

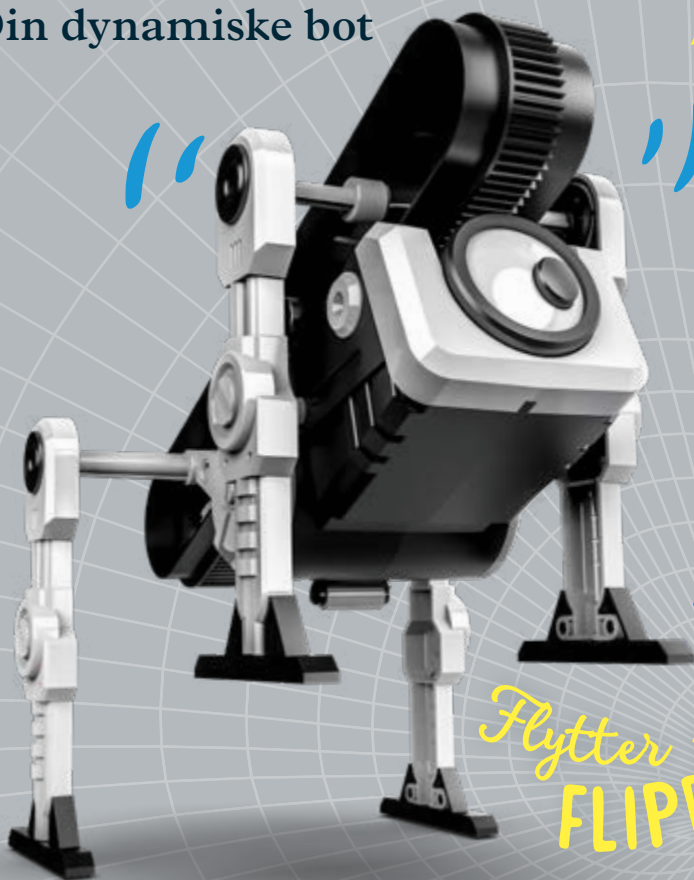
Manual

Flip — Monster

Din dynamiske bot

*Flip flip
Hurra!*

Jeg kan endda
gå op ad trapper!



*Flytter sig ved at
FLIPPE*



EXPERIMENTER
KASTEN

KOSMOS

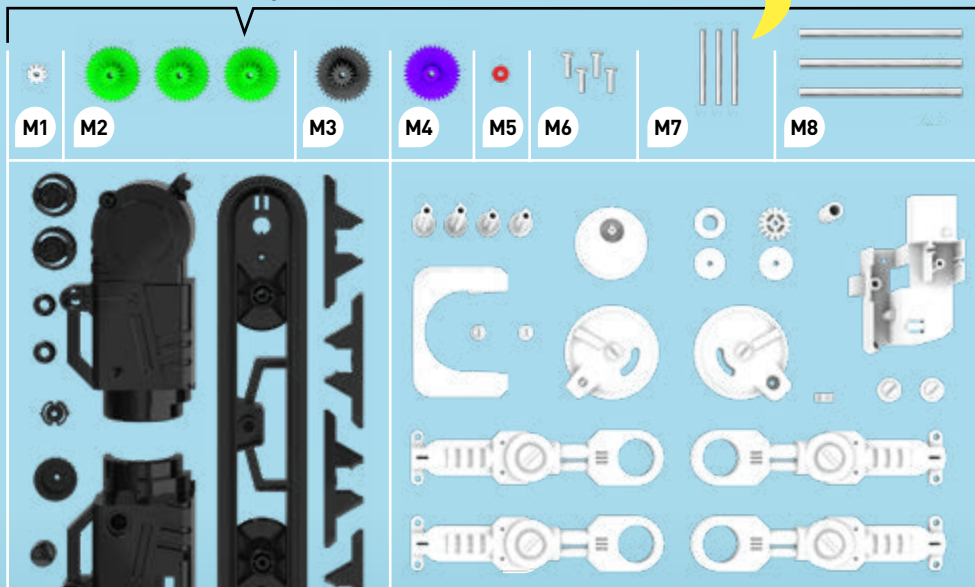
— Udstyr

Godt at vide!

— Du kan bestille reservedele til dit sæt under sektionen "Service" på kosmos.de.

— INDHOLD

Her er indholdet af dit sæt:



A



M9



M10

B

Wow!

— Så mange dele!

