

**chicco®**

**3**  
m+



**Palestra Multigioco**

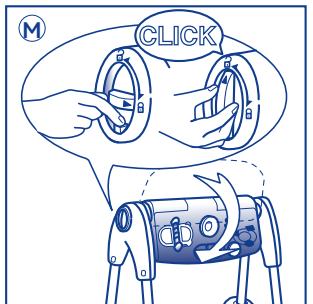
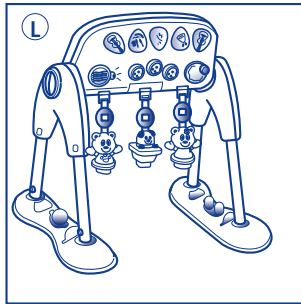
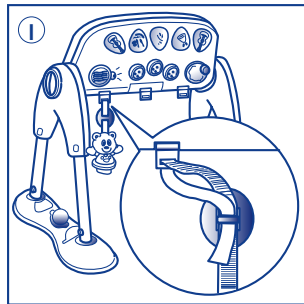
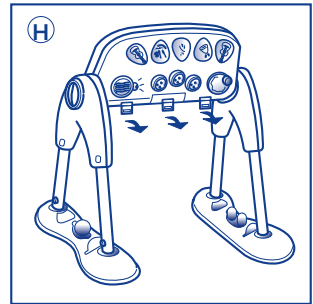
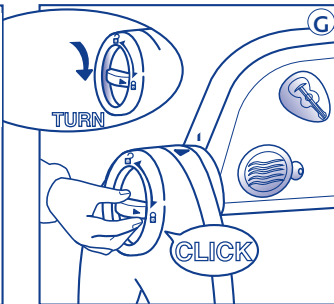
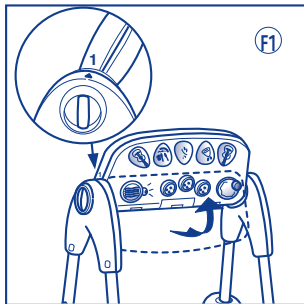
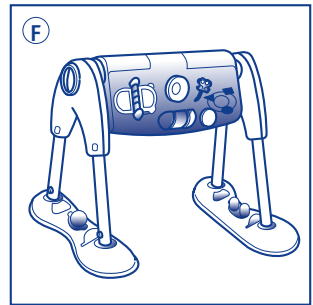
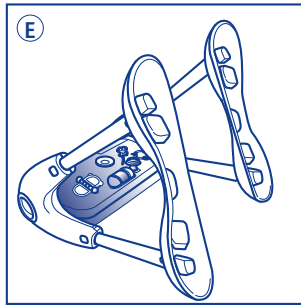
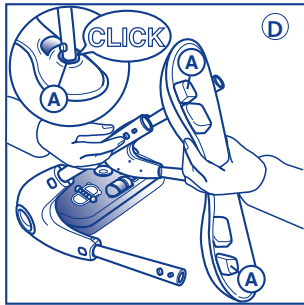
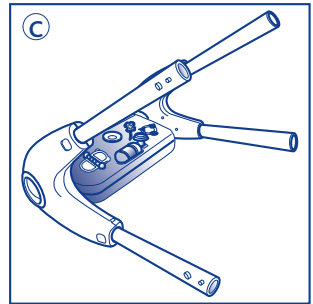
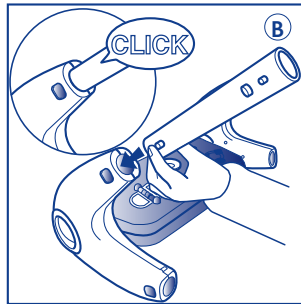
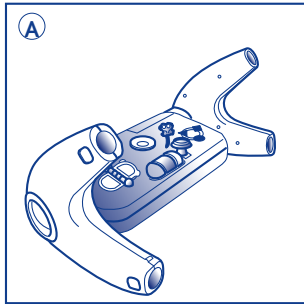
**Deluxe Gym**

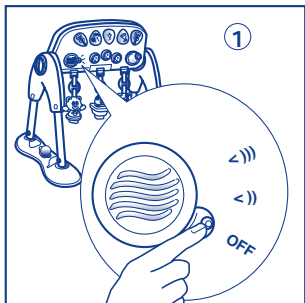
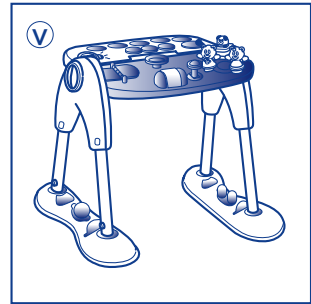
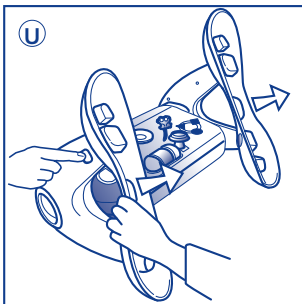
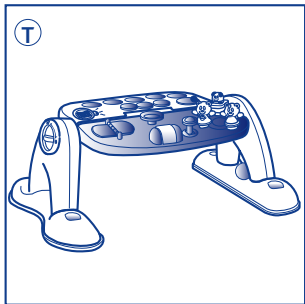
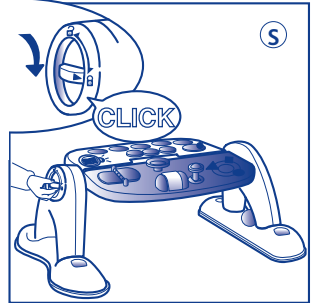
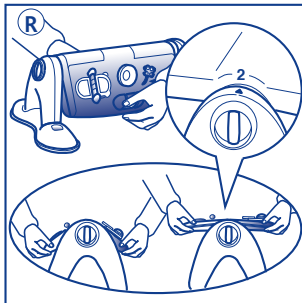
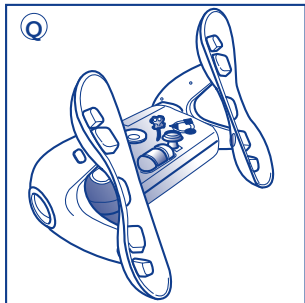
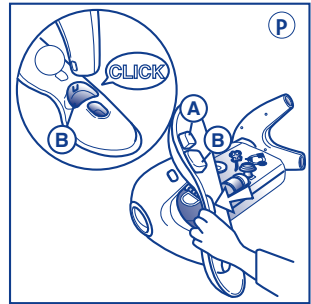
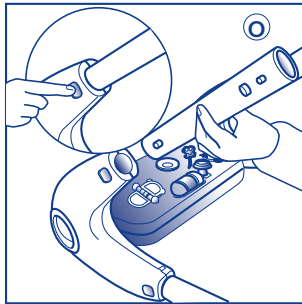
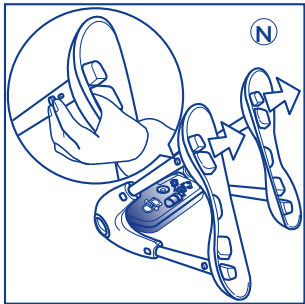
**Portic'Table**

**Baby Gym Deluxe**

**Gimnasio Deluxe**

**Ginásio Deluxe**





# IT Manuale Istruzioni Palestra Multigioco

**Età: 3 m+**

## MANUALE ISTRUZIONI

Si raccomanda di leggere e conservare queste istruzioni per riferimento futuro. Questo giocattolo funziona con 3 pile tipo "AA" da 1,5 Volt (non incluse).

## AVVERTENZE

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

- Prima dell'uso rimuovere ed eliminare eventuali sacchetti in plastica ed altri componenti non facenti parte del giocattolo (es. legacci, elementi di fissaggio, ecc.) e tenerli lontano dalla portata dei bambini.
- Il montaggio di questo gioco deve essere effettuato solo da un adulto.
- Verificare regolarmente l'assemblaggio del gioco, l'integrità, il suo stato d'usura e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Il prodotto non deve subire urti o cadute; non deve essere esposto a fonti di calore e/o in luoghi umidi; non deve essere riparato o modificato dall'acquirente o da personale non qualificato.
- L'utilizzo del gioco deve avvenire sotto la sorveglianza di un adulto.
- Prima di ogni utilizzo della palestra e del tavolo, verificare che il pannello elettronico centrale sia saldamente inserito nella struttura di sostegno (vedere "Istruzioni di montaggio della palestra").
- Evitare che il vostro bambino salga o si sieda sul piano di gioco poiché non è adatto a sopportare il suo peso.

## INTRODUZIONE AL GIOCO

Questa allegra palestra è un importante centro attività dove il bambino si esercita a coordinare primi movimenti, attratto da luci, suoni e colori.

La palestra che si trasforma successivamente in un tavolo multi attività ha 3 diverse posizioni per giocare sdraiato, seduto e in piedi.

La posizione per giocare sdraiato è particolarmente indicata a partire dai 3 mesi, perché il bambino inizia a compiere i primi movimenti per cercare di raggiungere ed attirare a sé gli oggetti ed inizia ad alzare la testa ed il busto.

La posizione per giocare seduto è ideale a partire dai 9 mesi, quando il bambino inizia a rimanere seduto in modo autonomo.

La posizione per giocare in piedi è ideale a partire dai 12 mesi quando il bambino inizia a muovere i primi passi.

## ISTRUZIONI DI MONTAGGIO DELLA PALESTRA

Palestra Multigioco può essere montata in 3 diverse posizioni, che permettono al bambino di:

- 1. giocare sdraiato (3M +)**
- 2. giocare seduto (9M +)**
- 3. giocare in piedi (12M +)**

### Montaggio Posizione di gioco nr. 1

1. Appoggiare il pannello elettronico a terra su un piano come indicato in figura A.

2. Impugnare la gamba dalla parte del bottone di bloccaggio singolo, come indicato in figura B. Premere il bottone di bloccaggio e inserire la gamba nel pannello elettronico fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
3. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe (fig. C).
4. Impugnare la base d'appoggio come illustrato in fig. D (la parte bombata deve rimanere all'esterno). Premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore della gamba, inserire la base d'appoggio nella sede A fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
5. Ripetere l'operazione con l'altra gamba. Prendere l'altra base d'appoggio e ripetere l'operazione con le altre 2 gambe (fig. E).
6. Posizionare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. F). Ruotare il pannello elettronico accoppiato finché la freccia posizionata sulla spalla del pannello combaci con il simbolo 1. posizionato sul pannello (F-1).
7. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo (fig. G). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
8. Abbassare i ganci posizionati nella parte inferiore del pannello (fig. H).
9. Appendere il soggetto facendo passare la fettuccia all'interno del gancio (fig. I).
10. Bloccare la fettuccia facendola passare nella fibbia come indicato nella figura I regolandola all'altezza adeguata rispetto al bambino.
11. Ripetere l'operazione con gli altri 2 soggetti oscillanti. La palestra si presenterà come in figura L.

### **Passaggio di gioco dalla Posizione di gioco nr. 1 alla Posizione di gioco nr. 2**

1. Rimuovere i 3 soggetti sfilando la fettuccia dalla fibbia.
2. Premere il bottone di sicurezza alla base della manopola e nello stesso tempo girare la manopola in senso antiorario posizionandola verticalmente sul simbolo (fig. M).
3. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
4. Ruotare il pannello elettronico accoppiato nella posizione iniziale come indicato nella fig. M;
5. Appoggiare la palestra a terra come indicato in figura N. Estrarre le basi d'appoggio premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore delle gambe
6. Premere il bottone posto lateralmente sulla spalla del pannello elettronico e sfilare la gamba come indicato in figura O.
7. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe.
8. Inserire le spalle del pannello elettronico nelle sedi B della base d'appoggio, un click conferma l'avvenuto aggancio (fig. P).
9. Ripetere l'operazione con l'altra base d'appoggio (fig. Q)
10. Appoggiare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. R). Ruotare separatamente i 2 pannelli verso l'esterno finché la freccia posizionata sulla spalla combaci con il simbolo 2. posizionato sul pannello.
11. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo (fig. S). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
12. Al termine del corretto montaggio, il tavolo in posizione 2 si presenta come indicato in fig. T.

### **Passaggio di gioco dalla Posizione di gioco nr. 2 alla Posizione di gioco nr. 3**

1. Premere il bottone di sicurezza alla base della manopola e nello stesso tempo girare la manopola in senso antiorario posizionandola verticalmente sul simbolo (fig. M).
2. Ripetere l'operazione dall'altro lato.

3. Ruotare il pannello centrale nella posizione iniziale come indicato nella fig. M;
4. Prendere il pannello e sdraiarlo come indicato in figura U. Estrarre la base d'appoggio dal pannello.
5. Ruotare il pannello elettronico accoppiato nella posizione iniziale come indicato nella fig. M
6. Impugnare la gamba dalla parte del bottone di bloccaggio singolo, come indicato in figura B. Premere il bottone di bloccaggio e inserire la gamba nel pannello elettronico fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
7. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe (fig. C).
8. Impugnare la base d'appoggio come illustrato in fig. D (la parte bombata deve rimanere all'esterno). Premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore della gamba, inserire la base d'appoggio nella sede A fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
9. Ripetere l'operazione con l'altra gamba. Prendere l'altra base d'appoggio e ripetere l'operazione con le altre 2 gambe (fig. E).
10. Appoggiare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. R). Ruotare separatamente i 2 pannelli verso l'esterno finché la freccia posizionata sulla spalla combaci con il simbolo 2. posizionato sul pannello.
11. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo ♀ (fig. S). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
12. Al termine del corretto montaggio, il tavolo in posizione 3 si presenta come indicato in fig. V.

### FUNZIONAMENTO DEL GIOCO NELLA CONFIGURAZIONE PALESTRA

- Per accendere il pannello, è sufficiente spostare il cursore posto vicino ai tasti del piano dalla posizione OFF alla posizione (<)) / (<)) a seconda del volume desiderato (fig. 1). Un allegro effetto luminoso e una melodia conferma l'attivazione del gioco.
- Al fine di evitare un inutile consumo delle pile, si consiglia dopo l'uso di spegnere sempre il gioco spostando il cursore nella posizione OFF (fig. 1).
- Le 3 altalene musicali, su cui dondolano 2 simpatici orsetti e un cane, invitano il bambino ad allungarsi per toccarli attivando così allegre melodie accompagnate da un divertente gioco di luci. Questa attività lo aiuta a sviluppare la coordinazione mano/occhio e stimola le sue capacità uditive e visive.

### FUNZIONAMENTO DEL GIOCO NELLA CONFIGURAZIONE TAVOLO

- **Dopo aver tolto la fettuccia, i tre personaggi possono essere usati da soli, nell'area dedicata al gioco ad incastri presente sul tavolo.**
- Il pannello centrale ha molteplici attività che stimolano la coordinazione manuale, la sensibilità musicale e la capacità di associazione logica:
  - un primo piano musicale con diverse melodie da ascoltare
  - un libretto da sfogliare
  - una spirale che ruota grazie al movimento della rana
  - un roller che gira con il movimento della leva
  - un primo gioco ad incastri per imparare a riconoscere le prime forme geometriche
  - rotanti sfere colorate azionate dal disco giallo.

### RIMOZIONE E INSERIMENTO DELLE PILE SOSTITUIBILI

- La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata da parte di un adulto.

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



**Questo prodotto è conforme alla Direttiva 2012/19/UE.**

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

**PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO**

- Per pulire il pannello elettronico utilizzare un panno morbido e asciutto, non immergere il gioco in acqua, per non danneggiare il circuito elettronico.
- Per la pulizia della struttura utilizzare un panno morbido leggermente inumidito con acqua.
- Per una maggiore igiene nella pulizia dei 3 soggetti utilizzare un panno inumidito di liquido sterilizzante diluito con acqua secondo le quantità indicate per la normale sterilizzazione a freddo. Non usare liquido sterilizzante puro. Non lavare in lavastoviglie.
- Proteggere con cura il giocattolo da calore, polvere, sabbia, e acqua.

Artsana S.p.A. si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momento i colori e le decorazioni del prodotto.

Fabbricato in Cina.

# EN Instruction Manual Deluxe Gym

**Age: From 3 m+**

## INSTRUCTION MANUAL

Please read these instructions carefully and keep for future reference.

This toy requires 3 x "AA" 1.5 Volt type batteries (not included).

## WARNING

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

- Before use remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners, fixing ties, etc.) and keep them out of reach of children.
- This toy must only be assembled by an adult.
- Check the toy regularly for signs of wear and damage, and to ensure that it is assembled correctly. Should any part be damaged, do not use and keep out of reach of children.
- The toy must always be handled with care; it must not be exposed to sources of heat and/or kept in damp places; it must not be repaired, modified, tampered with by the purchaser, or unqualified persons.
- This toy must only be used under adult supervision.
- Always check that the central electronic activity panel is safely fitted to its support frame before using the gym and multi-activity panel (see "How to Assemble the Gym").
- Prevent your child from climbing or sitting on the toy's surface, since it has not been designed to support its weight.

## INTRODUCTION TO THE ACTIVITY CENTRE

This delightful gym is an important activity centre whose lights, sounds, and colours stimulate baby to co-ordinate its first movements.

The gym, which becomes a multi-activity panel, has 3 play positions: baby can lie on its back, sit down or standing up.

Playing in the lying position is particularly recommended starting from 3 months of age. During this period, baby starts to make its first movements: it tries to reach and touch objects and starts to raise its head and torso.

Playing sitting down, is ideal starting from 9 months of age. During this period, baby starts to sit independently.

Playing standing up is ideal from approximately 12 months of age, when baby starts to take its first steps.

## INSTRUCTIONS ON HOW TO ASSEMBLE THE GYM


Deluxe Gym can be assembled in 3 different positions, allowing your child to:

- 1. Play lying down (From 3 Months +)**
- 2. Play sitting down (From 9 Months +)**
- 3. Play standing up (From 12 Months +)**



### How to Assemble the Toy for Play Position No. 1

1. Place the electronic panel on the floor, onto a flat surface, as shown in diagram A.
2. Hold the leg from the part where the single locking button is located, as shown in diagram B. Press





- the locking button and fit the leg of the electronic panel; a click is heard, indicating that it has locked into position.
3. Repeat the operation with the other 3 legs (diag. C).
  4. Hold the support base, as shown in diagram D (The curved part must remain in the external position). Press the side buttons, located in the lower part of the leg, fit the support base into slot A, until a click is heard, indicating that it has locked into position.
  5. Repeat the operation with the other leg. Take hold of the other support base and repeat the operation with the other 2 legs (diag. E).
  6. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. F). Turn the fixed electronic panel until the arrow marked on the panel's shoulder corresponds to symbol 1, located on the panel (F-1).
  7. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol  has been reached (diag. G). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
  8. Lower the fastening fixtures, located on the lower part of the panel (diag. H).
  9. Fasten the swinging toy by sliding the fabric fastener inside the fastening fixture (diag. I).
  10. Fasten the fabric fastener tightly, sliding it into the fastening fixture, as shown in diagram I, and adjust it according to the child's height.
  11. Repeat the operation with the other 2 swinging toys. The gym will look as shown in diagram L.

### Changing the Play Position from No. 1 to No. 2

1. Remove the 3 swinging toys, taking off the fabric fastener from the fastening fixture.
2. Press the safety button, located at the base of the knob, and, at the same time, turn the knob in an anticlockwise direction, positioning it vertically on the  symbol (diag. M).
3. Repeat the operation on the other side.
4. Turn the fixed electronic panel to the initial position, as shown in diag. M;
5. Place the gym onto the floor, as shown in diagram N. Remove the support bases, by pressing the side buttons located on the lower part of the legs.
6. Press the button, located at the side of the electronic panel's shoulder, and remove the leg as shown in diagram O.
7. Repeat the operation with the other 3 legs.
8. Fit the shoulders of the electronic panel into slots B of the support base; a click is heard, indicating that they have locked into position (diag. P).
9. Repeat the operation with the other support base (diag. Q).
10. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. R). Turn the 2 panels externally, one at a time, until the arrow marked on the shoulder corresponds to symbol 2, located on the panel.
11. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol  has been reached (diag. S). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
12. If the toy has been assembled correctly, the multi-activity panel in position 2 should look as shown in diag. T.

### Changing the Play Position from No. 2 to No. 3

1. Press the safety button, located at the base of the knob, and, at the same time, turn the knob in an anticlockwise direction, positioning it vertically on the  symbol (diag. M).
2. Repeat the operation on the other side.

3. Turn the electronic panel to the initial position, as shown in diag. M;
4. Take the panel and lay it down on the floor, as shown in diagram U. Remove the support base from the panel.
5. Turn the fixed electronic panel to the initial position, as shown in diag. M.
6. Hold the leg from the part where the single locking button is located, as shown in diagram B. Press the locking button and fit the leg of the electronic panel; a click is heard, indicating that it has locked into position.
7. Repeat the operation with the other 3 legs (diag. C).
8. Hold the support base, as shown in diagram D (The curved part must remain in the external position). Press the side buttons, located in the lower part of the leg, fit the support base into slot A, until a click is heard, indicating that it has locked into position.
9. Repeat the operation with the other leg. Take hold of the other support base and repeat the operation with the other 2 legs (diag. E).
10. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. R). Turn the 2 panels externally, one at a time, until the arrow marked on the shoulder corresponds to symbol 2, located on the panel.
11. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol  has been reached (diag. S). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
12. If the toy has been assembled correctly, the multi-activity panel in position 3 should look as shown in diag. V.

#### HOW TO USE THE ACTIVITY PANEL

- To switch the electronic activity panel ON, simply move the switch located near the keyboard keys from the OFF to the (<)) / (<))) position, according to the desired volume (diagram 1). A fun light display and a melody confirm that the activity panel has been activated.
- To avoid wasting battery power, it is recommended to always switch off the activity panel after use, by moving the switch to the OFF position (diagram 1).
- The 3 musical swings with the 2 fun teddy bears and 1 dog character, encourage baby to move forward to touch them, and activate fun melodies accompanied by an amusing light display. This activity helps baby to develop its manual/visual co-ordination skills and audio/visual abilities.

#### HOW TO USE THE MULTI-ACTIVITY PANEL

- **After having removed the fabric fastener, the three swinging toys can be used separately, in the area designed for the insert game, located on the multi-activity panel.**
- The central panel has several activities, which stimulate baby's co-ordination, musical and logical associative skills:
  - A first musical keyboard that features fun melodies.
  - A booklet to look at.
  - A spiral that turns when the frog moves.
  - A roller that turns when the lever is pressed.
  - Fun animal character inserts, which will help baby to recognise geometrical shapes.
  - Colourful spheres that rotate when the yellow disc is activated.

#### FITTING AND/OR REPLACING THE BATTERIES

- Batteries must only be fitted by an adult.

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



**This product complies with the Directive 2012/19/EU.**

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

**CARE & MAINTENANCE**

- Clean the electronic panel with a soft dry cloth; do not submerge the toy in water to prevent the risk of damaging the electronic circuit.
- Clean the frame with a soft cloth slightly soaked in water.
- For maximum hygiene, clean the 3 swing toys with a soft cloth slightly soaked in a sterilising solution diluted in water, as indicated for standard cold sterilisation. Do not use undiluted sterilising liquid. Do not clean in the dishwasher.
- Protect the toy from heat, dust, sand, and water.

