

PROGRAM

A-BOT™



WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for Children under 3 years.

Key Features:

Program-a-BOT:

- 36 Programmable Actions
- Sound Sensor & Intelligent Detect Obstacle Sensor
- Communicates With His Robot Family
- Motor Driven Performs Animation & Responsiveness

Maxi Pals:

- Wind Up & Release To Go
- Press The Button To Activate Light

Safety Precautions:

- Parents, this toy is recommended for children. To ensure that your child's play is both safe and fun, please review the operating instructions with your children.
- **DO NOT** pick up moving robot
- Keep hands, hair and loose clothing away from the tires and the wheel hubs when power switch is turned **ON**.
- Remove battery from the toy when not in use.
- **DO NOT** operate your robot on street. Avoid hitting people, pets or home furnishings.

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

Cautions:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable battery are only to be charged by an adult.
- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.



WEEE

When this appliance is out of use, please remove all batteries and dispose of them separately. Bring electrical appliances to the local collecting points for waste electrical and electronic equipment. Other components can be disposed of in domestic refuse.

Care and Maintenance:

- Always remove batteries from the toy when it is not being used for a long period of time.
- Wipe the toy gently with a clean damp cloth.
- Keep the toy away from direct sunlight and/or direct heat.
- Do not submerge the toy into water that can damage the electronic assemblies.

Note:

- Parental guidance is recommended when installing or replacing batteries.
- You are advised to recharge the battery pack as soon as the function becomes impaired.
- Users should keep and retain this information for future reference.
- Users should keep strict accordance with the instruction manual while operation the product.
- Under the environment with electrostatic discharge, the sample may malfunction and require user to reset the sample.

Note:

- New and alkaline batteries are recommended to use in this toy to obtain best and maximum performance.

Battery requirement:

Program-a-BOT:

- Power Supply:
- Rating: DC 6V 4W
- Batteries: 4 x 1.5V "AA"/LR6 / AM3
- Requires 4 "AA" size batteries (not included)

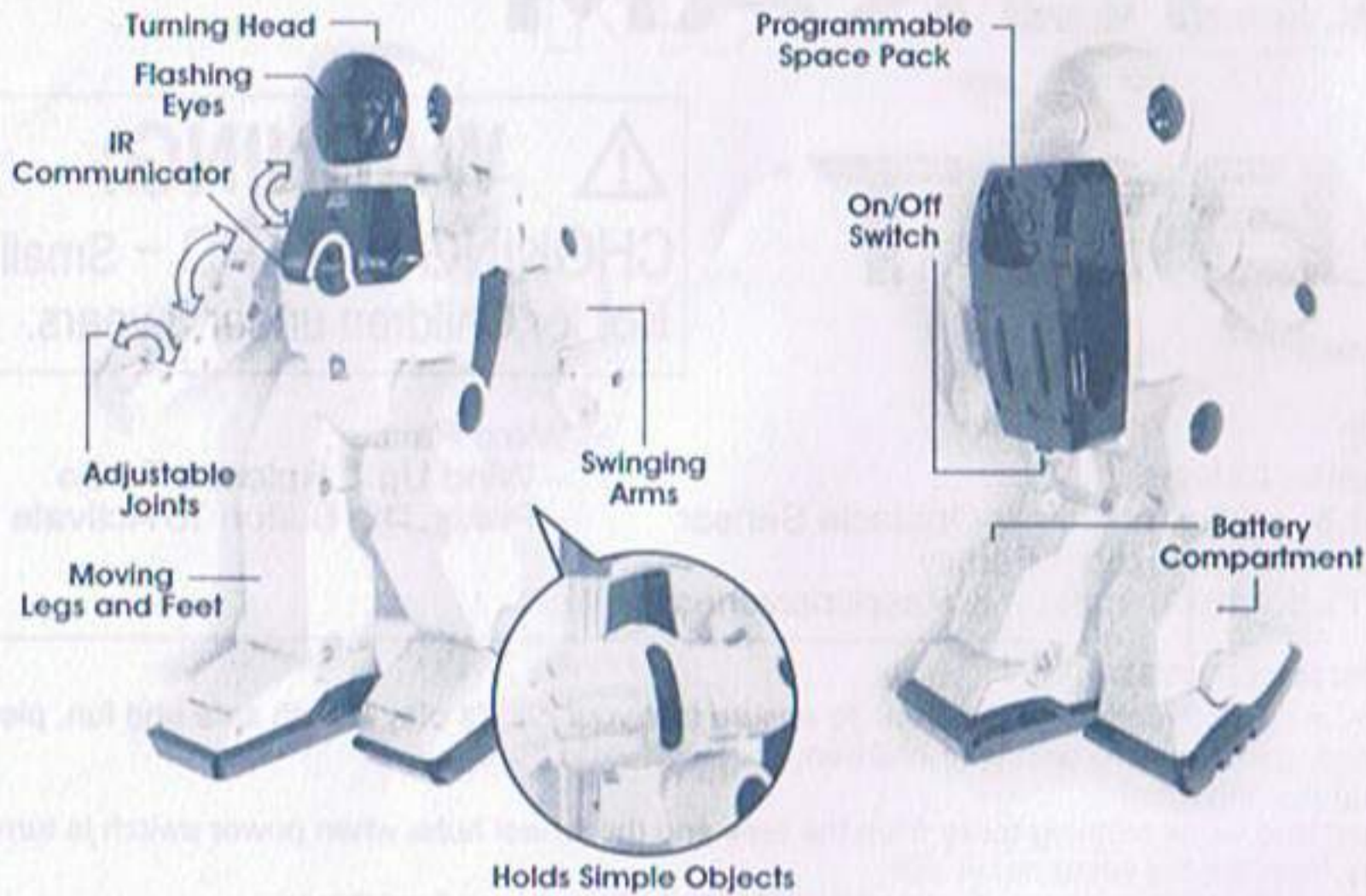
Maxi Pals:

- Power Supply:
- Rating: DC 3V 0.06W
- Batteries: : 2 X 1.5V "LR44" button cell batteries
- Requires 2 "LR44" button cell batteries (included)

Silverlit®

Silverlit Toys (U.S.A.) Inc. P.O. Box 1237, Walnut, CA91788
©2006 Silverlit Toys Manufactory Limited. All rights reserved.

Index To Parts:



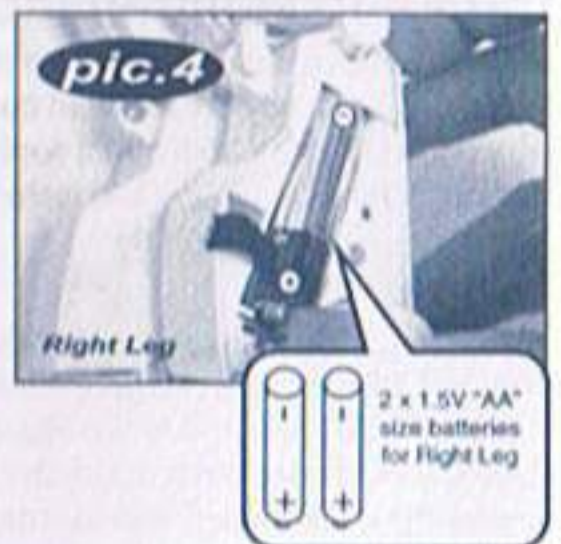
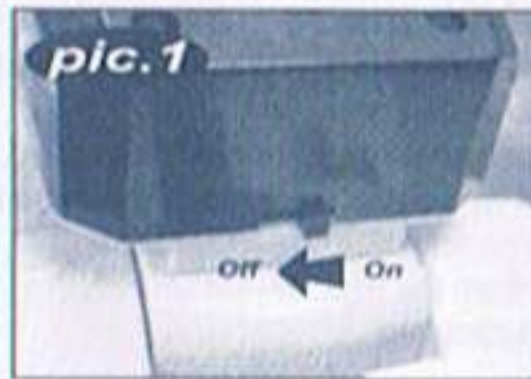
Battery Installation:

Battery Requirement:

-Your Program-a-BOT is powered by 4 x "AA" size batteries.

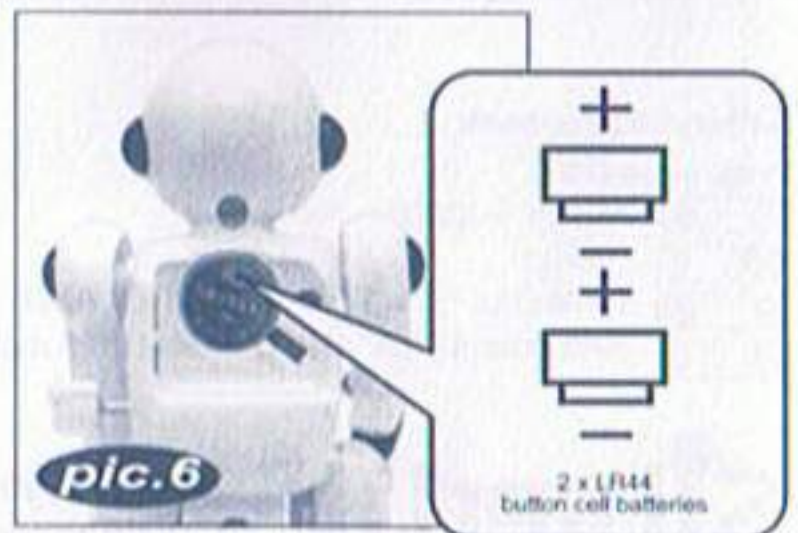
Battery Installation : Program-a-BOT

1. Make sure the power switch is in "OFF" position. (pic.1)
2. Use a screwdriver to loosen the screw (turn counter-clockwise) on the 2 **Battery Compartments** located in BOTH LEGS. (pic.2)
3. Insert 4 x "AA" size batteries with "+" and "-" signs as shown inside 2 **Battery Compartments**. (pic.3 and pic.4).
4. Close the 2 **Battery Compartments** cover using a screwdriver.



Battery Installation : Maxi Pals (Included)

1. Battery compartment is located on the back of the robot.
2. Use the screwdriver to loosen the screw (turn counter-clockwise) (pic.5).
3. Install 2 "LR44" button cell batteries. Align "+" and "-" sign as shown (pic.6).
4. Close the battery door and tighten the screw.



Getting Started:

- Turn the "ON / OFF" switch to "ON" position to wake up Program-a-BOT and he will begin to move around.

1. Sound Detection:

- 1.1 Wait until Program-a-BOT stops moving.
- 1.2 Clap your hands or make a loud noise.
- 1.3 Program-a-BOT will respond with robotic sounds and actions.



Clapping Position	Robot Action
Clap to the Left	Turn Left
Clap to the Right	Turn Right
Clap in Front or Back	Move Forward

2. Program Function:

- 2.1 Wait until Program-a-BOT stops moving.
- 2.2 Press any combination of action keys on the keypad (you can enter up to 36 actions in one run)
- 2.3 Press Go key to activate the robot.
- 2.4 Press the Go key again to stop Program-a-BOT.



3. Object Detection:

- 3.1 Program-a-BOT can automatically sense an obstacle in front of him while walking.
- 3.2 Program-a-BOT will stop his movement and turn around to avoid an obstacle.



4. Room Guard Function:

- 4.1 Wait until Program-a-BOT stops moving.
- 4.2 Press "Alert" key and his eyes will flash two times. Program-a-BOT will enter into Room Guard mode.
- 4.3 Program-a-BOT will alert you with lights, movement and sounds when any object moves in front of him.
- 4.4 Press the "Alert" key again to exit the Room Guard mode.

5. Interaction with Maxi Pals:

- 5.1 Press "Go" key 3 times quickly to enter interaction mode.
- 5.2 Program-a-BOT will interact with Maxi Pals (Included).
- 5.3 Hold the Maxi Pals Robot near or contact the IR communicator of Program-a-BOT.
- 5.4 Press the button on the top of Maxi Pals to send a light signal.
- 5.5 Program-a-BOT will respond and move.

