AUSSCHALTEN DES LAPTOPS

Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste** , um den **Preschool Colour Laptop E** einzuschalten bzw. auszuschalten.

AUSWAHL DES SPRACHMODUS

Nach dem Einschalten des **Preschool Colour Laptop E** gelangen Sie nach einer kurzen Animation zum Auswahl-Menü für den Sprachmodus. Hier können Sie zwischen dem deutschen- und dem englischen Sprachmodus wählen. Wählen Sie das Bild des Brandenburger Tors für den deutschen oder die Freiheitsstatue für den englischen Sprachmodus aus. Im englischen Sprachmodus werden die Anweisungen zu den Lernspielen ausschließlich auf Englisch gesprochen und ausschließlich englische Wörter verwendet. Sie können jederzeit den Sprachmodus wechseln, indem Sie die Sprachmodus und die Englisch/Deutsch-Taste drücken.

AUSWAHL DER LERNSPIELE

Sobald der Lerncomputer eingeschaltet ist, wird eine Animation abgespielt, bevor in das Menü der Lernspielkategorien gewechselt wird. Hier wechseln die Lernkategorien automatisch durch. Sie haben zwei Möglichkeiten, eine bestimmte Lernkategorie und ein bestimmtes Lernspiel zu wählen:

- 1a. Drücken Sie die Eingabe-Taste der Tastatur oder auf der Maus, wenn Sie ein Lernspiel aus der angezeigten Lernkategorie spielen möchten.
- 1b. Sie sehen nun die Lernspiele der jeweiligen Lernkategorie. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten auf der Tastatur oder der Maus, um ein Lernspiel auszuwählen. Drücken Sie die Eingabe-Taste auf der Tastatur oder auf der Maus, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

oder:

- 2a. Drücken Sie zunächst eine der 5 Lernkategorien-Tasten auf der Tastatur.
- 2b. Sie sehen nun die Lernspiele der jeweiligen Lernkategorie. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten auf der Tastatur oder der Maus, um ein Lernspiel auszuwählen. Drücken Sie die Eingabe-Taste auf der Tastatur oder auf der Maus, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

AUSWAHL DER SCHWIERIGKEITSSTUFE

Drücken Sie die **Schwierigkeitsstufe-Taste** , um zwischen folgenden drei Schwierigkeitsstufen zu wählen:

1. Anfänger (Leicht)
2. Entdecker (Mittel)
3. Experte (Schwer)

Benutzen Sie die **Pfeil-Tasten**   , um eine Schwierigkeitsstufe

auszuwählen und drücken Sie die **Eingabe-Taste** , um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Sobald Sie eine Schwierigkeitsstufe ausgewählt haben, werden nur die Lernspiele dieser Schwierigkeitsstufe im Auswahlmenü für Lernspiele angezeigt. Z.B. werden bei Auswahl der zweiten Schwierigkeitsstufe nur die „für Entdecker-Spiele“ angezeigt.

ANZEIGEN DER RICHTIGEN ANTWORT

Drücken Sie die **Antwort-Taste** , um sich in den meisten Lernspielen, die richtige Antwort anzeigen zu lassen. Sie erhalten beim Drücken der Antwort-Taste allerdings keine Punkte im aktuellen Lernspiel.

ABSCHALTAUTOMATIK

Um Energie zu sparen, schaltet sich der **Preschool Colour Laptop E** automatisch nach einigen Minuten ab, wenn keine Eingabe erfolgt. Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste** , um ihn wieder einzuschalten.

Wir empfehlen dennoch, den **Preschool Colour Laptop E** auszuschalten, wenn Sie ihn nicht verwenden, um Energie zu sparen. Sollten Sie den **Preschool Colour Laptop E** über einen längeren Zeitraum nicht verwenden, entfernen Sie bitte die Batterien bzw. das Netzteil.

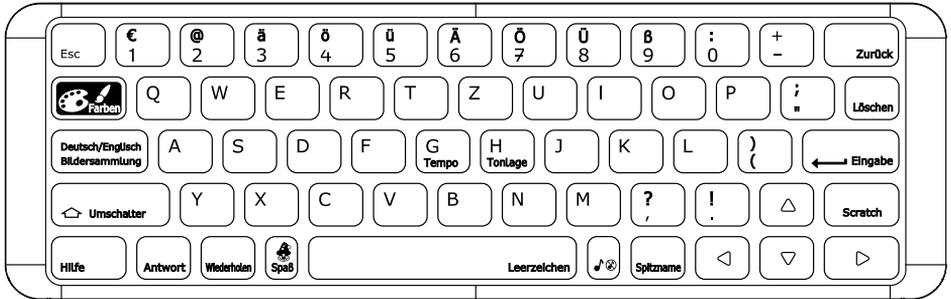
LAUTSTÄRKE- UND KONTRASTREGLER

Drücken Sie die **Lautstärke- und Kontrastregler-Taste** , um in ein Menü zu gelangen, in dem Sie Lautstärke und Kontrast regulieren können. Benutzen Sie die Plus- und Minustaste, um die Lautstärke zu verringern bzw. zu erhöhen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Stufen für die Einstellung. Die niedrigste Stufe schaltet das Spielzeug auf lautlos.

Indem Sie nochmals  drücken, können Sie auf die gleiche Weise den Kontrast einstellen.

Drücken Sie die **Esc-Taste** , um Ihre Einstellungen zu speichern und das Einstellungsmenü zu verlassen.

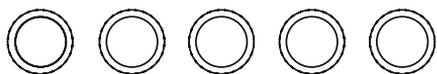
TASTATURLAYOUT



Der **Preschool Colour Laptop E** verfügt über eine QWERTZ-Tastatur, auf der sich u. a. die folgenden Funktionstasten befinden:

FUNKTIONSTASTEN

1.  **Ein-/Aus-Taste:** Drücken Sie die **Ein-/Aus-Taste**, um den **Preschool Colour Laptop E** einzuschalten bzw. auszuschalten.