Artsana S.p.A. reserves the right to modify at any time the colours and decorations of the product.

Made in China.

Âge: 3 m+

## MANUEL D'INSTRUCTIONS

Nous recommandons de lire ces instructions et de les conserver pour toute consultation future. Ce jouet fonctionne avec 3 piles type "AA" de 1,5 Volt (non incluses).

### AVERTISSEMENTS

- Pour la sécurité de votre enfant : **Attention !**
- Avant l'utilisation, ôter et éliminer tous les sachets en plastique éventuels et tous les éléments qui ne font pas partie du jouet (par exemple cordons, éléments de fixation, etc...) et les tenir hors de portée de l'enfant
- Le montage de ce jouet ne doit être fait que par un adulte
- Vérifier régulièrement l'assemblage du jouet, son intégrité, son état d'usure et la présence de détériorations éventuelles. En cas de dommage ne pas utiliser le jouet et le tenir hors de portée des enfants
- Le produit ne doit pas subir de chocs et de chutes ; il ne doit pas être exposé à des sources de chaleur et/ou laissé dans des endroits humides ; l'acheteur ne doit pas le réparer ou le modifier ni le faire réparer par du personnel non qualifié
- Le jouet doit être utilisé sous la surveillance d'un adulte
- Avant chaque utilisation du Portic'Table, vérifier si le panneau électronique est solidement fixé à la structure (cf. "Instructions de montage du portique")
- Empêcher l'enfant de monter ou de s'asseoir sur la surface de jeu, qui n'est pas adaptée à supporter son poids.

### INTRODUCTION AU JEU

Le Portic'Table est un centre d'activités évolutif et complet pour apprendre à l'enfant à coordonner ses premiers mouvements, et stimuler ses capacités visuelles et auditives grâce aux jeux de lumières, aux sons et aux couleurs.

Le portique, transformable ensuite en table d'activités, possède 3 positions pour jouer sur le dos, assis ou debout.

La position sur le dos est particulièrement indiquée à partir de 3 mois car l'enfant commence à faire les premiers mouvements pour essayer d'atteindre les objets et de les attirer vers lui. A ce stade, il commence également à lever la tête et le buste.

La position de jeu assise est idéale à partir de 9 mois, lorsque l'enfant commence à rester assis tout seul.

La position de jeu debout est idéale à partir de 12 mois lorsque l'enfant commence à faire ses premiers pas.

### INSTRUCTIONS DE MONTAGE DU PORTIQUE

Le Portic'Table peut être utilisé sur 3 positions qui permettent à l'enfant de

- 1. de jouer allongé sur le dos (3M+)**
- 2. de jouer assis (9M+)**
- 3. de jouer debout (12M+).**

#### Montage du jeu en Position n° 1

1. Poser le tableau électronique au sol sur une surface (fig. A).
2. Prendre la jambe dotée d'un bouton de blocage (figure B). Presser le bouton de blocage et insérer la

- jambe dans le logement latéral du panneau électronique jusqu'au déclic qui confirme la fixation.
3. Répéter cette opération avec les 3 autres jambes (fig. C).
  4. Prendre la base d'appui (figure D) avec la partie bombée tournée vers l'extérieur. Presser les boutons latéraux situés dans le bas de la jambe, monter la base d'appui dans le logement A jusqu'au déclic qui confirme la fixation.
  5. Répéter l'opération avec l'autre jambe. Prendre l'autre base d'appui et répéter la même opération avec les 2 autres jambes (figure E).
  6. Poser le portique par terre sur les bases d'appui (figure F). Tourner le tableau d'éveil électronique plié jusqu'à ce que la flèche située sur le support du tableau d'éveil corresponde avec le symbole 1. situé sur le panneau (F-1)
  7. Une fois l'angle de jeu correct du tableau d'éveil obtenu, fixer celui-ci en tournant la poignée latérale dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au symbole ♀ (fig. G). Un déclic confirme la fixation.
  8. Baisser les attaches situés dans le bas du tableau d'éveil (fig. H).
  9. suspendre le sujet en faisant passer le ruban à l'intérieur de l'attache (fig. I).
  10. Bloquer le ruban en le faisant passer dans la boucle (figure I) et régler la hauteur de la boucle selon la taille de l'enfant.
  11. Répéter cette opération avec les 2 autres sujets oscillants. Le portique apparaît comme indiqué dans la fig. L.

### Passage de la Position de jeu n° 1 à la Position de jeu n° 2

1. Enlever les 3 sujets en enlevant le ruban de la boucle.
2. Presser le bouton de sûreté à la base de la poignée tout en tournant celle-ci dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en la plaçant verticalement sur le symbole ♀ (fig. M).
3. Répéter cette opération de l'autre côté.
4. Tourner le tableau d'éveil électronique plié dans la position initiale (figure M).
5. Poser le portique par terre (figure N). Extraire les bases d'appui en pressant les boutons latéraux qui se trouvent dans le bas des jambes.
6. Presser le bouton situé sur le côté du support du tableau d'éveil électronique et enlever la jambe (figure O).
7. Répéter cette opération avec les 3 autres jambes.
8. Poser le portique par terre sur les bases d'appui (fig. R). Tourner séparément les 2 tableaux d'éveil vers l'extérieur jusqu'à ce que la flèche située sur le support du tableau d'éveil corresponde avec le symbole 2.
9. Une fois l'angle de jeu correct du tableau d'éveil obtenu, fixer celui-ci en tournant la poignée latérale dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au symbole ♀ (fig. S). Un déclic confirme la fixation.
10. A la fin du montage, le Portic'Table en position 2 apparaît comme indiqué dans la fig. T.

### Passage de la Position de jeu n° 2 à la Position de jeu n° 3

1. Presser le bouton de sûreté à la base de la poignée tout en tournant celle-ci dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en la plaçant verticalement sur le symbole ♀ (fig. M).
2. Répéter cette opération de l'autre côté.
3. Tourner le tableau d'éveil central dans la position initiale (fig. M).
4. Prendre le tableau d'éveil et l'étendre comme dans la figure U. Extraire la base d'appui du tableau.

5. Tourner le tableau d'éveil électronique plié dans la position initiale (fig. M).
6. Prendre la jambe dotée d'un bouton de blocage (figure B). Presser le bouton de blocage et insérer la jambe dans le logement latéral du tableau d'éveil électronique jusqu'au déclic qui confirme la fixation.
7. Répéter cette opération avec les 3 autres jambes (fig. C).
8. Prendre la base d'appui (figure D) avec la partie bombée tournée vers l'extérieur. Presser les boutons latéraux situés dans le bas de la jambe, monter la base d'appui dans le logement A jusqu'au déclic qui confirme la fixation.
9. Répéter l'opération avec l'autre jambe. Prendre l'autre base d'appui et répéter la même opération avec les 2 autres jambes (figure E).
10. Poser le portique au sol sur les bases d'appui (figure R). Tourner séparément les 2 tableaux d'éveil vers l'extérieur jusqu'à ce que la flèche située sur le support du tableau d'éveil corresponde avec le symbole 2.
11. Une fois l'angle de jeu correct du tableau d'éveil obtenu, fixer celui-ci en tournant la poignée latérale dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au symbole 6 (fig. S). Un déclic confirme la fixation.
12. A la fin du montage, le Portic'Table en position 3 apparaît comme indiqué dans la fig. V.

## FONCTIONNEMENT DU JEU EN CONFIGURATION PORTIQUE

- Pour activer le tableau d'éveil, il suffit de pousser le curseur situé près des touches du clavier, de la position OFF à la position (>) / (<)) selon le volume désiré (fig. 1). Un joyeux jeu de lumières et une mélodie confirment la mise en route du jeu.
- Pour éviter une consommation inutile des piles, nous conseillons d'éteindre le jouet après son utilisation en poussant le curseur sur la position OFF (fig. 1).
- Les 3 balançoires musicales sur lesquelles se balancent 2 sympathiques oursons et un chien invitent l'enfant à s'étirer pour les toucher et activer ainsi de joyeuses mélodies accompagnées d'un amusant jeu de lumières. Cette activité l'aide à développer la coordination œil/main et stimule ses capacités auditives et visuelles.

## FONCTIONNEMENT DU JEU EN CONFIGURATION TABLE

- **Après avoir enlevé le ruban, les trois personnages peuvent s'utiliser seuls dans la zone consacrée au jeu d'encastresments qui se trouve sur la table.**
- Le centre d'éveil propose différentes activités qui stimulent la coordination manuelle, la sensibilité musicale et la capacité d'association logique :
  - un premier clavier musical avec différentes mélodies à écouter
  - un livret avec différents animaux à découvrir
  - une spirale qui s'active grâce au mouvement de la grenouille
  - un rouleau qui s'active grâce au mouvement du levier
  - un premier jeu d'encastresments pour apprendre à reconnaître les premières formes
  - des sphères colorées tournantes actionnées par le disque jaune.

## MISE EN PLACE ET/OU REMPLACEMENT DES PILES

- Le remplacement des piles doit toujours être fait par un adulte.
- Pour remplacer les piles : desserrer la vis du couvercle à l'aide d'un tournevis, ôter le couvercle et enlever les piles usagées. Introduire les piles neuves en veillant à respecter la polarité (comme indiqué

- sur le produit), remettre le couvercle en place et revisser à fond.
- Ne pas laisser les piles ou des outils éventuels à portée des enfants.
  - Toujours enlever les piles usagées pour éviter que d'éventuelles fuites de liquide n'endommagent le produit.
  - Toujours enlever les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une longue période.
  - Utiliser des piles alcalines identiques ou équivalentes au type de piles recommandé pour le fonctionnement de ce produit.
  - Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles usagées avec des piles neuves.
  - Ne pas jeter les piles usagées dans le feu et ne pas les jeter dans la nature. Les mettre dans les conteneurs de recyclage prévus à cet effet.
  - Ne pas provoquer de court-circuit avec les bornes d'alimentation
  - Ne pas tenter de recharger les piles non rechargeables : elles pourraient exploser.
  - L'utilisation de piles rechargeables est déconseillée car elles pourraient réduire le fonctionnement du jouet.
  - En cas d'utilisation de piles rechargeables, les extraire du jouet avant de les recharger et procéder à la recharge uniquement sous la surveillance d'un adulte.



#### **Ce produit est conforme à la Directive 2012/19/UE.**

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

#### **NETTOYAGE ET ENTRETIEN DU JEU**

- Pour nettoyer le tableau d'éveil électronique, se servir d'un chiffon doux. Ne pas le plonger dans l'eau pour ne pas endommager le circuit électronique.
- Pour le nettoyage de la structure, se servir d'un chiffon doux légèrement imbibé d'eau.
- Pour une meilleure hygiène pendant le nettoyage des 3 sujets, se servir d'un chiffon imbibé de liquide stérilisant dilué dans de l'eau avec les quantités indiquées pour la stérilisation normale à froid. Ne pas utiliser de liquide stérilisant pur. Ne pas laver au lave-vaisselle.
- Protéger soigneusement le jouet de la chaleur, de la poussière, du sable et de l'eau.

Artsana S.p.A. se réserve le droit de modifier à n'importe quel moment les couleurs et les décorations du produit.

Fabriqué en Chine.

## Alter: 3 m+

### GEBRAUCHSANWEISUNG

Die Gebrauchsanweisung sorgfältig durchlesen und für zukünftiges Nachschlagen aufbewahren. Dieses Spiel funktioniert mit 3 Batterien Typ „AA“ zu 1,5 Volt (nicht enthalten).

### HINWEISE

Für die Sicherheit Ihres Kindes: **Warnung!**

- Vor der Verwendung eventuell vorhandene Kunststoffbeutel und alle Teile der Verpackung entfernen und entsorgen (zum Beispiel Befestigungsriemen, Klammern, usw.) und für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Die Montage darf nur von einem Erwachsenen ausgeführt werden.
- Regelmäßig überprüfen, dass das Spiel richtig zusammengesetzt ist und auf Verschleiß und eventuelle Beschädigungen achten. Im Fall von Beschädigungen das Spiel nicht verwenden und für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Das Produkt darf keine Stöße erhalten oder hinunterfallen; es darf keinen Wärmequellen und/oder feuchten Orten ausgesetzt werden; es darf nicht vom Käufer und von unqualifiziertem Personal repariert oder verändert werden.
- Das Spiel darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden
- Vor jedem Gebrauch des Baby Gym Deluxe und des Tisches prüfen, ob die elektronische Schalttafel in der Mittel richtig in die Trägerstruktur eingesetzt ist (siehe „Montageanweisungen für das Baby Gym Deluxe“).
- Verhindern, dass Ihr Kind auf die Spielfläche steigt oder sich darauf setzt, da diese nicht für sein Gewicht geeignet ist.

### EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

Dieses lustige Baby Gym ist ein Spielpark, wo Ihr Kind, von Lichtern, Klängen und Farben angezogen, die Koordination seiner ersten Bewegung übt.

Das Baby Gym, das sich anschließend in einen Multiaktivitätstisch verwandelt, hat 3 verschiedene Positionen, um damit im Liegen, Sitzen und Stehen zu spielen.

Die Position, um im Liegen zu spielen, ist besonders ab 3 Monaten geeignet, weil das Kind mit den ersten Bewegungen beginnt, um zu versuchen, Gegenstände zu erreichen und zu sich heranzuziehen und Kopf und Oberkörper zu heben.

Die Position, um im Sitzen zu spielen, ist ab 9 Monaten ideal, wenn das Kind beginnt, selbständig zu sitzen.

Die Position, um im Stehen zu spielen, ist ab 12 Monaten ideal, wenn das Kind anfängt zu laufen.

### MONTAGEANWEISUNGEN FÜR DAS BABY GYM

Das Baby Gym Deluxe kann in 3 verschiedenen Positionen montiert werden, die dem Kind erlauben:

- 1. Im Liegen zu spielen (3M +)**
- 2. Im Sitzen zu spielen (9M +)**
- 3. Im Stehen zu spielen (12M +).**

#### Montage Spielposition Nr. 1

1. Die elektronische Schalttafel auf dem Boden auf einer Fläche aufstellen, wie in Abbildung A gezeigt.





2. Das Bein von der Seite des einzelnen Blockierknopfes her ergreifen, wie in Abb. B gezeigt. Den Blockierknopf drücken und das Bein in die elektronische Schalttafel einsetzen, bis man ein Klicken des erfolgten Einhakens hört.
3. Den Arbeitsgang mit den anderen 3 Beinen wiederholen (Abb. C).
4. Die Aufstellbasis, wie in Abb. D gezeigt, ergreifen (der gewölbte Teil muss außen bleiben). Die seitlichen Knöpfe, die im unteren Teil des Beins liegen, drücken, die Aufstellbasis in die Aufnahme A einsetzen, bis man ein Klicken des erfolgten Einhakens hört.
5. Den Arbeitsgang mit dem anderen Bein wiederholen. Die andere Aufstellbasis nehmen und den Arbeitsgang mit den beiden anderen Beinen wiederholen (Abb. E).
6. Das Baby Gym auf die Aufstellbasen auf den Boden (Abb. F) stellen. Die verbundene elektronische Schalttafel drehen, bis der Pfeil auf der Seite der Schalttafel mit dem Symbol 1 . übereinstimmt, das an der Schalttafel positioniert ist (F-1).
7. Ist der korrekte Spielwinkel der Tafel erreicht, befestigen Sie die Tafel, indem Sie den seitlichen Griff im Uhrzeigersinn drehen, bis das Symbol ● (Abb. G) erreicht ist. Ein Klicken bestätigt das erfolgte Einhaken.
8. Die im unteren Teil der Schalttafel liegenden Haken senken (Abb. H).
9. Die Figur anhängen, indem das Band durch den Haken gezogen wird (Abb. I).
10. Das Band blockieren, indem es wie in Abb. I gezeigt durch den Verschluss gezogen und auf der dem Kind entsprechenden Höhe eingestellt wird.
11. Den Arbeitsgang mit den beiden anderen Schaukelfiguren wiederholen. Das Baby Gym Deluxe sieht nun wie in Abb. L dargestellt aus.

### Übergang von der Spielposition Nr. 1 zur Spielposition Nr. 2

1. Die 3 Figuren abnehmen, indem das Band aus dem Verschluss gezogen wird.
2. Den Sicherheitsknopf an der Basis des Drehgriffs drücken und gleichzeitig den Drehgriff entgegen dem Uhrzeigersinn drehen, indem er senkrecht auf dem Symbol ● positioniert wird (Abb. M).
3. Den Arbeitsgang von der anderen Seite wiederholen.
4. Die verbundene elektronische Schalttafel in die Anfangsposition drehen, wie in Abb. M gezeigt.
5. Das Baby Gym Deluxe auf den Boden stellen, wie in Abbildung N gezeigt. Die Aufstellbasen herausziehen, indem die seitlichen Knöpfe am unteren Teil der Beine gedrückt werden.
6. Den Knopf an der Seite der elektronischen Schalttafel drücken und das Bein, wie in Abbildung O gezeigt, herausziehen.
7. Den Arbeitsgang mit den anderen 3 Beinen wiederholen.
8. Die Seiten der elektronischen Schalttafel in die Aufnahmen B der Aufstellbasis einsetzen, ein Klicken bestätigt das erfolgte Einhaken (Abb. P).
9. Den Arbeitsgang mit der anderen Aufstellbasis wiederholen (Abb. Q).
10. Das Baby Gym auf die Aufstellbasen auf den Boden (Abb. R) stellen. Die beiden Tafeln getrennt nach außen drehen, bis der Pfeil auf der Seite mit dem Symbol 2., das an der Schalttafel positioniert ist, übereinstimmt.
11. Ist der korrekte Spielwinkel der Tafel erreicht, befestigen Sie die Tafel, indem Sie den seitlichen Griff im Uhrzeigersinn drehen, bis das Symbol ● (Abb. S) erreicht ist. Ein Klicken bestätigt das erfolgte Einhaken.
12. Nach der korrekten Montage sieht der Tisch in Position 2 wie in der Abb. T gezeigt aus.

### Übergang von der Spielposition Nr. 2 zur Spielposition Nr. 3

1. Den Sicherheitsknopf an der Basis des Drehgriffs drücken und gleichzeitig den Drehgriff entgegen dem

- Uhrzeigersinn drehen, indem er senkrecht auf dem Symbol  positioniert wird (Abb. M).
2. Den Arbeitsgang von der anderen Seite wiederholen.
  3. Die mittlere Schalttafel in die Anfangsposition drehen, wie in Abb. M gezeigt.
  4. Die Schalttafel nehmen und sie, wie in Abbildung U gezeigt, hinlegen. Die Aufstellbasis aus der Tafel ziehen.
  5. Die verbundene elektronische Schalttafel in die Anfangsposition drehen, wie in Abb. M gezeigt.
  6. Das Bein von der Seite des einzelnen Blockierknopfes her ergreifen, wie in Abb. B gezeigt. Den Blockierknopf drücken und das Bein in die elektronische Schalttafel einsetzen, bis man ein Klicken des erfolgten Einhakens hört.
  7. Den Arbeitsgang mit den anderen 3 Beinen wiederholen (Abb. C).
  8. Die Aufstellbasis, wie in Abb. D gezeigt, ergreifen (der gewölbte Teil muss außen bleiben). Die seitlichen Knöpfe, die im unteren Teil des Beins liegen, drücken, die Aufstellbasis in die Aufnahme A einsetzen, bis man ein Klicken des erfolgten Einhakens hört.
  9. Den Arbeitsgang mit dem anderen Bein wiederholen. Die andere Aufstellbasis nehmen und den Arbeitsgang mit den anderen 2 Beinen wiederholen (Abb. E).
  10. Das Baby Gym auf die Aufstellbasen auf den Boden (Abb. R) stellen. Die beiden Tafeln getrennt nach außen drehen, bis der Pfeil auf der Seite mit dem Symbol 2., das an der Schalttafel positioniert ist, übereinstimmt.
  11. Ist der korrekte Spielwinkel der Tafel erreicht, befestigen Sie die Tafel, indem Sie den seitlichen Griff im Uhrzeigersinn drehen, bis das Symbol  (Abb. G) erreicht ist. Ein Klicken bestätigt das erfolgte Einhaken.
  12. Nach der korrekten Montage sieht der Tisch in Position 3 wie in der Abb. V gezeigt aus.

### SO FUNKTIONIERT DAS SPIELS ALS TURNHALLE

- Zum Einschalten der Schalttafel genügt es, wenn der Cursor in der Nähe der Klaviertasten je nach der gewünschten Lautstärke von der Position OFF in die Position (<)) / (<))) verschoben wird (Abb. 1). Ein lustiger Leuchteffekt und eine Melodie bestätigen die Aktivierung des Spiels.
- Um einen unnötigen Batterieverbrauch zu vermeiden, das Spiel nach Gebrauch stets ausschalten; dazu den Cursor auf "OFF" stellen (Abb. 1).
- Die 3 Musikschaukeln, auf denen 2 sympathische Bärchen und ein Hund schaukeln, laden das Kind ein, sich auszustrecken, um sie zu berühren, und so werden fröhliche Melodien aktiviert, die von einem vergnüglichen Lichterspiel begleitet werden. Diese Aktivität hilft ihm beim Entwickeln der Hand-/Augen-Koordination und regt seine Hör- und Sehfähigkeiten an.

### SO FUNKTIONIERT DAS SPIELS ALS TISCH

- **Nach dem Abnehmen des Bandes können die drei Figuren in dem Bereich für das Steckspiel am Tisch allein verwendet werden.**
- Die Tafel in der Mitte bietet verschiedene Aktivitäten, die die manuelle Koordination, das musikalische Empfinden und die logisch-assoziative Fähigkeit anregen:
  - ein erstes Klavier mit verschiedenen Melodien zum Anhören
  - ein Buch zum Durchblättern
  - eine Spirale, die sich dank der Bewegung des Froschs dreht
  - ein Roller, der sich mit der Bewegung des Hebels dreht
  - ein erstes Steckspiel, um die ersten geometrischen Formen erkennen zu lernen
  - bunte, sich drehende Kugeln, die durch die gelbe Scheibe betätigt werden.