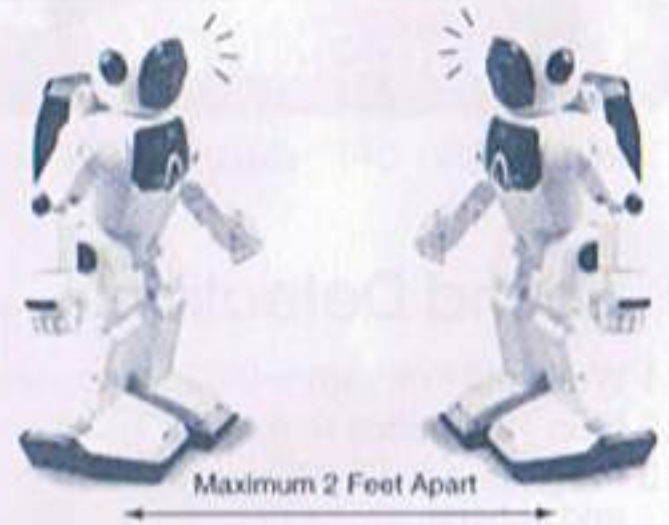


Light Signal	Action
Press One Time	Move Forward
Press Two Times	Turn Left
Press Three Times	Turn Right

6. IR Communication:

- 6.1 Program-a-BOTs love to talk to each other. If you and a friend have two or more Program-a-BOTs, you can get them to talk to each other.
- 6.2 Face them together and no more than 2 feet apart for them to see and respond to each other. If they do not start talking to each other, try again.

Note: This illustration shows the maximum distance for Program-a-BOTs to communicate with each other or other Robot Family members.



7. Programming other Robots:

- 7.1 Program-a-BOT can program Echo-BOT and Jabber-BOT.
- 7.2 Wait until Program-a-BOT stops moving.
- 7.3 Press any combination of action keys on the keypad.
- 7.4 Press Go key TWO TIMES to activate the other robot.

Hints to Play:

- Once Program-a-BOT is waiting for your commands, give the command in a clear sound. It is best to be between 1 and 3 feet away from Program-a-BOT when giving commands.
- It is important that the environment be fairly quiet for Program-a-BOT. Surrounding noise will interfere with your commands.
- Operate only on flat, smooth (but not slippery), dry surfaces.
- Do not use Program-a-BOT in sand, water or snow. If your Program-a-BOT is trapped in a confined area for a long period of time, he will go to the Power Saver Mode.

Trouble Shooting:

Symptom	Cause	Correction
Program-a-BOT does not move or runs slowly.	<ul style="list-style-type: none"> - Loose battery connection. - Main power switch is not in "ON" position. - Batteries are not placed in compartment correctly. - Batteries are exhausted. 	<ul style="list-style-type: none"> - Check battery connection. - Switch on the power. - Check the battery polarity. - Replace all old batteries with new ones.
Program-a-BOT does not react or Loss of control.	<ul style="list-style-type: none"> - Environment too noisy. - Program-a-BOT moving or talking. - Entered into Power Saver Mode. 	<ul style="list-style-type: none"> - Play in a quiet environment. - Wait for Program-a-BOT to stand still & command it again. - Push ON / OFF switch off, then ON again to start the play.

Note: Program-a-BOT will automatically enter into Power Saver Mode after 5 minutes when not in use. To turn him on again, switch "ON / OFF" switch OFF and ON again to start the play.

PROGRAM

-A-

BOT™

WARNUNG:

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren wegen verschluckbaren Kleinteilen.

Key Features:

Program-a-BOT:

- 36 Programmable Actions
- Sound Sensor & Intelligent Detect Obstacle Sensor
- Communicates With His Robot Family
- Motor Driven Performs Animation & Responsiveness

Maxi Pals:

- Wind Up & Release To Go
- Press The Button To Activate Light

Sicherheitshinweise:

- Liebe Eltern, dieses Spielzeug wird für Kinder über 5 Jahren empfohlen. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung mit Ihrem Kind zusammen durch, um sicher zu stellen, dass Ihr Kind Freude mit diesem Spielzeug hat und das Spiel Ihres Kindes sicher ist. Die Aufsicht eines Erwachsenen ist gefordert, wenn das Spielzeug in der Nähe von Kindern unter 3 Jahren betrieben wird.
- Wir empfehlen, das Spielzeug auf einer sauberen, ebenen Oberfläche zu betreiben.
- Sprechen Sie bitte mit Ihrem Kind und machen es auf folgende Sicherheitsinformationen aufmerksam:
- Hebe NIEMALS den Roboter hoch, solange er in Bewegung ist.
- Halte Hände, Haare und lose Kleidung von bewegten Teilen fern, während das Spielzeug eingeschaltet ist.
- Betreibe den Roboter NIEMALS auf der Straße. Erschrecke keine Menschen oder Tiere, sei vorsichtig mit Möbelstücken.
- Spiele nicht in der Nähe von Wasser. Gefahr des Ertrinkens!

Batterie Hinweise:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.
- Aufladbare Batterien müssen vor dem Laden aus dem Spielzeug entnommen werden.
- Herausnehmbare, aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht Erwachsener geladen werden.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Es dürfen nur die empfohlenen Batterien oder die eines gleichwertigen Typs verwendet werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingelegt werden (+ und -).
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien bitte aus dem Spielzeug nehmen, wenn es längere Zeit nicht gebraucht wird.
- Zerlege keine Batterien (Säure).
- Umweltschutz: Verbrauchte Batterien bitte bei den bekannten Sammelstellen abgeben. Danko!

Hinweise:

- Das Einlegen oder Auswechseln der Batterien sollte unter Anleitung eines Erwachsenen stattfinden.
- Die Benutzer sollten diese Bedienungsanleitung aufbewahren.
- Die Benutzer sollten beim Einsatz dieses Spielzeugs die Hinweise der Bedienungsanleitung genauestens beachten und befolgen.
- An Orten, wo das Gerät statischer Elektrizität ausgesetzt ist, kann es sein, dass du dein Spielzeug „rückstellen“ musst. Entnimm dazu kurzzeitig die Batterien.

Wartung und Pflege:

- Nimm die Batterien stets aus dem Spielzeug, wenn es voraussichtlich längere Zeit nicht im Einsatz ist.
- Wische das Spielzeug mit einem sauberen, feuchten Tuch ab.
- Schütze das Spielzeug vor direkter Sonneneinstrahlung und/oder direkter Wärmeeinwirkung.
- Tauche das Spielzeug niemals unter Wasser, da dadurch die elektronischen Schaltkreise beschädigt werden.

Bemerkung:

- Um die beste Funktion dieses Spielzeugs zu gewährleisten, empfehlen wir die Verwendung neuer Alkali-Mangan Batterien.



Elektroschrottgesetz

Nach Gebrauchsende eine Bitte:
Entnimm alle Batterien und entsorge sie separat. Gib alle elektrisch betriebene Geräte bei den Sammelstellen der Gemeinden für Elektroschrott ab. Die übrigen Teile gehören in den Hausmüll. Danke für Deine Mithilfe!

Batterien Leistungswerte:

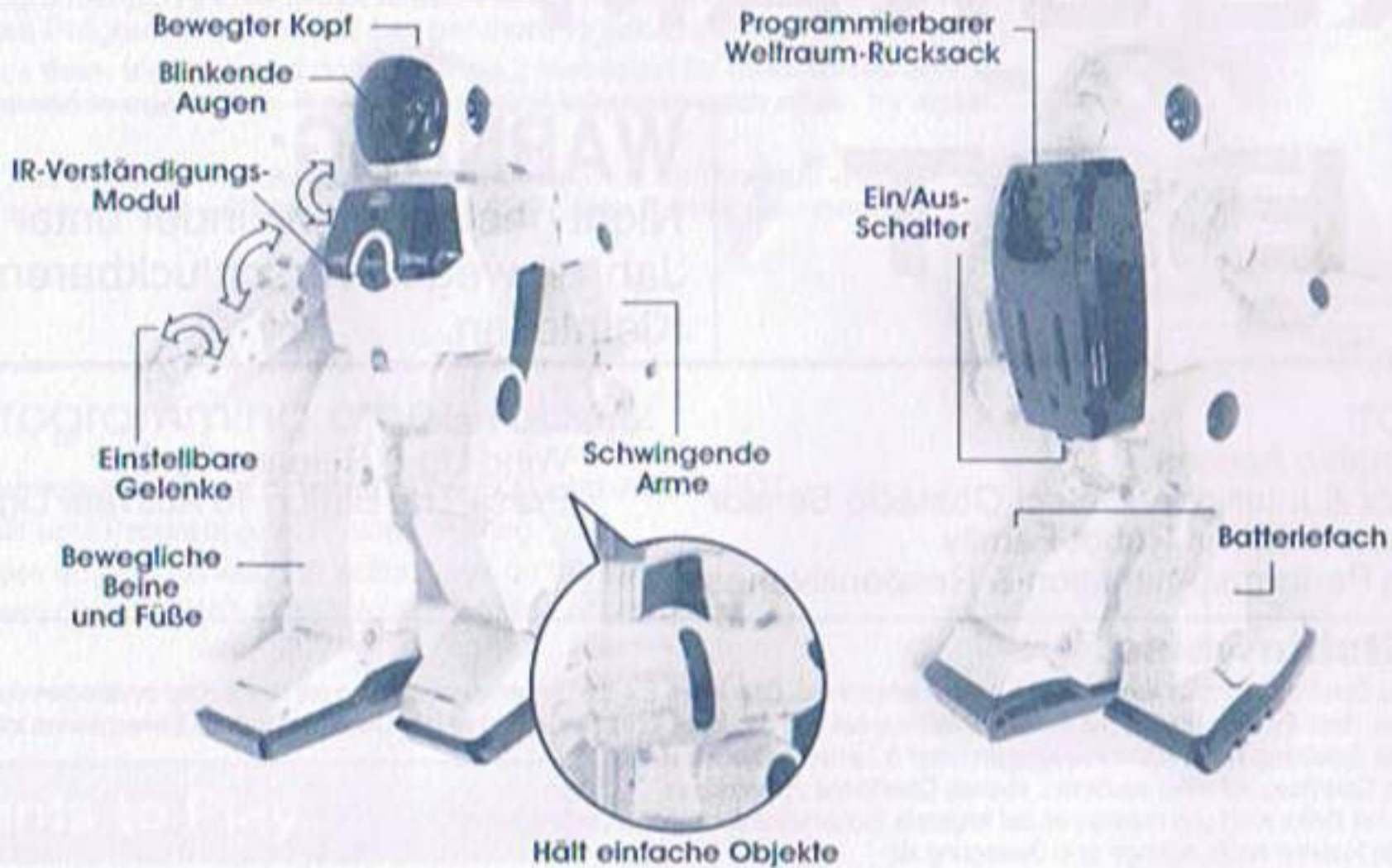
Program-a-BOT:

- Stromversorgung : ===
- Leistungswerte : DC 6 V; 4 W
- Batterietyp : 4 x 1,5V LR6 / AA / Mignon
- Benötigt 4 Batterien LR6 / AA / Mignon (Nicht mitgeliefert)

Maxi Pals:

- Stromversorgung : ===
- Leistungswerte : DC 3 V; 0,06 W
- Batterietyp : 2 x 1,5 V Knopfzellen LR 44
- Benötigt 2 Knopfzellen LR 44 (mitgeliefert)