Tjekliste:

✓	Nr.	Beskrivelse	Antal	Varenr.
<input type="checkbox"/>	M1	Lille tanddrev – hvid	1	727585
<input type="checkbox"/>	M2	Tandhjul – grøn	3	727585
<input type="checkbox"/>	M3	Tandhjul – grå	1	727585
<input type="checkbox"/>	M4	Tandhjul – lilla	1	727585
<input type="checkbox"/>	M5	Pakskive	1	727585
<input type="checkbox"/>	M6	Skrue	4	727586
<input type="checkbox"/>	M7	Metalstang – rund	3	727586
<input type="checkbox"/>	M8	Metalstang – sekskantet	3	727586
<input type="checkbox"/>	M9	Batterirum med forbindende ledninger [rød og sort]	1	727401
<input type="checkbox"/>	M10	Motor med forbindende ledninger [blå og sort]	1	727588
<input type="checkbox"/>	A	Støberamme A (dele A1-A9)	1	727583
<input type="checkbox"/>	B	Støberamme B (dele B1-B17)	1	727584

i

DU SKAL OGSÅ BRUGE:

En lille stjerneskrueetrækker, bidetang [alternativt en saks og en neglefil], 2 x 1,5-volts LR03-batterier (AAA), en tusch.

Udstyr 2
 Indhold 3
 Sikkerhedsinstruktioner 4
 Vigtige bemærkninger 5

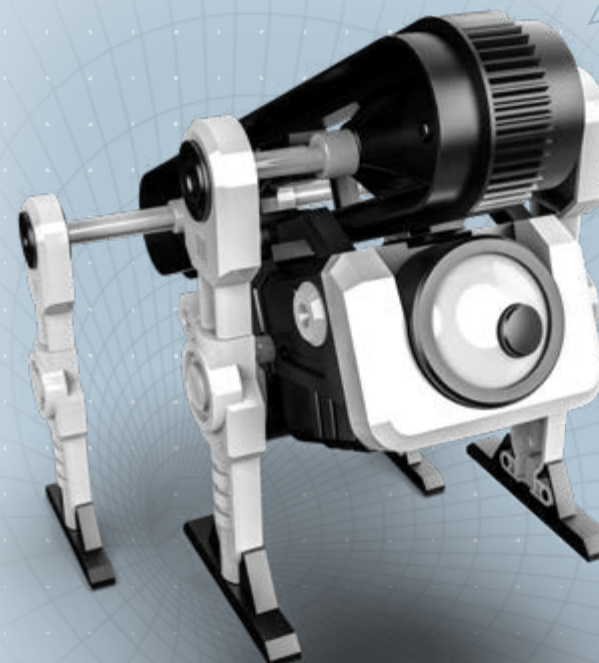
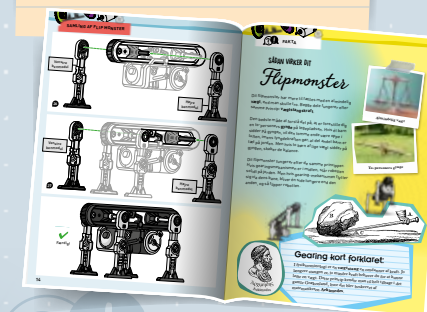
OPSÆTNING FRA SIDE 6

Monteringsinstrukser 6
 Aktivering 15
 Challenges 16
 Fejlsøgning 19
 Imprint 19



TIP

DU KAN FINDE YDERLIGERE INFORMATION HER: "FAKTA" SIDE 18



Jubii!

— Lad os komme i gang!

— SIKKERHEDSINSTRUKTIONER

ADVARSEL 

Ikke egnet for børn under 3 år. Kvælningsfare, da små dele kan blive slugt eller inhaleret.

ADVARSEL: Dette legetøj er kun beregnet til børn, der er mindst 8 år gamle, da det involverer omgang med elektriske dele. Der medfølger instrukser for forældre eller andre voksne. Disse instrukser skal følges. Behold indpakning og instrukser på et sikkert sted, da de indeholder vigtige oplysninger.

ADVARSEL! Nogle dele i dette sæt har skarpe spidser, hjørner eller kanter, der kan forårsage personskade.

Brug kun legetøjet, når det er helt samlet. En voksen skal eftertjekke, om sættet er blevet samlet korrekt, inden legetøjet må bruges.

INSTRUKSER FOR HÅNDTERING AF BATTERIER:

- Du skal bruge to 1,5-volts LR03-batterier (AAA) til dette legetøj. Men på grund af deres korte holdbarhed medfølger de ikke i dette sæt.
- Lad ikke batterierne blive kortsluttet. En kortslutning kan få ledningerne til at overophede og batterierne til at eksplodere.
- Brug ikke forskellige typer batterier (opladelige og alkalibatterier) eller nye og brugte batterier sammen..
- Batterier skal indsættes med den korrekte polaritet (+ og -) og ved at blive presset forsigtigt ned i batterihuset (se s. 15; der forklares det også, hvordan batterier skal isættes, udtages og skiftes).
- Forsøg ikke at genoplive ikke-genopladelige (alkali-) batterier. De kan eksplodere!
- Genopladelige batterier må kun genoplades under voksent opsyn.
- Husk af fjerne de genopladelige batterier fra legetøjet, før du lader dem op.
- Fjern drænedede batterier fra legetøjet.
- Lad ikke polerne kortslutte.
- Indsæt ikke ledningerne i en stikkontakt.
- Advarsel! Pil ikke ved sikkerhedsanordningen i batterirummet (PTC). Dette kan få ledninger til at overophede, batterier til at sprænge og forårsage høje temperaturer.
- Bortskaf brugte batterier i henhold til anbefalingerne.
- Lad ikke batterier blive deforme.
- Forbind ikke legetøjet til mere end det anbefalede antal energikilder. Brug kun det integrerede batterihus.
- Fjern batterierne fra legetøjet, når det ikke er i brug i længere tid.