## ENTNEHMEN UND EINLEGEN DER AUSTAUSCHBAREN BATTERIEN

- Die Batterien dürfen nur von einem Erwachsenen ersetzt werden.
- Um die Batterien zu ersetzen: Die Schraube der Abdeckung mit einem Schraubenzieher abschrauben, die leeren Batterien aus dem Batteriefach nehmen, die neuen Batterien einsetzen – dabei die Einsetzrichtung beachten (wie auf dem Produkt angegeben) – die Abdeckung wieder aufsetzen und die Schraube gut festziehen.
- Die Batterien oder das Werkzeug für Kinder unzugänglich aufbewahren.
- Die leeren Batterien immer aus dem Produkt entfernen. Falls sie auslaufen, können sie das Produkt beschädigen.
- Die Batterien immer entfernen, wenn das Spiel für längere Zeit nicht benutzt wird.
- Die selben oder gleichwertigen Alkalibatterien benutzen, die für das Produkt vorgesehen sind.
- Nicht verschiedene Batterietypen oder neue und verbrauchte Batterien zusammen benutzen.
- Die leeren Batterien nicht ins Feuer werfen, sondern entsprechend den Vorschriften entsorgen.
- Die Stromverbindungen nicht kurzschließen.
- Nicht versuchen, nicht wieder aufladbare Batterien neu aufzuladen; sie könnten explodieren.
- Vom Einsatz wiederaufladbarer Batterien wird abgeraten, da sie die Funktionsfähigkeit des Spiels beeinträchtigen könnten.
- Falls wiederaufladbare Batterien verwendet werden sollten, Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel entfernen und nur unter Aufsicht eines Erwachsenen aufladen.



### **Dieses Produkt entspricht der Richtlinie 2012/19/EU.**

Die durchgestrichene Abfalltonne, die auf diesem Gerät abgebildet ist, bedeutet, dass dieses Produkt nach dem Ende seiner Betriebszeit getrennt von den Haushaltsabfällen zu entsorgen ist. Entweder sollte es an einer Sammelstelle für elektrische und elektronische Altgeräte abgegeben werden oder, bei Kauf eines neuen Geräts, dem Verkäufer zurückgegeben werden. Der Verbraucher ist in jedem Falle verantwortlich für die ordnungsgemäße Entsorgung des Geräts nach Ende der Betriebszeit. Nur bei Abgabe des Geräts an einer geeigneten Sammelstelle ist es möglich das Produkt so zu verarbeiten, zu recyceln und umweltgerecht zu entsorgen, dass einerseits Werkstoffe und Materialien wieder verwendet werden können und andererseits negative Folgen für Umwelt und Gesundheit ausgeschlossen werden. Nähere Auskunft bekommen Sie bei ihrem örtlichen Amt für Abfallentsorgung oder bei Ihrem Händler.

## REINIGUNG UND WARTUNG DES SPIELS

- Das Spiel mit einem weichen trockenen Tuch reinigen, das Spiel nicht in Wasser tauchen, um die Elektronik nicht zu beschädigen.
- Für die Reinigung der Struktur ein leicht mit Wasser befeuchtetes, weiches Tuch verwenden.
- Für eine bessere Hygiene bei der Reinigung der 3 Figuren ein Tuch verwenden, das mit einer Sterilisierflüssigkeit getränkt wurde, die gemäß den für die normale Kaltsterilisierung angegebenen Mengen mit Wasser verdünnt wurde. Keine reine Sterilisierflüssigkeit verwenden. Nicht spülmaschinenfest.
- Das Spiel vor Hitze, Staub, Sand und Wasser schützen.

Artsana S.p.a. behält sich das Recht vor, Farben und Dekor des Produktes jederzeit zu ändern.

Made in China.

**Edad: 3 m+**

## MANUAL DE INSTRUCCIONES

Se aconseja leer estas instrucciones y conservarlas para futuras consultas.  
Este juguete funciona con 3 pilas tipo "AA" de 1,5 Volt (no incluidas).

## ADVERTENCIAS

Para la seguridad de tu hijo: **¡Cuidado!**

- Antes del uso retirar y eliminar cualquier bolsa de plástico y otros componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo cordones, elementos de fijación, etc.) y mantenerlos fuera del alcance de los niños.
- El montaje de este juguete debe ser efectuado siempre por un adulto.
- Verificar periódicamente el ensamblado y la integridad del juguete, su estado de desgaste y la presencia de posibles roturas. En caso de daños no utilizar el juguete y mantenerlo fuera del alcance de los niños.
- El producto no debe sufrir golpes o caídas; no debe ser expuesto a fuentes de calor y/o lugares húmedos; no debe ser reparado ni modificado por el comprador o por personal no cualificado.
- El juguete debe ser utilizado solo bajo la supervisión de un adulto.
- Antes de cada uso del gimnasio y de la mesa, comprobar que el panel electrónico central esté firmemente introducido en la estructura de soporte (ver "Instrucciones de montaje del gimnasio").
- No deje que su hijo se suba o se siente sobre el plano de juego, ya que no está preparado para soportar su peso.

## INTRODUCCIÓN AL JUGUETE

Este gracioso gimnasio es un importante centro de actividades en el que el niño puede practicar para coordinar sus primeros movimientos, atraído por luces, sonidos y colores.

El gimnasio, que más adelante se transforma en una mesa de actividades, tiene 3 posiciones diferentes para jugar tumbado, sentado o de pie.

La posición para jugar tumbado está especialmente indicada a partir de los 3 meses, porque el bebé empieza a realizar sus primeros movimientos para intentar alcanzar y coger los objetos y además comienza a levantar la cabeza y el busto.

La posición para jugar sentado es ideal a partir de los 9 meses, cuando el niño es capaz de mantenerse sentado sin ayuda.

La posición para jugar de pie es ideal a partir de los 12 meses, cuando el niño empieza a dar sus primeros pasos.


## INSTRUCCIONES DE MONTAJE DEL GIMNASIO

El Gimnasio Deluxe se puede montar en 3 posiciones diferentes, para que el niño pueda:



- 1. jugar tumbado (3M +)**
- 2. jugar sentado (9M +)**
- 3. jugar de pie (12M +).**

### Montaje Posición de juego no 1

1. Apoyar el panel electrónico en el suelo sobre un plano como se indica en la figura A.
2. Coger la pata por la parte del botón de bloqueo individual, como se indica en la figura B. Apretar el botón de bloqueo e introducir la pata en el panel electrónico hasta oír un click que confirma que



- se ha producido el enganche.
3. Repetir la operación con las otras 3 patas (fig. C).
  4. Empuñar la base de apoyo como se muestra en la fig. D (la parte abombada debe quedar hacia el exterior). Apretando los botones laterales colocados en la parte inferior de la pata, introducir la base de apoyo en el hueco A hasta oír un click que confirma que ha quedado enganchada.
  5. Repetir la operación con la otra pata. Coger la otra base de apoyo y repetir la operación con las otras 2 patas (fig. E).
  6. Colocar el gimnasio en el suelo sobre las bases de apoyo (fig. F). Girar el panel electrónico acoplado hasta que la flecha colocada en el borde del panel corresponda con el símbolo 1. que se encuentra sobre el panel (F-1).
  7. Una vez que el panel esté colocado correctamente sobre el juguete, fijarlo girando la manivela lateral en el sentido de las agujas del reloj hasta alcanzar el símbolo  (fig. G). Un click confirma que se ha producido el enganche
  8. Bajar los ganchos que se encuentran en la parte inferior del panel (fig. H).
  9. Colgar el personaje haciendo pasar la cinta por el interior del gancho (fig. I).
  10. Bloquear la cinta metiéndola en la hebilla como se indica en la figura I y regularla a la altura adecuada al niño.
  11. Repetir la operación con los otros 2 personajes oscilantes. El gimnasio quedará como se muestra en la figura L.

### **Cambio de posición del juguete, de la Posición de juego no 1 a la Posición de juego no 2**

1. Retirar los 3 personajes sacando la cinta de la hebilla.
2. Apretar el botón de seguridad que se encuentra en la base de la manivela y al mismo tiempo girar la manivela en sentido contrario al de las agujas del reloj, colocándola de forma vertical sobre el símbolo  (fig. M).
3. Repetir la operación en el otro lado.
4. Girar el panel electrónico acoplado hasta colocarlo en su posición inicial, como se indica en la fig. M.
5. Apoyar el gimnasio en el suelo como se indica en la figura N. Extraer las bases de apoyo apretando los botones laterales que se encuentran en la parte inferior de las patas.
6. Apretar el botón situado en el borde lateral del panel electrónico y sacar la pata como se indica en la figura O.
7. Repetir la operación con las otras 3 patas.
8. Introducir los bordes del panel electrónico en los huecos B de la base de apoyo, un click confirma que se ha producido el enganche (fig. P).
9. Repetir la operación con la otra base de apoyo (fig. Q).
10. Colocar el gimnasio en el suelo sobre las bases de apoyo (fig. R). Girar separadamente los 2 paneles hacia el exterior hasta que la flecha colocada en el borde corresponda con el símbolo 2. que se encuentra sobre el panel.
11. Una vez que el panel esté colocado correctamente sobre el juguete, fijarlo girando la manivela lateral en el sentido de las agujas del reloj hasta alcanzar el símbolo  (fig. S). Un click confirma que se ha producido el enganche
12. Una vez montada correctamente, la mesa en la posición 2 quedará como se muestra en la fig. T.

### **Cambio de posición del juguete, de la Posición de juego no 2 a la Posición de juego no 3**

1. Apretar el botón de seguridad que se encuentra en la base de la manivela y al mismo tiempo girar

- la manivela en sentido contrario al de las agujas del reloj, colocándola de forma vertical sobre el símbolo  (fig. M).
2. Repetir la operación en el otro lado.
  3. Girar el panel central hasta su posición inicial como se indica en la fig. M.
  4. Coger el panel y extenderlo como se indica en la figura U. Extraer la base de apoyo del panel.
  5. Girar el panel electrónico acoplado hasta su posición inicial como se indica en la fig. M.
  6. Empuñar la pata por la parte del botón de bloqueo individual, como se muestra en la figura B. Aprender el botón de bloqueo e introducir la pata en el panel electrónico hasta oír un click que confirma que se ha producido el enganche.
  7. Repetir la operación con las otras 3 patas (fig. C).
  8. Empuñar la base de apoyo como se muestra en la fig. D (la parte abombada debe quedar hacia el exterior). Apretando los botones laterales colocados en la parte inferior de la pata, introducir la base de apoyo en el hueco A hasta oír un click que confirma que ha quedado enganchada.
  9. Repetir la operación con la otra pata. Coger la otra base de apoyo y repetir la operación con las otras 2 patas (fig. E).
  10. Colocar el gimnasio en el suelo sobre las bases de apoyo (fig. R). Girar separadamente los 2 paneles hacia el exterior hasta que la flecha colocada en el borde corresponda con el símbolo 2. colocado sobre el panel.
  11. Una vez que el panel esté colocado correctamente sobre el juguete, fijarlo girando la manivela lateral en el sentido de las agujas del reloj hasta alcanzar el símbolo  (fig. S). Un click confirma que se ha producido el enganche
  12. Una vez montada correctamente, la mesa en la posición 3 quedará como se muestra en la fig. V.

### FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE COMO GIMNASIO

- Para encender el panel, es suficiente con mover el cursor situado junto a las teclas del piano de la posición OFF a la posición (<)) / (<)) según el volumen deseado (fig. 1). Un gracioso efecto luminoso y una melodía confirman que se ha activado el juguete.
- Con el fin de evitar un inútil consumo de las pilas, se aconseja apagar siempre el juguete después de su uso situando el cursor en la posición OFF (fig. 1).
- Los 3 columpios musicales, sobre los que se balancean 2 simpáticos ositos y un perro, invitan al bebé a que se estire para tocarlos, activando así graciosas melodías acompañadas por un divertido juego de luces. Esta actividad lo ayuda a desarrollar la coordinación mano/ojo y estimula sus capacidades auditivas y visuales.

### FUNCIONAMIENTO DEL JUGUETE COMO MESA

- **Una vez retirada la cinta, los tres personajes se pueden usar solos, en la zona dedicada al juego de encajables de la mesa.**
- El panel central tiene infinidad de actividades que estimulan la coordinación manual, la sensibilidad musical y la capacidad de asociación lógica:
  - su primer piano musical para escuchar varias melodías.
  - un libro para hojearlo.
  - una espiral que gira gracias al movimiento de la rana.
  - un roller que gira con el movimiento de la palanca.
  - su primer juego de encajables para que aprenda a reconocer las primeras formas geométricas.
  - Esferas giratorias de colores que se accionan con el disco amarillo.

## COLOCAR Y/O REEMPLAZAR LAS PILAS

- La sustitución de las pilas deberá ser efectuada únicamente por un adulto
- Para sustituir las pilas: aflojar el tornillo de la tapa con un destornillador, sacar la tapa, extraer las pilas descargadas de su hueco e introducir las pilas nuevas teniendo cuidado de colocarlas manteniendo su correcta polaridad (tal y como viene indicado en el producto), poner de nuevo la tapa en su sitio y apretar bien el tornillo.
- No dejar las pilas o cualquier otro utensilio al alcance de los niños.
- Retirar siempre las pilas gastadas del producto para evitar que posibles pérdidas de líquido puedan dañarlo.
- Retirar siempre las pilas en caso de inutilización prolongada del producto.
- Utilizar pilas alcalinas iguales o equivalentes al tipo aconsejado para el funcionamiento de este producto.
- No mezclar diferentes tipos de pilas o pilas gastadas con pilas nuevas.
- No arrojar las pilas gastadas al fuego ni dejarlas abandonadas en el medio ambiente. Deposítelas en un contenedor para pilas.
- No poner en corto circuito los terminales de alimentación.
- No intentar recargar las pilas no recargables: podrían explotar.
- No se aconseja el uso de baterías recargables, podría disminuir la funcionalidad del juguete.

En caso de que se utilicen baterías recargables, extraerlas del juguete antes de cargarlas y efectuar la recarga solo bajo la supervisión de un adulto.



### Este producto es conforme a la Directiva 2012/19/UE.

El símbolo del contenedor de basura tachado que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá eliminarse separadamente de los desechos domésticos y por lo tanto deberá entregarse a un centro de recogida selectiva para aparatos eléctricos y electrónicos o al vendedor cuando compre un nuevo aparato similar.

El usuario es responsable de entregar el aparato agotado a las estructuras apropiadas de recogida. La adecuada recogida selectiva para el envío sucesivo del aparato fuera de uso al reciclaje, al tratamiento y a la eliminación compatible con el ambiente, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el ambiente y en la salud y favorece el reciclaje de los materiales de los que está compuesto el producto. Para informaciones más detalladas inherentes a los sistemas de recogida disponibles, diríjase al servicio local de eliminación de desechos, o a la tienda donde compró el aparato.

## LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO DEL JUGUETE

- Para limpiar el panel electrónico utilizar un paño suave y seco; no sumergir el juguete en agua para no dañar el circuito electrónico.
- Para limpiar la estructura utilizar un paño suave ligeramente humedecido con agua.
- Para asegurar una higiene adecuada limpiar los 3 personajes utilizando un paño humedecido con líquido esterilizante, diluido en agua según las cantidades indicadas para la esterilización normal en frío. No usar líquido esterilizante puro. No lavar en el lavavajillas.
- Proteger con cuidado el juguete del calor, polvo, arena y agua.

Artsana S.p.A. se reserva el derecho de modificar en cualquier momento los colores y las decoraciones del producto.

Fabricado en China.

## Idade: 3 m+

### MANUAL DE INSTRUÇÕES

Recomenda-se que leia e conserve estas instruções para consultas futuras.

Este brinquedo funciona com 3 pilhas do tipo "AA" de 1,5 Volt (não incluídas).

### ADVERTÊNCIAS

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

- Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte da embalagem do brinquedo (por exemplo: elásticos, cintas de plástico, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de possíveis danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Este brinquedo não deve sofrer choques nem quedas. Não deve ser mergulhado em água. Não deve ser exposto a fontes de calor nem deve permanecer em locais húmidos. Não deve ser reparado nem modificado pelo proprietário ou por pessoal não qualificado.
- A utilização deste brinquedo deve ser sempre vigiada por um adulto.
- Antes de cada utilização do ginásio e da mesa, verifique se o painel electrónico central está introduzido correctamente na estrutura de apoio (veja "Instruções para a Montagem do Ginásio").
- Não permita que a criança suba para a mesa nem que se sente no tampo de actividades pois o brinquedo não foi criado para suportar o seu peso.

### APRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO

Este alegre ginásio é um importante centro de actividades para o bebé desenvolver a coordenação dos primeiros movimentos, atraído pelas luzes, sons e cores.

O ginásio, que se transforma posteriormente numa mesa com múltiplas actividades, dispõe de 3 diferentes posições para o bebé poder brincar deitado, sentado ou em pé.

A posição para brincar deitado é especialmente indicada a partir dos 3 meses, pois o bebé começa a efectuar os primeiros movimentos para tentar alcançar e agarrar os objectos e começa a levantar a cabeça e o tórax.

A posição para o bebé brincar sentado é ideal a partir dos 9 meses, quando começa a sentar-se de modo autónomo.

A posição para o bebé brincar em pé é ideal a partir dos 12 meses quando começa a dar os primeiros passos.

### INSTRUÇÕES PARA A MONTAGEM DO GINÁSIO


O Ginásio Deluxe pode ser montado em 3 diferentes posições, que permitem ao bebé:

1. brincar deitado (3M +)
2. brincar sentado (9M +)
3. brincar em pé (12M +).



#### Montagem na posição nº 1

1. Apoie o painel electrónico no chão, sobre uma superfície plana, conforme indicado na figura A.
2. Segure a perna pela parte onde se encontra o botão de bloqueio único, conforme indicado na figura





- B. Prima o botão de bloqueio e introduza a perna no painel electrónico, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
3. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas (fig. C).
4. Segure a base de apoio, conforme ilustrado na fig. D (a parte curva deve ficar virada para fora). Premindo os botões laterais, que se encontram na parte inferior da perna, introduza a base de apoio no encaixe A, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
5. Repita a mesma operação na outra perna. Segure a outra base de apoio e repita a operação nas outras 2 pernas (fig. E).
6. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. F). Rode o painel electrónico montado até que a seta, existente na parte de trás do painel, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 1., existente no painel (F-1).
7. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo  (fig. G). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
8. Baixe os ganchos, existentes na parte debaixo do painel (fig. H).
9. Pendure o boneco, fazendo passar a fita dentro do gancho (fig. I).
10. Bloqueie a fita, fazendo-a passar através da fivela, conforme indicado na figura I, regulando-a à altura mais adequada para o bebé.
11. Repita a mesma operação com os outros dois bonecos oscilantes. O ginásio apresentar-se-á conforme indicado na figura L.

### **Transformação do brinquedo da posição nº 1 para a posição nº 2**

1. Remova os 3 bonecos oscilantes, retirando a fita da fivela.
2. Prima o botão de segurança, existente na base do manípulo e, simultaneamente, rode o manípulo no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, posicionando-o verticalmente sobre o símbolo  (fig. M).
3. Repita a mesma operação do outro lado.
4. Rode o painel electrónico montado para a posição inicial, conforme indicado na fig. M.
5. Apoie o ginásio no chão, conforme indicado na figura N. Remova as bases de apoio, premindo os botões laterais, existentes na parte inferior das pernas.
6. Prima o botão, posicionado lateralmente na parte de trás do painel electrónico e retire a perna, conforme indicado na figura O.
7. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas.
8. Introduza as partes de trás do painel electrónico nos encaixes B da base de apoio, um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente (fig. P).
9. Repita a mesma operação com a outra base de apoio (fig. Q)
10. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. R). Rode separadamente os 2 painéis para fora até que a seta, existente na parte de trás, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 2., existente no painel.
11. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo  (fig. G). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
12. Depois de montada correctamente, a mesa na posição 2, apresentar-se-á conforme indicado na fig. T.

## Transformação do brinquedo da posição nº 2 para a posição nº 3

1. Prima o botão de segurança, existente na base do manípulo e, simultaneamente, rode o manípulo no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, posicionando-o verticalmente sobre o símbolo  (fig. M).
2. Repita a mesma operação do outro lado.
3. Rode o painel electrónico montado para a posição inicial, conforme indicado na fig. M;
4. Coloque o painel sobre uma superfície plana, conforme indicado na figura U. Remova a base de apoio do painel.
5. Rode o painel central na posição inicial, conforme indicado na fig. M
6. Segure a perna pela parte onde se encontra o botão de bloqueio único, conforme indicado na figura B. Prima o botão de bloqueio e introduza a perna no painel electrónico, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
7. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas (fig. C).
8. Segure a base de apoio, conforme ilustrado na fig. D (a parte curva deve ficar virada para fora). Premindo os botões laterais, que se encontram na parte inferior da perna, introduza a base de apoio no encaixe A, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
9. Repita a mesma operação na outra perna. Segure a outra base de apoio e repita a operação nas outras 2 pernas (fig. E).
10. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. R). Rode separadamente os 2 painéis para fora até que a seta, existente na parte de trás, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 2., existente no painel.
11. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo  (fig. S). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
12. Depois de montada correctamente, a mesa na posição 3, apresentar-se-á conforme indicado na fig. V.

## FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO COMO GINÁSIO

- Para ligar o painel, é suficiente deslocar o cursor que se encontra perto das teclas do piano da posição OFF para a posição (<) / (>)), conforme o volume pretendido (fig. 1). Um alegre efeito luminoso e uma melodia confirmam a activação do brinquedo.
- Após a utilização, para evitar um consumo inútil das pilhas, é aconselhável desligar sempre o brinquedo, colocando o cursor na posição OFF (fig. 1).
- Os 3 baloiços musicais, nos quais baloioçam os 2 simpáticos ursinhos e um cão, convidam o bebé a esticar-se para lhes tocar, activando assim alegres melodias, acompanhadas por um divertido jogo de luzes. Esta actividade ajuda o bebé a desenvolver a coordenação entre as mãos e os olhos e estimula as suas capacidades auditivas e visuais.

## FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO COMO MESA

- **Depois de ter removido a fita, os três bonecos podem ser utilizados separadamente, na zona da mesa dedicada aos encaixes.**
- O painel central dispõe de múltiplas actividades que estimulam a coordenação manual, a sensibilidade musical e a capacidade de associação lógica:
  - Um primeiro piano musical com diferentes melodias.
  - Um livro para folhear.
  - Uma espiral que roda graças ao movimento da rã.

- Um roller que gira accionado pela alavanca.
- Um primeiro brinquedo de encaixes, para aprender a reconhecer as primeiras formas geométricas.
- Esferas giratórias, coloridas, accionadas pelo disco amarelo.

## COLOCAÇÃO E/OU SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

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



### Este produto é conforme à Directiva 2012/19/UE.

O símbolo do lixo com a barra contido no aparelho indica que o produto, ao terminar a própria vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos, e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhagens eléctricas e electrónicas ou entregue ao revendedor onde for comprada uma nova aparelhagem equivalente. O

utente é responsável pela entrega do aparelho às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

## LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Para a limpeza do brinquedo, utilize um pano macio e seco. Não mergulhe o brinquedo em água para não danificar o circuito electrónico.
- Para a limpeza da estrutura, utilize um pano macio ligeiramente humedecido com água.
- Para maior higiene, limpe os 3 bonecos com um pano humedecido com líquido esterilizante diluído em água, de acordo com as quantidades indicadas para a normal esterilização a frio; não utilize para o efeito líquido esterilizante puro. Não os lave na máquina de lavar louça.
- Proteja o brinquedo do calor, pó, areia e água.

A Artsana S.p.A. reserva-se o direito de modificar, em qualquer momento, as cores e as decorações do produto. Fabricado na China.