2.  **Lernkategorien-Tasten:** Drücken Sie eine der fünf abgebildeten **Lernkategorie-Tasten**, um zur jeweiligen Lernkategorie zu gelangen. Dort können Sie eines der Lernspiele dieser Kategorie auswählen.

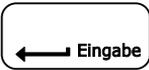
Lernkategorien-Tasten: Drücken Sie eine der fünf abgebildeten **Lernkategorie-Tasten**, um zur jeweiligen Lernkategorie zu gelangen. Dort können Sie eines der Lernspiele dieser Kategorie auswählen.

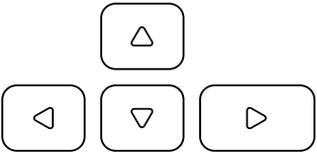
3.  **Schwierigkeitsstufe-Taste:** Drücken Sie die **Schwierigkeitsstufe-Taste**, um eine der drei Schwierigkeitsstufen auszuwählen.

4.  **Lernfortschritt-Taste:** Drücken Sie die **Lernfortschritt-Taste**, um den Lernfortschritt in jeder Lernkategorie anzusehen.
5.  **Spitzname-Taste:** Drücken Sie die **Spitzname-Taste**, um einen neuen Spitznamen einzugeben.
6.  **Esc-Taste:** Drücken Sie die **Esc-Taste**, um ein Lernspiel zu beenden oder einen Schritt im jeweiligen Lernspiel zurückzugehen oder das Lernspiel zu verlassen oder zur letzten Bildschirmanzeige zurückzukehren.
7.  **Scratch-Taste:** Drücken Sie die **Scratch-Taste**, um ein Scratch-Geräusch in die Melodien der Musikspiele zu mixen.
8.  **Farben-Taste:** Drücken Sie die **Farben-Taste**, um eine Farbpalette in den Malspielen aufzurufen. Die gewünschte Farbe können Sie mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste auswählen.
9.  **Bildersammlung-Taste:** Drücken Sie die **Bildersammlung-Taste**, um ein Menü aufzurufen, indem Sie zunächst eines der Malspiele auswählen können. Sie können nun das letzte selbstgestaltete Werk aus dem ausgewählten Lernspiel betrachten.
10.  **Lautstärke-/Kontrastregler:** Drücken Sie diese Taste, um den Kontrast und die Lautstärke einzustellen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die Einstellungen vorzunehmen. Bestätigen Sie Ihre gewünschten Einstellungen mit der Eingabe-Taste.
11.  **Umschalter:** Drücken Sie diese Taste in Kombination mit einer Buchstabentaste, um den Buchstaben groß zu schreiben. Darüber hinaus können Sie diese Taste in Kombination mit anderen Tasten auf der Tastatur drücken, um deren alternative Symbole zu nutzen. Sie erkennen die alternativen Symbole einer Taste an der orangen Farbe.
12.  **Hilfe-Taste:** Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, um Hilfe zum aktiven Lernspiel zu erhalten oder die Spielanleitung erneut zu hören.
13.  **Antwort-Taste:** Drücken Sie die **Antwort-Taste**, um sich die richtige Antwort in einem Lernspiel anzeigen zu lassen. Sie erhalten allerdings keine Punkte, wenn Sie diese Taste drücken.
14.  **Wiederholen-Taste:** Drücken Sie die **Wiederholen-Taste**, um die Frage oder Spielanleitung erneut zu hören.

15.  **Zurück-Taste:** Drücken Sie die **Zurück-Taste** , um das Schriftzeichen links vom Cursor zu löschen.

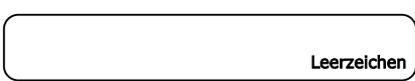
16.  **Löschen-Taste:** Drücken Sie die **Löschen-Taste**, um die gesamte Schrift zu löschen.

17.  **Eingabe-Taste:** Drücken Sie die **Eingabe-Taste**, um ihre Auswahl zu bestätigen.

18.  **Pfeil-Tasten:** Drücken Sie die **Pfeil-Tasten**, um eine Auswahl in den Lernspielen oder in den verschiedenen Menüs zu treffen.

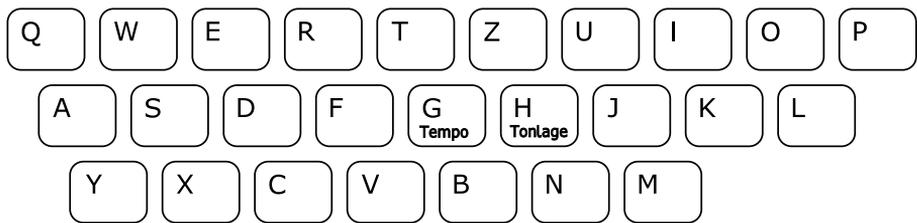
19.  **Spaß-Taste:** Drücken Sie die **Spaß-Taste**, um eine lustige Animation abzuspielen.

20.  **Musik Ein-/Aus-Taste:** Drücken Sie die **Musik Ein-/Aus-Taste**, um die Hintergrundmusik ein- bzw. auszuschalten.

21.  **Leerzeichen-Taste:** Drücken Sie die **Leerzeichen-Taste**, um beim Tippen ein Leerzeichen, zwischen zwei Zeichen einzufügen. Verwenden Sie sie ebenfalls, um in einigen Lernspielen, die Animationen zu starten.

22. 

Zahlen-Tasten: Drücken Sie die **Zahlen-Tasten**, um Zahlen in den entsprechenden Lernspielen einzugeben bzw. dann, wenn Sie in einem Lernspiel aufgefordert werden **Zahlen-Tasten** zu drücken.

23. 

Buchstaben-Tasten: Drücken Sie die **Buchstaben-Tasten**, um Buchstaben in den entsprechenden Lernspielen einzugeben **bzw. dann, wenn Sie in einem Lernspiel aufgefordert werden Buchstaben-Tasten zu drücken.**

24. **G** **Tempo** **Tempo-Taste:** Drücken Sie die **Tempo-Taste**, um die Geschwindigkeit von Melodien, in den entsprechenden Lernspielen, zu regeln.
25. **H** **Tonlage** **Tonlage-Taste:** Drücken Sie die **Tonlage-Taste**, um die Höhen und Tiefen von Melodien, in den entsprechenden Lernspielen, zu regeln.