Bezeichnung der Teile



Batterie Einbau

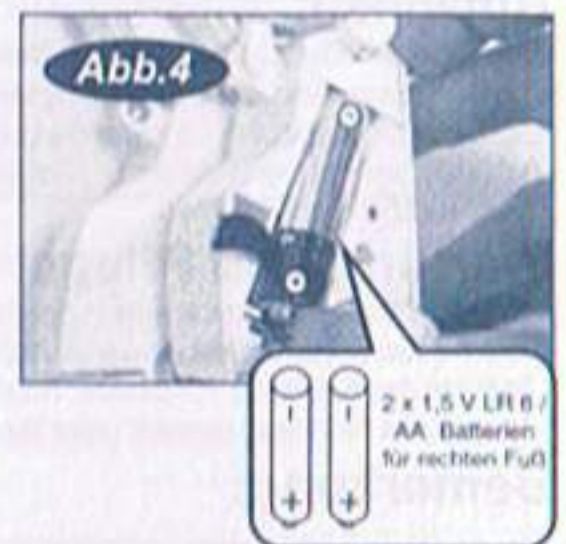
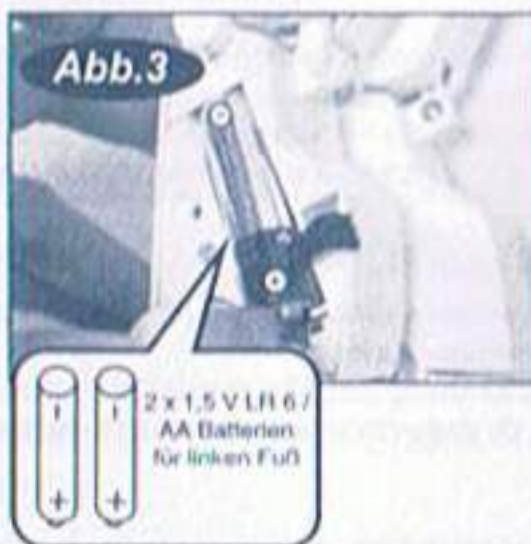
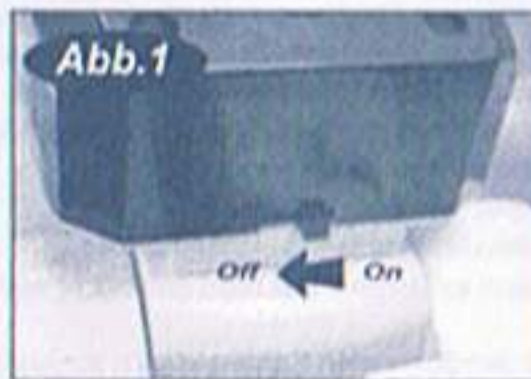
Batterieinformation:

- Der Program-a-BOT arbeitet mit 4 x AA/LR6 Batterien (liegen nicht bei).

Einsetzen der Batterien: Program-a-BOT

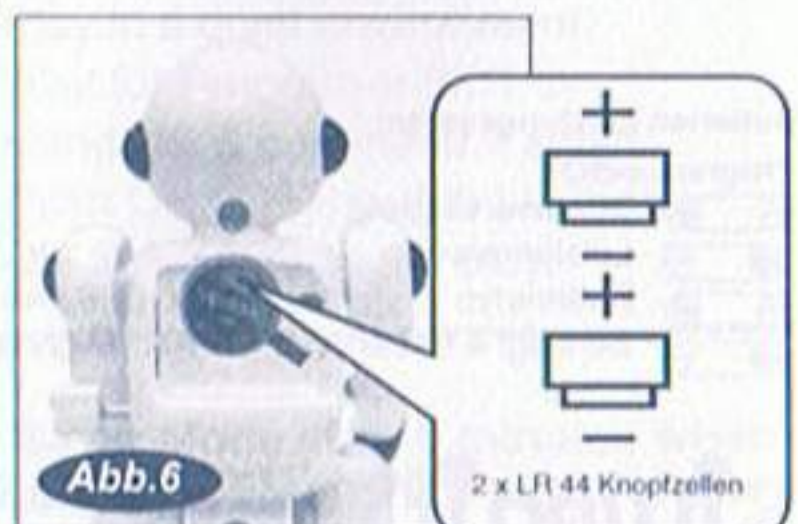
Vergewissere dich, dass der Geräteschalter in der Stellung "OFF" (Aus) steht (Abb. 1).

1. Löse die Schraube an den 2 Batteriefächern in BEIDEN BEINEN (Abb. 2) und nimm die Batteriefachabdeckungen ab.
2. Lege 4 x AA/LR6-Batterien ein und beachte dabei die "+" und "-" Angaben in beiden Batteriefächern (Abb. 3 und Abb. 4).
3. Lege die Batteriefachabdeckungen auf und verschraube die beiden Batteriefächer.



Batteriewechsel: Maxi Pals (Batterien mitgeliefert)

1. Das Batteriefach befindet sich an der Rückseite des Roboters.
2. Löse die Schraube der Batteriefachabdeckung (Abb. 5) und nimm die Abdeckung ab.
3. Lege 2 Knopfzellen "LR44" ein und achte auf die Polung "+" und "-", wie angegeben (Abb. 6).
4. Lege die Abdeckung auf das Batteriefach und schraube sie fest.

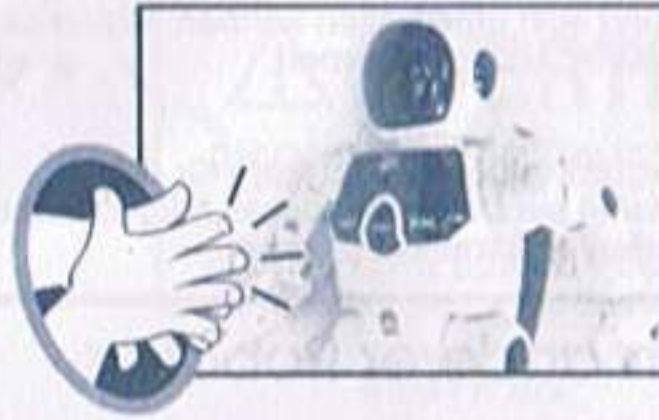


Vorbereitung zum Einsatz

- Bringe den "EIN/AUS"-Schalter in die "ON"-Stellung, um den Program-a-BOT einzuschalten. Der Roboter bewegt sich nun.

1. Geräusch-Reaktion:

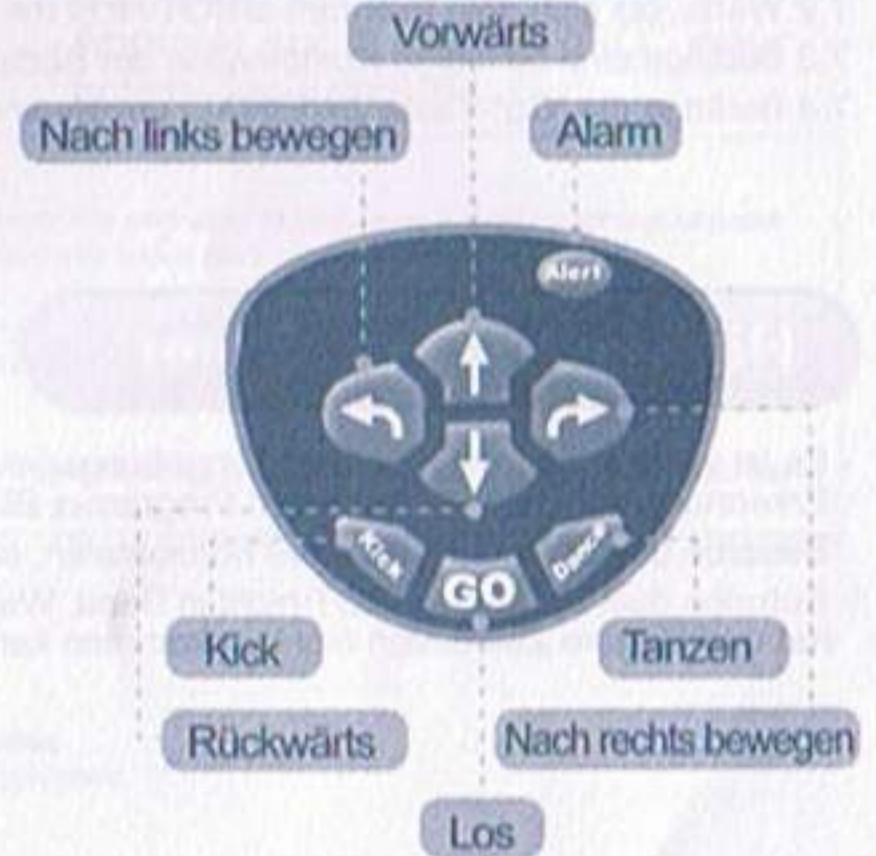
- 1.1 Warte, bis dein Program-a-BOT anhält.
- 1.2 Klatsche in die Hände oder mache ein lautes Geräusch.
- 1.3 Der Program-a-BOT antwortet mit Robotergeräuschen und Bewegungsabläufen.



Klatsch Position:	Roboter Aktion:
Klatschgeräusch von links	Läuft nach links
Klatschgeräusch von rechts	Läuft nach rechts
Klatschen von vorne oder hinten	Läuft vorwärts

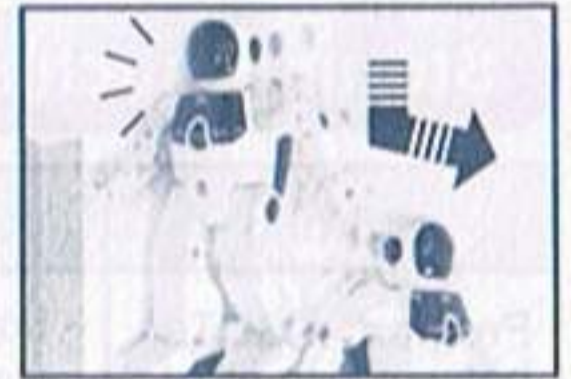
2. Programmier-Funktion:

- 2.1 Warte, bis der Program-a-BOT anhält.
- 2.2 Betätige eine beliebige Tastenkombination an der Tastatur (Du kannst bis zu 36 Aktionen für einen Bewegungsablauf eingeben.)
- 2.3 Betätige die "Go"-Taste, um den Roboter zu aktivieren.
- 2.4 Betätige die "Go"-Taste nochmals, um Program-a-BOT anzuhalten.



3. Hindernis-Erkennung:

- 3.1 Der Roboter kann automatisch ein Hindernis auf seinem Weg erkennen.
- 3.2 Der Roboter kann anhalten und seine Laufrichtung ändern, um dem Hindernis auszuweichen.



4. Zimmeralarm-Funktion:

- 4.1 Warte, bis dein Program-a-BOT anhält.
- 4.2 Betätige die "Alarm" (Alert)-Taste und die Augen blinken zweimal. Du hast deinen Roboter in die Zimmeralarm-Funktion gebracht.
- 4.3 Der Roboter warnt dich mit Lichtern, Bewegungen und Tönen, wenn sich etwas vor ihm bewegt.
- 4.4 Betätige die "Alert"-Taste noch mal, um die Zimmeralarm-Funktion zu verlassen.

5. Verständigung mit Maxi-Pals:

- 5.1 Dein Program-a-BOT kann sich mit den Maxi Pals (mitgeliefert) verständigen / unterhalten.
- 5.2 Bringe deinen Maxi Pals Roboter in die Nähe des Infrarot-Moduls eines Program-a-BOT.
- 5.3 Betätige die Taste oben am Maxi Pals, um ein Lichtsignal zu senden.
- 5.4 Der Program-a-BOT antwortet nun und bewegt sich.

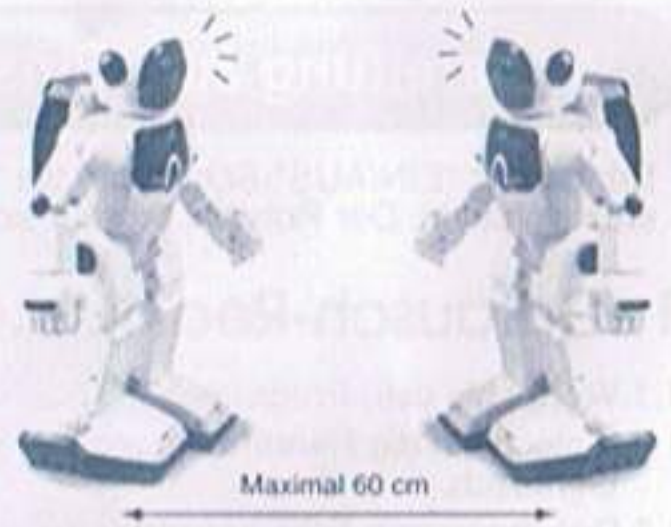


Licht-Signal:	Aktion:
Einmal drücken	Vorwärts
Zweimal drücken	Nach links
Dreimal drücken	Nach rechts

6. IR-Verständigung

- 6.1 Die Program-a-BOTs lieben es, sich miteinander zu unterhalten. Wenn du und deine Freunde einige Program-a-BOTs habt, könnt ihr sie miteinander sprechen lassen.
- 6.2 Stelle die Roboter nicht weiter als 60 cm voneinander entfernt auf, so dass sie einander sehen und sich unterhalten können. Wenn das nicht klappt, dann stelle sie einfach näher zusammen.

