

1 AN DE GARANTIE
JAHR GEWÄHRLEISTUNG
ANNO DI GARANZIA
JAAR DE GARANTIE



- F** Joignez cette carte correctement remplie avec votre retour.
D Bei Rückgabe des Gerätes fügen Sie bitte diese vollständig ausgefüllte Karte bei.
I Allo scopo di facilitare ed accelerare la soluzione del problema riscontrato, vogliate cortesemente compilare questa scheda.
NL Bij inlevering van PROFESSOR ABC, verzoeken wij u deze kaart volledig in te vullen en bij PROFESSOR ABC te sluiten.



Date / Datum / Data / Date :

Nom / Name / Nome / Naem :

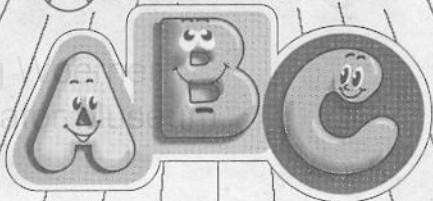
Adresse / Indirizzo / Adres :

.....

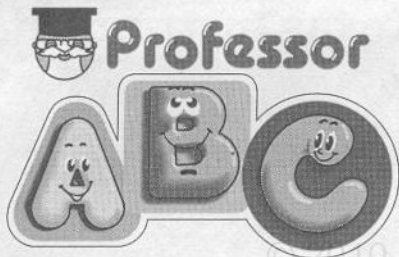
Texas Instruments



Professor



© 1990 TEXAS INSTRUMENTS
IMPRIMÉ A TAIWAN (R.O.C)
PRINTED IN TAIWAN (R.O.C)



- F** 1-7
- D** 8-14
- I** 15-21
- NL** 22-28



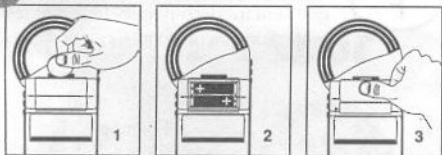
In der Schweiz sind verbrauchte Batterien an die Verkaufsstelle zurückzugeben
 En Suisse, les piles sont à rapporter après usage au point de vente

F

PROFESSOR ABC a été conçu pour que l'enfant découvre les lettres et les mots d'une façon simple et amusante.



MISE EN PLACE DES PILES



Fonctionne avec 2 piles R6 de 1.5 V (non fournies).
Piles alcalines recommandées.

- 1- Enlever le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce.
- 2- Placer les piles comme indiqué au fond du compartiment.
- 3- Remettre le couvercle en place.

COMMENT JOUER



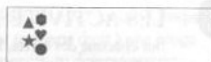
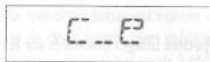
- 1- Pour commencer, introduis une des cartes d'activité, par exemple la carte numéro 2.



- 2- Appuie sur la touche "on"



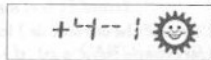
- 3- Appuie sur le symbole du soleil pour identifier cette carte.



- 4- L'écran affiche alors une série de lettres avec une lettre manquante.

Tu as droit à deux essais. Si la seconde réponse est encore fautive, un autre problème apparaît sur l'écran.

Ton score est affiché après 5 questions. Si tu as au moins 3 bonnes réponses, Professor ABC joue un petit air et fait clignoter le soleil.



- 5- Appuie sur une lettre de la carte pour répondre.
A chaque réponse correcte, tu es récompensé par une image qui s'affiche sur l'écran.

Dans l'exemple, ici, il y a 4 bonnes réponses et 1 fautive.

LES ACTIVITES

Sur chacune des cartes, les petites images dessinées sur le côté gauche précisent l'activité concernée.