# NL Gebruiksaanwijzingen Playgym Deluxe

## Leeftijd: 3 m+

### GEBRUIKSAANWIJZINGEN

Lees deze gebruiksaanwijzingen goed en bewaar ze voor latere raadpleging. Dit speelgoed werkt op 3 type "AA" batterijen van 1,5 Volt (niet inbegrepen).

### WAARSCHUWINGEN

Voor de veiligheid van je kind: **Let op!**

- Haal vóór gebruik eventuele plastic zakjes uit de verpakking evenals alle verpakkingselementen (bijvoorbeeld touwtjes en bevestigingselementen enz.) en houd ze buiten het bereik van kinderen.
- Alleen een volwassene mag dit speelgoed monteren.
- Controleer het speelgoed regelmatig op slijtage en eventuele beschadiging en kijk of het nog goed gemonteerd is. Gebruik het speelgoed niet indien het beschadigd is en houd het buiten het bereik van kinderen.
- Zorg ervoor dat het artikel geen stoten ondergaat of valt. Stel het niet bloot aan warmtebronnen en/of vochtige plaatsen. Het mag niet gerepareerd, gewijzigd of gemanipuleerd worden door de koper of niet-vakkundig personeel.
- Het speelgoed mag alleen onder toezicht van een volwassene gebruikt worden.
- Controleer vóór elk gebruik van tafel of gym of het elektronische middenpaneel goed in de steunstructuur vastzit (zie "Montagevoorschriften van de playgym").
- Laat je kind niet op het speelvlak klimmen of zitten, want dat is niet bestand tegen het gewicht van het kind.

### INLEIDING TOT HET SPEELGOED

Deze vrolijke playgym is een belangrijk activiteitscentrum waarmee de baby, aangetrokken door lichtjes, geluiden en kleuren, zijn eerste bewegingen leert coördineren.

De gym die vervolgens verandert in een tafel met verschillende activiteiten heeft 3 verschillende standen om liggend, zittend en staand mee te spelen.

De liggende speelhouding is met name geschikt vanaf 3 maanden, want dan begint de baby de eerste bewegingen te maken om te proberen bij de voorwerpen te komen en naar zich toe te trekken en hij probeert zijn hoofdje en bovenlijfje op te richten.

De stand om zittend te spelen is ideaal vanaf 9 maanden, wanneer het kind zelf gaat zitten.

De stand om staand te spelen is ideaal vanaf 12 maanden, wanneer het kind zijn eerste stapjes gaat zetten.

### MONTAGEVOORSCHRIFTEN VAN DE PLAYGYM

De Playgym Deluxe kan in 3 verschillende standen gemonteerd worden, zodat de baby:

1. **Liggend kan spelen (3M +)**
2. **zittend kan spelen (9M +)**
3. **staande kan spelen (12M +).**

#### Montage Speelstand nr. 1

1. Zet het elektronische paneel op een vlakke ondergrond op de grond, zoals te zien is op afbeelding A.
2. Pak de poot vast aan de kant van de enkele vergrendelingsknop, zie afbeelding B. Druk op de ver-

- grendelingsknop en steek de poot in het elektronisch paneel tot je een klik hoort ten teken dat hij goed vastzit.
3. Herhaal deze handeling met de andere 3 poten (afb. C).
  4. Pak de steunbasis vast zoals te zien is op afb. D (met de bolle kant naar buiten). Druk op de knoppen aan de zijkant onderaan de poot, zet de steunbasis in de behuizing A tot je een klik hoort ten teken dat hij goed vastzit.
  5. Herhaal deze handeling met de andere poot. Pak de andere steunbasis vast en herhaal de handeling met de twee andere poten (afb. E).
  6. Zet de playgym op de grond op de steunbases (afb. F). Draai het elektronische paneel tot de pijl aan de zijkant van het paneel samenvalt met het op het paneel aangebrachte teken 1 (F-1).
  7. Zet het paneel vast zodra de goede speelhoek bereikt is door op de zijknop te drukken en naar rechts te draaien totdat het teken ● (afb. G) bereikt is. Een klik bevestigt dat hij vastzit.
  8. Duw de haken aan de onderkant van het paneel omlaag (afb. H).
  9. Hang het voorwerp op door het bandje door de haak heen te halen (afb. I)
  10. Zet het bandje vast in de gesp zoals te zien is op afbeelding I en stel de voor het kind geschikte hoogte in.
  11. Herhaal deze handeling met de andere 2 schommelende voorwerpen. De gym ziet er nu uit zoals op afbeelding L.

#### **Overgang van speelstand nr. 1 naar speelstand nr. 2**

1. Haal de 3 voorwerpen weg door het bandje uit de gesp te trekken.
2. Druk op de veiligheidsknop onderaan de ronde knop en draai tegelijkertijd de ronde knop naar links tot hij rechtop op het ● teken (afb. M) staat.
3. Herhaal deze handeling aan de andere kant.
4. Draai het elektronische paneel naar de beginstand, zoals aangegeven in afb. M;
5. Zet de gym neer op de grond zoals aangegeven op afbeelding N. Trek de steunbases eruit door op de knoppen aan de zijkant onderaan de poten te drukken.
6. Druk op de knop aan de zijkant van het elektronische paneel en trek de poot eruit, zoals aangegeven op afbeelding O.
7. Herhaal deze handeling met de andere 3 poten.
8. Plaats de zijkanten van het elektronische paneel in de behuizingen B van de steunbasis, een klik bevestigt dat ze vastzitten (afb. P).
9. Herhaal deze handeling bij de andere steunbasis (afb. Q).
10. Zet de playgym op de grond op de steunbases (afb. R). Draai de 2 panelen elk afzonderlijk naar buiten tot de pijl aan de zijkant samenvalt met teken 2 op het paneel.
11. Zet het paneel vast zodra de goede speelhoek bereikt is door op de zijknop te drukken en naar rechts te draaien totdat het teken ● (afb. S) bereikt is. Een klik bevestigt dat hij vastzit.
12. Als hij goed gemonteerd is, ziet de playgym in stand 2 eruit zoals op afb. T.

#### **Overgang van speelstand nr. 2 naar speelstand nr. 3**

1. Druk op de veiligheidsknop onderaan de ronde knop en draai tegelijkertijd de ronde knop naar links tot hij rechtop op het ● teken (afb. M) staat.
2. Herhaal deze handeling aan de andere kant.
3. Draai het elektronische paneel in de beginstand, zoals aangegeven op afb. M;

4. Pak het paneel vast en leg het neer zoals aangegeven op afbeelding U. Trek de steunbasis uit het paneel.
5. Draai het elektronische paneel in de beginstand, zoals aangegeven op afb. M;
6. Pak de poot vast aan de kant van de enkele vergrendelingsknop, zie afbeelding B. Druk op de vergrendelingsknop en steek de poot in het elektronisch paneel tot je een klik hoort ten teken dat hij goed vastzit.
7. Herhaal deze handeling bij de andere 3 poten (afb. C).
8. Pak de steunbasis vast zoals te zien is op afb. D (met de bolle kant naar buiten). Druk op de knoppen aan de zijkant onderaan de poot, zet de steunbasis in de behuizing A tot je een klik hoort ten teken dat hij goed vastzit.
9. Herhaal deze handeling bij de andere poot. Pak de andere steunbasis vast en herhaal de handeling bij de andere twee poten (afb. E).
10. Zet de playgym op de steunbases de grond (afb. R). Draai de 2 panelen elk afzonderlijk naar buiten tot de pijl aan de zijkant samenvalt met teken 2 op het paneel.
11. Zet het paneel vast zodra de goede speelhoek bereikt is door op de zijknop te drukken en naar rechts te draaien totdat het teken ● (afb. S) bereikt is. Een klik bevestigt dat hij vastzit.
12. Als hij goed gemonteerd is, ziet de playgym in stand 3 eruit zoals op afb. V.

#### WERKING VAN HET SPEELGOED IN DE GYMVERSIE

- Zet het paneel aan door de cursor bij de paneeltoetsen van OFF naar (<)) / (<))), al naar gelang het gewenste volume (afb. 1). Een vrolijk lichteffect bevestigt dat het speelgoed geactiveerd is.
- Ter voorkoming van nutteloos batterijverbruik, wordt aangeraden het speelgoed na gebruik altijd uit te zetten door de cursor op OFF te zetten (afb. 1).
- De 3 muziekschommels waaraan 2 leuke beertjes en een hondje hangen, stimuleren het kind zich te strekken om ze aan te raken, waarmee hij vrolijke melodieën en een vrolijk spel van lichtjes in werking stelt. Deze activiteit helpt het kind zijn hand/oog coördinatie te ontwikkelen en stimuleert zijn auditieve en visuele vermogens.

#### WERKING VAN HET SPEELGOED IN DE TAFELVERSIE

- **Na verwijdering van het bandje kunnen de drie personages apart gebruikt worden bij de insteekpuzzel op de tafel.**
- Het middenpaneel heeft diverse activiteiten die de manuele coördinatie, het gevoel voor muziek en logisch associatievermogen van het kind stimuleren:
  - een muziekblad om naar verschillende melodieën te luisteren
  - een boekje om door te bladeren
  - een spiraal die draait dankzij de beweging van de kikker
  - een roller die ronddraait door beweging van de hengel
  - een eerste insteekpuzzel om de eerste geometrische vormen te leren herkennen
  - draaiende gekleurde ballen die door de gele schijf in werking gesteld worden.

#### BATTERIJEN VERWIJDEREN EN VERVANGEN

- Batterijen mogen alleen door een volwassene vervangen worden.
- Ga hiertoe als volgt te werk: draai de schroef van het luikje los met behulp van een schroevendraaier, verwijder het luikje, haal de gebruikte batterijen uit het batterijvakje, zet er de nieuwe batterijen in en zorg ervoor dat de polen op de goede plaats zitten (zoals aangegeven op het artikel), zet het luikje weer op zijn plaats terug en draai de schroef goed vast.

- Houd de batterijen of eventueel gereedschap buiten het bereik van kinderen.
- Haal gebruikte batterijen altijd uit het artikel, zodat het niet beschadigd kan worden door eventueel lekkende vloeistof.
- Haal de batterijen altijd uit het artikel indien het lange tijd niet gebruikt wordt.
- Gebruik dezelfde alkalinebatterijen als voor de werking van dit artikel aanbevolen zijn of equivalente batterijen.
- Gebruik geen verschillende soorten of gebruikte en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gooi gebruikte batterijen niet in het vuur en werp ze niet weg in het milieu, maar in de daarvoor bestemde gescheiden afvalbakken.
- Kortsluit de voedingsklemmen niet.
- Probeer niet niet-heroplaadbare batterijen herop te laden: ze zouden kunnen ontploffen.
- Het gebruik van heroplaadbare batterijen wordt niet aanbevolen, omdat het de goede werking van het speelgoed kan verminderen.
- Haal de batterijen uit het speelgoed alvorens ze opnieuw op te laden, indien heroplaadbare batterijen gebruikt worden. Deze handeling mag alleen door een volwassene verricht worden.



#### **Dit product is conform de Richtlijn 2012/19/EU.**

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

#### **REINIGING EN ONDERHOUD VAN HET SPEELGOED**

- Gebruik een zachte, droge doek om het elektronisch paneel te reinigen. Dompel het speelgoed niet onder water, om het elektronische circuit niet te beschadigen.
- Reinig de structuur met een zachte, zo nodig lichtjes met water bevochtigde, doek.
- Reinig de 3 voorwerpen voor een betere hygiëne met een doek, bevochtigd met ontsmettingsvloeistof verdund in water in de hoeveelheid aangegeven voor de normale koude ontsmetting. Gebruik geen onverdunde ontsmettingsvloeistof. Niet in de vaatwasmachine afwassen.
- Bescherm het speelgoed zorgvuldig tegen hitte, stof, zand en water.

Artsana S.p.A. behoudt zich het recht voor de kleuren en decoraties van het artikel op ieder moment te wijzigen.

Vervaardigd in China.

# FI Käyttöohjeet Monitoimikuntosali

## Soveltuu 3 +kk

### KÄYTTÖOHJEET

Lue ohjeet ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.

Lelu toimii kolmella "AA"-tyyppisellä 1,5 voltin paristolla (eivät sisälly pakkaukseen).

### VAROTOIMENPITEET

Lapsesi turvallisuuden tähden: **Huomio!**

- Poista ennen käyttöä mahdolliset muovipussit ja muut leluun kuulumattomat osat (esim. nyörit, kiinnittämiseen tarvittava materiaali jne.) ja pidä ne poissa lasten ulottuvilta.
- Vain aikuinen saa koota lelun.
- Tarkista lelun kunto säännöllisesti. Mikäli se on kovin kulunut, mahdollisesti rikkoutunut tai muuten vahingoittunut, sitä ei saa käyttää ja se on pidettävä poissa lasten ulottuvilta.
- Tuotetta ei saa kolhia eikä se saa pudota; sitä ei saa säilyttää lähellä lämmön lähteitä tai kosteissa paikoissa; vain valtuutettu asiantuntija saa korjata tuotteen.
- Lelua saa käyttää vain aikuisen valvonnassa.
- Joka kerta kun kuntosalia ja pöytää käytetään, on ensin varmistettava, että keskellä sijaitseva elektroninen paneeli on kiinnitetty tukevasti tukirunkoon (katso "kuntosalin kokoamisohjeita").
- Älä anna lapsesi kiivetä leikkitasolle tai istua sillä, koska se ei kestä lapsen painoa.

### LEIKIN ESITTELY

Tämä hauska kuntosali on tärkeä puuhakeskus, jonka avulla lapsi opettelee koordinoimaan ensimmäisiä liikkeitään valojen, äänien ja värien houkuttelemana.

Kuntosali joka muuntuu myöhemmässä vaiheessa monitoimipöydäksi, voidaan asentaa kolmeen erilaiseen asentoon, jotta lapsi voisi leikkiä joko makuullaan, istuen tai seisten.

Asento jossa lapsi voi leikkiä makuullaan, on ihanteellinen 3 kuukauden ikäisestä lähtien. Silloin lapsi alkaa suorittaa ensimmäisiä liikkeitään yrittäen saavuttaa esineitä ja vetää niitä itseensä päin. Tällöin hän alkaa myös nostaa päätään ja rintakehäänsä.

Asento jossa lapsi leikkii istuallaan, on ihanteellinen 9 kuukauden ikäisestä lähtien, jolloin lapsi alkaa istua yksin.

Asento joka sallii lapsen leikkiä seisten, on ihanteellinen 12 kuukauden ikäisestä lähtien, jolloin lapsi alkaa ottaa ensimmäisiä askeleitaan.

### KUNTOSALIN KOKOAMISOHJEET

Monitoimikuntosali voidaan pystyttää kolmeen erilaiseen asentoon jotka sallivat lapsen:


- 1. leikkiä makuullaan (3 + kk)**
- 2. leikkiä istuallaan (9 + kk)**
- 3. leikkiä seisoallaan (12 + kk).**

#### Leikkiasennon nro. 1 pystyttäminen



1. Aseta elektroninen paneeli lattialle jonkin tason päälle kuvan A mukaisesti.
2. Tartu lelun jalkaan yksittäisen lukituspainikkeen puolelta kuvan B mukaisesti. Paina lukituspainiketta ja aseta jalka elektroniseen paneeliin niin pitkälle, että se lokahtaa paikalleen.
3. Toista toimenpide kolmen muun jalan suhteen (kuva C).
4. Tartu tukijalustaan kuvan D mukaisesti (kuperan puolen on jätävä ulospäin). Painaen jalan ala-




päässä sijaitsevia sivupainikkeita aseta tukijalusta kohtaan A niin pitkälle, että se lokahtaa paikalleen.


5. Toista toimenpide toisen jalan suhteen. Ota toinen tukijalusta ja toista toimenpide kahden muun jalan suhteen (kuva E).
6. Aseta kuntosali maahan tukijalustoille (kuva F). Kierrä siihen kytkettyä elektronista paneelia, kunnes sen tapissa oleva nuoli on kohdakkain paneelissa sijaitsevan symbolin nro. 1 kanssa (F-1).
7. Kun on saavutettu paneelin oikea leikkikulma, paneeli on kiinnitettävä kiertämällä sivukahvaa myötäpäivään, kunnes se on symbolin  (kuva G) kohdalla. Kuuluu lukkiutumista aiheutuva lokahtus.
8. Laske paneelin alapäässä sijaitsevat hakaset alas (kuva H).
9. Ripusta yksi hahmoista pujottamalla nauha koukkuun (kuva I).
10. Lukitse nauha pujottamalla se solkeen kuvan I mukaisesti, säätäen hahmon lapselle sopivalle korkeudelle.
11. Toista toimenpide kahden muun heiluvan hahmon suhteen. Kuntosali näyttää nyt kuvan L mukaisesti.

#### **Leikin siirtäminen Leikkiasennosta nro. 1 asentoon nro. 2**

1. Poista kaikki kolme hahmoa pujottamalla nauha ulos soljesta.
2. Paina kahvan alaosassa sijaitsevaa turvapainiketta ja kierrä kahvaa samalla vastapäivään, asettaen sen pystysuoraan symbolin  kohdalle (kuva M).
3. Toista toimenpide toisella puolella.
4. Kierrä siihen kytketty elektroninen paneeli alkuperäiseen asentoon kuvan M mukaisesti.
5. Aseta kuntosali maahan kuvan N mukaisesti. Vedä tukijalustat esiin painamalla jalkojen alaosassa sijaitsevia sivupainikkeita.
6. Paina elektronisen paneelin tapissa sijaitsevaa painiketta ja pujota jalka ulos kuvan O mukaisesti.
7. Toista toimenpide kolmen muun jalan suhteen.
8. Aseta elektronisen paneelin tapit tukijalustan kohtiin B niin, että ne lokahtavat paikoilleen (kuva P).
9. Toista toimenpide toisen tukijalustan suhteen (kuva Q).
10. Aseta kuntosali maahan tukijalustoille (kuva R). Kierrä molempia paneeleita erikseen ulospäin, kunnes niiden tapissa sijaitseva nuoli on kohdakkain paneelissa olevan symbolin nro. 2 kanssa.
11. Kun on saavutettu paneelin oikea leikkikulma, paneeli on kiinnitettävä kiertämällä sivukahvaa myötäpäivään, kunnes se on symbolin  (kuva S) kohdalla. Kuuluu lukkiutumista aiheutuva lokahtus.
12. Kun pöytä on koottu asianmukaisesti, se on asennossa nro. 2 kuvan T mukaisesti.

#### **Leikin siirtäminen Leikkiasennosta nro. 2 asentoon nro. 3**

1. Paina kahvan alaosassa sijaitsevaa turvapainiketta ja kierrä kahvaa samalla vastapäivään asettaen sen pystysuoraan symbolin  kohdalle (kuva M).
2. Toista toimenpide toisella puolella.
3. Kierrä keskimäinen paneeli alkuperäiseen asentoon kuvan M mukaisesti.
4. Tartu paneeliin ja laske se maahan kuvan U mukaisesti. Vedä tukijalusta esiin paneelista.
5. Kierrä siihen kytketty elektroninen paneeli alkuperäiseen asentoon kuvan M mukaisesti.
6. Tartu jalkaan siltä puolelta, jossa sijaitsee yksittäinen lukituspainike kuvan B mukaisesti. Paina lukituspainiketta ja aseta jalka elektroniseen paneeliin niin pitkälle, että se lokahtaa paikalleen.
7. Toista toimenpide kolmen muun jalan suhteen (kuva C).

8. Tartu tukijalustaan kuvan D mukaisesti (kuperan puolen on oltava suunnattu ulospäin). Painaen jalan alaosassa olevia sivupainikkeita aseta tukijalusta A-kohtaan siten, että se lokahtaa paikalleen.
9. Toista toimenpide toisen jalan suhteen. Tartu toiseen tukijalustaan ja toista toimenpide kahden muun jalan suhteen (kuva E).
10. Aseta kuntosali maahan tukijalustoille (kuva R). Kierrä molempia paneeleita erikseen ulospäin, kunnes tapissa oleva nuoli on kohdakkain paneeliin merkityn symbolin nro. 2 kanssa.
11. Kun on saavutettu paneelin oikea leikkikulma, paneeli on kiinnitettävä kiertämällä sivukahvaa myötäpäivään, kunnes se on symboliin  (kuva S) kohdalla. Kuuluu lukkiutumuksesta aiheutuva lokahtus.
12. Kun kokoonpano on suoritettu asianmukaisesti loppuun, pöytä on asennossa nro. 3 (katso kuvaa V).

### LELUN TOIMINTO KUNTOSALINA

- Kytkeäksesi paneeliin päälle siirrä tason painikkeiden lähellä oleva kursori OFF-asennosta (<) / (<)) -asentoon sen mukaan, minkälaisen äänenvoimakkuuden valitset (kuva 1). Iloinen ääniefekti ja melodia ovat merkinä leluun käynnistymisestä.
- Vältääksesi paristojen turha kuluminen kytke lelu käytön jälkeen aina pois päältä siirtämällä kursori OFF-asentoon (kuva 1).
- Kolme soivaa keinoa, joissa keino kaksikäyttöistä nallea ja koira, houkuttelevat lasta kurottelemaan ylettyäkseen koskemaan niitä. Näin käynnistyy iloisia, hauskojen valojen säestämiä melodioita. Tämä toiminto auttaa lasta kehittämään käden ja silmän koordinaatiota ja antaa virikkeitä hänen kuulo- ja näköaistilleen.

### LELUN TOIMINTO PÖYTÄNÄ

- **Sen jälkeen kun nauha on poistettu, kolme hahmoa voidaan käyttää erikseen pöydän sillikohdalla, joka on tarkoitettu sovitamisleikkeihin.**
- Keskimmäinen paneeli sisältää monia sellaisia toimia, jotka antavat virikkeitä käden toiminnalle, musikaaliselle herkkyydelle ja loogis-assosiatiiviselle taidolle.
  - ensimmäinen musikaalinen piano, joka sisältää useita melodioita kuunneltavaksi
  - kirja selattavaksi
  - spiraali, jota pyörittää sammakon liike
  - rulla, jota pyörittää vivun liike
  - ensimmäinen sovittelemä, jonka avulla lapsi oppii tuntemaan ensimmäiset geometriset muodot
  - keltaisen levyn avulla pyöriä värikkäitä palloja.

### PARISTOJEN ASENNUS JA VAIHTO

- Vain aikuinen saa vaihtaa paristot uusiin.
- Paristojen vaihtamiseksi löysennä luukun ruuvi meisselillä ja irrota luukku. Poista paristotilasta tyhjentyneet paristot ja aseta uudet paristot paikoilleen siten, että niiden napaisuudet ovat oikein (tuotteessa olevan ohjeen mukaisesti). Aseta luukku takaisin paikalleen ja kierrä ruuvi tiukkaan kiinni.
- Älä jätä paristoja tai mahdollisia työkaluja lasten ulottuville.
- Poista tyhjentyneet paristot aina tuotteesta, jotta mahdollinen nestevuoto ei vahingoittaisi sitä.
- Poista paristot aina, kun tuotetta ei käytetä pitkään aikaan.
- Käytä tuotteen toimintoon samanlaisia tai suositeltua tyyppiä vastaavia alkaliparistoja.
- Älä sekoita keskenään erilaisia paristoja, eikä myöskään tyhjiä ja uusia paristoja.
- Älä polta tyhjentyneitä paristoja tai hylkää niitä luontoon, vaan hävitä ne lain määräämällä tavalla.