LERNSPIELE

Der **Preschool Colour Laptop E** verfügt über insgesamt 160 Lernspiele. Sie finden 80 Lernspiele im deutschen und 80 Lernspiele im englischen Sprachmodus.

Lernspiel Nr.	Lernspiel	Lernkategorie
1	Malspaß	Kreativität
2	Mein Aquarium	
3	Theater-Regisseur	
4	Magischer Garten	
5	Lustige Fabelwesen	
6	Lustige Seetiere	
7	Lustige Dinosaurier	
8	Melodienreihe	
9	Konzertdirigent	
10	Tierkonzert	
11	Musik-DJ	
12	Tanzspaß	
13	Buchstabenblasen	Sprachinsel
14	Geräuschkiste	
15	Segelnde Buchstaben	
16	Wörterdorf für Anfänger	
17	Wörterdorf für Entdecker	
18	Wörterdorf für Experten	
19	Lautschiffe für Anfänger	
20	Lautschiffe für Entdecker	
21	Lautschiffe für Experten	
22	Pinguin-Party	
23	Laute-Jagd	
24	Wörter-Iglu	
25	Buchstaben-Eier für Anfänger	
26	Buchstaben-Eier für Entdecker	

27	Buchstaben-Eier für Experten	Sprachinsel
28	Reimwörter	
29	Schiffsreise für Anfänger	
30	Schiffsreise für Entdecker	
31	Schiffsreise für Experten	
32	Silbensammler für Anfänger	
33	Silbensammler für Entdecker	
34	Silbensammler für Experten	
35	Silbensegler für Anfänger	
36	Silbensegler für Entdecker	
37	Silbensegler für Experten	
38	Zählspaß	Mathematik
39	Zusammenzählen	
40	Eisformen	
41	Formen zählen für Anfänger	
42	Formen zählen für Entdecker	
43	Formen zählen für Experten	
44	Uhrzeit-Entdecker	
45	Uhrzeit	
46	Schlittenfahren für Anfänger	
47	Schlittenfahren für Entdecker	
48	Schlittenfahren für Experten	
49	Größer und kleiner	
50	Höher und tiefer	
51	Länger und kürzer	
52	Mathe-Olympia für Anfänger	
53	Mathe-Olympia für Entdecker	
54	Mathe-Olympia für Experten	
55	Naturgeräusche	Welt der Wissenschaft
56	Geheimnisvolle Geräusche für Anfänger	
57	Geheimnisvolle Geräusche für Entdecker	
58	Geheimnisvolle Geräusche für Experten	
59	Tier-Entdeckerreise	
60	Tierquiz für Anfänger	
61	Tierquiz für Entdecker	
62	Tierquiz für Experten	

63	Pinguinwanderung für Anfänger	Logikland
64	Pinguinwanderung für Entdecker	
65	Pinguinwanderung für Experten	
66	Pinguinschau für Anfänger	
67	Pinguinschau für Entdecker	
68	Pinguinschau für Experten	
69	Fischen für Anfänger	
70	Fischen für Entdecker	
71	Fischen für Experten	
72	Schlüsselsuche für Anfänger	
73	Schlüsselsuche für Entdecker	
74	Schlüsselsuche für Experten	
75	Seemonster für Anfänger	
76	Seemonster für Entdecker	
77	Seemonster für Experten	
78	Schneelabyrinth für Anfänger	
79	Schneelabyrinth für Entdecker	
80	Schneelabyrinth für Experten	

Kreativität

Lernspiel Nr.1 Malspaß

Malt Ihr Kind gerne? In diesem Lernspiel kann es seiner Kreativität freien Lauf lassen. Wählen Sie ein Bild und malen Sie es aus, indem Sie zunächst das Bild mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste auswählen. Anschließend können Sie die Objekte mit verschiedenen Farben ausmalen, indem Sie die gewünschten Farben mit der Farben-Taste auswählen. Um während des Spiels zur vorherigen Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste.

Lernspiel Nr. 2 Mein Aquarium

In diesem Spiel kann Ihr Kind sein eigenes Aquarium dekorieren und damit spielen. Benutzen Sie dazu die verschiedenen Fische und andere lustige Objekte. Nachdem Sie das Aquarium dekoriert haben, ist es Zeit, die Fische zu füttern. Wählen Sie Fische und Dekoration, indem Sie die Pfeil-Tasten benutzen und die Eingabe-Taste drücken. Um während des Spiels zur vorherigen Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste.

Lernspiel Nr. 3 Theater-Regisseur

Es ist Zeit für Ihr Kind, ein eigenes Theaterstück zu kreieren. Wählen Sie zunächst Schauspieler, Bühne und die Szene aus und malen sie anschließend die Objekte aus. Wählen Sie die gewünschten Farben, indem Sie die Farben-Taste auf der Tastatur drücken und die gewünschte Farben mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste auswählen. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die Leertaste, um die Vorstellung zu genießen. Um während des Spiels zur vorherigen Auswahl zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste.

Lernspiel Nr. 4 Magischer Garten

Dieser Garten bietet viele magische Überraschungen! Wählen Sie eine Babypflanze aus und versorgen Sie die Pflanze mit Wasser und Sonne. Wählen Sie Pflanzen, Sonne und Wasser, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste drücken. Ihre Pflanze wird wachsen und Sie überraschen. Um während des Spiels zur vorherigen Auswahl zurückzukehren, drücken Sie die Esc-Taste.

Lernspiel Nr. 5 Lustige Fabelwesen

Mögen Sie Fabelwesen? In diesem Spiel werden Sie Fabelwesen erleben, die Sie noch nie zuvor gesehen haben! Wählen Sie die einzelnen Teile aus, aus denen Ihr Fabelwesen bestehen soll. Sie können Ihrem Fabelwesen anschließend noch ein Accessoire verpassen. Wählen Sie das Accessoire aus, das Ihnen gefällt und platzieren Sie es auf Ihrem Fabelwesen.