INSTRUKTIONER FOR HÅNDTERING AF ELEKTRONIK:

Før at beskytte de elektroniske og mekaniske dele anbefaler vi, at robotten kun anvendes indendøre. Undgå kontakt med metalgenstande og væsker, og beskyt legetøjet mod høj varme og sollys.

INSTRUKSER FOR BORTSKAFFELSE AF ELEKTRISKE OG ELEKTRONISKE KOMPONENTER:

Symbolen med den overstregede skraldespand på produktet, dets indpakning eller i instruktionerne betyder, at de elektriske og elektroniske dele af produktet ikke må smides i husholdningsaffaldet, når de ikke længere kan bruges. I stedet bør det bortskaffes i en særskilt affaldsbeholder for at beskytte miljøet og menneskers sundhed. Du kan tage disse komponenter med til et lokalt indsamlingssted for elektrisk og elektronisk affald uden omkostninger, og der er også genbrugsstationer i dit lokalområde, der tager imod dem. Kontakt lokalmyndighederne for at få oplyst, hvor du kan bortskaffe komponenterne helt gratis. Hvis dit gamle elektriske eller elektroniske apparat indeholder persondata, er du ansvarlig for at slette dem selv, inden du bortskaffer eller afleverer apparatet til genbrug. Som slutbruger er du pålagt at bortskaffe apparatet separat fra dit husholdningsaffald. Før du bortskaffer produktet, skal du fjerne gamle alkali-/genopladelige batterier, der ikke er indbygget i produktet, og også fjerne lamper, der nemt kan fjernes uden at ødelægge dem. Det lader dem blive opsamlet særskilt og genbrugt korrekt, hvilket er godt for miljøet og for at spare på ressourcerne. Forsøg at undgå at lave elektrisk eller elektronisk affald ved at vælge produkter med lang levetid eller ved at genbruge udtjente apparater i stedet for at smide dem ud. Som producent er Kosmos juridisk forpligtet til at tage imod elektriske og elektroniske affaldsprodukter. Vi tager denne forpligtelse meget seriøst, så vi deltager i kommunale genbrugscentres indsamlingsprogrammer. Når en slutbruger køber et nyt elektrisk eller elektronisk apparat fra en forhandler (dvs. en større fysisk eller online butik), er forhandleren pålagt at tage et tilsvarende apparat tilbage fra slutbrugeren uden omkostninger. Forhandlere og nærliggende lokationer er pålagt at tage imod gamle apparater, der ikke overstiger 25 cm i nogen ydre dimensioner, uanset om slutbrugeren har foretaget et køb. Men slutbrugeren må kun returnere tre af hver type enhed under disse betingelser.

Kære forældre!


Børn vil gerne forbløffes, forstå verden og skabe nye ting. De vil prøve alt og gøre det selv. De ønsker viden! Og det kan de få med vores KOSMOS-sæt. Det handler om mere end bare at eksperimentere – det handler om læring.

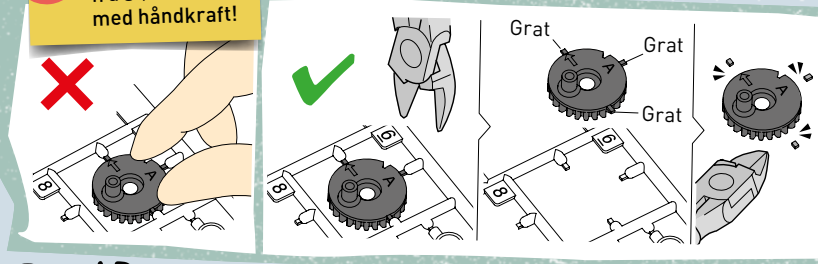
— Før du og dit barn begynder at bygge og eksperimentere, skal I læse disse instruktioner sammen og tale om sikkerhedsoplysningerne. Hjælp og støt dit barn, når de forsøger indviklede byggerier og eksperimenter, og bliv ved deres side, mens de arbejder sig gennem processens trin.

— Hvis dit barn arbejder ved et bord, skal du sørge for noget til at beskytte bordpladen mod skader.

— Når I fjerner plastikdelene fra støberammen, skal I udvise ekstra omhu, da der kan opstå skarpe kanter og grat. Disse kan fjernes med en bidetang og en fil. Giv dit barn en bidetang, og overvåg deres arbejde, indtil du har tilltro til deres evne til at håndtere værktøjet på egen hånd

— Vi håber, du og dit barn får det sjovt med Flip Monster!

 Fjern ikke delene fra støberammen med håndkraft!