- Älä aseta syöttöpäitä oikosulkuun.
- Älä yritä ladata uudelleen sellaisia paristoja joita ei ole tarkoitettu uudelleenladattaviksi, koska ne saattaisivat räjähtää.
- Ei ole suositeltavaa käyttää uudelleenladattavia paristoja, koska ne saattaisivat heikentää lelun toimintoa.
- Mikäli kuitenkin käytetään uudelleenladattavia paristoja, ne on otettava ulos lelusta ennen lataamista, joka on suoritettava ainoastaan aikuisen valvonnassa.



**Tämä tuote on direktiivin 2012/19/EU mukainen.**

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

**LELUN PUHDISTUS JA HUOLTO**

- Käytä elektronisen paneelin puhdistukseen pehmeää ja kuivaa liinaa. Älä upota lelua veteen, jotta et vahingoittaisi sen elektronista virtapiiriä.
- Käytä rungon puhdistamiseen kevyesti veteen kostutettua pehmeää liinaa.
- Puhdistaaksesi kolme hahmoa vielä hygienisemmin käytä sterilointinesteeseen kostutettua liinaa. Neste on ensin laimennettava normaaliin kylmästerilointiin käytettävällä vesimäärällä. Älä käytä puhdasta sterilointinestettä. Älä pese astianpesukoneessa.
- Suojaa lelua huolella lämmöltä, pölyltä, hiekalta ja vedeltä.

Artsana S.p.A. pidättää itsellään oikeuden muuttaa milloin tahansa tuotteen värejä ja koristelua.

Valmistettu Kiinassa.

# NO Brukerveiledning MultilekGym

## Alder: 3m+

### BRUKERVEILEDNING

Vennligst les instruksjonene nøye og oppbevar disse til fremtidig bruk.

Dette leketøy fungerer med 3 batterier type "AA" på 1,5 volt (ikke inkludert).

### MERKNADER

For barnets sikkerhet: **Advarsel!**

- Fjern og kast all emballasje som ikke hører med til leketøy før bruk (f. eks bånd, festedeler osv.), og hold dem langt utenfor barns rekkevidde.
- Montering av denne leken må kun utføres av en voksen.
- Kontroller jevnlig om produktet er riktig montert og om det er slitt eller skadet. I tilfelle skader, bruk ikke leketøy og hold det utenfor barns rekkevidde.
- Produktet må behandles forsiktig; må ikke utsettes for varmekilder og/eller fuktighet; må ikke repareres eller modifiseres av kjøper eller ukvalifisert personale
- Leken må brukes under overvåking av en voksen.
- Før bruk av gymmen og bordet, kontroller at det elektroniske hovedpanelet er godt festet til støttestrukturen (se "Instruksjoner for montering av gym").
- Ikke la barnet klatre eller sette seg på leken, fordi den ikke er beregnet til å tåle barnets vekt.

### INTRODUSERING AV LEKEN

Denne muntre gymmen er et viktig aktivitetscenter som med sine lys, lyder og farger stimulerer barnet til å koordinere sine første bevegelser.

Gymmen som er en multiaktivitetsleke, har 3 forskjellige posisjoner: Barnet kan ligge, sitte eller stå.

Liggende posisjon egner seg fra 3 måneder av, barnet begynner å bevege seg og forsøker å nå og dra gjenstandene til seg og begynner med å løfte på hodet og ryggen.

Sittende posisjon er ideell fra 9 måneder av, når barnet begynner å sitte av seg selv.

Den stående posisjonen er ideell fra 12 måneder av, når barnet begynner å ta sine første skritt.

### INSTRUKSJONER FOR MONTERING AV GYM

Multilek gym kan monteres i 3 forskjellige posisjoner, som gjør det mulig for barnet å:

- 1. leke liggende (3M +)**
- 2. leke sittende (9M +)**
- 3. leke stående (12M +).**

#### Montering av lekeposisjon nr. 1

1. Legg det elektroniske panelet på gulvet på en plan overflate som vist på figur A.
2. Hold benet på den delen der knappen for kobling sitter, som vist på figur B. Trykk på koblingsknappen og sett inn benet i det elektroniske panelet. Du vil høre et klikk som bekrefter at koblingen er festet i riktig posisjon.
3. Gjenta operasjonen med de andre 3 bena (fig. C).
4. Ta tak i støttebasen som illustrert på figur D (den buede delen må vende utover). Trykk på sideknappene som sitter på nedre delen av benet, sett inn støttebasen på plass A helt til du hører et klikk som bekrefter at koblingen er festet i riktig posisjon.


5. Gjenta operasjonen med det andre benet. Ta den andre støttebasen og gjenta operasjonen med de andre 2 bena (fig. E).
6. Sett gymmen på gulvet oppå støttebasene (fig. F). Drei det sammensatte elektroniske panelet helt til pilen som sitter på skulderen på panelet er i samsvar med symbolet 1 som sitter på panelet (F-1).
7. Når panelet har fått riktig lekevinkel, fest panelet ved å dreie hendelen på siden med urviseren helt til du når symbolet ● (fig. G). Et klikk bekrefter at den nå er i låst posisjon.
8. Senk krokene som sitter på den nedre delen av panelet (fig. H).
9. Heng opp figuren ved å trø beltet gjennom krokene (fig. I).
10. Fest beltet i spennen som vist på figur I, og reguler til den høyden som passer i forhold til barnet.
11. Gjenta operasjonen med de to andre svingende figurene. Gymmen ser nå ut som på figur L.

### Endre fra lekeposisjon nr. 1 til lekeposisjon nr. 2

1. Ta av de 3 figurene ved å dra beltene ut av spennene.
2. Trykk på sikkerhetsknappen på basen på hendelen og drei samtidig hendelen mot urviseren ved å sette den vertikalt mot symbolet ● (fig. M).
3. Gjenta operasjonen på den andre siden.
4. Roter det sammensatte elektroniske panelet til opprinnelig posisjon som vist på fig. M;
5. Legg gymmen på gulvet som vist på figur N. Dra ut støttebasene ved å trykke på de to sideknappene som sitter på nedre del av bena.
6. Trykk på knappen som sitter på siden på skulderen på det elektroniske panelet og dra ut benet som vist på figur O.
7. Gjenta operasjonen med de andre 3 bena.
8. Sett skuldrene på det elektroniske panelet i de riktige stedene B på støttebasen, et klikk bekrefter at den er låst i riktig posisjon (fig. P).
9. Gjenta operasjonen på den andre støttebasen (fig. Q).
10. Legg gymmen med støttebasene på gulvet (fig. R). Roter de 2 ytre panelene, en om gangen helt til pilen som sitter på skulderen er i samsvar med symbol 2 som sitter på panelet.
11. Når panelet har fått riktig lekevinkel, fest panelet ved å dreie sidehendelen med urviseren helt til du når symbolet ● (fig. S). Et klikk bekrefter utført at den er låst i riktig posisjon.
12. Dersom monteringen er utført korrekt, ser multiaktivitetspanelet i posisjon 2 ut som vist på figur T.

### Endring fra lekeposisjon nr. 2 til lekeposisjon nr. 3

1. Trykk på sikkerhetsknappen på basen og drei samtidig hendelen mot urviseren ved å sette den vertikalt mot symbolet ● (fig. M).
2. Gjenta operasjonen på den andre siden.
3. Roter det elektroniske hovedpanelet til opprinnelig posisjon som vist på fig. M;
4. Ta panelet og legg det på gulvet som vist på figur U. Dra ut støttebasen fra panelet.
5. Roter det sammensatte elektroniske panelet til opprinnelig posisjon som vist på fig. M
6. Hold i benet på den delen med koblingsknappen, som vist på figur B. Trykk på koblingsknappen og sett inn benet i det elektroniske panelet helt til du hører et klikk som bekrefter at den er låst i riktig posisjon.
7. Gjenta operasjonen med de andre 3 bena (fig. C).
8. Ta tak i støttebasen som illustrert på figur D (den buede delen må peke utover). Trykk på sideknapp-

- pene som sitter på nedre delen av benet, sett inn støttebasen på plass A helt til det høres et klikk som bekrefter at den er låst i riktig posisjon.
- Gjenta operasjonen med det andre benet. Ta den andre støttebasen og gjenta operasjonen med de andre 2 bena (fig. E).
  - Legg gymmen med støttebasene på gulvet (fig. R). Roter de 2 ytre panelene, en om gangen helt til pilen som sitter på skulderen er i samsvar med symbol 2 som sitter på panelet.
  - Når panelet har fått riktig lekevinkel, fest panelet ved å dreie hendelen med urviseren helt til du når symbolet  (fig. S). Et klikk bekrefter at den er låst i riktig posisjon.
  - Dersom montering er utført korrekt, ser bordet i posisjon 3 ut som vist på figur V.

### SLIK FUNGERER AKTIVITETSPANELET

- For å sette på panelet er det nok å flytte markøren som sitter ved siden av pianotastene fra posisjon OFF til posisjon (<)) /(<))) etter ønsket lydstyrke (fig. 1) En morsom lysende display og en melodi bekrefter at leken er aktivert.
- For å unngå unødvendig bruk av batteriene, anbefales det alltid å skru av leken ved å flytte markøren til posisjon OFF etter bruk (fig. 1).
- De 3 musikalske huskene hvor 2 yndige bjørner og en hund husker, oppmuntrer barnet til å strekke seg for å røre dem og aktiverer på denne måten muntre melodier fulgt av et morsomt spill av lys. Denne aktiviteten hjelper barnet til å utvikle koordinasjon av hånd/øye og stimulerer syn og hørsel.

### HVORDAN BRUKE MULITAKTIVITETSPANELET

- Etter å ha tatt av beltene, kan de tre figurene brukes hver for seg på det området av bordet som er beregnet til å sette inn disse.**
- Hovedpanelet har mange aktiviteter som stimulerer babyens koordineringsevne, musikalske og logiske ferdigheter:
  - et musikalsk piano med forskjellige melodier å lytte på
  - en bok å bla i
  - en spiral som roterer på grunn av bevegelsen av frosken
  - en rull som dreier seg med bevegelse av spaken
  - Morsomme dyr å sette på riktig plass, slik lærer barnet å kjenne igjen geometriske former.
  - roterende kuler aktivert av en gul skive.

### FJERNING OG INNSETTING AV BATTERIER

- Skifting av batterier må alltid utføres av en voksen.
- For å skifte batterier: skru løs skruen på lokket med en skrutrekker. Ta av lokket, ta ut de utladde batteriene fra batterirommet og sett inn de nye batteriene riktig vei (som anvist på produktet), sett på lokket igjen og skru skruen hardt fast.
- Ikke la batterier eller eventuelle verktøy være innenfor barns rekkevidde.
- Ta alltid ut utladde batterier fra produktet for å unngå at eventuell lekkasje av væske som kan skade produktet.
- Ta alltid ut batteriene dersom produktet ikke brukes på lenge.
- Bruk alkaliske batterier av samme type eller tilsvarende type som anbefales for dette produktet.
- Bland ikke forskjellige typer av batterier eller utladde batterier med nye batterier.
- Ikke brenn eller kast utladde batterier i omgivelsen, men legg dem til kildesortering.
- Vold ikke kortslutning på batteriterminalene.

- Forsøk ikke å lade batterier som ikke kan lades på nytt: de kan eksplodere.
- Det anbefales ikke å bruke batterier som kan lades på nytt, de kan svekke funksjonen på leketøyet.
- Dersom man benytter batterier som kan lades på nytt, må de tas ut av leketøyet før de lades og oppladingen må kun utføres av en voksen.



**Dette produktet er i overensstemmelse med direktiv 2012/19/EF.**

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

**RENGJØRING OG VEDLIKEHOLD AV LEKEN**

- For å rengjøre det elektroniske panelet, bruk en myk og tørr klut. Ikke dypp leken i vann da det kan skade den elektroniske kretsen.
- For rengjøring av ben og base, bruk en myk klut lett fuktet med vann.
- For å oppnå maks hygiene ved rengjøring av de 3 figurene, bruk en klut fuktet med steriliseringsvæske utspedd med vann i henhold til de mengder som er indikert for vanlig kaldsterilisering. Ikke bruk ren steriliseringsvæske. Ikke vask i oppvaskmaskin.
- Beskytt leketøyet mot varme, støv, sand og vann.

Produsert i Kina.

## Ålder: 3 månader och uppåt

### BRUKSANVISNING

Läs och spara dessa instruktioner för framtida bruk.

Sängpanelen fungerar med 3 batterier typ AA på 1,5V (batterier medföljer ej).

### VARNINGAR

För Ditt barns säkerhet: **Observera!**

- Innan användning skall allt emballage avlägsnas och slängas (t.ex. band, fixeringsdelar etc.) samt hållas utom räckhåll för barn.
- Montering av denna leksak får endast utföras av en vuxen person.
- Kontrollera regelbundet leksakens skick och att den inte är skadad. Om leksaken har skadats får den inte användas och skall hållas utom räckhåll för barn.
- Produkten får inte utsättas för slag eller fall. Den får inte utsättas för värmekällor och placeras på fuktiga plaster. Den får inte repareras eller ändras av ej kvalificerad personal
- Leksaken får endast användas under uppsikt av en vuxen person.
- Kontrollera, före varje användning att babygymmet och bordet, att den elektroniska mittpanelen är ordentligt införd i stödställningen (se avsnitt "Monteringsinstruktioner för babygym").
- Se till att barnet inte stiger upp eller sätter sig på lekplanet, eftersom det inte är avpassat för att bära upp barnets kroppsvikt.

### HUR LEKSAKEN ANVÄNDS

Babygymmet är ett viktigt aktivitetscentrum, där barnet tränar koordination av de första rörelserna, fängslad av ljus, ljud och färger.

Babygymmet, som sedan omvandlas till ett multiaktivitetsbord, har 3 olika lägen för att leka. Liggande, sittande och stående.

Läget för att leka liggande är särskilt lämpligt från och med 3 månader, då barnet försöker nå föremål och drar dem till sig samt börjar att lyfta huvudet och bröstet.

Läget för att leka sittande är idealiskt från och med 9 månader, när barnet börjar kunna sitta på egen hand.

Läget för att leka stående är idealiskt från och med 12 månader, när barnet börjar att ta sina första steg.

### MONTERINGSINSTRUKTIONER FÖR BABYGYM

Multilekgymmet kan monteras i 3 olika lägen som möjliggör att:

- 1. leka liggande (3 månader och uppåt)**
- 2. leka sittande (9 månader och uppåt)**
- 3. leka stående (12 månader och uppåt).**

#### Montering Lekläge nr. 1

1. Placera den elektroniska panelen på golvet på ett plan, på så sätt som visas i figur A.
2. Ta tag i benet från sidan där knappen för den enstaka låsningen sitter, på så sätt som visas i figur B. Tryck på knappen för låsning och för in benet i den elektroniska panelen, tills det hörs ett "klick" som bekräftar att inkoppling har skett.



3. Upprepa åtgärden för de övriga 3 benen (figur C).
4. Ta tag i stödbasen på så sätt som visas i figur D (den runda delen ska förbli på utsidan). Genom att trycka på sidoknapparna som sitter på den undre delen av benet, förs stödbasen in i sätet A, tills det hörs ett "klick" som bekräftar att inkoppling har skett.
5. Upprepa åtgärden även för det andra benet. Ta den andra stödbasen och upprepa åtgärden för de övriga 2 benen (figur E).
6. Placera babygymmet på golvet på stödbaserna (figur F). Vrid den ihopkopplade elektroniska panelen tills pilen som sitter på panelens sidostöd sammanfaller med symbolen 1. som sitter på panelen (F-1).
7. Efter att panelens rätta lekvinkel har erhållits, ska panelen fästas genom att vrida knappen på sidan medsols fram till symbolen ● (figur G). Ett "klick" bekräftar att inkopplingen har skett.
8. För ned hakarna som sitter i panelens undre del (figur H).
9. Häng figuren genom att låta bandet passera inne i haken (figur I).
10. Lås bandet genom att låta det passera i spännet, på så sätt som visas i figur I, och reglera det på en lämplig höjd i förhållande till barnet.
11. Upprepa åtgärden för de övriga 2 hängfigurerna. Babygymmet ska se ut så som visas i figur L.

### Förändring av leksaken från Lekläge nr. 1 till Lekläge nr. 2

1. Ta bort de 3 figurerna genom att dra ut bandet från spännet.
2. Tryck på säkerhetsknappen som sitter vid knappens bas och vrid samtidigt knoppen motsols och ställ in den lodrätt på symbolen ● (fig. M).
3. Upprepa åtgärden från den andra sidan.
4. Vrid den ihopkopplade elektroniska panelen till ursprungsläget, på så sätt som visas i figur M.
5. Ställ babygymmet på golvet, på så sätt som visas i figur N. Ta ut stödbaserna genom att trycka på sidoknapparna som sitter på den undre delen av benen
6. Tryck på knappen som sitter på sidan på den elektroniska panelens sidostöd och dra ut benet på så sätt som visas i figur O.
7. Upprepa åtgärden för de övriga 3 benen.
8. Sätt in den elektroniska panelens sidostöd i sätena B på stödbasen, det hörs ett "klick" som bekräftar att inkoppling har skett (figur P).
9. Upprepa åtgärden för den andra stödbasen (figur Q)
10. Ställ babygymmet på golvet på stödbaserna (figur R). Vrid separat de 2 panelerna utåt, tills pilen som sitter på sidostödet sammanfaller med symbolen 2. som sitter på panelen.
11. Efter att panelens rätta lekvinkel har erhållits, ska panelen fästas genom att vrida knappen på sidan medsols fram till symbolen ● (figur S). Ett "klick" bekräftar att inkopplingen har skett.
12. När den monteringen är klar ska bordet i läge 2 se ut på så sätt som visas i figur T.

### Förändring av leksaken från Lekläge nr. 2 till Lekläge nr. 3

1. Tryck på säkerhetsknappen på knappens bas och vrid samtidigt knoppen motsols och ställ in den lodrätt på symbolen ● (fig. M).
2. Upprepa åtgärden från den andra sidan.
3. Vrid mittpanelen till ursprungsläget, på så sätt som visas i figur M.
4. Ta panelen och lägg ner den på så sätt som visas i figur U. Ta ut basstödet från panelen.
5. Vrid den ihopkopplade elektroniska panelen till ursprungsläget, på så sätt som visas i figur M.
6. Ta tag i benet från sidan där knappen för enstaka låsning sitter, på så sätt som visas i figur B. Tryck

in knappen för låsning och för in benet i den elektroniska panelen, tills det hörs ett "klick" som bekräftar att inkoppling har skett.

7. Upprepa åtgärden för de övriga 3 benen (figur C).
8. Ta tag i stödbasen på så sätt som visas i figur D (den runa sidan ska förbli på utsidan). Tryck på sidoknapparna på den undre delen av benet, för in stödbasen i sätet A tills det hörs ett "klick" som bekräftar att inkopplingen har skett.
9. Upprepa åtgärden även för det andra benet. Ta den andra stödbasen och upprepa åtgärden för de övriga 2 benen (figur E).
10. Lägg babygygmet på golvet på stödbaserna (figur R). Vrid separat de 2 panelerna utåt, tills pilen som sitter på sidostödet sammanfaller med symbolen 2. som sitter på panelen.
11. Efter att panelens rätta lekvinkel har erhållits, ska panelen fästas genom att vrida knappen på sidan medsols fram till symbolen ● (figur S). Ett "klick" bekräftar att inkopplingen har skett.
12. När monteringen är klar ska bordet i läge 3 se ut på så sätt som visas i figur V.

### HUR LEKSAKEN FUNGERAR I KONFIGURATIONEN BABYGYM

- För att koppla på panelen är det tillräckligt att flytta sliden som sitter i närheten av pianots tangenter från läget OFF till läget (<)) / (<)) beroende på den önskade ljudstyrkan (figur 1). En skojig ljuseffekt och en melodi bekräftar att leksaken har aktiverats.
- För att undvika att batterierna förbrukas i onödan rekommenderas det att alltid stänga av leksaken efter användningen genom att flytta sliden till läget OFF (figur 1).
- De 3 musikgungorna, på vilka 2 söta björnar och en hund gungar, uppmuntrar barnet att sträcka på sig för att röra på dem och på så sätt aktivera glada melodier som ackompanjeras av ett roligt ljusspel. Denna aktivitet hjälper barnet att utveckla koordinationen av hand/öga och stimulerar hörsel- och synförmågan.

### HUR LEKSAKEN FUNGERAR I KONFIGURATIONEN BORD

- **Efter att ha tagit bort bandet, kan de tre figurerna användas var för sig, i området som är avsett för att leka med plockleksakerna som finns på bordet.**
- Mittpanelen har många aktiviteter som uppmuntrar den manuella koordinationen, musikkänslan och den logiska associationsförmågan:
  - det första musikpianot med olika melodier som barnet kan lyssna till
  - en bok som barnet kan bläddra i
  - en spiral som roterar tack vare gradans rörelse
  - en ruller som rullar med hjälp av spakens rörelse
  - de första plockleksakerna för att lära sig att känna igen de första geometriska formerna
  - roterande färgade kulor som aktiveras från den gula skivan.

### ISÄTTNING OCH UTBYTE AV DE UTBYTBARA BATTERIERNA

- Utbytet av batterier får endast utföras av en vuxen person.
- För byte av batterier: lossa på skruven på luckan med hjälp av en skruvmejsel, ta bort luckan, ta ur använda batterier från batterifacket, sätt i nya batterier och var noga med att utgå från polariteten för isättningen (såsom indikeras på produkten), sätt tillbaks luckan och dra åt skruven helt och hållet.
- Lämna inte batterier eller eventuella verktyg inom räckhåll för barn.
- Ta alltid ur urladdade batterier från produkten för att undvika eventuella vätskeläckage. De kan skada produkten.

- Ta alltid ur batterierna om leksaken inte skall användas på en längre tid.
- Använd alkaliska batterier som är likadana eller som motsvarar den typ som rekommenderas för denna produkt.
- Blanda inte olika typer av batterier eller använda batterier med nya batterier.
- Kasta inte kasserade batterier på öppen eld, lämna dem inte i omgivningen, utan eliminera dem genom att använda särskilda återvinningskärl.
- Kortslut inte försörjningsklämmorna.
- Försök inte att ladda upp batterier som inte är uppladdningsbara, eftersom de skulle kunna explodera.
- Användning av uppladdningsbara batterier rekommenderas ej, eftersom de kan minska leksakens funktionsduglighet.
- Om uppladdningsbara batterier används, ska de tas ut från leksaken innan de laddas upp på nytt och uppladdningen får endast utföras under övervakning av en vuxen person.