Lernspiel Nr. 6 Lustige Seetiere

Mögen Sie Seetiere? In diesem Spiel werden Sie Seetiere erleben, die Sie noch nie zuvor gesehen haben! Wählen Sie die einzelnen Teile aus, aus denen Ihr Seetier bestehen soll. Sie können Ihrem Seetier anschließend noch ein Accessoire verpassen. Wählen Sie das Accessoire aus, das Ihnen gefällt und platzieren Sie es auf Ihrem Seetier.

Lernspiel Nr. 7 Lustige Dinosaurier

Mögen Sie Dinosaurier? In diesem Spiel werden Sie Dinosaurier erleben, die Sie noch nie zuvor gesehen haben! Wählen Sie die einzelnen Teile aus, aus denen Ihr Dinosaurier bestehen soll. Sie können Ihrem Dinosaurier anschließend noch ein Accessoire verpassen. Wählen Sie das Accessoire aus, das Ihnen gefällt und platzieren Sie es auf Ihrem Dinosaurier.

Lernspiel Nr. 8 Melodienreihe

Hier können Sie Ihre eigene Melodie gestalten. Drücken Sie dazu in beliebiger Reihenfolge auf die Zahlentasten, um Ihre Melodienreihe zu kreieren. Drücken Sie die Eingabe-Taste, wenn Sie fertig sind und sehen Sie dem Pinguin zu, wie er zur Musik auf den Eisblöcken tanzt.

Lernspiel Nr. 9 Konzertdirigent

Herzlich willkommen zum Konzert! Wählen Sie ein Lied aus und sehen Sie den lustigen Auftritt des Pinguins! Sie können die Tanzgeschwindigkeit ändern, indem Sie die Tempo-Taste drücken. Sie können auch die Scratch-Taste drücken, um lustige Geräusche in die Melodie zu mixen.

Lernspiel Nr. 10 Tierkonzert

Sehen Sie bei einem Tierkonzert zu! Wählen Sie zunächst ein Lied und anschließend ein Tier aus, dessen Gesang und Tanz Sie sehen wollen! Sie können auch die Scratch-Taste drücken, um lustige Geräusche in die Melodie zu mixen.

Lernspiel Nr. 11 Musik-DJ

Lernen Sie mit diesem Spiel, wieviel Spaß es macht, ein Musik-DJ zu sein. Wählen Sie zunächst ein Lied und benutzen Sie entweder die Tempo- oder Tonlage-Taste oder die Pfeil-Tasten, um die Geschwindigkeit und die Tonlage der Melodie zu ändern. Sie können zusätzlich auch die Scratch-Taste drücken, um lustige Geräusche in die Melodie zu mixen.

Lernspiel Nr. 12 Tanzspaß

Es ist Zeit zum Tanzen! Kreieren Sie einen angesagten neuen Tanzstil für den Pinguin. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste oder die Maus, um acht Tanzschritte auszuwählen und drücken Sie anschließend die Leerzeichen-Taste, um dem Pinguin beim Tanzen zuzusehen.

Sprachinsel

Lernspiel Nr. 13 Buchstabenblasen

Sehen Sie dem Pinguin zu, wie er Buchstabenblasen macht! Drücken Sie die passenden Buchstabentasten, die zu den Lauten in den bunten Blasen passen, um die Laute zu hören und die Blasen zum Platzen zu bringen.

Lernspiel Nr. 14 Geräuschkiste

Der Pinguin hat ein Geschenk bekommen! Helfen Sie ihm dabei, zu erraten, was das Geschenk ist. Hören Sie aufmerksam auf den gespielten Laut und drücken Sie anschließend die richtige Buchstaben-Taste, die zum eben gehörten Laut passt.

Lernspiel Nr. 15 Segelnde Buchstaben

Halten Sie Ausschau nach den richtigen Kleinbuchstaben! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die passenden Kleinbuchstaben auf den vorbeisegelnden Schiffen zu finden. Zunächst wird Ihnen ein Großbuchstabe gezeigt. Finden Sie den dazu passenden Kleinbuchstaben, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste drücken.

Lernspiel Nr. 16 Wörterdorf für Anfänger

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf und sehen Sie nach, welche Überraschungen sich in den Iglus befinden. Wählen Sie zunächst ein Wort aus. Sie hören zunächst den Anfangsbuchstaben, dann den Anfangslaut, dann das gesamte Wort und sehen schließlich das passende Bild zum Wort. Sobald Sie alle Überraschungen entdeckt haben, gibt es für Sie eine Feier im Pinguin-Dorf.

Lernspiel Nr. 17 Wörterdorf für Entdecker

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf und sehen Sie nach, welche Überraschungen sich in den Iglus befinden. Wählen Sie zunächst ein Wort aus. Sie hören zunächst den Anfangsbuchstaben, dann den Anfangslaut, dann das gesamte Wort und sehen schließlich das passende Bild zum Wort. Sobald Sie alle Überraschungen entdeckt haben, gibt es für Sie eine Feier im Pinguin-Dorf.

Lernspiel Nr. 18 Wörterdorf für Experten

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf und sehen Sie nach, welche Überraschungen sich in den Iglus befinden. Wählen Sie zunächst ein Wort aus. Sie hören zunächst den Anfangsbuchstaben, dann den Anfangslaut, dann das gesamte Wort und sehen schließlich das passende Bild zum Wort. Sobald Sie alle Überraschungen entdeckt haben, gibt es für Sie eine Feier im Pinguin-Dorf.

Lernspiel Nr. 19 Lautschiffe für Anfänger

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, auf welchen Laut Sie achten sollen. Wählen Sie anschließend das richtige Wort aus, das den angesagten Laut in sich trägt.

Lernspiel Nr. 20 Lautschiffe für Entdecker

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, auf welchen Laut Sie achten sollen. Wählen Sie anschließend das richtige Wort aus, das den angesagten Laut in sich trägt.