**TIP**

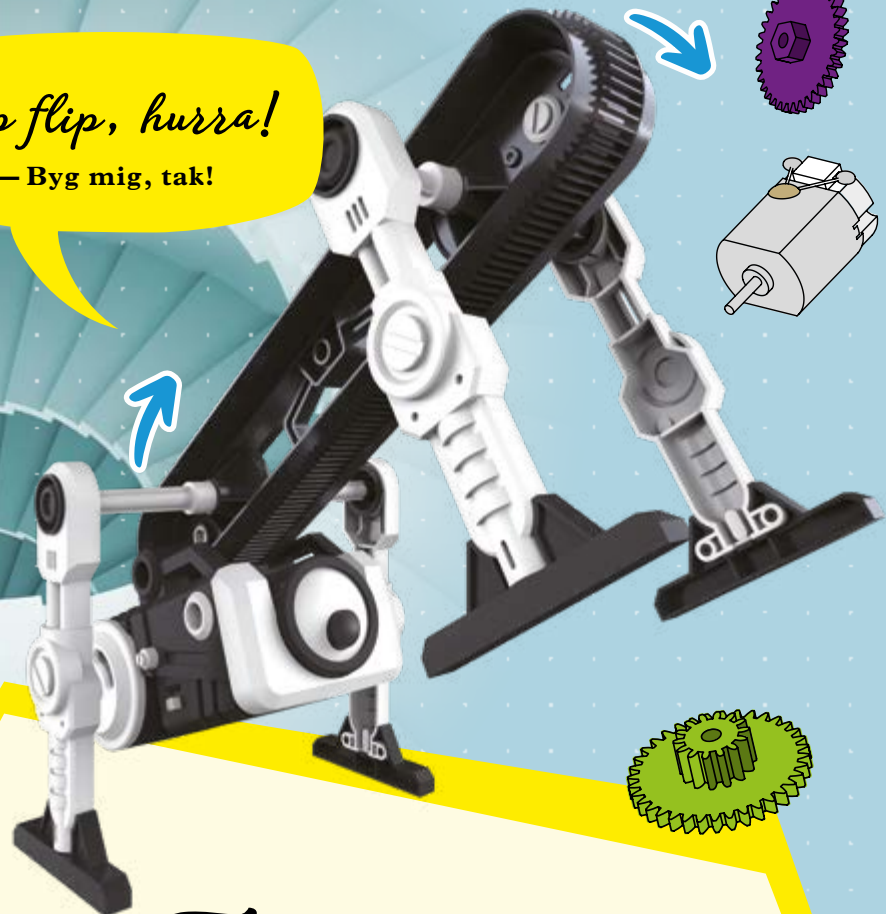
VIGTIGT:
FJERN IKKE DELENE FRA STØBERAMMEN, FØR DE SKAL BRUGES, OG BENYT EN BIDE-TANG OG EN NEGLEFIL TIL AT FJERNE OVSKYDENDE MATERIALE INDEN SAMLING.

DET RIGTIGE VÆRKTØJ

De rigtige redskaber kan gøre byggeprocessen meget nemmere. Det er bedst at fjerne delene fra støberammen med en lille bidetang designet til elektronik eller med en anden lille tang beregnet til at samle figurer. De kan lave præcise nok skær til at sikre, at der ikke er skarpe kanter på nogen dele, så det ikke er nødvendigt at file dem ned. Hvis du ikke har disse redskaber i hjemmet, kan du bede dine forældre om en negleklipper. Ellers kan du bruge en normal saks, men den klipper ikke lige så præcist som en lille bidetang, så du skal sandsynligvis file tingen ned efter klipet.