#### **Denna produkt stämmer överens med Direktiv 2012/19/EU.**

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

#### **RENGÖRING OCH SKÖTSEL AV LEKSAKEN**

- För rengöring av den elektriska panelen används en mjuk och torr duk. Sänk inte ner leksaken i vatten för att inte skada den elektroniska kretsen.
- Beträffande rengöringen av ställningen används en mjuk duk som fuktats lätt i vatten.
- För att garantera en bättre hygien används, för de 3 figurerna, en duk som fuktats i en steriliseringsvätska utspädd med vatten enligt den mängd som anges för en normal kallsterilisering. Använd inte ren steriliseringsvätska.
- Skydda noga leksaken från värme, damm, sand och vatten.

Artsana S.p.A. förbehåller sig rätten att när som helst ändra på produktens färger och dekorationer.

Tillverkad i Kina.

## Ηλικία: 3 m+

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ

Παρακαλούμε διαβάστε και κρατήστε αυτές τις οδηγίες για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον. Αυτό το παιχνίδι λειτουργεί με 3 μπαταρίες τύπου "AA" των 1,5 Volt (δεν περιλαμβάνονται).

### ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Για την ασφάλεια του παιδιού σας: **Προσοχή!**

- Πριν από τη χρήση αφαιρέστε και πετάξτε τυχόν πλαστικές σακούλες και τα άλλα στοιχεία που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού και κρατήστε τα μακριά από τα παιδιά.
- Η συναρμολόγηση αυτού του παιχνιδιού πρέπει να πραγματοποιείται μόνο από έναν ενήλικα.
- Ελέγχετε καλά τη συναρμολόγηση του παιχνιδιού, την ακεραιότητά του και την κατάσταση φθοράς του. Σε περίπτωση ζημιάς μην το χρησιμοποιείτε και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.
- Το παιχνίδι δεν πρέπει να υποστεί χτυπήματα και πτώσεις. Δεν πρέπει να εκτίθεται σε πηγές θερμότητας και/ή σε χώρους με υγρασία. Δεν πρέπει να επισκευάζεται ή να τροποποιείται από τον αγοραστή ή από μη εξειδικευμένο προσωπικό.
- Το παιχνίδι αυτό πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο με την επίβλεψη ενός ενήλικα.
- Πριν από κάθε χρήση του γυμναστηρίου και του τραπέζιου, βεβαιωθείτε ότι το ηλεκτρονικό ταμπλώ έχει εισαχθεί καλά στο πλαίσιο στήριξης (βλ. "Οδηγίες συναρμολόγησης του γυμναστηρίου").
- Μην επιτρέπετε στο παιδί να ανεβαίνει ή να κάθεται στην επιφάνεια του παιχνιδιού γιατί δεν είναι ανθεκτική στο βάρος του.

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αυτό το χαρούμενο γυμναστήριο είναι ένα σημαντικό κέντρο δραστηριοτήτων όπου το παιδί εξασκείται στην ικανότητα συντονισμού των πρώτων του κινήσεων, καθώς το προσελκύουν τα φώτα, οι ήχοι και τα χρώματα.

Το γυμναστήριο, που αργότερα μετατρέπεται σε τραπέζι πολλαπλών δραστηριοτήτων, διαθέτει 3 θέσεις για παιχνίδι με το παιδί ξαπλωμένο, καθιστό ή όρθιο.

Η θέση για παιχνίδι με το παιδί ξαπλωμένο ενδείκνυται ιδιαίτερα από την ηλικία των 3 μηνών, γιατί το παιδί αρχίζει να κάνει τις πρώτες κινήσεις προσπαθώντας να φτάσει και να πιάσει τα αντικείμενα και αρχίζει να ανασηκώνει το κεφάλι και το στήθος.

Η θέση για παιχνίδι με το παιδί καθισμένο είναι ιδανική από την ηλικία των 9 μηνών, όταν το παιδί αρχίζει να κάθεται μόνο του.

Η θέση για παιχνίδι με το παιδί όρθιο είναι ιδανική από την ηλικία των 12 μηνών όταν το παιδί αρχίζει να κάνει τα πρώτα του βήματα.

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΟΥ ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟΥ

Το Γυμναστήριο Deluxe μπορεί να συναρμολογηθεί σε 3 διαφορετικές θέσεις που επιτρέπουν στο παιδί:

- 1. Να παίζει ξαπλωμένο (3M +)**
- 2. Να παίζει καθιστό (9M +)**
- 3. Να παίζει όρθιο (12M +).**

### Συναρμολόγηση του παιχνιδιού αρ. 1

1. Τοποθετήστε στο έδαφος το ταμπλώ, σε μία επιφάνεια όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο Α.
2. Πιάστε το πόδι, από τη μεριά του ενός πλήκτρου ασφάλισης, όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο Β. Πιέστε το πλήκτρο ασφάλισης και εισαγάγετε το πόδι στο ηλεκτρονικό ταμπλώ μέχρι να ακούσετε ένα κλικ που επιβεβαιώνει την εφαρμογή.

3. Επαναλάβετε την ενέργεια και με τα άλλα 3 πόδια (Σχέδιο C).
4. Πιάστε τη βάση στήριξης όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο D. (Η καμπυλωτή πλευρά πρέπει να βρίσκεται στο έξω μέρος). Πιέζοντας τα πλάγια πλήκτρα που βρίσκονται στο κάτω μέρος του ποδιού, εισάγετε τη βάση στήριξης στην υποδοχή Α μέχρι να ακούσετε ένα κλικ που επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
5. Επαναλάβετε την ενέργεια με το άλλο πόδι. Πιάστε την άλλη βάση στερέωσης και επαναλάβετε την ενέργεια και με τα άλλα 2 πόδια (Σχέδιο E).
6. Τοποθετήστε το γυμναστήριο στο έδαφος, στις βάσεις στερέωσης (Σχέδιο F). Στρέψτε το διπλό ηλεκτρονικό ταμπλώ μέχρι το βέλος που βρίσκεται στο πλάι του ταμπλώ να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο 1 που βρίσκεται στο ταμπλώ (F-1).
7. Μόλις επιτύχετε τη σωστή γωνία παιχνιδιού του ταμπλώ, στερεώστε το ταμπλώ στρέφοντας την πλάγια λαβή προς τα δεξιά μέχρι να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο (σχέδιο G). Ένα κλικ επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
8. Κατεβάστε τους κρίκους που βρίσκονται στο κάτω μέρος του ταμπλώ (Σχέδιο H).
9. Στερεώστε το αντικείμενο περνώντας το λουράκι στο εσωτερικό του κρίκου.(Σχέδιο I).
10. Κλείστε το λουράκι περνώντας το στην αγκράφα όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο I και ρυθμίστε το στο κατάλληλο για το παιδί ύψος.
11. Επαναλάβετε την ενέργεια και με τα άλλα 2 αιωρούμενα αντικείμενα. Το γυμναστήριο παρουσιάζεται όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο L.


### **Αλλαγή του παιχνιδιού από τη θέση παιχνιδιού αρ 1. στη θέση παιχνιδιού αρ. 2**

1. Αφαιρέστε τα 3 αντικείμενα βγάζοντας το λουράκι από την αγκράφα.
2. Πιέστε το πλήκτρο ασφαλείας στη βάση του μοχλού και ταυτόχρονα γυρίστε το μοχλό αριστερά τοποθετώντας τον κάθετα πάνω στο σύμβολο ● (Σχέδιο M).
3. Επαναλάβετε την ενέργεια και από την άλλη πλευρά.
4. Στρέψτε το διπλό ηλεκτρονικό ταμπλώ στην αρχική θέση, όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο M.
5. Τοποθετήστε το γυμναστήριο στο έδαφος όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο N. Βγάλτε τις βάσεις στερέωσης πιέζοντας τα πλάγια πλήκτρα στο κάτω τμήμα των ποδιών.
6. Πιέστε το πλήκτρο στο πλάι του ηλεκτρονικού ταμπλώ και βγάλτε το πόδι όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο O.
7. Επαναλάβετε την ενέργεια και με τα άλλα 3 πόδια.
8. Εισάγετε τα πλαϊνά τμήματα του ηλεκτρονικού ταμπλώ στις υποδοχές Β της βάσης στερέωσης. Ένα κλικ σας επιβεβαιώνει την εφαρμογή (Σχέδιο P).
9. Επαναλάβετε την ενέργεια και με την άλλη βάση στερέωσης (Σχέδιο Q).
10. Τοποθετήστε το γυμναστήριο στο έδαφος, στις βάσεις στερέωσης (Σχέδιο R). Στρέψτε χωριστά τα 2 ταμπλώ προς τα έξω μέχρι το βέλος που βρίσκεται στο πλάι του ταμπλώ να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο 2. που βρίσκεται στο ταμπλώ .
11. Μόλις επιτύχετε τη σωστή γωνία παιχνιδιού του ταμπλώ, στερεώστε το ταμπλώ στρέφοντας την πλάγια λαβή προς τα δεξιά μέχρι να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο ● (σχέδιο S). Ένα κλικ επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
12. Στο τέλος της σωστής συναρμολόγησης, το γυμναστήριο στη θέση 2 παρουσιάζεται όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο T.

### **Αλλαγή του παιχνιδιού από τη θέση παιχνιδιού αρ 2. στη θέση παιχνιδιού αρ. 3**

1. Πιέστε το πλήκτρο ασφαλείας στη βάση του μοχλού και ταυτόχρονα στρέψτε το μοχλό αριστερά τοποθετώντας τον κάθετα στο σύμβολο ● (Σχέδιο M).
2. Επαναλάβετε την ενέργεια και στην άλλη πλευρά.



3. Στρέψτε το κεντρικό ταμπλώ στην αρχική θέση όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο M.
4. Πιάστε το ταμπλώ και ξαπλώστε το όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο U. Βγάλτε τη βάση στήριξης από το ταμπλώ.
5. Στρέψτε το διπλό ηλεκτρονικό ταμπλώ στην αρχική θέση όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο M.
6. Πιάστε το πόδι, από τη μεριά του ενός πλήκτρου ασφάλισης, όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο B. Πιέστε το πλήκτρο ασφάλισης και εισάγετε το πόδι στο ηλεκτρονικό ταμπλώ μέχρι να ακούσετε ένα κλικ που επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
7. Επαναλάβετε την ενέργεια και με τα άλλα 3 πόδια (Σχέδιο C).
8. Πιάστε τη βάση στήριξης όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο D. (Η καμπυλωτή πλευρά πρέπει να βρίσκεται στο έξω μέρος). Πιέζοντας τα πλάγια πλήκτρα που βρίσκονται στο κάτω μέρος του ποδιού, εισάγετε τη βάση στήριξης στην υποδοχή A μέχρι να ακούσετε ένα κλικ που επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
9. Επαναλάβετε την ενέργεια με το άλλοι πόδι. Πιάστε την άλλη βάση στερέωσης και επαναλάβετε την ενέργεια και με το άλλα 2 πόδια (Σχέδιο E).
10. Τοποθετήστε το γυμναστήριο στο έδαφος στις βάσεις στερέωσης (Σχέδιο R). Στρέψτε χωριστά τα 2 ταμπλώ προς τα έξω μέχρι το βέλος που βρίσκεται στο πλάι του ταμπλώ να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο 2, που βρίσκεται στο ταμπλώ.
11. Μόλις επιτύχετε τη σωστή γωνία παιχνιδιού του ταμπλώ, στερεώστε το ταμπλώ στρέφοντας την πλάγια λαβή προς τα δεξιά μέχρι να ευθυγραμμιστεί με το σύμβολο  (σχέδιο S). Ένα κλικ επιβεβαιώνει την εφαρμογή.
12. Στο τέλος της σωστής συναρμολόγησης, το γυμναστήριο στη θέση 2 παρουσιάζεται όπως υποδεικνύεται στο σχέδιο V.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΩΣ ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ

- Για να ενεργοποιήσετε το ταμπλώ, αρκεί να μετακινήσετε το διακόπτη που βρίσκεται στο πίσω μέρος από τη θέση OFF στη θέση (<)) / (<))) σύμφωνα με την επιθυμητή ένταση του ήχου (Σχέδιο 1). Ένα χαρούμενο φωτεινό εφέ και μία μελωδία επιβεβαιώνει την ενεργοποίηση του παιχνιδιού.
- Για να αποφύγετε την άσκοπη κατανάλωση των μπαταριών, συνιστάται μετά τη χρήση να απενεργοποιείτε πάντα το παιχνίδι τοποθετώντας το διακόπτη στη θέση OFF (Σχέδιο 1).
- Οι 3 μουσικές κούνιες, πάνω στις οποίες αιωρούνται 2 χαριτωμένα αρκουδάκια και ένα σκυλάκι, καλούν το παιδί να τεντωθεί για να τα πιάσει ενεργοποιώντας έτσι χαρούμενες μελωδίες που συνοδεύονται από ένα διασκεδαστικό παιχνίδι φώτων. Αυτή η δραστηριότητα το βοηθά να αναπτύξει το συντονισμό χεριού/ματιού και βοηθά στην ανάπτυξη των ακουστικών και οπτικών του ικανοτήτων.

### ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΩΣ ΤΡΑΠΕΖΑΚΙ

- **Αφού βγάλετε το λουράκι, τα τρία ζωάκια μπορούν να χρησιμοποιηθούν και μόνα τους, στο χώρο του παιχνιδιού εφαρμογών που βρίσκεται στο τραπέζακι.**
- Το κεντρικό ταμπλώ διαθέτει πολλαπλές δραστηριότητες που αναπτύσσουν την ικανότητα συντονισμού, τη μουσική ευαισθητοποίηση και την ικανότητα λογικής και συσχετισμού:
  - Ένα πρώτο μουσικό πιάνο για να ακούσετε διάφορες μελωδίες.
  - Ένα βιβλίο για να το ξεφυλλίσετε.
  - Ένα σπирάλ που περιστρέφεται χάρη στην κίνηση του βατράχου.
  - Ένα πρώτο παιχνίδι εφαρμογών για να μάθει το παιδί να αναγνωρίζει τα πρώτα γεωμετρικά σχήματα.
  - Περιστρεφόμενες, χρωματιστές σφαίρες που ενεργοποιούνται με τον κίτρινο δίσκο.

### ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΚΑΙ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΩΝ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

- Η αντικατάσταση των μπαταριών πρέπει να γίνεται πάντα από ενήλικα.
- Για να αντικαταστήσετε τις μπαταρίες: ξεβιδώστε τη βίδα από το πορτάκι με ένα κατσαβίδι, ανοίξτε



το, βγάλτε από την υποδοχή μπαταριών τυχόν παλιές μπαταρίες, τοποθετήστε τις νέες μπαταρίες, τηρώντας τη σωστή πολικότητα εισαγωγής, (όπως υποδεικνύεται στο προϊόν) τοποθετήστε πάλι το καπάκι και σφίξτε καλά τη βίδα.

- Φυλάξτε τις μπαταρίες και τυχόν βίδες ή εργαλεία μακριά από παιδιά.
- Να αφαιρείτε πάντα τις άδειες μπαταρίες από το προϊόν, για να αποφύγετε βλάβες από ενδεχόμενες διαρροές υγρού.
- Να αφαιρείτε πάντα τις μπαταρίες σε περίπτωση που το προϊόν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα.
- Χρησιμοποιείτε αλκαλικές μπαταρίες ίδιου ή ισοδύναμου τύπου με τις ενδεδειγμένες, για τη λειτουργία αυτού του προϊόντος.
- Μην αναμειγνύετε διαφορετικούς τύπους μπαταριών ή καινούργιες με χρησιμοποιημένες μπαταρίες.
- Μην πετάτε τις άδειες μπαταρίες στη φωτιά ή στο περιβάλλον, αλλά διαθέστε τις στους ειδικούς κάδους ανακύκλωσης, σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία.
- Μη βραχυκυκλώνετε τους ακροδέκτες τροφοδοσίας.
- Μην προσπαθείτε να επαναφορτίσετε μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να προκληθεί έκρηξη.
- Μην χρησιμοποιείτε επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, γιατί μπορεί να επηρεάσουν τη σωστή λειτουργία του παιχνιδιού.
- Σε περίπτωση χρήσης επαναφορτιζόμενων μπαταριών, βγάλτε τις από το παιχνίδι, πριν τις φορτίσετε. Αυτή η ενέργεια πρέπει να πραγματοποιείται μόνο με την επίβλεψη ενός ενήλικα.



#### **Το προϊόν αυτό είναι σύμφωνο με τον Ευρωπαϊκό Κανονισμό 2012/19/ΕΕ**

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

#### **ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

- Για να καθαρίσετε το ηλεκτρονικό ταμπλώ, χρησιμοποιήστε ένα μαλακό και στεγνό πανάκι. Μην βυθίζετε το παιχνίδι στο νερό, για να μην καταστρέψετε το ηλεκτρικό κύκλωμα.
- Για τον καθαρισμό του πλαισίου χρησιμοποιήστε ένα μαλακό, ελαφρώς υγρό πανάκι.
- Για λόγους υγιεινής, για τον καθαρισμό των 3 αιωρούμενων αντικειμένων χρησιμοποιήστε ένα πανάκι εμποτισμένο σε διάλυμα νερού και υγρού αποστείρωσης στην ποσότητα που υποδεικνύεται για την κανονική, ψυχρή αποστείρωση. Μη χρησιμοποιείτε αδιάλυτο υγρό αποστείρωσης. Μην τα πλένετε στο πλυντήριο πιάτων.
- Προστατέψτε το παιχνίδι από τη ζέστη, τη σκόνη, την άμμο και το νερό.

Η Artsana S.p.A. διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει οποιαδήποτε στιγμή τα χρώματα και τις διακοσμήσεις του προϊόντος.

Κατασκευάζεται στην Κίνα.

## Wiek: 3 m+

### INSTRUKCJA

Prosimy dokładnie zapoznać się z instrukcją i zachować ją na przyszłość.

Zabawka ta działa na 3 baterie typu "AA" o napięciu 1,5 V (nie załączone w opakowaniu).

### PRZESTROGI

Dla bezpieczeństwa Twojego dziecka: **Uwaga!**

- Przed przystąpieniem do użytkowania, należy usunąć i wyeliminować ewentualne plastikowe torebki oraz wszelkie elementy nie będące częścią zabawki (na przykład sznurki, elementy mocujące, itp.) i przechowywać je w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Zabawka powinna być montowana tylko przez dorosłą osobę.
- Należy sprawdzać okresowo, czy zabawka jest prawidłowo zmontowana. Sprawdzać również stan jej zużycia oraz kontrolować czy nie jest zepsuta. W razie uszkodzenia zabawki, nie powinna być ona używana i należy przechowywać ją w miejscu niedostępnym dla dzieci.
- Nie uderzać w zabawkę ani nie powodować jej upadku; nie należy też przechowywać jej w pobliżu źródeł ciepła i/lub w wilgotnych miejscach; nie powinna być ona naprawiana ani modyfikowana przez kupującego lub przez niewykwalifikowany personel.
- Zaleca się użycie tej zabawki pod nadzorem osoby dorosłej.
- Przed każdym użyciem zabawki gimnastycznej i stolika należy sprawdzić, czy centralny panel elektroniczny jest prawidłowo włożony do stojaka (Patrz "Montaż zabawki gimnastycznej").
- Nie pozwalać, aby dziecko wchodziło na zabawkę ani siedało na niej, ponieważ nie jest ona w stanie utrzymać jej ciężaru.

### OPIS ZABAWKI

Ta wesoła zabawka gimnastyczna stanowi ważne centrum zabaw pozwalające dziecku ćwiczyć koordynację pierwszych ruchów. Przykuwa uwagę malca grą świateł, dźwięków i kolorów.

Zabawka gimnastyczna przekształca się w wielofunkcyjny stolik, który pozwala bawić się w trzech pozycjach: leżąc, siedząc i stojąc.

Pozycja leżąca jest szczególnie wskazana dla malców od trzeciego miesiąca życia, ponieważ właśnie w tym okresie dziecko wykonuje pierwsze ruchy, próbując dosięgnąć i chwycić przedmioty oraz zaczyna unosić główkę i klatkę piersiową.

Pozycja siedząca jest idealna dla dzieci od dziewiątego miesiąca życia, ponieważ w tym okresie maluch zaczyna samodzielnie siedzieć.

Pozycja stojąca przewidziana została dla dzieci od dwunastego miesiąca życia, kiedy malec zaczyna stawiać pierwsze kroki.

### Montaż zabawki gimnastycznej

Wielofunkcyjna Zabawka Gimnastyczna może być montowana w trzech różnych pozycjach, umożliwiającym dziecku zabawę:

1. leżąc (3M +)
2. siedząc (9M +)
3. stojąc (12M +).

### Montaż zabawki w pozycji nr 1

1. Umieścić panel elektroniczny na podłodze, jak pokazano na rys. A. (rys. A).
2. Uchwycić nóżkę od strony pojedynczego przycisku blokującego, jak pokazano na rysunku B.





- Wcisnąć przycisk blokujący i wsunąć nóżkę w panel elektroniczny. Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
3. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla pozostałych trzech nóżek (rys. C).
  4. Ująć podstawę nośną, jak pokazano na rys. D (jej wypukła strona powinna być zwrócona do zewnątrz). Wcisnąc boczne przyciski znajdujące się w dolnej części nóżki, wsunąć podstawę nośną w otwór A. Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
  5. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla drugiej nóżki. Ująć drugą podstawę nośną i powtórzyć wyżej opisaną czynność dla pozostałych dwóch nóżek (rys. E).
  6. Umieścić zabawkę gimnastyczną na podłodze opierając ją na podstawach nośnych (rys. F). Obrócić zmontowany panel elektroniczny tak, aby strzałka znajdująca się na elemencie podporowym panelu dopasowana była z symbolem 1 widniejącym na panelu (F-1).
  7. Po osiągnięciu prawidłowej pozycji panelu, należy go umocować obracając boczne pokrętło w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż osiągnięty zostanie symbol 1 (rys. G). Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
  8. Opuścić zaczepy znajdujące w dolnej części panelu (rys. H).
  9. Zawiesić wiszący element, przekładając tasiemkę przez zaczep (rys. I).
  10. Zablokować tasiemkę, przekładając ją przez sprzączkę, jak pokazano na rysunku I, wyregulować wysokość jej zawieszenia w stosunku do dziecka.
  11. Powtórzyć czynność dla pozostałych dwóch wiszących elementów. Zabawka gimnastyczna będzie wyglądać jak na rysunku L.