Hinweis: Diese Abbildung zeigt die größte Entfernung für die Program-a-BOTs, damit sie sich mit anderen Mitgliedern der Roboterfamilie unterhalten können.



7. Programmieren anderer Roboter:

- 7.1 Program-a-BOT kann Echo-BOT und Jabber-BOT (nicht mitgeliefert) programmieren.
- 7.2 Warte, bis sich dein Program-a-BOT nicht mehr bewegt.
- 7.3 Betätige eine beliebige Kombination der Bedientasten des Tastenfeldes.
- 7.4 Betätige die "Go"-Taste ZWEIMAL, um die anderen Roboter zu aktivieren.

Hinweise zum Spiel

- Es ist wichtig, dass keine lauten Umgebungsgeräusche vorhanden sind. Durch laute Umgebungsgeräusche kann die Erkennung der Befehle durch den Program-a-BOT gestört werden.
- Betreibe das Spielzeug auf einer horizontalen, ebenen und trockenen Oberfläche (nicht rutschig).
- Betreibe dein Program-a-BOT nicht in Sand, Wasser oder Schnee. Wenn sich dein Program-a-BOT irgendwo verfangen hat und längere Zeit davon nicht entkommen kann, schaltet er sich in den Stromsparmodus.

Störungssuche

Störung	Ursache	Abhilfe
Program-a-BOT bewegt sich nicht oder nur sehr langsam.	<ul style="list-style-type: none"> - Lose Batteriekontakte. - Hauptschalter befindet sich nicht in der "EIN"-Stellung. - Batterien sind nicht richtig in das Batteriefach eingelegt. - Batterien sind leer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Überprüfe die Batteriekontakte. - Einschalten. - Prüfe die Polung der Batterien. - Neue Batterien einsetzen.
Program-a-BOT reagiert nicht oder du verlierst die Kontrolle.	<ul style="list-style-type: none"> - Umgebung zu laut. - Program-a-BOT bewegt sich oder spricht. - Befindet sich im Stromsparmodus. 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiele in einer leiseren Umgebung. - Warte, bis der Program-a-BOT still steht und gib deine Befehle erneut. - Bringe die EIN/AUS-Taste in die "AUS"-Position und dann wieder in die "EIN"-Position.

Hinweis: Dein Program-a-BOT schaltet sich automatisch in den Stromsparmodus, wenn du 5 Minuten nicht mit ihm spielst. Bringe den "EIN/AUS"-Hauptschalter in die "AUS"-Position und dann wieder in die "EIN"-Stellung, um wieder mit dem Roboter zu spielen.

PROGRAM

A-BOT™

AVERTISSEMENT :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT — Contient de petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES:

Program-a-BOT

- 36 actions programmables à la fois
- Capteur sonore & Capteur intelligent détectant des obstacles
- Communique avec sa famille robot
- Propulsion à moteur Performant des animations & capable de répondre

Maxi Pals

- Remonter & Relâcher pour marcher
- Appuyer sur la touche "GO" pour activer les lumières

Mesures De Securite:

- Ce jouet est recommandé pour des enfants à partir. Les parents sont priés de passer en revue les instructions avec leurs enfants pour leur sécurité et amusement. La supervision d'un adulte est requise quand le jouet est à la portée d'enfants de moins de 5 ans.
- NE PAS ramasser un robot qui est en marche.
- Tenir les mains, les cheveux et des vêtements flous à l'écart des pneus et des moyeux quand l'interrupteur se trouve dans la position "ON".
- NE PAS actionner le robot dans la rue. Eviter de heurter des gens, des animaux domestiques ou du mobilier. Il est recommandé de faire opérer le robot sur une surface propre et plane.

Attention :

Faute de respect de ces instructions ainsi que changements ou modifications, apportés par l'utilisateur, qui n'ont pas été explicitement approuvés par le fabricant et/ou l'importateur déchargent ceux-ci de toute responsabilité et des conditions de garantie.

Avertissements :

- Les piles non-rechargeables ne doivent pas être rechargées.
- Retirez les piles rechargeables du jouet avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées par un adulte uniquement
- Ne pas mélanger les piles de types différents ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celui recommandé ou d'un type équivalent.
- Insérez les piles en respectant la polarité.
- Retirez du jouet les piles usées.
- Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'alimentation.

Soin et Entretien :

- Retirez toujours les piles du jouet lorsqu'il reste longtemps hors service.
- Essuyez le jouet délicatement avec un chiffon propre humide.
- Gardez le jouet à l'écart de toute source directe de chaleur.
- Ne pas immerger le jouet dans l'eau au risque d'endommager les composants électroniques.

Remarques :

- L'aide d'un adulte est recommandé lors de l'installation ou du remplacement des piles.
- Rechargez les piles dès que les performances faiblissent.
- Conservez ces instructions pour toute consultation ultérieure.
- Faites fonctionner le produit en vous conformant strictement aux manuels d'instructions.
- Dans un environnement propice aux décharges électrostatiques, l'article peut fonctionner anormalement et nécessiter une réinitialisation.

Remarques :

- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines neuves afin d'assurer une performance optimale.



WEEE

Lorsque cet appareil est en fin de vie, veuillez retirer toutes les piles et les jeter séparément. Rapportez les appareils électriques à un centre de collecte des appareils électroniques et électroménagers. Les autres composants peuvent être jetés avec les ordures ménagères.

SPECIFICATION DES PILES:

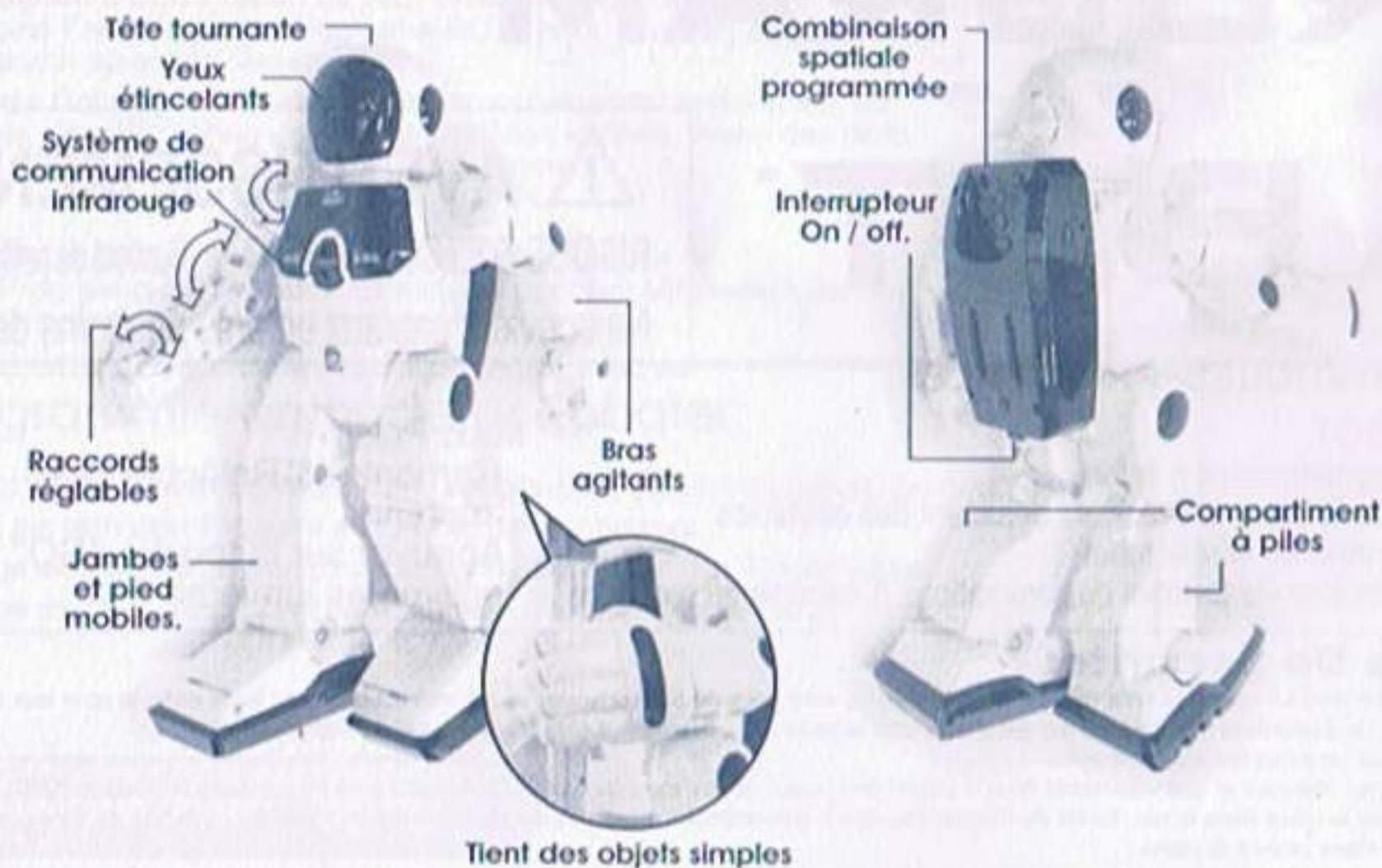
Program-a-BOT:

- Courant : Courant continu ---
- Voltage : DC 6V 4W
- Piles : 4 x 1.5V "AA" / LR6 / AM3
- Exigences 4 "AA" piles alcalines (pas incluses).

Maxi Pals:

- Courant : Courant continu ---
- Voltage : DC 3V 0.06W
- Piles : 2 x 1.5 V "LR 44" piles bouton.
- Exigences 2 "LR 44" piles bouton (incluses).

REGISTRE DES PIÈCES DÉTACHÉES:



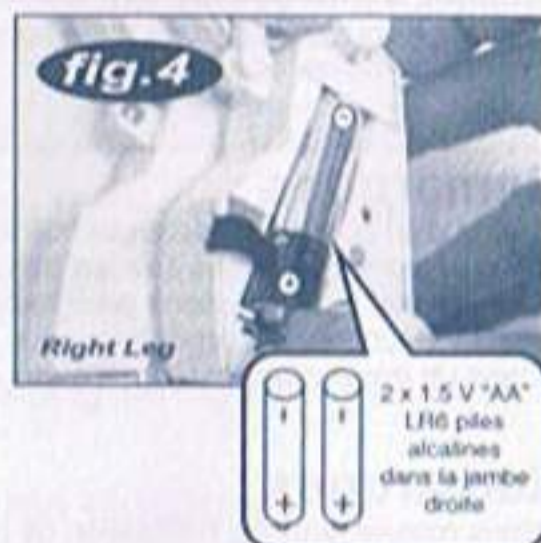
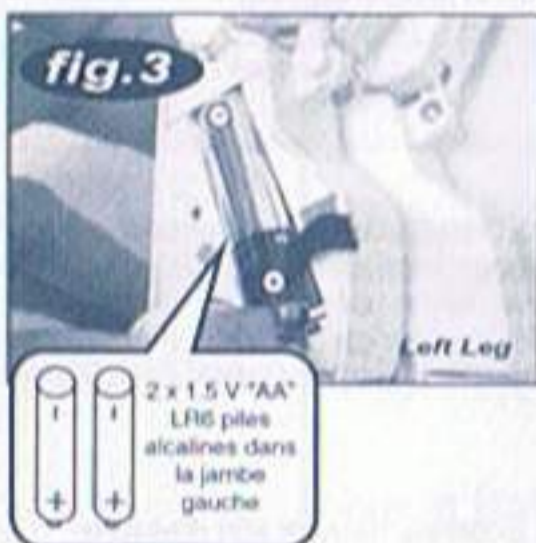
INSTALLATION DES PILES:

Exigences:

- Votre Program-a-BOT est alimenté avec 4 x "AA" piles alcalines (non incluses).