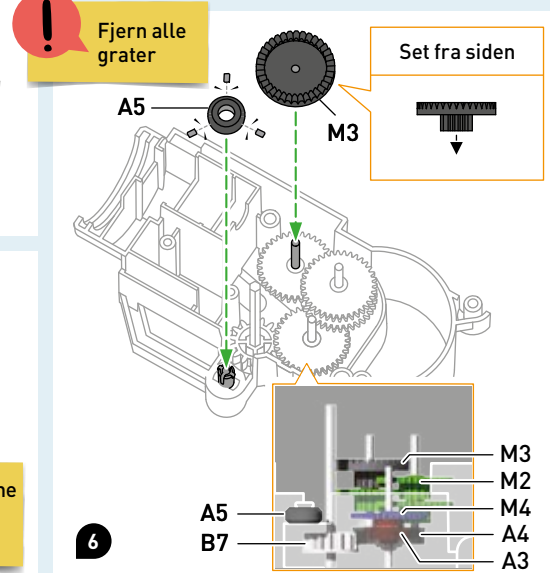
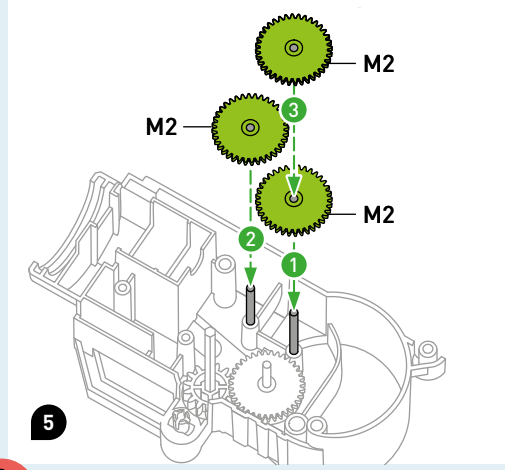
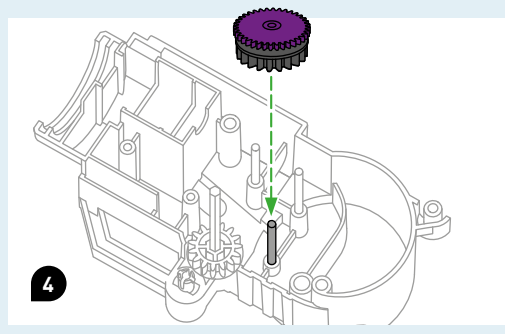
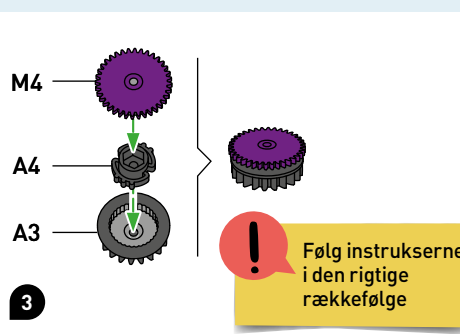
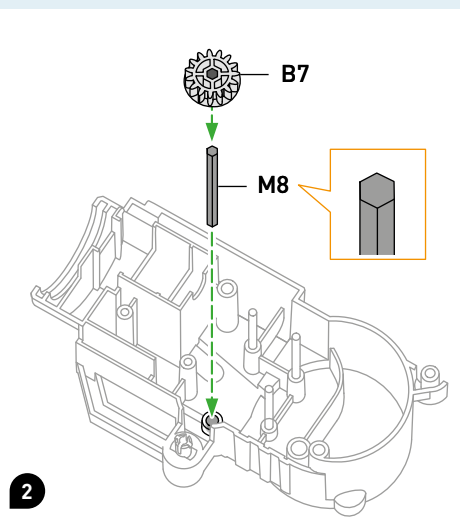
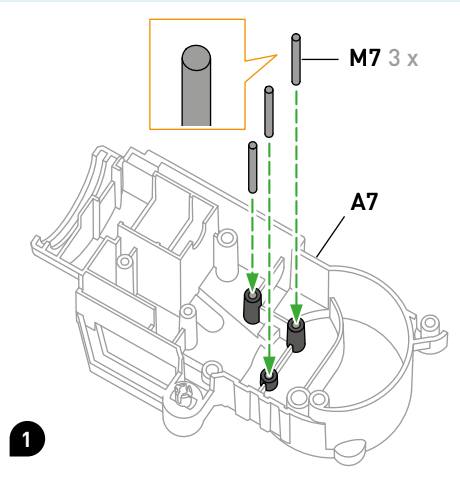
SAMLING AF FLIP MONSTER

Flip flip, hurra!
— Byg mig, tak!

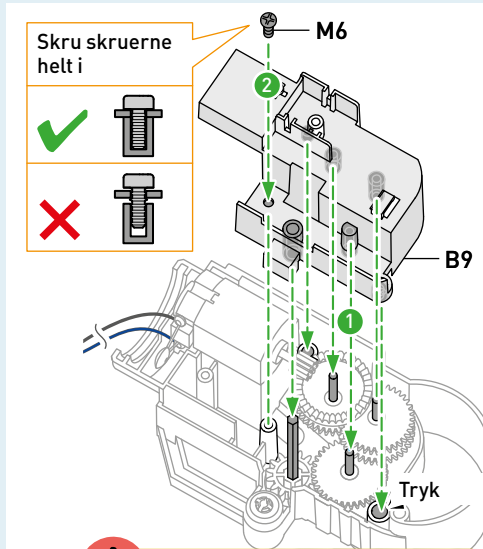
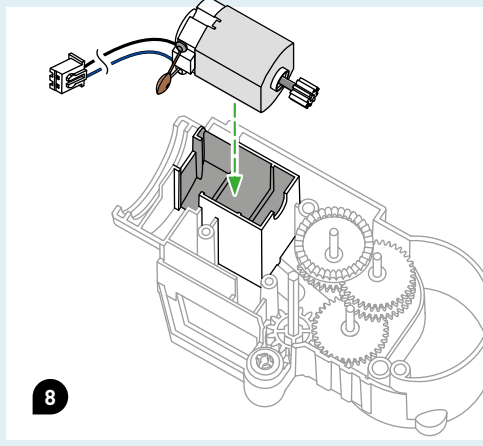
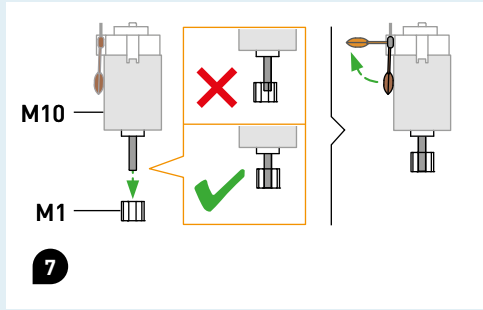


Flip ud!