SIGNE / FONCTION DE CE COTE DE LA CARTE

Q = A

CARTE 01

Une lettre minuscule apparaît sur l'écran. Appuie sur la lettre majuscule correspondante sur la carte. Exemple : pour "t" appuie sur "T". Si la réponse est correcte, une image s'affiche en récompense.

b_d => c

CARTE 02

L'écran affiche une série de 3 lettres avec une lettre manquante (par exemple bc_, c_e, ou _ef). Trouve la lettre manquante et appuie sur celle-ci sur la carte (ici: "d"). Tu as une récompense pour chaque bonne réponse.

(t) => t
(t)(h) => t, h

CARTE 03


Le but est de mémoriser une série de lettres et de la répéter. Exemple : l'écran affiche "s" pendant un court instant. Tu appuies sur "s" sur la carte. Ensuite, l'écran affiche "s" puis "l". Tu dois alors appuyer sur "s" puis sur "l".

Une troisième lettre est encore ajoutée...et ainsi de suite. Chaque série de deux lettres bien mémorisée te donne droit à une image en récompense. Pour avoir 5 récompenses, tu dois mémoriser correctement 10 lettres.

ctg => c,t,g
ctg p l r => c,t,g,p,l,r

CARTE 04

Ici il s'agit de mémoriser une série de lettres et de la reproduire sur la carte. Exemple : l'écran affiche "sdp" pendant un court instant. Tu appuies sur "s...d...p" sur la carte. Puis l'écran affiche "sdp" et "loz". Tu dois alors appuyer sur "s..d..p..l..o..z". Ensuite une troisième combinaison de lettres est ajoutée... et ainsi de suite. Chaque série de lettres bien mémorisée te donne droit à une image en récompense. Pour avoir 5 récompenses, tu dois mémoriser correctement 5 écrans (soit 15 lettres).

2 =  => s,o,...

CARTE 05 - 10

Un nombre apparaît sur l'écran (1,2 ou 3). Trouve le dessin qui porte ce nombre. Puis épelle le nom de l'objet représenté. Exemple : le nombre 2 s'affiche, le dessin numéro 2 est un pont, donc tu épelles "p..o..n..t". Tu obtiens une récompense pour chaque mot correctement épelé.

S => 

CARTE 11 - 19

Une lettre apparaît sur l'écran. Parmi les six dessins représentés sur la carte, trouve celui dont la première lettre est la lettre qui est apparue et appuie dessus. Par exemple, si "v" apparaît sur l'écran, appuie sur la voiture. Tu auras une récompense à chaque réponse correcte.

Q-Z s v ? r t

CARTE 20

Dans ce jeu, tu dois deviner la lettre de l'alphabet que l'ordinateur a choisi. Cette lettre se situe toujours dans l'intervalle de l'alphabet affiché sur l'écran. Exemple : l'écran affiche "a...z". Tu appuies sur "d", l'écran se transforme en "d...z". Cela signifie que la lettre à deviner se trouve entre "d" et "z". Ensuite, tu appuies sur "m". L'écran affiche alors "d...m", tu sais donc que la lettre est entre "d" et "m"... et ainsi de suite. Quand tu trouves la bonne lettre, le jeu joue un petit air et le soleil clignote en récompense. Après deux essais, tu obtiens une image ; tu dois donc trouver la bonne lettre en moins de 10 coups. Bonne chance!

CARTE 05: 1 - sac 2 - ver 3 - nid

CARTE 06: 1 - noix 2 - clef 3 - bras

CARTE 07: 1 - chat 2 - pied 3 - ours

CARTE 08: 1 - pin 2 - lac 3 - rose

CARTE 09: 1 - lit 2 - deux 3 - banc

CARTE 10: 1 - pont 2 - miel 3 - arc

CARTE 11: balle - robot - un - escargot - orchestre - seau

CARTE 12: arbre - doigt - iceberg - maison - sable - téléphone

CARTE 13: bateau - iguane - lit - oiseau - nounours - mouton

CARTE 14: avion - igloo - oeil - escargot - rose - poisson

CARTE 15: table - usine - soleil - fille - banane - cactus

CARTE 16: noeud - indien - main - singe - lèvres - enveloppe

CARTE 17: tambour - carotte - racine - uniforme - éléphant - araignée

CARTE 18: tigre - roue - lion - souris - igloo - feu

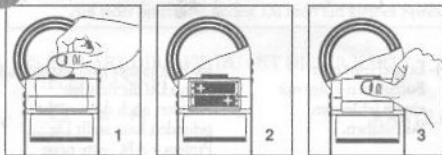
CARTE 19: ange - montre - église - pomme - noix de coco - douche