Lernspiel Nr. 21 Lautschiffe für Experten

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, auf welchen Laut Sie achten sollen. Wählen Sie anschließend das richtige Wort aus, das den angesagten Laut in sich trägt.

Lernspiel Nr. 22 Pinguin-Party

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf und sehen Sie nach, welche Überraschungen sich in den Iglus befinden. Wählen Sie ein Wort aus, um den Pinguin von Iglu zu Iglu wandern zu lassen und die einzelnen Buchstaben des Worts zu hören. Sobald Sie alle Buchstaben gehört haben, gibt es eine Feier im Pinguin-Dorf.

Lernspiel Nr. 23 Laute-Jagd

Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, auf welchen Laut Sie achten sollen. Wählen Sie anschließend das richtige Wort aus, das den angesagten Laut in sich trägt.

Lernspiel Nr. 24 Wörter-Iglu

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf und sehen Sie nach, welche Überraschungen sich in den Iglus befinden. Wählen Sie ein Wort aus, um sämtliche Laute zu hören, aus denen das Wort besteht und ein passendes Bild zu sehen. Sobald Sie alle Iglus erkundet haben, gibt es eine Feier im Pinguin-Dorf.

Lernspiel Nr. 25 Buchstaben-Eier für Anfänger

Sehen Sie sich die Buchstaben-Eier an und achten Sie auf die Laute, die Sie zu Beginn des Spiels hören. Wählen Sie anschließend das richtige, der angezeigten Wörter aus, das aus den eben gehörten Lauten besteht.

Lernspiel Nr. 26 Buchstaben-Eier für Entdecker

Sehen Sie sich die Buchstaben-Eier an und achten Sie auf die Laute, die Sie zu Beginn des Spiels hören. Wählen Sie anschließend das richtige, der angezeigten Wörter aus, das aus den eben gehörten Lauten besteht.

Lernspiel Nr. 27 Buchstaben-Eier für Experten

Sehen Sie sich die Buchstaben-Eier an und achten Sie auf die Laute, die Sie zu Beginn des Spiels hören. Wählen Sie anschließend das richtige, der angezeigten Wörter aus, das aus den eben gehörten Lauten besteht.

Lernspiel Nr. 28 Reimwörter

Willkommen zur Reim-Party! Der Pinguin ist so gastfreundlich und führt Sie nacheinander durch alle Iglus, in dem sich jeweils ein Reimwort befindet. Wählen Sie ein Wort aus und hören Sie anschließend die Wörter, die sich auf das ausgewählte Wort reimen.

Lernspiel Nr. 29 Schiffsreise für Anfänger

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin nennt zunächst ein Wort. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, das sich auf das angesagte Wort reimt.

Lernspiel Nr. 30 Schiffsreise für Entdecker

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin nennt zunächst ein Wort. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, das sich auf das angesagte Wort reimt.

Lernspiel Nr. 31 Schiffsreise für Experten

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin nennt zunächst ein Wort. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, das sich auf das angesagte Wort reimt.

Lernspiel Nr. 32 Silbensammler für Anfänger

Lernen Sie die Grundlagen als Silbensammler! Der Pinguin ist so gastfreundlich und führt Sie nacheinander durch alle Iglus. Wählen Sie ein Wort aus und hören Sie zunächst, aus wievielen Silben das Wort besteht und anschließend die einzelnen Silben des Worts.

Lernspiel Nr. 33 Silbensammler für Entdecker

Entdecken Sie das Pinguin-Dorf als Silbensammler! Der Pinguin ist so gastfreundlich und führt Sie nacheinander durch alle Iglus. Wählen Sie ein Wort aus und hören Sie zunächst, aus wievielen Silben das Wort besteht und anschließend die einzelnen Silben des Worts.

Lernspiel Nr. 34 Silbensammler für Experten

Erkunden Sie das Pinguin-Dorf als Experte im Silbensammeln! Der Pinguin ist so gastfreundlich und führt Sie nacheinander durch alle Iglus. Wählen Sie ein Wort aus und hören Sie zunächst, aus wievielen Silben das Wort besteht und anschließend die einzelnen Silben des Worts.

Lernspiel Nr. 35 Silbensegler für Anfänger

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, aus wievielen Silben das gesuchte Wort bestehen muss, nach dem Sie Ausschau halten müssen. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, welches das Wort trägt, das aus der passenden Anzahl an Silben besteht.

Lernspiel Nr. 36 Silbensegler für Entdecker

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, aus wievielen Silben das gesuchte Wort bestehen muss, nach dem Sie Ausschau halten müssen. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, welches das Wort trägt, das aus der passenden Anzahl an Silben besteht.

Lernspiel Nr. 37 Silbensegler für Experten

Sehen Sie sich die vorbeifahrenden Schiffe an! Helfen Sie dem Pinguin dabei, die richtigen Schiffe zu finden. Der Pinguin sagt Ihnen zunächst, aus wievielen Silben das gesuchte Wort bestehen muss, nach dem Sie Ausschau halten müssen. Wählen Sie anschließend das Schiff aus, welches das Wort trägt, das aus der passenden Anzahl an Silben besteht.

Mathematik**Lernspiel Nr. 38 Zählspaß**

Üben Sie mit Ihrem Kind das Zählen. Drücken Sie dazu eine Zahlen-Taste von 1 bis 9 und sehen Sie lustige Zähl-Animationen.

Lernspiel Nr. 39 Zusammenzählen

Üben Sie mit Ihrem Kind das Addieren. Wählen Sie zwei Zahlen zwischen 1 bis 5 aus und zählen Sie sie zusammen. Überprüfen Sie Ihr Ergebnis anhand der angezeigten Fische.

Lernspiel Nr. 40 Eisformen

Sehen Sie sich diese wunderschönen Eisskulpturen an! Der Pinguin springt von Eisform zu Eisform und erklärt Ihnen dabei, um welche Form es sich handelt, auf der er steht. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um ihn von einer Form zur anderen springen zu lassen.