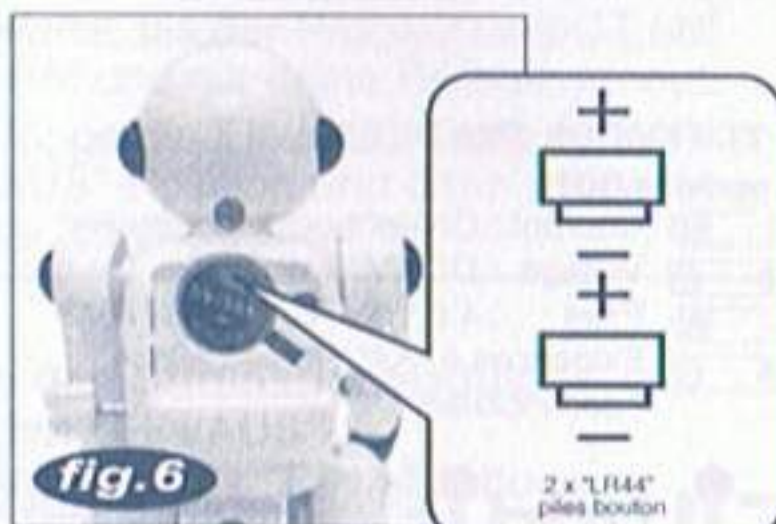
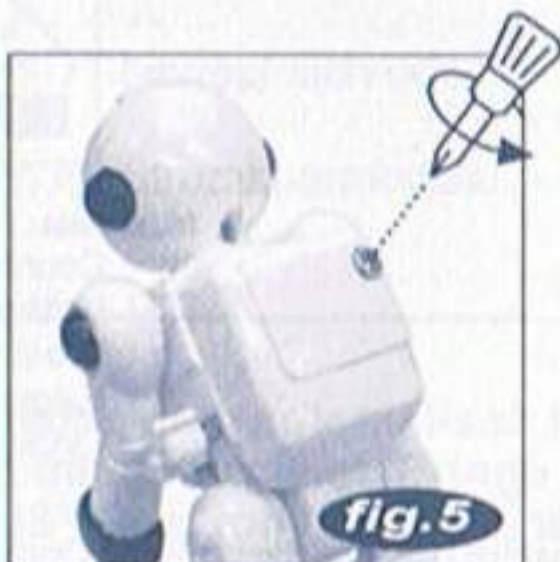
Installation : Program-a-BOT

1. Vérifier que l'interrupteur se trouve dans la position "OFF" (fig. 1).
2. Employer un tournevis Philips pour desserrer la vis en tournant à gauche des deux compartiments qui se trouvent dans les deux jambes (fig. 2).
3. Installer 4 piles alcalines "AA" en tenant compte des signes "+" et "-" comme indiqué à l'intérieur des deux compartiments (fig. 3 et 4).
4. Fermer les deux compartiments en employant un tournevis Philips.



Installation : Maxi Pals (inclus)

1. Le compartiment à piles se trouve au dos du robot.
2. Employer un tournevis Philips pour desserrer la vis en tournant à gauche (fig. 5).
3. Installer 2 "LR44" piles bouton. Aligner les signes "+" et "-" comme indiqué (fig. 6).
4. Fermer le couvercle et serrer la vis.

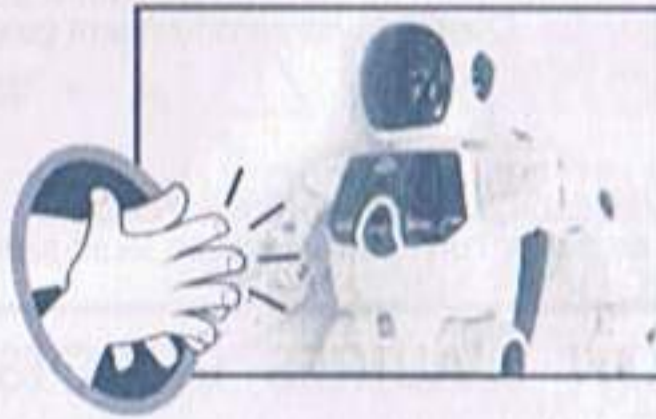


POUR COMMENCER:

- Mettre l'interrupteur "ON / OFF" dans la position "ON" et le Program-a-BOT se mettra en mouvement.

1. PERCEPTION DU SON:

- 1.1 Attendre jusqu'à ce que le Program-a-BOT ne bouge plus.
- 1.2 Battre les mains ou bien faire un bruit assourdissant.
- 1.3 Le Program-a-BOT réagira avec des mouvements et des sons robotiques.



POSITION POUR BATTRE DES MAINS	ACTIONS DU ROBOT
Battre vers la gauche	Tourne à gauche
Battre vers la droite	Tourne à droite
Battre devant ou derrière	Se déplace en avant

2. L'émetteur IR

- 2.1 Attendre jusqu'à ce que le Program-a-BOT ne bouge plus.
- 2.2 Appuyer sur un des poussoirs du panneau à touches afin d'introduire une de 36 actions programmables.
- 2.3 Appuyer sur la touche "GO" pour activer le robot.
- 2.4 Appuyer une seconde fois sur la touche "GO" et le Program-a-BOT s'arrêtera.



2. PERCEPTION D'OBJETS:

- 2.1 Le robot peut observer automatiquement un obstacle qui se trouve devant lui quand il se promène.
- 2.2 Le robot s'arrêtera et fera demi-tour pour esquiver l'obstacle.



4. FONCTION DE L'ALARME:

- 4.1 Attendre jusqu'à ce que le robot reste immobile.
- 4.2 Appuyer sur la touche "Alert" (alarme) et ses yeux étincelleront deux fois. Le Robot entrera dans le mode Garde de Chambre.
- 4.3 Le robot vous alertera avec des flash, des mouvements et des sons quand un objet quelconque se remue devant lui.
- 4.4 Appuyer à nouveau sur "alert" (alarm) pour sortir du mode Gardien de Chambre

5. INTERACTION AVEC LES MAXI PALS:

- 5.1 Le Program-a-BOT veut avoir une interaction avec les Maxi Pals (inclu).
- 5.2 Tenir le robot Maxi Pals tout près du communicateur infrarouge du Program-a-BOT.
- 5.3 Appuyer sur le poussoir qui se trouve au-dessus du Maxi Pals pour émettre un signal lumineux.
- 5.4 Le Program-a-BOT réagira et se déplacera.



SIGNAL LUMINEUX	Action
Appuyer une fois	Se déplace en avant
Appuyer deux fois	Tourne à gauche
Appuyer trois fois	Tourne à droite

6. COMMUNICATION A INFRAROUGE:

- 6.1 Program-a-BOTs aiment à se parler mutuellement. Quand avec vos amis vous avez deux ou plusieurs robots alors vous pouvez les faire parler l'un l'autre.
- 6.2 Mettez les sur une distance de maximum 60 cm. l'un de l'autre afin qu'ils puissent se percevoir et répondre. Quand ils ne commencent pas à se parler, il faut essayer une fois de plus.

Note : L'illustration indique la distance maximum entre les deux Program-a-BOTs pour se parler l'un l'autre ou avec leurs parents.



7. PROGRAMMATION D'AUTRES ROBOTS:

- 7.1 Le Program-a-BOT peut programmer l' Echo-BOT et le Jabber-BOT (pas inclus).
- 7.2 Attendre jusqu'à ce que le Program-a-BOT ne bouge plus.
- 7.3 Appuyer sur un des poussoirs de combinaison du panneau à touches.
- 7.4 Appuyer DEUX FOIS sur la touche "GO" pour activer l'autre robot.

INDICATIONS A JOUER:

- Quand le Program-a-BOT attend vos commandes, alors donnez les bien claires. Le mieux c'est de vous placer entre 30 et 90 cm. éloigné du Program-a-BOT quand vous donnez vos commandes.
- Il est important que l'environnement soit passablement silencieux. Des bruits d'alentour dérangeront vos commandes.
- Opérer le robot uniquement sur des surfaces planes, moelleuses et sèches (mais non glissantes).
- Ne jamais employer le Program-a-BOT dans des environs sableux, de l'eau ou de neige. Quand le robot s'empêtre dans un espace clos pour une longue durée, alors il entre automatiquement dans le mode de puissance économisée.

SITUATIONS PROBLEMATIQUES:

Symptôme	Causes	Solutions
Le Program-a-BOT ne bouge pas ou roule trop lentement.	<ul style="list-style-type: none"> - Pile détachée. - Interrupteur principal ne se trouve pas dans la position "ON". - Les piles ne sont pas correctement installées dans leur compartiment. - Les piles sont usées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôler le raccordement des piles. - Mettre la puissance en circuit. - Vérifier la polarité des piles. - Remplacer les anciennes piles par des nouvelles.
Le Program-a-BOT ne réagit plus ou il y a une perte de contrôle.	<ul style="list-style-type: none"> - Environnement trop bruyant. - Le Program-a-BOT est en mouvement ou bien il est en train de parler. - Il est passé au mode de puissance économisée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer dans un environnement silencieux. - Attendre jusqu'à ce que le robot reste immobile et répéter la commande. - Débrancher l'interrupteur ON / OFF. Puis le remettre de nouveau sur la position ON pour entamer le jeu une fois de plus.

Note : Le Program-a-BOT entre dans le mode de puissance économisée 5 minutes après qu'il a arrêté en opération. Pour le remettre en marche, simplement appuyer sur la position OFF de l'interrupteur et puis de nouveau sur ON pour recommencer le jeu.

PROGRAM -A- BOT™

! WAARSCHUWING:
VERSTIKKINGSGEVAAR—Kleine onderdelen.
Niet voor kinderen onder 3 jaar.

Mogelijkheden:

- Programmeerbare robot
- 36 programmeerbare akties
- Geluids sensor en intelligente obstakel detectie sensor
- Communiceerd met Robots
- Motorisch aangedreven, vermaakt en reageert op de omgeving

- Maxi Pals
- Opwind motor
- Druk op de knop om het licht te activeren

Veiligheidsmaatregelen:

- Ouders, dit speelgoed is aanbevolen voor kinderen. Door de gebruiksaanwijzing samen met uw kinderen door te nemen, kunt u ervoor zorgen dat uw kind er op een veilige manier plezier van heeft.
- Pak een rijdend voertuig **NIET** op.
- Houd handen, haar en losse kleding weg van de wielen en de wielnaven wanneer de aan/uit schakelaar op "ON" staat.
- Neem de batterijen uit de zender en het voertuig wanneer het speelgoed niet gebruikt wordt.
- Gebruik het voertuig **NIET** op straat. Bots niet tegen mensen, huisdieren of meubilair.

Waarschuwing: Veranderingen of wijzigingen aan het apparaat die niet uitdrukkelijk goedgekeurd zijn door de hiervoor verantwoordelijke partij, kunnen de machtiging voor het gebruik van de apparatuur ongeldig maken.

Waarschuwingen:

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opnieuw geladen worden.
- Neem oplaadbare batterijen voor het laden uit het speelgoed.
- Laat oplaadbare batterijen slechts door een volwassene opladen.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen of oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik slechts batterijen van het aanbevolen of een soortgelijk type.
- Leg de batterijen met de polen in de juiste richting in het vak.
- Neem lege batterijen uit het speelgoed.
- De voedingspoolklemmen mogen niet kortgesloten worden.