D

PROFESSOR ABC wurde entwickelt, um die Welt der Buchstaben und Wörter auf einfache und lustige Weise zu entdecken.



EINSETZEN DER BATTERIEN



Professor ABC braucht 2 Alkali-Mignon-Batterien, die im Lieferumfang nicht enthalten sind.

- 1- Öffne das Batteriefach mit einem Schraubenzieher oder einem Geldstück.
- 2- Lege die Batterien so ein, wie auf dem Boden des Batteriefaches dargestellt.
- 3- Schließe das Batteriefach wieder.

SPIELBEISPIEL



- 1- Lege eine der Karten ein, z.B. Karte 2.

- 3- Drücke die Sonne, um die Karte zu bestimmen.

c_e

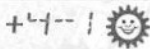


- 4- Es erscheint eine Buchstaben-Folge mit einem fehlenden Buchstaben.



- 5- Drücke den fehlenden Buchstabe auf der Karte. Für jede richtige Antwort wirst Du mit einem Symbol belohnt.

Du hast immer zwei Versuche. Wenn Du die richtige Antwort auch dann nicht gefunden hast, stellt Dir Professor ABC eine neue Aufgabe. Nach 5 Antworten wird Dir Dein Endergebnis angezeigt. Waren 3 oder mehr Antworten richtig, spielt Professor ABC eine Melodie und die lachende Sonne erscheint zur Belohnung in der Anzeige.



DIE 20 VERSCHIEDENEN SPIELE

Auf jeder Spielkarte findest Du links ein kleines Symbol.

ES ERKLÄRT DIR, WIE DU MIT DIESER KARTE SPIELEN KANNST.

Q = A

KARTE 01

Ein Kleinbuchstabe wird angezeigt. Drücke nun den entsprechenden Großbuchstaben auf der Karte. Beispiel: "t" erscheint in der Anzeige, drücke das "T" auf der Karte. Für jede richtige Antwort wirst Du mit einem Symbol belohnt.

b_d => c

KARTE 02

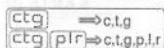
In der Anzeige erscheint eine 3-Buchstaben-Folge mit einem fehlenden Buchstaben (z.B. bc_, c_e oder_ef). Finde den fehlenden Buchstaben auf der Karte, in diesem Beispiel "d". Für jede richtige Antwort wirst Du belohnt.

(t) => t
(t,h) => t,h

KARTE 03

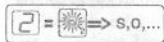
Bei diesem Spiel mußt Du Dich genau an verschiedene Buchstaben erinnern. Beispiel: Es wird für kurze Zeit das "s" angezeigt. Du drückst das "s" auf der Karte.

Dann erscheint in der Anzeige das "s", dann "g". Wenn die Anzeige erlischt, drückst Du "s", "g". Daraufhin wird ein dritter Buchstabe hinzugefügt, u.s.w. Für jeweils 2 Buchstaben, an die Du Dich erinnerst, bekommst Du ein Symbol als Belohnung angezeigt. Um alle 10 Symbole zu bekommen, mußt Du Dich an 10 Buchstaben erinnern.