### **Zmiana pozycji zabawki z pozycji nr 1 na pozycję nr 2**

1. Zdjąć 3 wiszące elementy, wysuwając tasiemkę ze sprzączki.
2. Wcisnąć przycisk zabezpieczający znajdujący się u podstawy pokrętła i jednocześnie obrócić pokrętło w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, ustawiając je w pozycji pionowej w pobliżu symbolu 2 (rys. M).
3. Powtórzyć tę czynność z drugiej strony.
4. Obrócić zmontowany panel elektroniczny, ustawiając go w pozycji początkowej, jak pokazano na rys. M;
5. Umieścić zabawkę gimnastyczną na podłodze, jak pokazano na rys. N. Wyjąć podstawy nośne, wciskając boczne przyciski znajdujące się w dolnej części nóżek.
6. Wcisnąć przycisk znajdujący się na elemencie podporowym panelu elektronicznego i wysunąć nóżkę, jak pokazano na rysunku O.
7. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla pozostałych trzech nóżek.
8. Wsunąć podpory tablicy elektronicznej w otwory B podstawy nośnej. Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie (rys. P).
9. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla drugiej podstawy nośnej (rys. Q).
10. Umieścić zabawkę gimnastyczną na podłodze, opierając ją na podstawach nośnych (rys. R). Obrócić z osobna dwa panele do zewnątrz tak, aby strzałka znajdująca się na elemencie podporowym dopasowana była z symbolem 2 widniejącym na panelu.
11. Po osiągnięciu prawidłowej pozycji panelu, należy go umocować obracając boczne pokrętło w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż osiągnięty zostanie symbol 2 (rys. S). Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
12. Po zakończeniu czynności montażowych, stolik w pozycji 2 będzie wyglądać jak na rys. T.

### **Zmiana pozycji zabawki z pozycji nr 2 na pozycję nr 3**

1. Wcisnąć przycisk zabezpieczający znajdujący się u podstawy pokrętła i jednocześnie obrócić po-

- kreć w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, ustawiając je w pozycji pionowej w pobliżu symbolu  (rys. M).
2. Powtórzyć tę czynność z drugiej strony.
  3. Obrócić centralny panel, ustawiając go w pozycji początkowej, jak pokazano na rys. M;
  4. Ująć panel i położyć go, jak pokazano na rysunku U. Wyjąć podstawę nośną z panelu.
  5. Obrócić zmontowany panel elektroniczny, ustawiając go w pozycji początkowej, jak pokazano na rys. M.
  6. Uchwycić nóżkę od strony pojedynczego przycisku blokującego, jak pokazano na rysunku B. Wcisnąć przycisk blokujący i wsunąć nóżkę w panel elektroniczny. Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
  7. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla pozostałych trzech nóżek (rys. C).
  8. Ująć podstawę nośną, jak pokazano na rys. D (jej wypukła strona powinna być zwrócona do zewnątrz). Wcisnąć boczne przyciski znajdujące się w dolnej części nóżki, wsunąć podstawę nośną w otwór A. Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
  9. Powtórzyć wyżej opisaną czynność dla drugiej nóżki. Ująć drugą podstawę nośną i powtórzyć wyżej opisaną czynność dla pozostałych dwóch nóżek (rys. E).
  10. Umieścić zabawkę gimnastyczną na podłodze, opierając ją na podstawach nośnych (rys. R). Obrócić z osobna dwa panele do zewnątrz tak, aby strzałka znajdująca się na elemencie podporowym dopasowana była z symbolem 2 widniejącym na panelu.
  11. Po osiągnięciu prawidłowej pozycji panelu, należy go umocować obracając boczne pokrętko w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż osiągnięty zostanie symbol  (rys. G). Odgłos zapadki potwierdzi prawidłowe zaczeplenie.
  12. Po zakończeniu czynności montażowych, stolik w pozycji 3 będzie wyglądał jak na rys. V.

### **SPOSÓB FUNKCJONOWANIA ZABAWKI W KONFIGURACJI ZABAWKA GIMNASTYCZNA**

- Aby włączyć panel, wystarczy przestawić przełącznik znajdujący się w pobliżu klawiatury pianina w pozycji OFF w pozycję <)) / <))) , w zależności od wybranego natężenia dźwięku (rys. 1). Zabawny efekt świetlny oraz melodia potwierdzą, iż zabawka została włączona.
- Żeby uniknąć niepotrzebnego zużycia się baterii, zaleca się po zakończeniu zabawy wyłączyć zawsze zabawkę, ustawiając przełącznik w pozycji OFF (rys. 1).
- 3 muzyczne huśtawki, na których bujają się 2 sympatyczne misie oraz piesek, zachęcają dziecko do unoszenia się i ich dotknięcia, włączając jednocześnie wesołe melodie, którym towarzyszy zabawna gra świateł. Zabawa ta pomaga rozwinąć koordynację wzrokowo-ruchową oraz stymuluje słuch i wzrok.

### **SPOSÓB FUNKCJONOWANIA ZABAWKI W KONFIGURACJI STOLIK**

- **Po wysunięciu tasiemki, trzy zwierzątka mogą być używane z osobna jako elementy, które należy dopasować do stosownych otworów przewidzianych na stoliku.**
- Panel centralny posiada wiele zabawek, które stymulują koordynację manualną, wrażliwość na muzykę oraz zdolności logicznego kojarzenia:
  - pierwsze pianino odtwarzające różne melodie
  - książeczkę do oglądania
  - spiralę, która obraca się za sprawą ruchu żabki
  - obracający się walec wprawiany w ruch korbką
  - pierwszy sorter kształtów - zabawkę polegającą na wkładaniu elementów w stosowne otwory, dzięki której dziecko uczy się rozpoznawać podstawowe formy geometryczne
  - kolorowe, obracające się kulki, wprowadzane w ruch przez żółtą tarczę.

## WYMIANA BATERII

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



### Produkt spełnia wymogi Zarządzenia 2012/19/UE.

Symbol przekreślonego kosza znajdujący się na urządzeniu oznacza, że wyrobu nim oznaczonego nie wolno wyrzucać wraz innymi odpadkami domowymi. Po zużyciu produkt należy oddać do punktu zbiórki odpadów urządzeń elektrycznych i elektronicznych lub zwrócić go sprzedawcy. Użytkownik jest odpowiedzialny za oddanie urządzenia, gdy przestanie go użytkować do odpowiedniego punktu zbiórki odpadów lub do sprzedawcy.

Opowiednia segregacja śmieci w celu późniejszej obróbki, odzysku lub zniszczenia przyczynia się do uniknięcia negatywnych efektów na środowisko i na zdrowie oraz umożliwia odzysk surowców, z których wykonano produkt. W celu uzyskania szczegółowych informacji dotyczących dostępnych punktów zbiórki odpadów należy zwrócić się do lokalnej służby oczyszczania lub do sklepu, gdzie produkt został zakupiony.

## CZYSZCZENIE ORAZ KONSERWACJA ZABAWKI

- Czyścić tablicę elektroniczną przy pomocy miękkiej i suchej szmatki. Nie zanurzać zabawki w wodzie, aby nie uszkodzić obwodu elektronicznego.
- Czyścić strukturę przy pomocy miękkiej szmatki lekko zwilżonej w wodzie.
- Aby zapewnić większą higienę, trzy zwierzątka powinny być czyszczone przy pomocy zwilżonej szmatki.
- Chronić starannie zabawkę przed źródłami ciepła oraz przed kurzem, piaskiem i wodą.

Artsana S.p.A. zastrzega sobie prawo do zmiany w każdej chwili kolorów oraz zdobień produktu.

Wyprodukowano w Chinach.



# Kullanım Kilavuzu ÇOK OYUNLU JİMNASTİK SALONU

## Yaş: 3 – 24 ay

### KULLANIM KILAVUZU

Bu kullanım bilgilerinin okunması ve ilerde referans almak üzere saklanması önerilir.  
Bu oyuncak 1,5 Voltluk 3 adet "AA" tip pille çalışır (birlikte verilmez).

### UYARILAR

Çocuğunuzun güvenliği için: **Dikkat!**

- Bu oyuncacı çocuğunuza vermeden önce olası plastik torbaları ve oyuncanın parçası olmayan diğer elemanları (örneğin sarkaç, plastik kısımlar, vs) kaldırıp atınıza ya da çocukların ulaşamayacakları bir yere kaldırınız.
  - Bu oyuncanın montajı yalnızca bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
  - Ürünün birleşmesini, bütünlüğünü, aşınma durumunu ve kırık kısımlar olup olmadığını düzenli şekilde kontrol ediniz. Hasarlı olması durumunda kullanmayarak çocukların ulaşamayacakları bir yere kaldırınız.
  - Oyuncak darbe ve çarpmalara maruz kalmamalıdır; ısı kaynakları ve/veya rutubetli ortamlarda bırakılmamalıdır; satın alan tarafından veya ehil olmayan kişilerce tamir edilmemeli veya üzerinde değişiklik yapılmamalıdır.
  - Oyuncak daima bir yetişkinin denetimi altında kullanılmalıdır.
  - Jimnastik salonunu kullanmadan önce elektronik panelin destek yapısına sağlam şekilde girmiş olduğunu her defasında kontrol ediniz ("jimnastik salonunun montaj bilgileri" bölümüne bakınız).
- Çocuğunuzun oyuncanın üzerine çıkmasına veya oturmasına engel olunuz, ağırlığını kaldırmaya uygun değildir.

### OYUNCAĞA GİRİŞ

Bu eğlenceli jimnastik salonu, ışıklar, ses ve renklerin çektiği çocuğun ilk hareketlerini koordine etme talimleri yaptığı önemli bir etkinlik merkezidir.

Daha sonra çok etkinlikli bir masaya dönüşen jimnastik salonu uzanarak, oturarak ve ayakta oynamaya olanak veren 3 değişik pozisyona sahiptir.

Oturarak oynama pozisyonu 9 aylıktan itibaren, çocuk kendi başına oturmaya başladığı zaman idealdir, bu dönemde çocuk eşyalara ulaşmak ve kendine çekmek için ilk hareketleri yapmaya çalışır, başını ve gövdesini kaldırmaya başlar.

Oturarak oynama pozisyonu 9 aylıktan itibaren, çocuk yalnız başına oturarak kalmaya devam ettiği zaman idealdir.

Ayakta oynama pozisyonu 12 aylıktan itibaren, çocuk ilk adımlarını atmaya başladığı zaman idealdir.

Çok oyunlu Jimnastik Salonu 3 değişik pozisyonda monte edilebilir, bu pozisyonlar çocuğa

**1. uzanarak oynamak (3 AY+)**

**2. oturarak oynamak (9 AY+)**

**3. ayakta oynamak (12 AY+) olanağını verir.**

### Nr. 1 oyun pozisyonunda montaj

1. Elektronik paneli resim A'da gösterildiği gibi yerde bir yüzey üzerine dayayınız.

2. Bacağı tek blokaj düğmesinin bulunduğu taraftan, resim B'de gösterildiği gibi tutunuz. Blokaj düğmesine bastırıp bacağı elektronik panele sokunuz ve kancalandığını belirten klik sesi duyuluncaya

kadar itiniz.

3. Aynı işlemi diğer 3 ayak ile tekrarlayınız.

4. Dayama tabanını resim D'de gösterildiği gibi kavrayınız (bombeli kısım dışta kalmalıdır). Bacağın alt kısmında yer alan yan düğmelere basarak gövdeyi A yuvasına sokarak kancalandığını belirten klik sesi duyuluncaya kadar itiniz.

5. Aynı işlemi diğer bacak üzerinde tekrarlayınız. Diğer dayama tabanını alıp aynı işlemi diğer 2 bacakla yineleyiniz (resim E).

6. Jimnastik salonunu dayama tabanları üzerine yerleştiriniz (resim F). Birleştirilmiş elektronik paneli, panelin sırtında bulunan ok panel üzerindeki 1 sembolü hizasına gelinceye kadar çeviriniz (F-1).

7. Doğru oyun köşesine ulaşıldığı zaman paneli yandaki kolu saat yelkovanı yönünde  sembolü hizasına gelinceye kadar döndürünüz (resim G). Kancalandığını belirten bir klik sesi duyulacaktır.

8. Panelin alt kısmında bulunan kancaları indiriniz (resim H).


9. Şeridi kancanın içinden geçirek ilgili konuyu asınız (resim I).

10. Şeridi çocuğun boyuna göre ayarladıktan sonra resim I'de gösterildiği gibi tokadan geçirek bloke ediniz.

11. Aynı işlemi sallandır diğer iki konu ile tekrarlayınız. Jimnastik salonu resim L'deki gibi görülecektir.

## **Nr. 2 oyun pozisyonundan nr. 1 oyun pozisyonuna geçiş**

1. Şeridi tokadan sıyırıp 3 konuyu çıkartınız.

2. Kolun altındaki emniyet düğmesine bastırıp aynı anda düğmeyi saat yelkovanının aksi yönde çevirerek  sembolüne dikey pozisyona getiriniz (resim M).

3. Aynı işlemi diğer yanda tekrarlayınız.

4. Birleştirilmiş elektronik paneli resim M'de gösterildiği gibi başlangıç pozisyonuna getiriniz;

5. Jimnastik salonunu resim N'de gösterildiği gibi yere dayayınız. Bacakların alt kısmında yer alan yan düğmelere bastırarak dayanma tabanlarını çıkarınız.

6. Elektronik panelin arka yanında yer alan düğmeye basıp bacağı resim O'da gösterildiği gibi çıkartınız.

7. Aynı işlemi diğer 3 bacak üzerinde yapınız.

8. Elektronik panelin omuzlarını dayama tabanının B yuvalarına sokunuz, bir klik sesi kancalandığını belirtecektir (resim P).


9. Aynı işlemi diğer dayama tabanı ile tekrarlayınız (resim Q).

10. Jimnastik salonunu yere, dayama tabanları üzerine dayayınız (resim R). 2 paneli ayrı ayrı dışa doğru, omuz üzerinde bulunan ok işareti panel üzerinde yer alan 2 sembolünün karşısına gelinceye kadar çeviriniz.

11. Doğru oyun köşesine ulaşıldığı zaman paneli yandaki kolu saat yelkovanı yönünde  sembolü hizasına gelinceye kadar döndürünüz (resim S). Kancalandığını belirten bir klik sesi duyulacaktır.

12. Doğru montaj işlemi sonunda, 2 pozisyonundaki masa resim T'deki gibi görülecektir.

## **Nr. 2 oyun pozisyonundan nr. 3 oyun pozisyonuna geçiş**

1. Kolun altındaki emniyet düğmesine bastırıp aynı anda düğmeyi saat yelkovanının aksi yönde çevirecek  sembolüne dikey pozisyona getiriniz (resim M).


2. Aynı işlemi diğer yanda tekrarlayınız.

3. Merkezi paneli resim M'de gösterildiği gibi başlangıç pozisyonuna getiriniz;

4. Paneli alarak resim U'da gösterildiği gibi yatırınız. Dayama tabanını panelden çıkarınız.

5. Birleştirilmiş elektronik paneli resim M'de gösterildiği gibi başlangıç pozisyonuna getiriniz

6. Bacağı, resim B'de gösterildiği gibi tek blokaj düğmesi tarafından tutunuz. Blokaj düğmesine bastırıp bacağı elektronik panele sokup kancalandığını belirten klik sesi duyuluncaya kadar itiniz.

7. Aynı işlemi diğer 3 bacak ile tekrarlayınız (resim C).
8. Dayama tabanını resim D'de gösterildiği gibi kavrayınız (bombeli kısım dışta kalmalıdır). Bacağın alt kısmında yer alan yan düğmelere basarak gövdeyi A yuvasına sokarak kancalandığını belirten klik sesi duyuluncaya kadar itiniz.
9. Aynı işlemi diğer bacakla tekrar ediniz. Diğer dayama tabanını alıp aynı işlemi diğer 2 bacakla yine leyniz (resim E).
10. Jimnastik salonunu yere, dayama tabanları üzerine dayayınız (resim R). 2 paneli ayrı ayrı dışa doğru, omuz üzerinde bulunan ok işareti panel üzerinde yer alan 2 sembolünün karşısına gelinceye kadar çeviriniz.
11. Doğru oyun köşesine ulaştığı zaman paneli yandaki kolu saat yelkovanı yönünde  sembolü hizasına gelinceye kadar döndürünüz (resim S). Kancalandığını belirten bir klik sesi duyulacaktır.
12. Doğru montaj işlemi sonunda, 3 pozisyonundaki masa resim V'deki gibi görülecektir.

### OYUNCAĞIN JİMNASTİK SALONU KONFIGÜRASYONUNDA KULLANILMASI

- Panoyu açmak için yüzeye yakın düğmelerin yanında yer alan imleci OFF pozisyonundan, istenilen ses düzeyine göre (<)) / (<)) pozisyonuna getiriniz (resim 1). Neşeli bir ışık efekti ve bir melodi oyuncağın işlemeye başladığını belirtir.
- Pillerin boşuna harcanmasını önlemek için, kullandıktan sonra oyuncağın, imleci OFF pozisyonuna getirerek söndürülmesi önerilir (resim 1).
- Sempatik iki ayıcık ile bir köpek yavrusunun sallandıkları müzikli üç salıncak çocuğu tutmak için uzanmaya, eğlenceli bir ışık oyununun eşlik ettiği neşeli melodileri başlatmaya davet eder. Bu oyun çocuğun el/göz koordinasyonunu geliştirmeye yardım ederek işitme ve görme kapasitesini uyarır.

### OYUNCAĞIN MASA KONFIGÜRASYONUNDA KULLANILMASI

- **Şeridi çıkardıktan sonra 3 süje, masada bulunan geçmeli oyuncaklara ayrılmış kesimde yalnız da kullanılabilir.**
- Merkezi panel el işlevini, müzikal kapasite ile mantık bağlantısı kapasitesini uyarır:
  - dinlenecek değişik melodiler bulunan ilk müziksel plan
  - karıştırılacak bir kitap
  - Kurbağanın hareketi sayesinde dönen bir spiral
  - Kolun hareketi ile dönen bir roller
  - İlk geometrik şekilleri tanımak ve öğrenmek için geçmeli ilk oyuncak
  - Sarı daire ile hareket ettirilen döner küreler.

### DEĞİŞTİRİLEBİLİR PİLLERİN ÇIKARTILMASI VE DEĞİŞTİRİLMESİ

- Pillerin değiştirilmesi daima bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.
- Pilleri değiştirmek için: pil bölmesinin kapağındaki vidayı bir tornavida yardımıyla gevşetiniz, kapağı çıkarınız, pil bölmesinden tükenmiş pilleri çıkarınız, yerlerine kutuplarına dikkat ederek (ürünün üstünde gösterildiği gibi) yeni pilleri sokunuz, kapağı yerine yerleştiriniz ve vidayı sonuna kadar sıkıştırınız.
- Pilleri ya da olası parçalarını çocukların ulaşabilecekleri bir yerde bırakmayınız.
- Sıvı kaybederek ürüne zarar verebileceklerinden dolayı tükenmiş pilleri daima üründen çıkarınız.
- Ürünün uzun süre kullanılmayacağı tahmin ediliyorsa daima pilleri çıkarınız.
- Bu ürünün çalışması için önerilenlerin aynı ya da eşdeğerli alkalin pil kullanınız.

- Değişik tipte pilleri veya tükenmiş pilleri yenileri ile karıştırmayınız.
- Tükenmiş pilleri ateşe atmayınız veya çevrede bırakmayınız, ayrışımı çöp toplama merkezlerinden yararlanarak imha ediniz.
- Besleme mandallarına kısa devre yaptırmayınız.
- Şarj edilmeyen pilleri şarj etmeye kalkışmayınız, patlayabilirler.
- Şarj edilebilir pil kullanılması önerilmez, oyuncağın etkinliğini kısıtlayabilir.
- Şarj edilebilir pil kullanılması durumunda, bunları yeniden şarj etmeden önce oyuncaktan çıkarınız ve şarj işlemini yalnızca bir yetişkinin denetimi altında yapınız.



### **Bu ürün 2012/19/AB Direktifine uygundur.**

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

### **OYUNCAĞIN TEMİZLİK VE BAKIMI**

Elektronik paneli temizlemek için yumuşak bir kuru bez kullanınız, elektronik devreye zarar vermemek için oyuncağı suya batırmayınız.

Gövdenin temizlenmesi için su ile hafif nemlendirilmiş yumuşak bir bez kullanınız.

3 oyuncağın temizlenmesinde daha fazla hijyen sağlamak için su ile karıştıracığınız normal soğuk yöntemle sterilizasyon için öngörülen miktarda sterilize edici sıvı ile islatacağınız bir bezle temizleyiniz. Saf sterilize edici sıvı kullanmayınız.

Oyuncağı sıckattan, tozdan, kumdan, rutubet ve sudan itina ile koruyunuz.

Artsana S.p.A. firması ürünün rengi ile desenlerini istediği anda değiştirmek hakkına sahiptir.

Çin'de üretilmiştir.

## Возраст: 3 месяцев

### ИНСТРУКЦИЯ

Рекомендуется прочесть настоящую инструкцию и сохранить её для последующих консультаций.

Эта игрушка работает от 3 батареек типа "AA" по 1,5 Вольт (не прилагаются).

### МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

В целях безопасности вашего ребёнка: **Внимание!**

- Перед использованием снять с изделия возможные пластиковые пакеты и другие элементы упаковки (такие как шнуры, крепёжные детали, пр.) и держать их вдали от детей.
- Только взрослые должны производить сборку данной игры.
- Регулярно проверять прочность сборки игры, состояние и целостность изделия (износ, повреждения). Если игрушка поломана, не пользоваться ею и держать её в недоступном для ребёнка месте.
- Предохранять изделие от падения и ударов; держать в сухом месте вдали от источников тепла и влаги; покупатель и неквалифицированный персонал не должны ремонтировать и модифицировать изделие.
- Пользоваться игрой только в присутствии взрослых.
- Каждый раз перед использованием "спортзала" и столика проверять, чтобы центральная электронная панель была надёжно введена в опорную структуру (Смотрите "Инструкция по сборке гимнастического комплекса").
- Не позволять ребёнку садиться и становиться ногами на игровую часть, т. к. эта игра не сможет выдержать вес ребёнка.

### ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ

Этот весёлый "спортзал" представляет собой важный игровой центр, где ребёнок упражняется координировать первые движения, увлечённый огоньками, звуками и цветом.

"Гимнастический комплекс" имеет 3 позиции для игры: лёжа на спине, сидя и стоя, а также превращается в игровой стол.

Положение для игры лёжа на спине особо рекомендовано после 3 месяцев, так как ребёнок начинает поднимать головку и туловище и выполнять первые движения с целью достать и привлечь к себе предметы.

Положение для игры сидя идеально после 9 месяцев, когда ребёнок начинает сидеть самостоятельно.

Положение для игры стоя идеально после 12 месяцев, когда ребёнок делает первые шаги.

### ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ГИМНАСТИЧЕСКОГО КОМПЛЕКСА

"Многофункциональный гимнастический комплекс" можно собрать 3 различными способами, которые позволяют ребёнку

- 1. Играть лёжа на спине (от 3 месяцев)**
- 2. Играть сидя (от 9 месяцев)**
- 3. Играть стоя (от 12 месяцев).**

#### Сборка для игры способом 1.

1. Положить на пол электронную панель в положение как изображено на рис. А.