Lernspiel Nr. 41 Formen zählen für Anfänger

Schauen Sie sich die verschiedenen Formen an! Zählen Sie sie aufmerksam und wählen Sie die Zahl aus, die den angezeigten Formen entspricht. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Zahl auszuwählen.

Lernspiel Nr. 42 Formen zählen für Entdecker

Schauen Sie sich die verschiedenen Formen an! Zählen Sie sie aufmerksam und wählen Sie die Zahl aus, die den angezeigten Formen entspricht. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Zahl auszuwählen.

Lernspiel Nr. 43 Formen zählen für Experten

Schauen Sie sich die verschiedenen Formen an! Zählen Sie sie aufmerksam und wählen Sie die Zahl aus, die den angezeigten Formen entspricht. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Zahl auszuwählen.

Lernspiel Nr. 44 Uhrzeit-Entdecker

Erkunden Sie zusammen mit Ihrem Kind die Uhr. Bewegen Sie den Uhrzeiger mit den Pfeil-Tasten von Stunde zu Stunde und drücken Sie die Eingabe-Taste, um zu sehen was der Pinguin zu dieser Zeit tut.

Lernspiel Nr. 45 Uhrzeit

Lernen Sie mit Ihrem Kind die verschiedenen Uhrzeiten. Ihnen wird zu Beginn des Spiels eine Uhrzeit angezeigt. Bewegen Sie den Uhrzeiger, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste benutzen, um die Uhrzeit auszuwählen, die Ihnen vorher angezeigt wurde.

Lernspiel Nr. 46 Schlittenfahren für Anfänger

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befinden sich mehr oder weniger Objekte? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 47 Schlittenfahren für Entdecker

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befinden sich mehr oder weniger Objekte? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 48 Schlittenfahren für Experten

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befinden sich mehr oder weniger Objekte? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 49 Größer und kleiner

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befindet sich der größere Gegenstand? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 50 Höher und tiefer

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befindet sich der längere Gegenstand? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die

richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 51 Länger und kürzer

Helfen Sie dem Pinguin beim Schlittenfahren, indem Sie die richtige Antwort geben! Schauen Sie sich die Gegenstände auf den beiden Seiten an. Auf welcher Seite befindet sich der kürzere Gegenstand? Hören Sie bei der Frage aufmerksam zu, wählen Sie die richtige Seite mit den Pfeil- und der Eingabe-Taste aus und sehen Sie dabei zu, wie der Pinguin zu seiner Mutter fährt.

Lernspiel Nr. 52 Mathe-Olympia für Anfänger

Das Eis blockiert den Heimweg des Pinguins. Wissen Sie, ob die angezeigte Rechenaufgabe richtig oder falsch ist? Wählen Sie den Haken aus, wenn Sie denken, die angezeigte Gleichung sei falsch. Wählen Sie das Kreuz aus, wenn Sie denken, die Gleichung sei falsch. Bei der richtigen Antwort verschwindet das Eis und der Pinguin kann nach Hause segeln. Wählen Sie Haken oder Kreuz mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste aus.

Lernspiel Nr. 53 Mathe-Olympia für Entdecker

Das Eis blockiert den Heimweg des Pinguins. Wissen Sie, ob die angezeigte Rechenaufgabe richtig oder falsch ist? Wählen Sie den Haken aus, wenn Sie denken, die angezeigte Gleichung sei korrekt. Wählen Sie das Kreuz aus, wenn Sie denken, die Gleichung sei falsch. Bei der richtigen Antwort verschwindet das Eis und der Pinguin kann nach Hause segeln. Wählen Sie Haken oder Kreuz mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste aus.

Lernspiel Nr. 54 Mathe-Olympia für Experten

Das Eis blockiert den Heimweg des Pinguins. Wissen Sie, ob die angezeigte Rechenaufgabe richtig oder falsch ist? Wählen Sie den Haken aus, wenn Sie denken, die angezeigte Gleichung sei korrekt. Wählen Sie das Kreuz aus, wenn Sie denken, die Gleichung sei falsch. Bei der richtigen Antwort verschwindet das Eis und der Pinguin kann nach Hause segeln. Wählen Sie Haken oder Kreuz mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste aus.

Welt der Wissenschaft

Lernspiel Nr. 55 Naturgeräusche

In der Natur gibt es viele faszinierende Geräusche. Hören Sie sich die verschiedenen Geräusche an, indem Sie ein Geräusch mit den Pfeil-Tasten und der Eingabe-Taste auswählen. Sie hören das Geräusch und sehen dazu eine Animation, in der das Geräusch gewöhnlich vorkommt.

Lernspiel Nr. 56 Geheimnisvolle Geräusche für Anfänger

Sie hören zunächst ein Naturgeräusch. Hören Sie gut zu und raten Sie, welches Geräusch es ist. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Bild auszuwählen, das zu dem Naturgeräusch passt.

Lernspiel Nr. 57 Geheimnisvolle Geräusche für Entdecker

Sie hören zunächst ein Naturgeräusch. Hören Sie gut zu und raten Sie, welches Geräusch es ist. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Bild auszuwählen, das zu dem Naturgeräusch passt.

Lernspiel Nr. 58 Geheimnisvolle Geräusche für Experten

Sie hören zunächst ein Naturgeräusch. Hören Sie gut zu und raten Sie, welches Geräusch es ist. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um das Bild auszuwählen, das zu dem Naturgeräusch passt.

Lernspiel Nr. 59 Tier-Entdeckerreise

Tiere haben viele besondere Körperteile, die Menschen nicht haben. Entdecken Sie die verschiedenen Tierkörperteile in diesem Spiel, indem Sie die Körperteile mit den Pfeil-Tasten auswählen und die Eingabe-Taste drücken, um die Auswahl zu bestätigen.

Lernspiel Nr. 60 Tierquiz für Anfänger

Tiere haben viele besondere Körperteile, die Menschen nicht haben. Erkennen Sie alle Körperteile und wissen Sie, wie alle heißen? Sie sehen zunächst ein Bild mit einem Tierkörperteil. Anschließend müssen Sie die richtige Bezeichnung auswählen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Bezeichnung auszuwählen.