KARTE 04

Nun sollst Du Dich an eine Reihenfolge von Buchstaben erinnern. Beispiel: In der Anzeige erscheint für kurze Zeit "sdp". Drücke nun "s..d..p". Es erscheint "sdp" und dann "lor". Wenn die Anzeige erlischt, drücke "s..d..p..l..o..z". Dann wird eine dritte Buchstabenkombination hinzugefügt, u.s.w. Für jede richtige Buchstabenfolge erhältst Du ein Symbol. Um alle 5 Symbole zu bekommen, mußt Du fünfmal richtig antworten (15 Buchstaben).



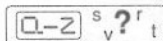
KARTE 05 - 10

Eine Zahl erscheint in der Anzeige (1,2 oder 3). Finde nun das Bild mit dieser Zahl und buchstabiere dann das Wort. Beispiel: Die Zahl 2 wird angezeigt. Das Bild mit der 2 ist der Hut. Drücke nun die einzelnen Buchstaben "H..U..T". Für jedes Wort, das Du richtig buchstabiert hast, wirst Du mit einem Symbol belohnt.



KARTE 11 - 19

Es erscheint ein Buchstabe in der Anzeige. Sieh Dir nun die 6 Bilder auf der Karte an und drücke das Wort, in das dieser Buchstabe paßt. Beispiel (Karte 15): Wenn "f" angezeigt wird, drückst Du "P_erd", denn es ist das einzige Wort, in welches das "f" paßt. Für jede richtige Antwort wirst Du belohnt.



KARTE 20

Bei diesem Spiel mußt Du den Buchstaben finden, den Professor ABC gewählt hat. Beispiel (gesuchter Buchstabe "k"): Es wird "a - z" angezeigt. Du drückst den Buchstaben "d". Nun erhältst Du als weitere Hilfe "d - z" in der Anzeige. Das heißt, der gesuchte Buchstabe ist zwischen "d" und "z". Du drückst nun "m". Als Antwort erhältst Du die Anzeige "d - m". Du weißt nun, daß sich der gesuchte Buchstabe zwischen "d" und "m" befindet, u.s.w. Wenn Du den richtigen Buchstabe gefunden hast, belohnt Dich Professor ABC mit einer Melodie und der lachenden Sonne. Für jeweils zwei Versuche bekommst Du ein Symbol, d.h. Du mußt den gesuchten Buchstaben mit 10 oder weniger Versuchen gefunden haben. Viel Glück!

KARTE 05: 1 - Uhr 2 - Wal 3 - Eis

KARTE 06: 1 - Brot 2 - Glas 3 - Mund

KARTE 07: 1 - Herz 2 - Baum 3 - Kind

KARTE 08: 1 - Tür 2 - Kuß 3 - Hand

KARTE 09: 1 - Hut 2 - Mond 3 - Igel

KARTE 10: 1 - Pilz 2 - Nase 3 - Kuh

KARTE 11: Zebra - Frau - Hund - Roboter - Brot - Insel

KARTE 12: Sofa - Fahrrad - Zeitung - Traum - Bus - Boot

KARTE 13: Laub - Ski - Ball - Kakao - Zaun - Pfau

KARTE 14: Mauer - Geige - Mond - Eimer - Orange - Treppe

KARTE 15: Auto - Stuhl - Hose - Pferd - Gabel - Schwein

KARTE 16: Sonne - Tisch - Baum - Kirsche - Vogel - Igel

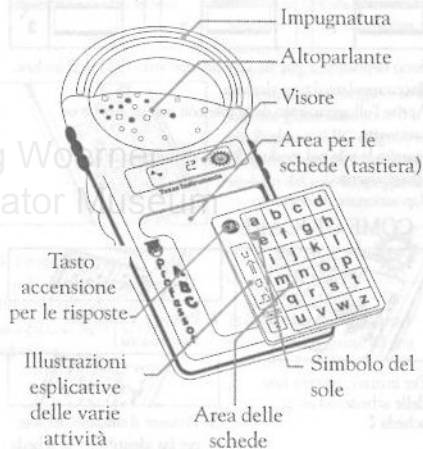
KARTE 17: Katze - Muschel - Stern - Mund - Schaufel - Schaukel