2. Взять ножку со стороны отдельно расположенной кнопки блокировки, как указано на рис. В. Нажать на кнопку блокировки и ввести ножку в электронную панель, пока не услышите щелчок, подтверждающий о сцепке.
3. Выполнить те же самые операции с другими тремя ножками (рис. С).
4. Держать опору, как изображено на рисунке D (выпуклая часть должна быть обращена наружу). Нажимая на боковые кнопки, расположенные на нижней части ножки, ввести опору в место, обозначенное буквой А, пока не услышите щелчок, подтверждающий о сцепке.
5. То же самое выполнить с другой ножкой. Взять другую опору и выполнить те же самые операции с двумя другими ножками (рис. Е).
6. Установить гимнастический комплекс на опорах на полу (рис. F). Поворачивать соединённую электронную панель до тех пор, пока стрелка на грани панели не совпадёт со знаком 1 на панели (рис. F-1).
7. Когда панель будет находиться под правильным углом игры, укрепите её, поворачивая боковую ручку по ходу часовой стрелки до знака 1 (рис. G). Щелчок подтвердит о сцепке.
8. Опустить крючки, расположенные на нижней части панели (рис. H).
9. Провести ленту внутрь крючка и подвесить персонаж (рис. I).
10. Провести ленту в застёжку, как указано на рисунке I, и закрепить её на соответствующей высоте, в зависимости от роста ребёнка.
11. То же самое выполнить с 2 другими качающимися персонажами. Гимнастический комплекс будет выглядеть, как изображено на рис. L.

### **Переход от игры способом 1 к игре способом 2.**

1. Вынуть ленту из застёжки и снять 3 перосанажей.
2. Нажать на предохранительную кнопку на основании ручки и одновременно поворачивать саму ручку против часовой стрелки, установив её вертикально напротив знака 1 (рис. M).
3. Повторить операцию с другой стороны.
4. Поворачивать соединённую электронную панель до тех пор, пока она не примет исходное положение, как изображено на рис. M.
5. Положить на пол гимнастический комплекс, как изображено на рис. N. Нажать на боковые кнопки, расположенные внизу на ножках, и вынуть опоры.
6. Нажать на кнопку, находящуюся сбоку на грани электронной панели, и вынуть ножку, как указано на рис. O.
7. Выполнить те же самые операции с 3 другими ножками.
8. Ввести грани электронной панели в места, обозначенные буквой В на опоре. Щелчок подтвердит о сцепке (рис. P).
9. Выполнить те же самые действия с другой опорой (рис. Q).
10. Установить гимнастический комплекс на опорах на полу (рис. R). Отдельно поворачивать 2 панели по направлению наружу до тех пор, пока стрелка на грани не совпадёт со знаком 2 на панели.
11. Когда панель будет находиться под правильным углом игры, укрепите её, поворачивая боковую ручку по ходу часовой стрелки до знака 2 (рис. S). Щелчок подтвердит о сцепке.
12. По окончании правильной сборки стол для игры способом 2 будет выглядеть, как изображено на рисунке T.

### **Переход от игры способом 2 к игре способом 3.**

1. Нажать на предохранительную кнопку на основании ручки и одновременно поворачивать саму ручку против часовой стрелки, установив её вертикально напротив знака 1 (рис. M).

2. Повторить операцию с другой стороны.
3. Поворачивать центральную панель до тех пор, пока она не примет исходное положение, как изображено на рис. М.
4. Положить панель, как изображено на рис. У. Вынуть опоры панели.
5. Поворачивать соединённую электронную панель до тех пор, пока она не примет исходное положение, как изображено на рис. М.
6. Взять ножку со стороны отдельно расположенной кнопки блокировки, как указано на рис. В. Нажать на кнопку блокировки и ввести ножку в электронную панель, пока не услышите щелчок, подтверждающий о сцепке.
7. Выполнить те же самые операции с тремя другими ножками (рис. С).
8. Держать опору, как изображено на рисунке D (выпуклая часть должна быть обращена наружу). Нажимая на боковые кнопки, расположенные на нижней части ножки, ввести опору в место, обозначенное буквой А, пока не услышите щелчок, подтверждающий о сцепке.
9. То же самое выполнить с другой ножкой. Взять другую опору и выполнить те же самые операции с двумя другими ножками (рис. Е).
10. Установить гимнастический комплекс на опорах на полу (рис. R). Отдельно поворачивать 2 панели по направлению наружу до тех пор, пока стрелка на грани не совпадёт со знаком 2 на панели.
11. Когда панель будет находиться под правильным углом игры, укрепите её, поворачивая боковую ручку по ходу часовой стрелки до знака ● (рис. S). Щелчок подтвердит о сцепке.
12. По окончании правильной сборки стол для игры способом 3 будет выглядеть, как изображено на рисунке V.

### **ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ИГРЫ В КОНФИГУРАЦИИ “ГИМНАСТИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС”**

- Чтобы включить панель, достаточно сдвинуть переключатель, находящийся около клавиш пианино, из положения OFF в положение <)) / <))) в зависимости от желаемой громкости (рис. 1). Весёлая игра света и мелодия подтвердят о включении игры.
- Чтобы энергия батареек не расходовалась напрасно, по окончании игры рекомендуется всегда выключать игрушку, сместив переключатель в положение OFF (рис. 1).
- Три музыкальные качели, на которых раскачиваются два милых медвежонка и собачка, манят малыша потянуться и потрогать их, от чего потом включаются веселые мелодии в сопровождении забавной игры света. Этот вид деятельности поможет ребёнку развить координацию рук/глаз и стимулирует его слуховые и зрительные способности.

### **ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ ИГРЫ В КОНФИГУРАЦИИ “СТОЛ”**

- **Сняв ленту, 3 персонажей можно использовать отдельно, играя с ними за столом и вставляя их в соответствующие соединения.**
- Центральная панель предлагает различные виды активности, которые стимулируют координацию рук, музыкальную восприимчивость и способность к логической ассоциации:
  - первое музыкальное пианино с различными мелодиями, чтобы слушать
  - книжка, чтобы листать страницы
  - движение лягушки вращает спираль
  - движение рычага поворачивает валик
  - первые соединения, чтобы научиться узнавать геометрические фигуры
  - жёлтый диск вращает разноцветные шарики.

## ЗАМЕНА БАТАРЕЕК

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



### **Данное изделие соответствует директиве 2012/19/EU.**

Приведенный на приборе символ перечеркнутой корзины обозначает, что в конце срока службы это изделие, которое следует сдавать в утиль отдельно от домашних отходов, необходимо сдать в пункт сбора вторсырья для переработки электрической и электронной аппаратуры, или сдать продавцу при покупке новой эквивалентной аппаратуры. Пользователь несёт ответственность за сдачу прибора в конце его срока службы в специальные организации сбора. Надлежащий сбор вторсырья с последующей сдачей старого прибора на повторное использование, переработку и утилизацию без нанесения ущерба окружающей среде помогает снизить отрицательное воздействие на неё и на здоровье людей, а также способствует повторному использованию материалов, из которых состоит изделие. Более подробные сведения об имеющихся способах сбора Вы можете получить обратившись в местную службу вывоза отходов или же в магазин где Вы купили изделие.

## УХОД ЗА ИГРОЙ:

- Электронную панель чистить сухой мягкой тканью, не погружать игру в воду, чтобы не повредить электронную схему.
- Структуру игры чистить мягкой тканью, слегка увлажнённой в воде.
- В целях гигиены подвесных персонажей чистить тканью, увлажнённой стерилизующей жидкостью, разведённой в воде в пропорции, указанной для обычной стерилизации холодным способом. Не использовать чистую стерилизующую жидкость. Не мыть в посудомоечной машине.
- Держать вдали от источников тепла, предохранять от пыли, песка и воды.

Artsana S.p.A. оставляет за собой право в любой момент изменить цвет и декоративное оформление изделия.

Изготовлено в Китае.

# باليستره متعددة الألعاب كتيب تعليمات AR

## العمر: 3 ش+

نصح بقراءة وحفظ التعليمات لمراجعتها عند الضرورة بالمستقبل.  
تعمل هذه اللعبة بعدد 3 بطاريات نوع "AA" فولت (غير مزودة).

نصح بقراءة وحفظ هذه التعليمات لمراجعتها في المستقبل.  
لضمان الأمان لطفلك: تنبيه!

- يجب قبل الاستعمال القيام برمي الأكياس البلاستيكية والأجزاء الأخرى التي لا تعتبر كجزء من اللعبة (مثل الخيوط وأجزاء التنبيت وغير ذلك) وإبعادها عن متناول الأطفال.
- يجب إجراء تركيب هذه اللعبة من قبل شخص بالغ سن الرشد.
- التأكد دورياً من حالة إستهلاك المنتج ومن عدم وجود تشققات. في حالة وجود أضرار بالمنتج يجب عدم استعمال اللعبة وإبعادها عن متناول الأطفال.
- عدم تطويل الخيوط وتكوين عقد/فتحات. بالإمكان أن يسبب ذلك تكون عقد خطيرة قد ينتج عنها خنق الطفل.
- يجب عدم تعريض المنتج للصدمات مع تفادي سقوطه. عدم تعريضه لمصادر الحرارة وأو وضعه بأماكن شديدة الرطوبة. يجب عدم إجراء التصليحات من قبل المشتري أو من قبل فنيين غير مؤهلين.
- يجب استعمال اللعبة تحت مراقبة شخص بالغ سن الرشد.
- يجب قبل كل استعمال لصالة التمارين وللمنضدة القيام بالتأكد من إدراج اللوحة الإلكترونية بهيكل الحمل بالشكل السليم (مراجعة تعليمات تركيب المنتج).
- تفادي صعود الطفل أو جلوسه علي سطح اللعبة لعدم قدرتها علي تحمل وزنه.

## مقدمة عن اللعبة

تعتبر صالة الألعاب مركز نشاطات ذو أهمية عالية حيث بإمكان الطفل ممارسة وتنسيق حركاته الأولية فضلاً لوجود أضواء وأصوات وألوان تشد إنتباهه.  
صالة الألعاب قابلة للتحويل فيما بعد إلي منضدة متعددة النشاطات حيث بالإمكان إختيار واحد من الثلاث 3 أوضاع: اللعب علي الظهر أو بوضع الجلوس أو علي القدمين.  
بالنسبة لوضع اللعب علي الظهر فهو مناسب بشكل خاص منذ بلوغ 3 أشهر من العمر نظراً لأن الطفل يبدأ في القيام بأول الحركات للوصول ولشد الأشياء نحوه وكذلك يبدأ في رفع رأسه ونصف جسده العلوي.  
بالنسبة لوضع اللعب وهو جالس فيبدأ منذ 9 أشهر من العمر عندما يكون بوسع الطفل الجلوس لوحده بدون مساعدة.  
بالنسبة لوضع اللعب علي القدمين فهو مناسب بداية من 12 شهر من العمر عندما يبدأ الطفل بتحريك أول خطواته.

## تعليمات تركيب صالة الألعاب

صالة متعددة الألعاب بالإمكان جَميعها بثلاثة 3 أوضاع مختلفة تسمح للطفل:

1. اللعب علي الظهر (3 ش+)
2. اللعب بوضع الجلوس (9 ش+)
3. اللعب علي القدمين (12 ش+)

## تركيب اوضع اللعب رقم 1:

1. إسناد اللوحة الإلكترونية علي الأرضية فوق سطح مثل ما هو موضح بالصورة A.
2. مسك إحدي القوائم من جهة زر التثبيت الفردي مثلما هو موضح بالصورة B. ضغط زر التثبيت وإدراج القائمة باللوحة الإلكترونية لغاية سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
3. إعادة نفس العملية علي الثلاث 3 قوائم الأخرى (صورة C).
4. مسك قاعد الإسناد مثلما هو موضح بالصورة D (الجهة المحدبة يجب أن تبقى بالخارج). وبالضغط علي الأزرار الجانبية المهيأة علي الجزء السفلي بالقائمة القيام بإدراج قاعدة الإسناد بداخل الموضع A لغاية سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
5. إعادة نفس العملية علي القائمة الأخرى. أخذ قاعدة الإسناد الأخرى وإعادة نفس العملية علي القائمتين الأخرى (صورة E).
6. وضع صالة الألعاب علي الأرضية فوق قواعد الإسناد (صورة F). تدوير اللوحة الإلكترونية المزدوجة لغاية تطابق السهم الموجود علي كتف اللوحة بالرمز 1 الموجود علي اللوحة (F-1).
7. بعد الحصول علي ميول اللوحة السليم القيام بتثبيت اللوحة بتدوير المقبض الجانبي بإتجاه دوران الساعة لغاية الوصول إلي رمز (صورة G). سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
8. تخفيض المثبتات المهيأة بالجزء السفلي للوحة (صورة H).
9. تعليق إحدي القطع بتمرير الشريط بداخل المثبت (صورة I).
10. غلق الشريط بتمريره في الإبزيم مثلما هو موضح بالصورة A مع تعديله بالطول المناسب للطفل.
11. إعادة نفس العملية علي القطع المتأرجحة الأخرى. سيكون شكل صالة الألعاب مثلما هو موضح بالصورة L.

## تغيير اللعبة من وضع اللعب رقم 1 إلي وضع اللعب رقم 2:

1. إزالة الثلاث 3 قطع المتأرجحة المثبتة وذلك بسحب الشريط من الإبزيم.
2. الضغط علي زر الألعاب بقاعدة المقبض وفي نفس الوقت تدوير المقبض بالإتجاه المعاكس لدوران الساعة مع وضعه عموديا علي الرمز (صورة M).
3. إعادة نفس العملية من الجهة الأخرى.
4. تدوير اللوحة الإلكترونية لغاية الوضع الأولي مثلما هو موضح بالصورة (M).
5. إسناد صالة الألعاب علي الأرضية مثلما هو موضح بالصورة N. سحب قواعد الإسناد بالضغط علي الأزرار الجانبية المهيأة علي الجهة السفلية للقوائم.
6. ضغط الزر المهيأ جانبا علي كتف اللوحة الإلكترونية وسحب القائمة مثلما هو موضح بالصورة O.
7. إعادة نفس العملية مع القوائم الثلاثة 3 الأخرى.
8. إدراج كتائف اللوحة الإلكترونية بالمواضع B بقاعدة الإسناد لغاية سماع طرقة تؤكد علي إجراء التثبيت (صورة P).
9. إعادة نفس العملية علي قاعدة التثبيت الأخرى (صورة Q).
10. إسناد صالة اللعب علي الأرضية فوق قواعد التثبيت (صورة R). تدوير اللوحتين 2 إنفراديا تجاه الخارج لغاية تطابق السهم الموجود علي الكتف بالرمز 2 الموجود علي اللوحة.
11. بعد الحصول علي الميول السليم للوحة القيام بتثبيت اللوحة وذلك بتدوير المقبض الجانبي بإتجاه دوران الساعة لغاية الوصول إلي رمز (صورة S). سماع طرقة تؤكد علي إجراء التثبيت.
12. بعد الإنتهاء من إجراء التجميع بالشكل السليم ستكون المنضدة بالوضع 2 مثلما هو موضح بالصورة T.



### تغيير اللعبة من وضع اللعب رقم 2 إلي وضع اللعب رقم 3:

1. الضغط علي زر الألعاب بقاعدة المقبض وفي نفس الوقت تدوير المقبض بالإتجاه المعاكس لدوران الساعة مع وضعه عموديا علي الرمز (صورة M).
2. إعادة نفس العملية من الجهة الأخرى.
3. تدوير اللوحة الإلكترونية لغاية الوضع الأولي مثلما هو موضح بالصورة (M).
4. أخذ اللوحة وطرحها مثلما هو موضح بالصورة U. سحب قاعدة الإسناد من اللوحة.
5. تدوير اللوحة الإلكترونية لغاية الوضع الأولي مثلما هو موضح بالصورة (M).
6. مسك إحدي القوائم من جهة زر التثبيت الفردي مثلما هو موضح بالصورة B. ضغط زر التثبيت وإدراج القائمة باللوحة الإلكترونية لغاية سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
7. إعادة نفس العملية علي الثلاث 3 قوائم الأخرى (صورة C).
8. مسك قاعد الإسناد مثلما هو موضح بالصورة D (الجهة المقببة يجب أن تبقى بالخارج). وبالضغط علي الأزرار الجانبية المهيأة علي الجزء السفلي بالقائمة القيام بإدراج قاعدة الإسناد بداخل الموضع A لغاية سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
9. إعادة نفس العملية علي القائمة الأخرى. أخذ قاعدة الإسناد الأخرى وإعادة نفس العملية علي القائمتين الأخرى (صورة E).
10. إسناد صالة اللعب علي الأرضية فوق قواعد التثبيت (صورة R). تدوير اللوحتين 2 إنفراديا تجاه الخارج لغاية تطابق السهم الموجود علي الكتف بالرمز 2 الموجود علي اللوحة.
11. بعد الحصول علي الميول السليم للوحة القيام بتثبيت اللوحة وذلك بتدوير المقبض الجانبي بإتجاه دوران الساعة لغاية الوصول إلي رمز (صورة S). سماع طرقة تؤكد إجراء تثبيتها.
12. بعد الإنتهاء من إجراء التجميع بالشكل السليم ستكون المنضدة بالوضع 3 مثلما هو موضح بالصورة V.

### تشغيل اللعبة علي شكل صالة ألعاب

- لإشعال اللوحة يكفي تحريك المفتاح المهيأ بالقرب من أزرار السطح من وضع OFF إلي وضع (> / <>) حسب إرتفاع الصوت المرغوب (صورة 1). سيتم رؤية أنوار وسماع نغمات تؤكد علي تشغيل اللعبة.
- من أجل تفادي استهلاك البطاريات بدون أي فائدة ننصح بعد الإنتهاء من الاستعمال بالقيام دائما بإطفاء اللعبة عن طريق تحريك المفتاح بالوضع OFF (صورة 1).
- تقوم الثلاث 3 أرجيحات الموسيقية التي يتأرجح عليها دببين 2 ظريفين وكلب واحد بترغيب الطفل في مد يديه ولسها مشغلا بهذا الشكل نغمات مرحة وأنوار مسلية. يقوم هذا النشاط بمساعدة الطفل علي تنمية تنسيق حركات اليدين والعينين وتنشيط قدراته السمعية والبصرية.

### تشغيل اللعبة علي شكل منضدة:

- بعد إزالة الشريط بالإمكان استعمال الثلاث 3 حيوانات إنفراديا بالمنطقة المخصصة لألعاب القوالب المهيأة علي المنضدة.
- تحتوي اللوحة الوسطية علي عديد من النشاطات المنشطة للتنسيق اليدوي وللإحساس الموسيقي ولتنشيط قدرة الترابط المنطقي:
- أول سطح موسيقي بعيد من النغمات للسمع.
- كتيب للمطالعة.



- حلزون يدور فضلا لحركة الضفدعة.
- روللير يدور مع حركة الذراع.
- لعبة أولي إندراجية لتعلم التعرف علي الأشكال الهندسية الأولي.
- كريات ملونة دوارة تشغل بالإسطوانة الصفراء.

### إزالة وإدراج البطاريات القابلة للإستبدال

- يجب إجراء الإستبدال من قبل شخص بالغ العمر.
- لإجراء عملية الإستبدال: فك المسامير اللولبية من مواضعها بالاستعانة بمفك. إزالة الغطاء وسحب قسم البطاريات وإزالة البطاريات الفارغة الشحنة وإدراج بطاريات جديدة مع مراعاة التوجيه القطبي (مثلما هو موضح علي المنتج)
- إعادة جميع غطاء علبة البطاريات وإحكام الغلق بالمسامير اللولبية.
- عدم ترك البطاريات وأدوات الفك بمتناول الأطفال.
- القيام بإزالة البطاريات الفارغة من المنتج لتفادي إنسكاب السوائل الكيماوية التي قد تسبب عطب المنتج.
- القيام دائما بإزالة البطاريات في حالة عدم استعمال اللعبة لفترة طويلة المدى.
- استخدام بطاريات ألكالين ماثلة أو مساوية للنوع المنصوح لتشغيل هذا المنتج.
- عدم استعمال بطاريات مختلفة مع بعض أو بطاريات فارغة الشحنة مع بطاريات جديدة.
- عدم رمي البطاريات الفارغة الشحنة بداخل النار أو بالبيئة ويجب القيام برميها بصناديق النفايات المخصصة.
- يجب عدم العبث في أجزاء التغذية لتفادي عطبها.
- يجب الإمتناع من شحن البطاريات الغير قابلة لإعادة الشحن: قد تنفجر.
- ننصح بعدم استعمال البطاريات القابلة للشحن. قد تسبب الإنخفاض الوظيفي للعبة.
- عند استخدام بطاريات قابلة للشحن يجب سحبها من اللعبة وإعادة شحنها تحت مراقبة شخص بالغ العمر.

هذا المنتج مطابق لمواصفة الاتحاد الأوروبي 2012/19/EU.



يشير رمز سلة المهملات المشطوب عليها والموجود على الجهاز إلى أن المنتج. في نهاية فترة صلاحيته. يجب التعامل معه بصورة مُنفصلة عن المهملات المنزلية العادية. فيتم تسليمه إلى أحد مراكز التجميع المصنف للأجهزة الكهربائية والإلكترونية. أو يعاد تسليمه للبائع عند شراء جهاز جديد من نفس النوع. المستخدم مسئول عن تسليم الجهاز في نهاية فترة صلاحيته إلى أماكن التجميع المناسبة. في حالة جمع الجهاز غير المستخدم بطريقة صحيحة كمخلفات منفصلة. فإنه يمكن إعادة تدويره وتكويره والتعامل معه بشكل لا يضر بالبيئة. فهذا يعمل على تجنب الآثار السلبية على البيئة والصحة. ويساعد على إعادة الاستفادة من الخامات المكون منها المنتج. للحصول على معلومات أكثر تفصيلاً حول أنظمة التجميع المتاحة. توجه للمركز المحلي الخاص بخدمة التخلص من المهملات أو المتجر الذي اشترت منه الجهاز.

### تنظيف وصيانة اللعبة

- لتنظيف اللوحة الإلكترونية القيام بإستعمال قطعة قماشية ناعمة وناشفة. عدم غطس اللعبة بالماء لتفادي عطب الدارة الإلكترونية.
- لتنظيف الهيكل القيام بإستعمال قطعة قماشية ناعمة مبللة بقليل من الماء.
- لتنظيف القطع الثلاثة المتأرجحة بشكل دقيق القيام بإستخدام قطعة قماش مبللة في سائل تعقيم مخفف بالماء حسب الكميات المنصوحة لإجراء التعقيم العادي بالبارد. يجب عد استعمال سائل تعقيم مركز. عدم الغسل بغسالة الصحون.
- حماية اللعبة بكل حرص من الحرارة والغبار والرمل والماء.
- مصنع في الصين





Cod. 00\_065408\_200\_000\_2414

Playgym Deluxe  
Monitoimikuntosali  
MultilekGym  
Multilekgym

Гимнастерио Deluxe  
Wielofunkcyjna Zabawka Gimnastyczna  
Многофункциональный  
Гимнастический Комплекс  
باليستره متعددة الألعاب



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

www.chicco.com