Zorg en onderhoud:

- Verwijder de batterijen wanneer het speelgoed langere tijd niet gebruikt wordt.
- Veeg het speelgoed met een schone vochtige doek voorzichtig af.
- Houd het speelgoed uit de zon en weg van directe hitte.
- Beschadig de elektronische onderdelen niet door het speelgoed in water te dompelen. In dit geval dient het product opnieuw ingesteld te worden.

Opmerking:

- De batterijen dienen onder toezicht van volwassenen ingelegd of verwisseld te worden.
- Vervang de batterijen zodra de prestatie verslechtert.
- Bewaar deze informatie ter verdere raadpleging.
- Gebruik dit product precies volgens de handleiding.
- Ten gevolge van elektrostatische ontlading kunnen er defecten in het product optreden. In dit geval dient het product opnieuw ingesteld te worden.

Opmerking:

- Gebruik nieuwe alkaline batterijen voor een optimale prestatie.



WEEE

Als dit apparaat in onbruik is geraakt, verwijder dan alle batterijen en gooi ze afzonderlijk weg. Breng elektrische apparaten naar de lokale verzamelpunten voor elektrische en elektronische apparatuur. Andere componenten kunnen worden weggegooid bij het huishoudafval.

Batterij specificatie:

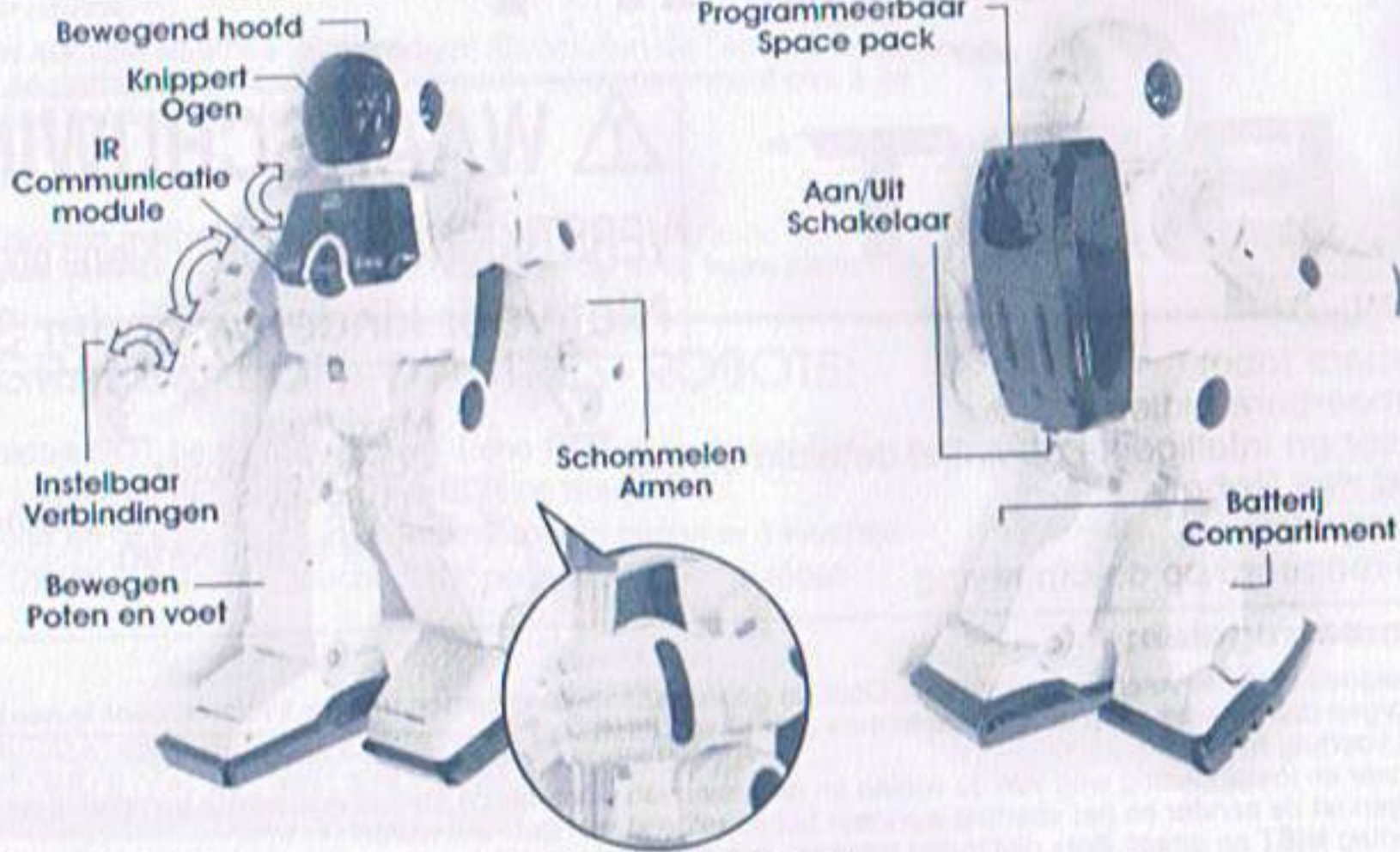
Program-a-BOT:

- Voedingsspanning : \equiv
- Waarde : DC 6V 4W
- Batterijen : 4x 1,5V Penlight (LR6)
- Nodig 4 alkaline penlight batterijen
- (niet inbegrepen)

Maxi Pals:

- Voedingsspanning : \equiv
- Waarde : DC 3V 0,06W
- Batterijen : 2x 1,5V penlight (LR6) Knoopcel batterijen
- Nodig 2x LR44 knoopcel batterij (inbegrepen)

Inhouds opgave



Houd lichte objecten vast

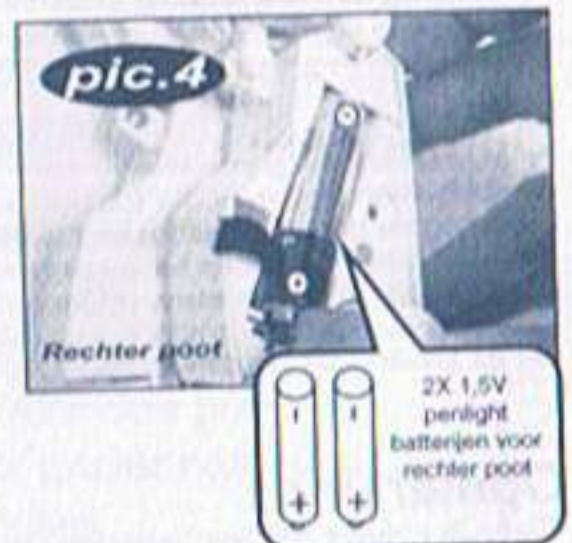
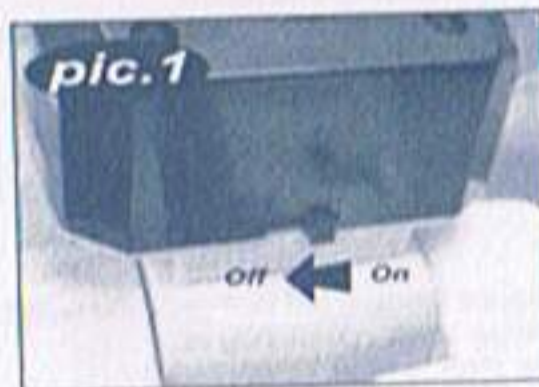
Batterij installatie:

Benodigde batterijen:

- De programmeerbare Robot wordt gevoed door 4 X penlight batterijen (niet inbegrepen)

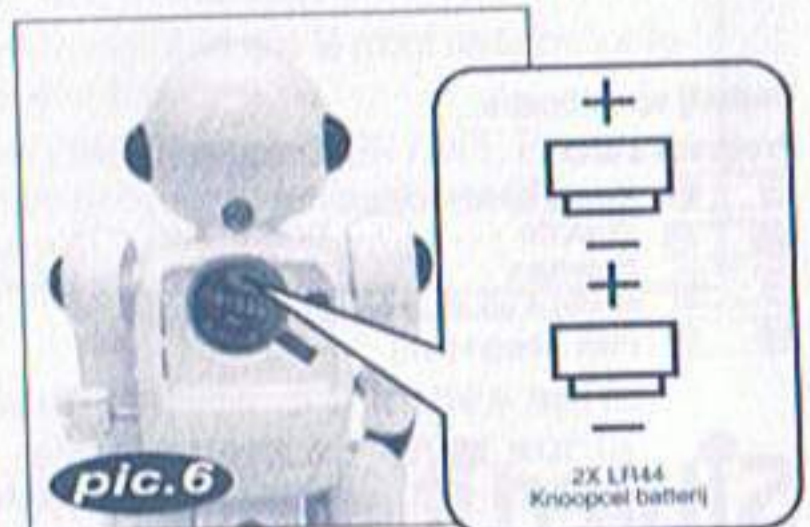
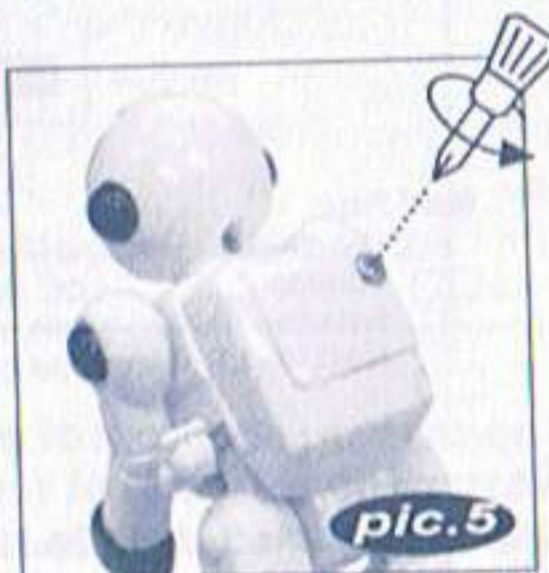
Batterij installatie: Program-a-BOT

1. Wees er zeker van dat de AAN/UIT schakelaar in de OFF positie staat (pic. 1).
2. Gebruik een schroevendraaier om het batterijcompartiment te openen welke in beide benen zijn ingebouwd (zie pic. 2).
3. Plaats de 4 alkaline penlight batterijen met de juiste polariteit, zoals aangegeven in het batterijcompartiment (pic. 3 & pic. 4).
4. Gebruik een schroevendraaier om de twee batterijdeksels weer vast te draaien.



Batterij installatie: Maxi Pals (inbegrepen)

1. Het batterijcompartiment zit aan de achter zijde van de robot.
2. Gebruik een schroevendraaier om het deksel te openen (pic. 5)
3. Plaats 2 LR44 knoopcel batterijen als aangegeven (pic.6).
4. Plaats het deksel terug en schroef deze vast.

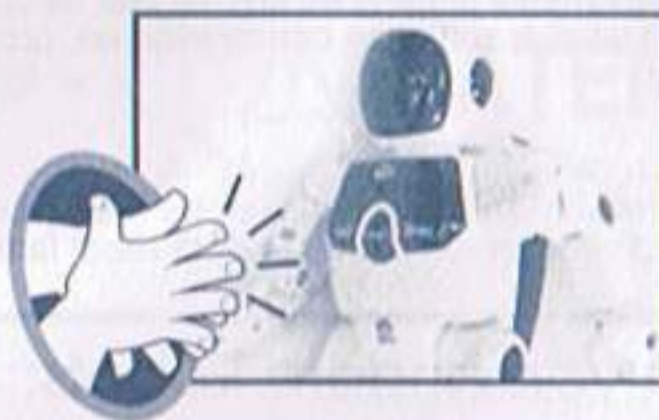


Van start:

- Zet de schakelaar in de ON positie om de robot te laten ontwaken, en hij begint rond te lopen.

1. Geluid detecteren:

- 1.1 Wacht tot de robot stopt met bewegen.
- 1.2 Klap in de handen of maak een luid geluid.
- 1.3 De robot reageert met robot geluiden en bewegingen.