KARTE 18: tanzen - rudern - lesen - spielen - impfen - fliegen

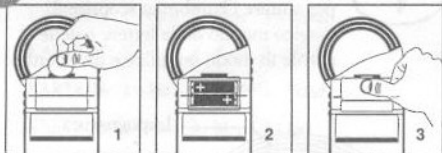
KARTE 19: Haus - Palme - Tiger - Kopf - Vulkan - Hand



PROFESSOR ABC è stato progettato per aiutare i bambini a scoprire il magico mondo delle lettere e delle parole in modo semplice e divertente.



COME INSTALLARE LE PILE



Sono necessarie 2 pile da 1.5v del tipo stilo (R6) non incluse. Raccomandato il tipo alcalino.

- 1- Aprite l'alloggiamento delle pile con una moneta o un cacciavite.
- 2- Inserite le pile nel modo indicato all'interno dell'alloggiamento.
- 3- Riposizionate il coperchio

COME GIOCARE



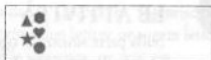
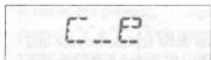
- 1- Per iniziare, inserite una delle schede, ad es. la scheda 2



- 2- Premete il tasto ON (accensione)



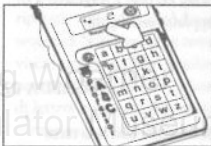
- 3- Premete il simbolo del sole per far identificare la scheda



- 4- Il visore presenterà una sequenza di lettere mancante di una lettera.

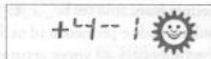
Professor ABC permetterà due tentativi. Se la risposta esatta non viene trovata al secondo tentativo verrà proposto un nuovo quesito.

Dopo 5 risposte verrà presentato il punteggio e se le risposte giuste sono state 3 o più Professor ABC eseguirà un simpatico motivetto mentre il simbolo del sole lampeggerà.



- 5- Premete una lettera sulla scheda per rispondere.

Per ogni risposta corretta una piccola figura apparirà sul visore.



Es. Nel caso qui riportato 4 risposte erano giuste ed una sbagliata.

LE ATTIVITÀ

Sulla parte sinistra di ognuna delle schede trovate una piccola illustrazione che indica l'attività della scheda.

ILLUSTRAZIONE / ATTIVITÀ DELLA SCHEDA

a = A

SCHEDA 01

Sul visore appare una lettera minuscola. Premete la lettera maiuscola corrispondente sulla scheda, es. per "c" premete "C". Per ogni risposta esatta sul visore apparirà una figura.

b_d => c

SCHEDA 02

Il visore presenterà una sequenza di 2 lettere con una terza lettera mancante (es bc_ ,c_e_ ,ef). Trovate la lettera mancante sulla scheda e premetela (d nell'ultimo esempio). Per ogni risposta esatta sul visore apparirà una figura.

**t => t
t h => t, h**

SCHEDA 03

L'obiettivo è quello di memorizzare una sequenza di lettere e di ripeterlo sulla tastiera. Ad esempio: Il visore presenta "s" per breve tempo. Premete "s" sulla scheda.

Il visore ora presenta "s" seguita da "l". Quando la "l" sparisce premete "s" e "l". Dopo queste prime due lettere una terza lettera viene aggiunta e dovete ripetere la sequenza ... e così via. Per ogni due lettere che ripetete correttamente apparirà una figura sul visore. Per ottenere 5 punti dovete ripetere una sequenza di 10 lettere.