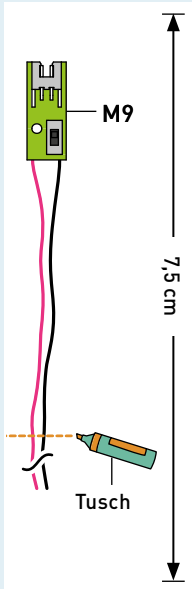
Flipmonstret kan gå, klatre og rette sig selv ud, hvis det vælter ved hjælp af dets særlige motoriske system. Og det er den første ting, vi kommer til at bygge! Er du klar? Så lad os komme i gang!



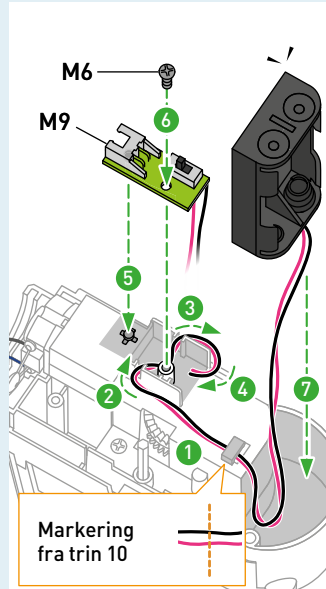
SAMLING AF FLIP MONSTER



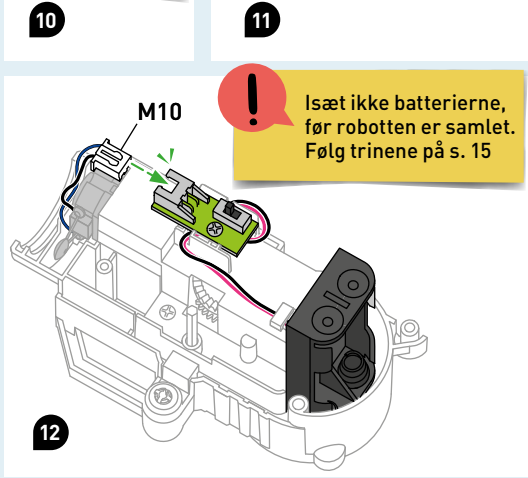
! Placer delene på et bord, og vend dem endnu ikke om