Lernspiel Nr. 61 Tierquiz für Entdecker

Tiere haben viele besondere Körperteile, die Menschen nicht haben. Erkennen Sie alle Körperteile und wissen Sie, wie alle heißen? Sie sehen zunächst ein Bild mit einem Tierkörperteil. Anschließend müssen Sie die richtige Bezeichnung auswählen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Bezeichnung auszuwählen.

Lernspiel Nr. 62 Tierquiz für Experten

Tiere haben viele besondere Körperteile, die Menschen nicht haben. Erkennen Sie alle Körperteile und wissen Sie, wie alle heißen? Sie sehen zunächst ein Bild mit einem Tierkörperteil. Anschließend müssen Sie die richtige Bezeichnung auswählen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um die richtige Bezeichnung auszuwählen.

Logikland**Lernspiel Nr. 63 Pinguinwanderung für Anfänger**

Die Pinguine machen eine Parade! Sehen Sie sich die drei Pinguine ganz genau an und finden Sie den Pinguin, der nicht zu den anderen passt, weil er etwas anders aussieht. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Pinguin auszuwählen, der anders aussieht.

Lernspiel Nr. 64 Pinguinwanderung für Entdecker

Die Pinguine machen eine Parade! Sehen Sie sich die drei Pinguine ganz genau an und finden Sie den Pinguin, der nicht zu den anderen passt, weil er etwas anders aussieht. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Pinguin auszuwählen, der anders aussieht.

Lernspiel Nr. 65 Pinguinwanderung für Experten

Die Pinguine machen eine Parade! Sehen Sie sich die drei Pinguine ganz genau an und finden Sie den Pinguin, der nicht zu den anderen passt, weil er etwas anders aussieht. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste, um den Pinguin auszuwählen, der anders aussieht.

Lernspiel Nr. 66 Pinguinschau für Anfänger

Pinguine lieben es, Fotos zu machen. Machen Sie zunächst ein Foto von dem Pinguin, das Ihnen gefällt. Wählen Sie anschließend das Foto aus, auf dem der Pinguin in der gleichen Pose und Farbe zu sehen ist, wie Sie ihn fotografiert haben. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste.

Lernspiel Nr. 67 Pinguinschau für Entdecker

Pinguine lieben es, Fotos zu machen. Machen Sie zunächst ein Foto von dem Pinguin, das Ihnen gefällt. Wählen Sie anschließend das Foto aus, auf dem der Pinguin in der gleichen Pose und Farbe zu sehen ist, wie Sie ihn fotografiert haben. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste.

Lernspiel Nr. 68 Pinguinschau für Experten

Pinguine lieben es, Fotos zu machen. Machen Sie zunächst ein Foto von dem Pinguin, das Ihnen gefällt. Wählen Sie anschließend das Foto aus, auf dem der Pinguin in der gleichen Pose und Farbe zu sehen ist, wie Sie ihn fotografiert haben. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste.

Lernspiel Nr. 69 Fischen für Anfänger

Begleiten Sie den Pinguin bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen – dem Fischen! Zunächst wird Ihnen ein Fisch gezeigt. Anschließend müssen Sie die Fische fangen, die dieselbe Farbe und Form haben wie der Fisch, den Sie zu Spielbeginn gesehen haben. Fangen Sie die richtigen Fische, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste drücken.

Lernspiel Nr. 70 Fischen für Entdecker

Begleiten Sie den Pinguin bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen – dem Fischen! Zunächst wird Ihnen ein Fisch gezeigt. Anschließend müssen Sie die Fische fangen, die dieselbe Farbe und Form haben wie der Fisch, den Sie zu Spielbeginn gesehen haben. Fangen Sie die richtigen Fische, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste drücken.

Lernspiel Nr. 71 Fischen für Experten

Begleiten Sie den Pinguin bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen – dem Fischen! Zunächst wird Ihnen ein Fisch gezeigt. Anschließend müssen Sie die Fische fangen, die dieselbe Farbe und Form haben wie der Fisch, den Sie zu Spielbeginn gesehen haben. Fangen Sie die richtigen Fische, indem Sie die Pfeil-Tasten und die Eingabe-Taste drücken.

Lernspiel Nr. 72 Schlüsselsuche für Anfänger

Der Pinguin hat seinen Schlüssel verloren. Können Sie ihm dabei helfen, ihn wiederzufinden. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten, um den Pinguin zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste, sobald Sie den Pinguin zum Schlüssel bewegt haben. Der ausgewählte Schlüssel muss dieselbe Farbe wie die Tür haben.

Lernspiel Nr. 73 Schlüsselsuche für Entdecker

Der Pinguin hat seinen Schlüssel verloren. Können Sie ihm dabei helfen, ihn wiederzufinden. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten, um den Pinguin zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste, sobald Sie den Pinguin zum Schlüssel bewegt haben. Der ausgewählte Schlüssel muss dieselbe Farbe wie die Tür haben.

Lernspiel Nr. 74 Schlüsselsuche für Experten

Der Pinguin hat seinen Schlüssel verloren. Können Sie ihm dabei helfen, ihn wiederzufinden. Benutzen Sie dazu die Pfeil-Tasten, um den Pinguin zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste, sobald Sie den Pinguin zum Schlüssel bewegt haben. Der ausgewählte Schlüssel muss dieselbe Farbe wie die Tür haben.

Lernspiel Nr. 75 Seemonster für Anfänger

Die Pinguine sind auf Patrouille und halten Ausschau nach Seemonster! Zunächst wird Ihnen ein Seemonster in einer bestimmten Farbe gezeigt. Anschließend müssen Sie auf die Seemonster klicken, die dieselbe Farbe haben, wie das zu Spielbeginn angezeigte Monster. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die Auswahlbox zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste um das markierte Monster zu vertreiben.