**ctg => c,t,g
ctg plr => c,t,g,p,l,r**

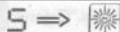
SCHEDA 04

In questo gioco dovete memorizzare dei gruppi di lettere e ripeterle sulla scheda. Ad esempio: Il visore presenta la sequenza "sdp" per breve tempo. Premete "s..d..p" sulla scheda. Il visore ripresenta "sdp" seguito da "loz". Quando "loz" è sparito premete "s..d..p..l..o..z". Quindi viene aggiunto un terzo gruppo di lettere e via così. Per ogni gruppo di tre lettere che ricordate correttamente apparirà una figura sul visore. Per ottenere 5 punti dovete ricordare 5 gruppi di lettere (15 lettere).

2 = [figura] => s,o,...

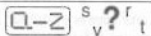
SCHEDA 05 - 10

Il visore presenterà un numero (1,2 o 3). Trovate la figura con questo numero. Ora premete le lettere necessarie a comporre il nome di questa figura. Esempio: Viene visualizzato il numero 3, la figura 3 è la luna, premete "l.u.n.a". Per ogni parola composta correttamente riceverete un punto.



SCHEDA 11 -19

Il visore presenterà una lettera. Controllate le sei illustrazioni sulla scheda e premete quella il cui nome inizia con la lettera visualizzata. Es : sul visore appare la lettera "e", premete l'illustrazione dell'elefante. Per ogni risposta esatta apparirà sul visore una figura.



SCHEDA 20

In questo gioco dovrete trovare la lettera segreta che il Professor ABC ha selezionato. Questa lettera sarà nell'ambito della sequenza alfabetica A-Z. Esempio : il visore mostra "a - z". Premete la lettera "d", il visore mostra ora "d - z". Questo sta a significare che la lettera segreta è tra "d" e "z". Premete quindi "m". Il visore mostrerà "d - m", questo significa che la lettera nascosta è tra "d" e "m"...e via così. Quando troverete la lettera segreta Professor ABC eseguirà un motivetto mentre il simbolo del sole lampeggerà. Per ogni 2 lettere indovinate apparirà sul visore una figura. Per raggiungere il punteggio massimo di 5 dovrete quindi indovinare 10 lettere nascoste. Auguri!

SCHEDA 05: 1 - gru 2 - boa 3 - sci

SCHEDA 06: 1 - tram 2 - gilè 3 - cubo

SCHEDA 07: 1 - stop 2 - cime 3 - luna

SCHEDA 08: 1 - bar 2 - uno 3 - vite

SCHEDA 09: 1 - sci 2 - golf 3 - mare

SCHEDA 10: 1 - filo 2 - puma 3 - tre

SCHEDA 11: barca a vela - robot - uomo - elicottero -
orchestra - scarpe

SCHEDA 12: arancia - dito - imbuto - martello - scimmia -
tamburo

SCHEDA 13: bambola - indiano - letto - orologio - noce -
uccello

SCHEDA 14: ago - ippopotamo - oliva - elefante - rana - pipa

SCHEDA 15: tram - uva - serpente - faro - botte - cane

SCHEDA 16: naso - igloo - mare - sottomarino - latte - erba

SCHEDA 17: tesoro - casa - rondine - uovo - elica - aquila

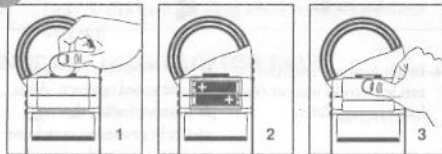
SCHEDA 18: tigre - ramo - leone - sole - isola - fabbrica

SCHEDA 19: automobile - mela - egiziano - ponte - nuvola -
drago

PROFESSOR ABC werd voor u ontworpen om de wereld van letters en woorden te ontdekken op een plezierige en gemakkelijke manier.



BATTERIJEN INSTALLEREN



2 Pencil (R6) batterijen van 1,5 V (niet bijgeleverd).
Alkaline-batterijen worden aanbevolen.

- 1- Open het batterijencompartiment met een schroevendraaier of een geldstuk.
- 2- Controleer of u de batterijen volgens de tekening in het compartiment hebt aangebracht.
- 3- Breng het afdekplaatje weer aan.