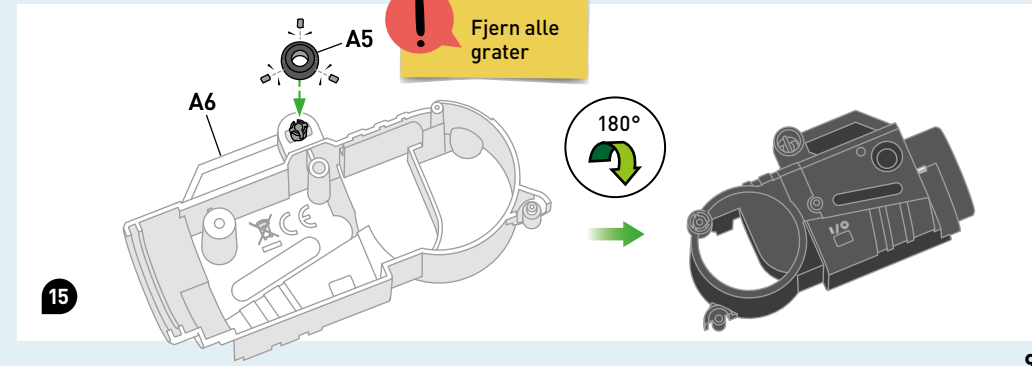
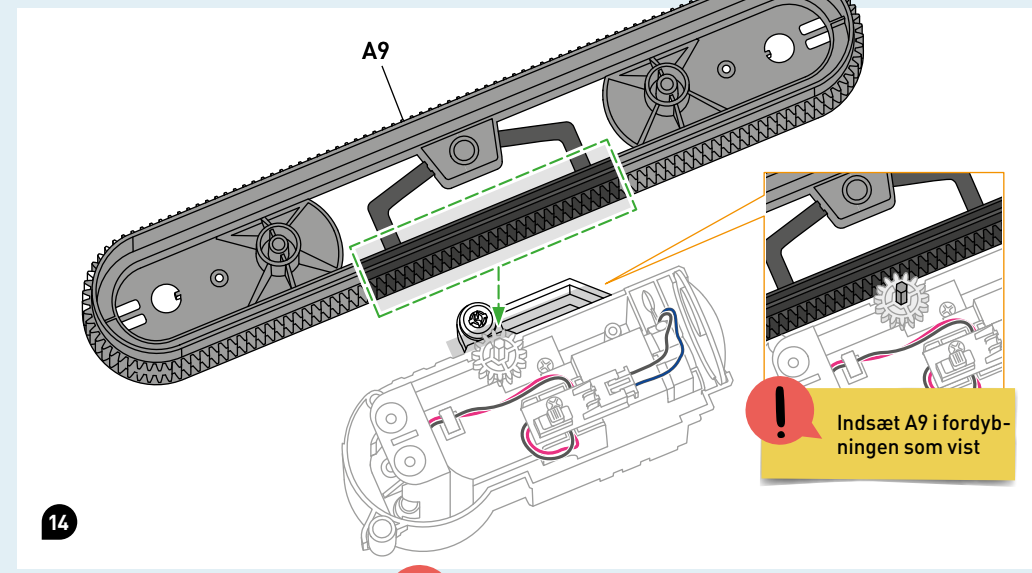
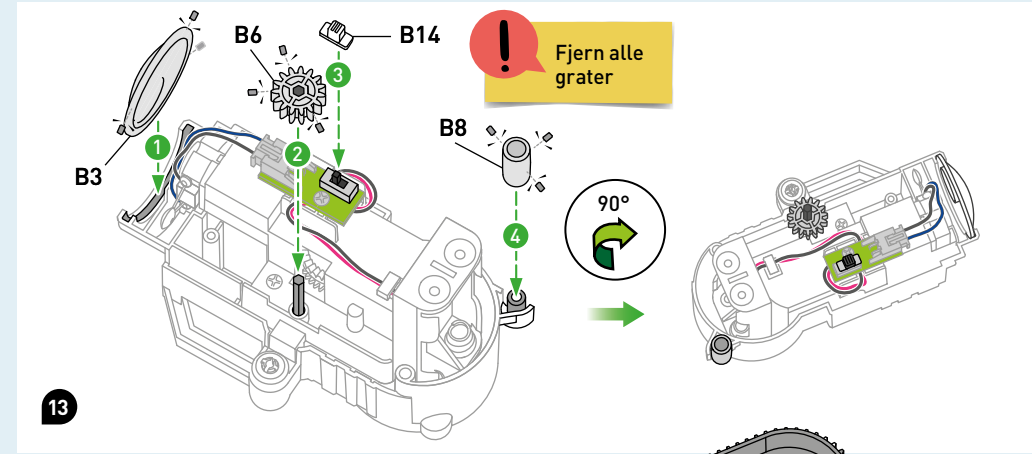
! Opmål 7,5 cm ledning fra kanten af print-pladen, og markér stedet. Brug målingen vist herover som vejledning



! Placer alle ledninger som vist. Først nu skal du indsætte print-pladen og batterihuset som vist