Klappen Positie	Robot Acties
Klap naar Links	Draai Links
Klap naar Rechts	Draai Rechts
Klap voor Of Achter	Beweeg Vooruit

2. Programmeer functies:

- 2.1 Wacht tot de robot stopt met bewegen.
- 2.2 Druk een combinatie van actie toetsen in op het toetsenbordje (je kunt tot 36 stappen in een keer invoeren).
- 2.3 Druk op de GO toets om de robot te laten beginnen.
- 2.4 Druk wederom op de GO toets om de robot te laten stoppen.



3. Object detectie:

- 3.1 Program-a-BOT kan automatisch opstakels voor hem detecteren wanneer hij loopt.
- 3.2 Program-a-BOT stopt en draait om om het opstakel te ontwijken.



4. Kamer bewakings functie:

- 4.1 Wacht tot de robot stopt met bewegen.
- 4.2 Druk op de ALERT knop (Let OP knop) en de ogen knipperen 2 keer. Program-a-BOT staat nu in de bewakingsstand.
- 4.3 De robot reageert met lichten, geluid en bewegingen wanneer een object voor de robot beweegt.
- 4.4 Druk nogmaals op de ALERT knop om de bewakingsstand uit te schakelen.

5. Reageren op de Maxi Pals:

- 5.1 Program-a-BOT reageert op Maxi Pals (inbegrepen).
- 5.2 Houd de Maxi Pals Robot dichtbij de IR communicator van de Program-a-BOT.
- 5.3 Druk op de knop bovenop de Maxi PALs om een licht signaal te zenden.
- 5.4 Program-a-BOT zal hierop reageren en bewegen.



Licht Signaal	Actie
Druk een keer	Beweeg Vooruit
Druk Twee keer	Draai Links
Druk Drie Keer	Draai Rechts

6. IR communicatie:

- 6.1 Program-a-BOTs houden er van om met elkaar te praten. Wanneer jij en een vriend twee of meer Program-a-BOTs hebben, kun je ze tegen elkaar laten praten.
- 6.2 zet ze tegenover elkaar, maximale afstand 60 cm, en laat ze op elkaar reageren. Wanneer ze niet uit zich zelf gaan communiceren, probeer het dan nog eens.



Note: Deze afbeelding laat de maximale afstand tussen de twee robots zien om ze met elkaar te laten communiceren of met andere robot familie leden.

7. Programmeren van andere Robots:

- 7.1 Program-a-BOT can en ECHO-BOT en een JABBER-BOT programmeren (niet inbegrepen)
- 7.2 Wacht tot de robot stopt met bewegen.
- 7.3 Druk een combinatie van acties in op het toetsenbord.
- 7.4 Druk snel 2X achterelkaar op de GO toets om de andere robot te activeren.

Tips om te spelen:

- Wanneer de Program-a-Bot wacht op een commando, geef het commando in een duidelijk geluid. Het beste is het om het commando op een afstand van 30 cm tot 1 meter te geven.
- Het is belangrijk dat de omgeving redelijk rustig is wanneer een commando wordt gegeven.
- Gebruik de robot alleen op een vlakke, schone en droge ondergrond.
- Gebruik de robot niet in het zand, water of sneeuw. Wanneer de Program-a BOT vast zit in een hoekje dan zal hij zichzelf na 5 minuten in de slaapstand schakelen.

Probleem oplossen:

Klacht	Oorzaak	Oplossing
Program-a-BOT beweegt niet of heel langzaam,	<ul style="list-style-type: none"> - Batterij zit los. - AAN/UIT schakelaar staat niet op AAN. - De batterijen zijn niet goed geïnstalleerd. - Controleer de batterijen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Schakel de robot aan. - Controleer de batterij polariteit. - Vervang de batterijen voor nieuwe.
Program-a-BOT reageert niet of heeft geen controle.	<ul style="list-style-type: none"> - In de omgeving is teveel lawaai. - De robot beweegt nog of maakt nog geluid. - Schakel in de slaapstand. 	<ul style="list-style-type: none"> - Speel in een rustige omgeving. - Wacht tot de robot weer stopt en geef het commando op nieuw. - Schakel de robot uit en weer aan om te spelen.

Note: Program-a-BOT zal na 5 minuten automatisch in de slaapstand schakelen als hij 5 minuten lang niet gebruikt wordt. Om de robot weer in te schakelen, zet de aan/uit schakelaar op UIT en weer op AAN.

PROGRAM

A-BOT™



ATENCIÓN:

Peligro de asfixia: – piezas pequeñas.
No recomendado para niños menores de 3 años.

Características principales:

Program-a-BOT:

- 36 acciones programables
- Sensor de sonidos y sensor inteligente para detectar obstáculos
- Se comunica con su Familia Robótica
- Operado a motor; brinda animación y receptividad

Maxi Pals:

- Dale cuerda y suéltalo para que comience a andar
- Pulsa el botón para activar las luces

Precauciones de Seguridad:

- Padres, este juguete está diseñado para los niños. Para asegurarse de que su hijo se divierta y esté seguro, por favor lea atentamente el manual de instrucciones con su hijo.
- **NO** toque el robot en movimiento.
- Mantenga las manos, pelo y ropa suelta alejados de las llantas y cuando el vehículo esté encendido.
- Extraiga la batería del Transmisor y de la Estación de pista cuando no estén en uso.
- **NO** juegue con el robot en la calle. Evite dar con él a personas, animales o muebles.

Cuidado: Cambios o modificaciones efectuadas en esta unidad no aprobadas expresamente por el fabricante pueden anular la autoridad de usuario en su manejo.

Cautions:

- No se deben recargar las baterías no recargables.
- Deben quitarse las baterías recargables del juguete antes de iniciar su carga.
- Las baterías recargables deberán ser cargadas solamente por un adulto.
- No deben mezclarse tipos diferentes de baterías, ni baterías nuevas con usadas.
- Se recomienda usar únicamente baterías del mismo tipo o equivalentes.
- Se deben insertar las baterías respetando la polaridad correcta.
- Se deben quitar las baterías agotadas del juguete.
- Las terminales de suministro no deben ser cortocircuitadas.

Cuidado y mantenimiento:

- Extraiga siempre las baterías del juguete cuando no se usen durante un periodo prolongado.
- Envuelva con cuidado el juguete con un paño limpio.
- Mantenga el juguete alejado del calor directo.
- No sumerja el juguete en agua, ya que puede dañar los componentes electrónicos.

Nota:

- Se recomienda la supervisión de un adulto al instalar o reemplazar las baterías.
- Se recomienda cambiar el paquete de baterías tan pronto como se observen fallas en el funcionamiento.
- Los usuarios deberán conservar esta información para referencia futura.
- Los usuarios deberán observar un estricto cumplimiento del manual de instrucciones mientras estén operando el producto.
- En un entorno con descarga electrostática, la muestra puede funcionar mal y requerir que se vuelva a configurar.

Nota:

- Se recomienda el uso de baterías alcalinas nuevas para obtener un óptimo y máximo rendimiento.

Especificaciones para las baterías:

Program-a-BOT:

- ☉ ☉ ☉ ☉ Suministro de energía : ☉☉☉☉
- ☉ ☉ ☉ ☉ Potencia de servicio : DC 6V 4W
- ☉ ☉ ☉ ☉ Baterías : 4 x 1.5 V "AA"/LR6/AM3
- ☉ ☉ ☉ ☉ Requiere 4 baterías "AA" (no se incluyen)

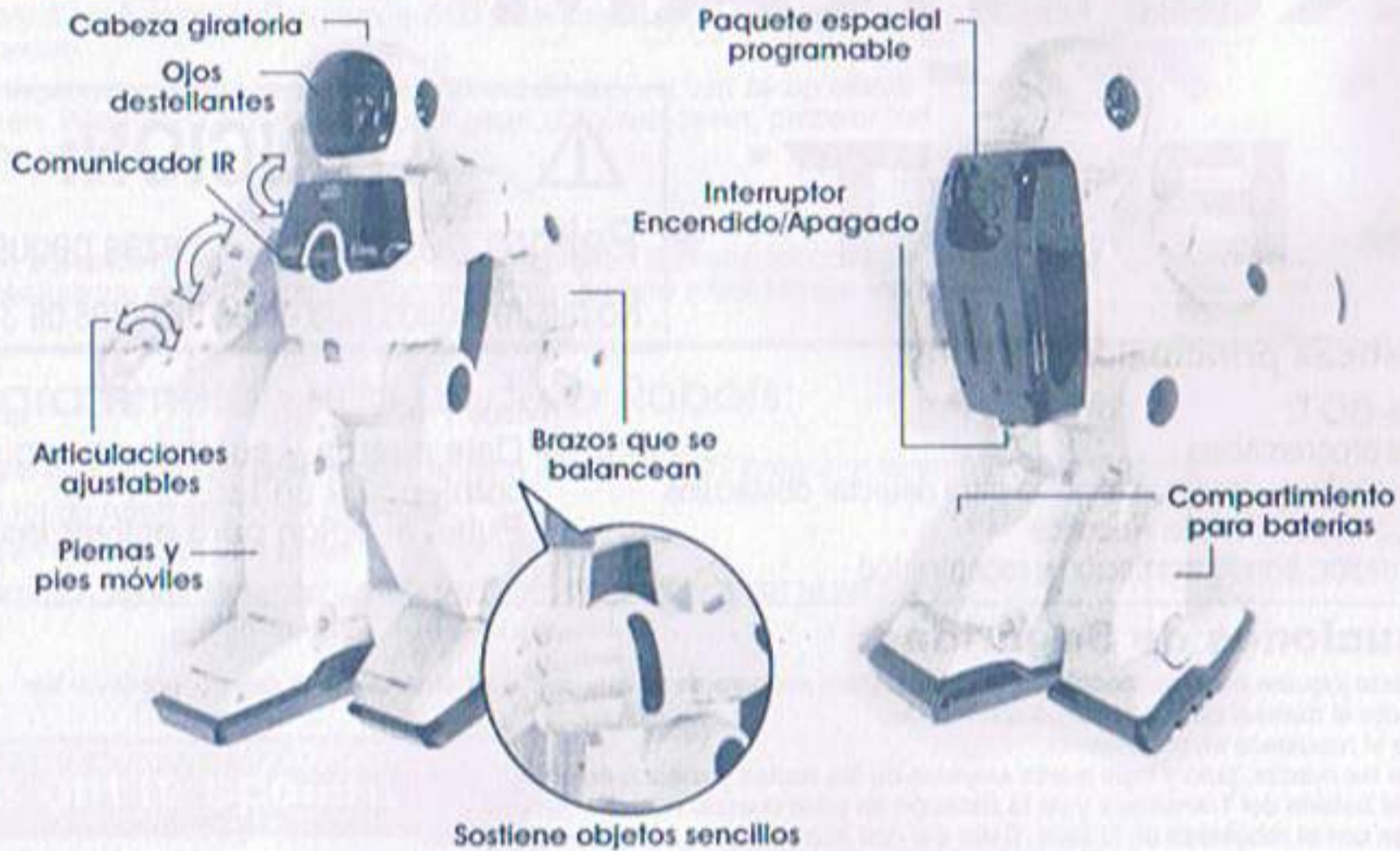
Maxi Pals:

- + ☉ ☉ ☉ ☉ Suministro de energía : ☉☉☉☉
- ☉ ☉ ☉ ☉ Potencia de servicio : DC 3V 0.06W
- + ☉ ☉ ☉ ☉ Baterías : 2 baterías celulares tipo botón "LR44" de 1.5V
- ☉ ☉ ☉ ☉ Requiere 2 baterías celulares tipo botón "LR44" (se incluyen)

Silverlit®

Silverlit e.K., D-90449 Nürnberg, Gutenstetterstr. 10-12, Deutschland / Germany.
©2006 Silverlit Toys Manufactory Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Índice de Partes:



