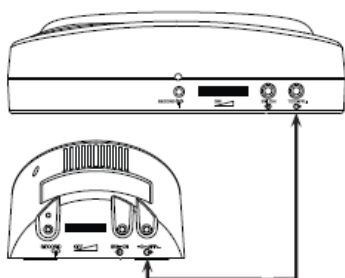


Spielzeug mit Step-By-Step steuern

Mit der sprechenden Taste Step-By-Step multicolor lassen sich nicht nur schrittweise Nachrichten abrufen, sondern auch adaptierte Spielzeuge bedienen. Das geht sogar in Kombination! Und zwar so:



Verbinden Sie ein adaptiertes Spielzeug mit dem Steuerkabel, welches zum Lieferumfang des Step-By-Steps gehört und verbinden Sie das Steuerkabel mit der Toy/Apl.-Buchse des Step-by-Step.

<- Toys/Apl.-Buchse

1. Schalten Sie den Step-By-Step am Lautstärke-Rädchen ein, indem sie es nach rechts drehen
2. Drücken Sie den Record-Stift, bis die rote Lampe leuchtet



3. Halten Sie den großen Abspielbutton gedrückt, während Sie die erste Nachricht aufsprechen
4. Lassen Sie den Button los und drücken ihn erneut für die nächste Aufzeichnung
5. Wiederholen Sie dies, bis zur vorletzten Nachricht
6. Um zugleich mit der letzten Nachricht ein Spielzeug zu aktivieren verfahren Sie wie folgt (*siehe nächste Seite*):

Hinweis: Je nach Bauart reagieren unsere Spielsachen unterschiedlich.

A. Das Spielzeug bewegt sich so lange wie der Taster gedrückt bleibt.

(Das betrifft z.B. Hase, Hund, Schwein, Pferd, Rundumlicht, Fahrzeuge, Feuerwehr mit 1 Funktion)

7. Drücken Sie den großen Button, sprechen Sie und drücken Sie dann 1 x kurz den Record-Stift.
8. Wichtig: Halten Sie den großen Button noch so lange gedrückt, wie das Spielzeug aktiviert sein soll. Lassen Sie dann den großen Button los.
9. Beenden Sie die Aufnahme, indem Sie den Record-Stift erneut drücken.



Beispiel:

1. Tastendruck: "*Achtung kleiner Hase*"
2. Tastendruck: "*Mach Dich bereit!*"
3. Tastendruck: "*Auf die Plätze fertig looooo...!*"
4. Tastendruck: Der Hase läuft los und hoppelt so lange, wie beim Aufzeichnen der Abspielbutton gedrückt wurde. Gleichzeitig erklingt die Sprachaufnahme "*schneller, schneller*".

B. Das Spielzeug startet auf Tastendruck und stoppt erst, wenn der Taster erneut gedrückt wird

(Z.B. Kuh, Frosch, Ente, Singende Plüschstars)

7. Drücken Sie den großen Button, sprechen Sie Ihre Nachricht auf und drücken dann 1 x kurz den Record-Stift. Lassen Sie den großen Button wieder los
8. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um beim folgenden Tastendruck das Spielzeug wieder anzuhalten
9. Beenden Sie die Aufnahme, indem Sie den Record-Stift erneut drücken.



Beispiel:

1. Tastendruck: "*Meine coole Kuh*"
2. Tastendruck: "*Macht nicht nur Muh*"
3. Tastendruck: "*Sie tanzt auch dazu!*" Parallel zur Nachricht beginnt die Kuh zu laufen und zu tanzen - so lange bis der Taster erneut gedrückt wird.
4. Tastendruck: "*Pause!*" Gleichzeitig stoppt die Kuh.