SPEELWIJZE



- 1- Om te beginnen plaatst u één van de spelkaarten, bijvoorbeeld kaart 2, in het apparaat.

- 2- Druk op de ON-toets.
- 3- Druk op het zonnesymbool om de kaart te identificeren.



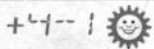
c _ e



- 4- In het venster verschijnt een letterreeks waaruit één letter is weggelaten.

U kunt hoogstens tweemaal een antwoord opgeven. Als u de juiste oplossing dan nog niet hebt gevonden, verschijnt er een nieuwe opdracht in het venster.

Nadat u vijf antwoorden hebt opgegeven, wordt uw score in het venster afgebeeld. Als u drie of meer goede antwoorden hebt gegeven, hoort u een vrolijk deuntje en begint het zonnelymbol te knipperen.

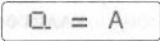


Hier waren bijvoorbeeld 4 antwoorden goed en één antwoord fout.

DE SPELLETJES

Links op elke kaart ziet u een afbeelding die het spelletje weergeeft.

INDICATOR / FUNCTIE OP DEZE KAART



a = A

KAART 01

Er verschijnt een kleine letter in het venster. Druk de bijbehorende hoofdletter op de kaart in, bijvoorbeeld "T" voor "t". Bij elk juist antwoord verschijnt een plaatje in het venster.



b _ d => c

KAART 02

In het venster verschijnt een reeks van 3 letters, waarvan er één is weggelaten (bijvoorbeeld bc_, c_e of _ef). U drukt het juiste antwoord in (hier "d") op de kaart. Bij elke juiste oplossing verschijnt een plaatje.



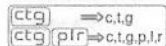
t => t
t(h) => t, h

KAART 03

Het doel van dit spel is het onthouden van een reeks letters die u daarna zelf opgeeft.

Bijvoorbeeld : In het venster ziet u "s" voor korte tijd afgebeeld. U drukt nu zelf "s" in op de kaart. Daarna verschijnt "s" en dan "l" in het venster.

Wanneer deze uit het venster verdwijnen, geeft u zelf deze letters op. Daarna wordt een derde letter aan de reeks toegevoegd, enzovoort. Na elke twee correct opgegeven letters verschijnt een plaatje in het venster. Als u 10 letters in de juiste volgorde hebt opgegeven, verschijnen er 5 plaatjes.



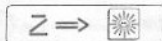
KAART 04

U krijgt nu de opdracht enkele letterreeksen te onthouden en deze op de kaart in te drukken. Bijvoorbeeld: In het venster wordt de reeks "sdp" voor korte tijd afgebeeld. Op de kaart drukt u deze reeks in. Hierna verschijnt "sdp" en "lor". Als het venster weer leeg is, geeft u dezelfde reeks op, dus "sdplor". Hierna wordt een derde lettercombinatie aan deze reeks toegevoegd, enzovoort. Er verschijnt een plaatje na elke letterreeks die u correct hebt opgegeven. U moet 5 vensters (dus 15 letters) onthouden om 5 plaatjes te verdienen.



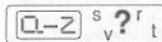
KAART 05 - 10

In het venster verschijnt een nummer (1, 2 of 3). Zoek de afbeelding met hetzelfde nummer. Geef de naam van het object in de afbeelding op. Bijvoorbeeld: in het venster wordt het nummer 2 afgebeeld en afbeelding 2 is de zon. U drukt "z...o...n" in op de kaart. Bij elk correct gespeld woord verschijnt een plaatje in het venster.



KAART 11 - 19

In het venster ziet u een letter. Bekijk de zes afbeeldingen op de kaart en druk op de afbeelding die met deze letter begint. Druk bijvoorbeeld op de afbeelding "auto" wanneer u de "a" in het venster ziet afgebeeld. Na elk correct gegeven antwoord verschijnt een plaatje.