Lernspiel Nr. 76 Seemonster für Entdecker

Die Pinguine sind auf Patrouille und halten Ausschau nach Seemonster! Zunächst wird Ihnen ein Seemonster in einer bestimmten Farbe gezeigt. Anschließend müssen Sie auf die Seemonster klicken, die dieselbe Farbe haben, wie das zu Spielbeginn angezeigte Monster. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die Auswahlbox zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste um das markierte Monster zu vertreiben.

Lernspiel Nr. 77 Seemonster für Experten

Die Pinguine sind auf Patrouille und halten Ausschau nach Seemonster! Zunächst wird Ihnen ein Seemonster in einer bestimmten Farbe gezeigt. Anschließend müssen Sie auf die Seemonster klicken, die dieselbe Farbe haben, wie das zu Spielbeginn angezeigte Monster. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um die Auswahlbox zu bewegen und drücken Sie die Eingabe-Taste um das markierte Monster zu vertreiben.

Lernspiel Nr. 78 Schneelabyrinth für Anfänger

Der Pinguin will sich ein neues Iglu bauen und muss dazu einen Schneeball durch das Labyrinth rollen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Schneeball in die entsprechende Richtung zu bewegen. Wenn Sie den Weg nicht mehr finden, können Sie die Hilfe-Taste drücken, um zu sehen, wo Sie sich gerade befinden. Rollen Sie den Schneeball bis zum Iglu.

Lernspiel Nr. 79 Schneelabyrinth für Entdecker

Der Pinguin will sich ein neues Iglu bauen und muss dazu einen Schneeball durch das Labyrinth rollen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Schneeball in die entsprechende Richtung zu bewegen. Wenn Sie den Weg nicht mehr finden, können Sie die Hilfe-Taste drücken, um zu sehen, wo Sie sich gerade befinden. Rollen Sie den Schneeball bis zum Iglu.

Lernspiel Nr. 80 Schneelabyrinth für Experten

Der Pinguin will sich ein neues Iglu bauen und muss dazu einen Schneeball durch das Labyrinth rollen. Benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um den Schneeball in die entsprechende Richtung zu bewegen. Wenn Sie den Weg nicht mehr finden, können Sie die Hilfe-Taste drücken, um zu sehen, wo Sie sich gerade befinden. Rollen Sie den Schneeball bis zum Iglu.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie den Lerncomputer bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Lassen Sie den Lerncomputer bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Entfernen Sie die Batterien, wenn der Lerncomputer längere Zeit nicht benutzt wird.
4. Bitte öffnen Sie den Lerncomputer niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.
5. Halten Sie den Lerncomputer fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.
6. Vermeiden Sie es, den Lerncomputer herunterfallen zu lassen.

PROBLEMLÖSUNG

1. Ihr **Preschool Colour Laptop E** schaltet sich mitten während der Inbetriebnahme aus und/oder lässt sich nicht mehr einschalten:
 - Vergewissern Sie sich, dass die Batterien funktionstüchtig und richtig eingelegt sind. Gegebenenfalls überprüfen Sie, ob das Netzteil ordnungsgemäß angeschlossen wurde.
 - Schieben Sie die Spitze eines dünnen Papiers oder einen ähnlichen Gegenstand in die kleine Öffnung, die mit "Reset" beschriftet ist.
 - **Hinweis:** Nach dem Reset (der Zurücksetzung) des Lerncomputers sind keine persönlich gespeicherten Daten mehr vorhanden und abrufbar – der Lerncomputer befindet sich wieder in der Standardeinstellung.
 - Sollten die Probleme weiterhin bestehen, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.
2. Sie schalten den **Preschool Colour Laptop E** ein, aber der Bildschirm bleibt schwarz.
 - Stellen Sie, je nach Lichtverhältnissen, den Kontrast mithilfe des Kontrastreglers ein.
3. Sie schalten den **Preschool Colour Laptop E** ein, hören aber keinen Ton.
 - Erhöhen Sie die Lautstärke mithilfe des Lautstärkereglers.
4. Die Bildschirmanzeige 'friert' ein und der **Preschool Colour Laptop E** reagiert auf keine Eingabe.
 - Schieben Sie die Spitze eines dünnen Papiers oder einen ähnlichen Gegenstand in die kleine Öffnung, die mit "Reset" beschriftet ist.

Äußere Einflüsse, wie z. B. statische Stromladung und Stromstöße, die durch die Stromverbindung hervorgerufen werden, können Funktionsstörungen verursachen. Gespeicherte Daten, wie z. B. der Lernfortschritt Ihres Kindes oder der Punktstand in den Lernspielen, können dadurch verloren gehen. Setzen Sie in diesem Fall den Lerncomputer zurück, indem Sie einen spitzen Gegenstand, wie z. B. eine Büroklammer, in die kleine Öffnung schieben, die mit „Reset“ beschriftet ist oder indem Sie zunächst die Batterien erst entfernen und schließlich wieder einlegen oder indem Sie zunächst das Netzteil vom Lerncomputer trennen und schließlich wieder einstecken.

ENERGIEVERSORGUNG

BATTERIEN: 4 x 1,5 V MIGNON-BATTERIEN (AA/LR6)

NETZTEIL: 9V NETZTEIL 300mA ODER 7,5V NETZTEIL 400mA

BITTE VERWENDEN SIE KEINE WIEDERAUFLADBAREN BATTERIEN.

Bitte halten Sie sich unbedingt an unsere Angaben zur Energieversorgung.

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollte Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Sicherheitshinweis:

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Teile und Kleinteile sowie eine lange Schnur. Erstickungsgefahr und Strangulationsgefahr.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et longue corde. Dangers d'étouffement et de strangulation.

Attenzione! Non é appropriato per bambini di meno di 36 mesi. Rischia di soffocarsi e di strozzarsi. Questo giocattolo contiene dei piccoli elementi suscettibili di essere inghiottire e delle lunghe corde.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Minute)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produktes oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben. Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.



LED entspricht
Laser-Klasse 1



Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech**[®] Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: _____

Produktname: _____

Absender:

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

Telefon: _____

Kaufdatum

Stempel des Händlers



Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeuges von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum
- Garantieuumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei **Problemen oder Fragen** wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 €/Min.)