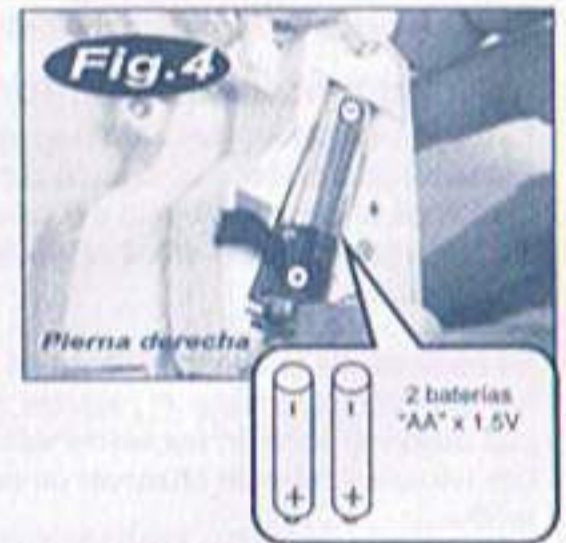
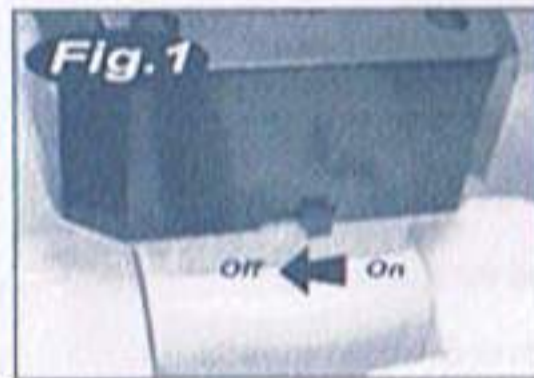
Instalación de las baterías:

Requisitos de batería:

- Tu Program-a-BOT funciona con 4 baterías tipo "AA" (no se incluyen)

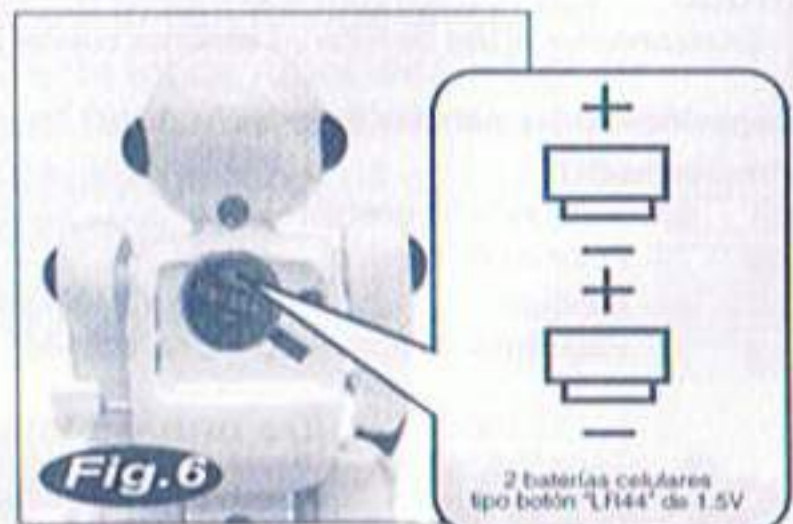
Instalación de las baterías: Program-a-BOT

1. Asegúrate de que el interruptor esté en la posición "OFF" (apagado).
2. Utiliza un destornillador tipo "Phillips" (ranuras en cruz) para aflojar el tornillo (en el sentido contrario a las agujas del reloj) en los 2 compartimientos para baterías ubicados en AMBAS PIERNAS (Fig. 2).
3. Inserta 4 baterías alcalinas "AA" con los polos "+" y "-" según se indica en el interior de los compartimientos para batería (Fig.3 y Fig.4).
4. Cierra las cubiertas de los compartimientos para batería utilizando un destornillador tipo "Phillips" (para ranuras en cruz).



Instalación de las baterías: Se incluyen Maxi Pals

1. El compartimiento para baterías está ubicado en la parte posterior del robot.
2. Utiliza un destornillador tipo "Phillips" (ranuras en cruz) para aflojar el tornillo (en el sentido contrario a las agujas del reloj) (Fig.5).
3. Instala 2 baterías celulares tipo "botón" "LR44". Alinea los polos "+" y "-" según se muestra en la Fig.6.
4. Cierra la puerta del compartimiento para baterías y ajusta el tornillo.

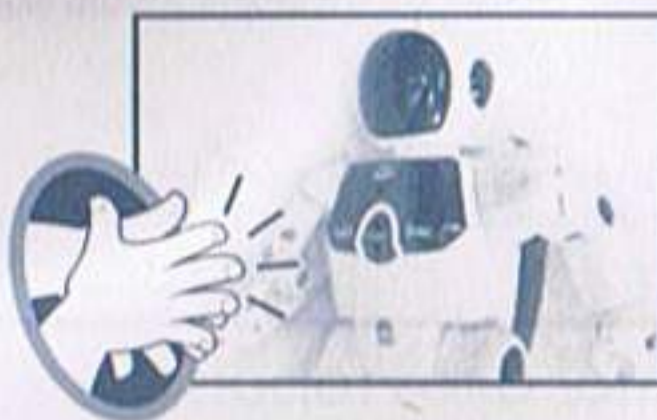


Preparación:

- Enciende el interruptor para despertar a Program-a-BOT y él comenzará a andar.

1. Detección de sonidos:

- 1.1 Espera a que Program-a-BOT deje de moverse.
- 1.2 Aplaudes o haz un ruido fuerte.
- 1.3 Program-a-BOT responderá con sonidos y acciones robóticas.



Posición de aplauso	Acción del robot
Aplaudir hacia la izquierda	Girar a la izquierda
Aplaudir hacia la derecha	Girar a la derecha
Aplaudir en el frente o en la espalda	Avanzar

2. Función de programa:

- 2.1 Espera a que Program-a-BOT deje de moverse.
- 2.2 Pulsa cualquier combinación de teclas de acción en el teclado (puedes ingresar hasta 36 acciones a la vez)
- 2.3 Pulsa la tecla "Go" para activar el robot.
- 2.4 Pulsa nuevamente la tecla "Go" para detener el Program-a-BOT.



3. Detección de objetos:

- 3.1 Program-a-BOT puede sentir automáticamente un obstáculo frente a él mientras camina.
- 3.2 Program-a-BOT se detendrá y dará una vuelta para esquivar el obstáculo.



4. Función de Guardián:

- 4.1 Espera a que Program-a-BOT deje de moverse.
- 4.2 Pulsa la tecla "Alerta" y sus ojos destellarán dos veces. Program-a-BOT ingresará en el modo Guardián.
- 4.3 Program-a-BOT te alertará con luces, movimientos y sonidos cuando cualquier objeto se mueva frente a él.
- 4.4 Pulsa nuevamente la tecla "Alerta" para salir del modo Guardián.

5. Interacción con Maxi Pals:

- 5.1 Program-a-BOT interactuará con Maxi Pals (se incluye).
- 5.2 Mantiene al robot Maxi Pals cerca del comunicador IR de Program-a-BOT.
- 5.3 Pulsa el botón en la parte superior de Maxi Pals para enviar una señal luminosa.
- 5.4 Program-a-BOT responderá y se moverá.



Señal luminosa	Acción
Pulsa una vez	Avanzar
Pulsa dos veces	Girar a la izquierda
Pulsa tres veces	Girar a la derecha

6. Comunicación IR:

- 6.1 A los Program-a-BOTs les encanta conversar entre ellos. Si tú y algún amigo tienen dos o más Program-a-BOT, pueden hacer que conversen entre ellos.
- 6.2 Enfrentalos a una distancia no mayor que 60cm. para que se vean y se respondan mutuamente. Si no comienzan a conversar entre ellos, intenta nuevamente.

Nota: La ilustración muestra la distancia máxima para que los Program-a-BOT se comuniquen entre ellos y con otros miembros de la familia robótica.



7. Cómo programar otros robots:

- 7.1 Program-a-BOT puede programar Echo-BOT y Jabber-BOT (no se incluyen).
- 7.2 Espera a que Program-a-BOT deje de moverse.
- 7.3 Pulsa cualquier combinación de teclas de acción sobre el teclado.
- 7.4 Pulsa la tecla "Go" DOS VECES para activar el robot.

Trucos para jugar:

- Una vez que Program-a-BOT está esperando órdenes, dale una en forma clara. Lo mejor es alejarte de 30 a 90cm. del Program-a-BOT mientras le das la orden.
- Es importante que el entorno esté bastante tranquilo para tu Program-a-BOT. Los ruidos del ambiente interferirán con tus órdenes.
- Hazlo funcionar solamente sobre superficies planas, lisas (no resbaladizas) y secas, y sobre carpetas de pelo cortado.
- No utilices tu Program-a-BOT en la arena, agua o nieve. Si tu Program-a-BOT queda atrapado en un área confinada durante un período prolongado, ingresará al modo Ahorro de energía.

Solución de problemas:

Síntoma	Causa	Corrección
Program-a-BOT no se mueve o lo hace lentamente.	<ul style="list-style-type: none"> - Fallo en la conexión de la batería - El interruptor principal de corriente no está en la posición "ON" (encendido) - Las baterías no están colocadas correctamente en el compartimiento. - Las baterías están agotadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Verifique la conexión de las baterías. - Encienda el interruptor. - Verifique la polaridad de las baterías. - Reemplace las baterías usadas por otras nuevas.
Program-a-BOT no reacciona o hay pérdida de control	<ul style="list-style-type: none"> - Entorno demasiado ruidoso. - Program-a-BOT se está moviendo o hablando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juega en un entorno tranquilo. - Espera a que Program-a-BOT se quede quieto y dale tu orden nuevamente. - Apaga el interruptor una vez y vuelve a encenderlo nuevamente para comenzar a jugar.

Nota: Program-a-BOT ingresará automáticamente en el modo Ahorro de energía luego de permanecer inactivo durante 5 minutos. Para encenderlo nuevamente, apaga el interruptor y enciéndelo nuevamente para comenzar a jugar.



Pb Hg

The crossed-out dustbin symbol indicates that batteries, rechargeable batteries, button cells, battery packs, etc. must not be put in the household waste. Batteries are harmful to health and the environment. Please help to protect the environment from health risks. Tell your children to dispose of batteries properly by taking them to the local collecting points. This way batteries are recycled safely.



Pb Hg

Batterien, Akkumulatoren, Knopfzellen, Akkupacks, Gerätebatterien, etc. gehören nicht in den Hausmüll, da sie Umwelt und Gesundheit schaden. Hilf bitte mit, Umwelt und Gesundheit zu erhalten und sprich auch mit Freunden und Eltern über die ordentliche Entsorgung gebrauchter Batterien: Batterien sollen bei den bekannten Sammelstellen im Handel oder bei öffentlichen Stellen abgegeben werden. So werden sie ordnungsgemäßem Recycling zugeführt.



Pb Hg

Le symbole d'une poubelle barrée indique que les piles simples, rechargeables, bouton, blocs de piles, etc ne doivent pas être jetés à la poubelle ménagère. Les piles sont dangereuses pour la santé et l'environnement. Aidez à protéger l'environnement contre les risques sanitaires. Demandez à votre enfant de mettre au rebut les piles proprement en les déposant aux points de collecte de la commune. Les piles sont, de cette sorte, recyclées sans risque.



Pb Hg

Het symbool van de doorstreepte vuilnisbak geeft aan dat batterijen, oplaadbare batterijen, knoopcelbatterijen, batterijdozen, enz. niet mogen verwerkt worden met het huishoudelijk afval. Batterijen zijn schadelijk voor de gezondheid en het milieu. Gelieve het milieu te helpen beschermen tegen gezondheidsrisico's. Vertel uw kinderen dat ze batterijen op een correcte manier moeten verwerken door ze naar een plaatselijk inzamelcentrum te brengen. Op deze manier worden batterijen veilig gerecycleerd.



Pb Hg

El símbolo del cubo de basura tachado con una cruz indica que las pilas, las pilas recargables, las pilas de botón, los paquetes de baterías, etc. no deben ser desechados en la basura doméstica. Por favor, ayude a proteger el medio ambiente y a evitar riesgos para la salud. Dígame a sus hijos que desechen las pilas en un punto de recogida para las mismas. De esta forma las pilas se reciclan de forma segura.