KAART 20

In dit spelletje moet u de letter van het alfabet vinden die de computer heeft uitgekozen. Deze letter bevindt zich altijd binnen de reeks die u in het venster ziet. In het venster verschijnt bijvoorbeeld "a - z". U drukt op "d", waarna de reeks "d - z" in het venster wordt afgebeeld. Dit betekent dat u de verborgen letter tussen "d" en "z" kunt vinden. Hierna drukt u op "m". In het venster wordt "d - m" weergegeven, wat betekent dat u de verborgen letter tussen de "d" en de "m" moet zoeken. Wanneer u de juiste letter hebt gevonden, hoort u een vrolijk deuntje en gaat het zonnelymbol knipperen. Na elke twee correct gegeven antwoorden verschijnt een plaatje in het venster, zodat u de verborgen letter na 10 of minder pogingen moet hebben gevonden. Succes!

- KAART 05: 1 - hut 2 - kop 3 - bal
- KAART 06: 1 - stok 2 - hand 3 - brug
- KAART 07: 1 - bank 2 - deur 3 - wolf
- KAART 08: 1 - lip 2 - dak 3 - neus
- KAART 09: 1 - arm 2 - fles 3 - tuin
- KAART 10: 1 - lamp 2 - boek 3 - hut
- KAART 11: boek - ring - uittrekblad - een - orkest - stok
- KAART 12: arm - doos - imker - muis - schep - tafel
- KAART 13: been - inkt - lepel - oog - noot - ui
- KAART 14: appel - ijs - oor - elf - rinoceros - paard
- KAART 15: telefoon - uier - sneeuw - fles - bloem - cactus
- KAART 16: nest - indiaan - matroos - schaap - ladder - egel
- KAART 17: trein - citroen - regen - uil - ezel - aap
- KAART 18: tulp - rad - lier - ster - ijs - fabriek
- KAART 19: auto - melk - engel - poot - nijlpaard - deur

F Avant de retourner PROFESSOR ABC pour échange, veuillez procéder au remplacement des piles et faire un nouvel essai. En cas de panne, PROFESSOR ABC sera remplacé pendant un an à partir de la date d'achat. Veuillez vous adresser à votre revendeur pour la mise en œuvre de la garantie. Pour la France, la garantie légale des vices cachés s'applique en tout état de cause. Pour la Suisse, ces conditions annulent tout recours légal.

D Bevor Sie PROFESSOR ABC zurückgeben, überprüfen Sie ihn bitte nochmal mit neuen Batterien. Weist PROFESSOR ABC einen Defekt auf, wird er bei Rückgabe innerhalb von 1 Jahr ab Kaufdatum kostenlos ersetzt. Über Rückgabe und Service informiert Sie Ihr Händler. In Österreich und der Schweiz sind alle gesetzlichen Gewährleistungsansprüche ausgeschlossen.

Hiernit wird bescheinigt, daß das elektornische Lernspiel - Modell "PROFESSOR ABC" - in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Amtsbl. Vfg. 1046/1984 der Deutschen Bundespost funktionsfähig ist. Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeleitet.

TEXAS INSTRUMENTS ITALIA S.p.A.

I Prima di inviare PROFESSOR ABC al centro assistenza, effettuare un ultimo controllo con le pile nuove. Questo PROFESSOR ABC, qualora difettoso sarà sostituito a condizione che lo stesso venga reso entro 1 anno dalla d'acquisto. Si prega di prendere contatto con il rivenditore per informazioni sulla restituzione e manutenzione. In Svizzera questa garanzia tiene luogo di tutt'altra garanzia a norma di legge.

NL Voordat u uw PROFESSOR ABC inlevert voor service, adviseren wij u een laatste test te doen met nieuwe batterijen. Wanneer uw PROFESSOR ABC defekt is, zal hij binnen een termijn van 1 jaar aankoop worden vervangen. Neem contact op met u handelaar voor meer informatie betreffende de service voorwaarden.