

PIXIE REPÜLŐ TÜNDÉR



HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Köszönjük, hogy megvásárolta termékünket - Pixie Repülő Tündér. Ez a termék egy repülő babát, Pixie tündért ábrázolja. Fényekkel és infravörös érzékelővel van felszerelve a repülés figyelésére. Az automatikus érzékelésnek köszönhetően a tündér fel-le tud repülni, és könnyen kezelhető. Remek játék, mivel fejleszti a gyermek motorikus képességét és koordinációját.

A CSOMAG TARTALMA

- 1x Repülő Tündér
- 1x USB töltő

MŰSZAKI ADATOK

Anyaga: ABS műanyag
Mozgásirány: fel és le
Töltés: USB tápkábel
Töltési idő: kb 25 perc
Repülési idő: 8-10 perc

Méretetek: 17 x 6 x 21 cm

Szín: rózsaszín

FIGYELMEZTETÉSEK

- Nem alkalmas 36 hónapnál fiatalabb gyermekek számára.
- A játékot felnőtt felügyelete mellett kell használni.
- Ügyeljen a potenciálisan éles részekre a szoknya végein. A forgó részeket tartsa biztonságos távolságban a szemtől, sérülések elkerülése végett.
- A veszély elkerülése érdekében ne érintse meg a szoknyát, amikor azok elemei nagy sebességgel forognak.
- Maradjon biztonságos távolságban a játéktól, tartsa a távolságot arcától és a szemétől.
- Ne kapcsolja be a játékot állatok vagy olyan személyek közelében, akik nem ismerik a játék működését.
- Tartsa távol a játékot tűztől és víztől.
- Ne kapcsolja be a játékot autók, embertömeg, háziállatok, légvezeték, víztestek, épületek, fák és nagyfeszültségű elektromos berendezések közelében vagy erős szélben.
- Ujjait, haját és bő ruházatát tartsa távol a forgó szoknyától.
- Soha ne helyezzen idegen tárgyakat vagy az ujjait a forgó alkatrészek, például a szoknya köré.
- Ne próbálja megérinteni a tündér szoknyáját repülés közben.
- Ne üsse meg a tündért, amikor repül.
- A repülő tündért csak a mellékelt USB töltőkábellel töltsen.
- Mielőtt a játékot a gyerekek kezébe adná, győződjön meg arról, hogy eltávolította az összes csomagolást.
- Ne hajlítsa meg a tündér szoknyájának elemeit, mert ez befolyásolja a teljesítményét.
- Mindig kapcsolja ki a tündért, ha nem használja.
- Körülbelül 5 perc repülés után a tündér sebessége lelassul, az akkumulátor elkezd lemerülni, a tündér ekkor fokozatosan le fog ereszkedni a földre. Tegye be tölteni.
- Ne tárolja a tündért hő és közvetlen napfény közelében.
- A tündér repülési ideje az Ön gazdálkodási módja szerint változó lehet.
- Ne működtesse a játékot erős szélben, mert kikerül az irányítása alól, és nagy a valószínűsége az ütközésnek. A játék megsérülhet.
- Engedje a játékot egyenesen a levegőbe, különben nekiütközhet a szobában található tárgyakkal, és leeshet.

RÉSZEI



1. forgórész
2. Szoknya
3. Főkapcsoló
4. Töltő bemenet
5. Szenzor
6. Ventilátor szellőzőnyílás



MEGJEGYZÉS: A csomagban két extra “szárnyat” talál, amelyeket kézzel kell felszerelni!

Ezek felszerelése egyszerű – rögzítse a szoknyadarabokon lévő tűket a baba szárnyán lévő csapokhoz.



MŰKÖDTETÉS ÉS IRÁNYÍTÁS



A JÁTÉK TÖLTÉSE: Csatlakoztassa az USB kábel egyik végét a játékhoz, a másik végét pedig egy számítógépbe, hordozható akkumulátorba vagy adapterbe (nem tartozék).

1. Tartsa a baba lábát merőlegesen a talajhoz viszonyítva, és kapcsolja be a kapcsolót.



2. A lámpák kigyulladnak, és 3 másodperc múlva a szoknya forogni kezd. Ekkor elengedheti a tündért, hogy felszálljon. A tündért mindig függőlegesen engedje fel. A tündér kis sebességgel repülni kezd; felszállás után egy bizonyos magasságig nő a sebesség.

3. A tündér irányítása az alá helyezett tenyérrel történik. A repülő tündér észleli a körülötte lévő tárgyakat és intelligensen mozog. Egy bizonyos magasság elérésekor automatikusan leereszkedik, ez az a pillanat, amikor alá kell helyezni a tenyeret, hogy újra a levegőbe emelkedhessen. Amikor a tenyerét a tündér lábai alá helyezi, az ismét a levegőbe emelkedik. Ha elveszi a kezét, a tündér a padlón landol.



4. A repülő tündér automatikusan leáll, ha akadályba ütközik. Ha azt szeretné, hogy a tündér újra felszálljon, kapcsolja ki, majd be.

MEGJEGYZÉSEK

- Ha a tündért oldalra vagy fejjel lefelé fordítja, a szoknya pörgése leáll.
- Amikor a tündér a földre esik, vagy akadályba ütközik, a szoknya forgása megáll. Ez nem jelenti azt, hogy a tündér kikapcsolt. A tündért a főkapcsolóval kell kikapcsolni. Mindig kapcsolja ki, amikor a szoknya már nem forog.

TISZTÍTÁS

Ne használjon nedves ruhát a tisztításhoz, és soha ne mártsa vízbe a játékot. Csak száraz ruhával portalanítsa a játékot.

Megfelelő hulladékkezelés



Az áthúzott kerekes kuka szimbólum a terméken vagy a csomagoláson azt jelzi, hogy ezt a terméket nem szabad háztartási hulladékként kezelni az EU területén. A termék megfelelő ártalmatlanításának biztosításával segít megelőzni a környezetre és az emberi egészségre gyakorolt lehetséges negatív következményeket, amelyeket egyébként a termék nem megfelelő hulladékkezelése okozhatna. Az anyagok újrahasznosítása segít megóvni a természetet és a természeti erőforrásokat. A termék újrahasznosításával kapcsolatos részletesebb információkért forduljon a helyi önkormányzathoz, a háztartási hulladékok ártalmatlanító szolgálatához vagy ahhoz az üzlethez, ahol a terméket vásárolta.



A gyártó nyilatkozata arról, hogy a termék megfelel a vonatkozó EK irányelvek követelményeinek