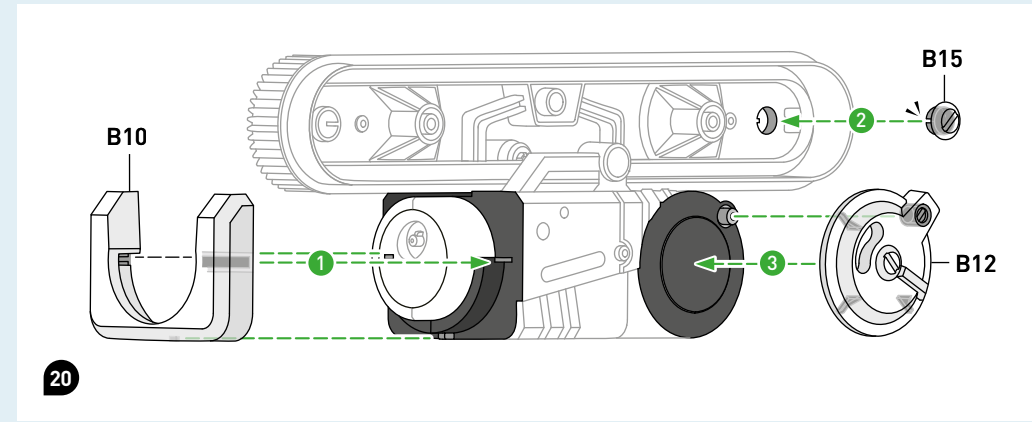
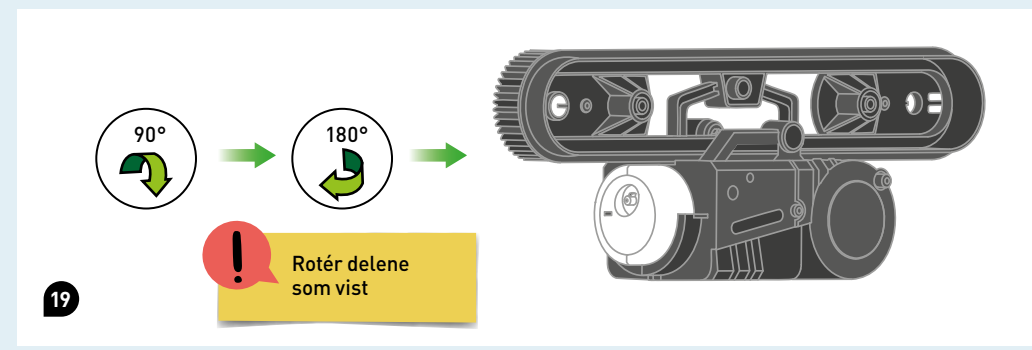
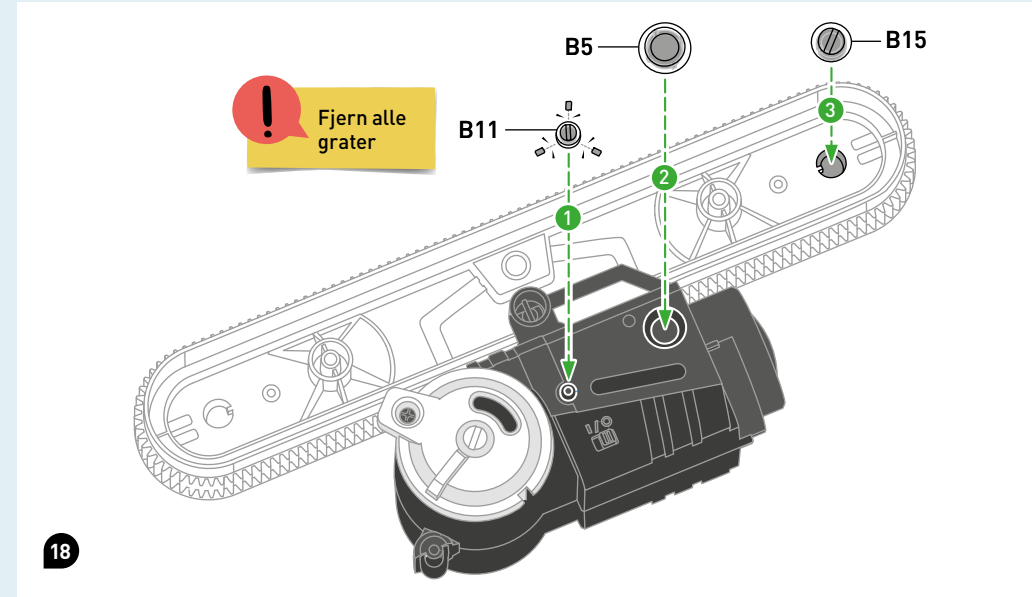
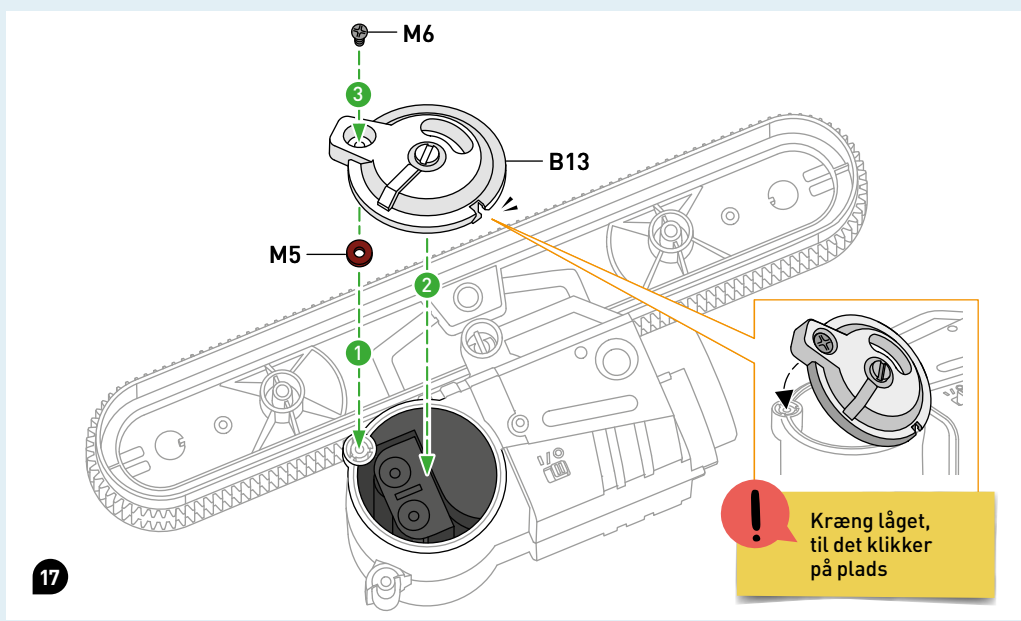
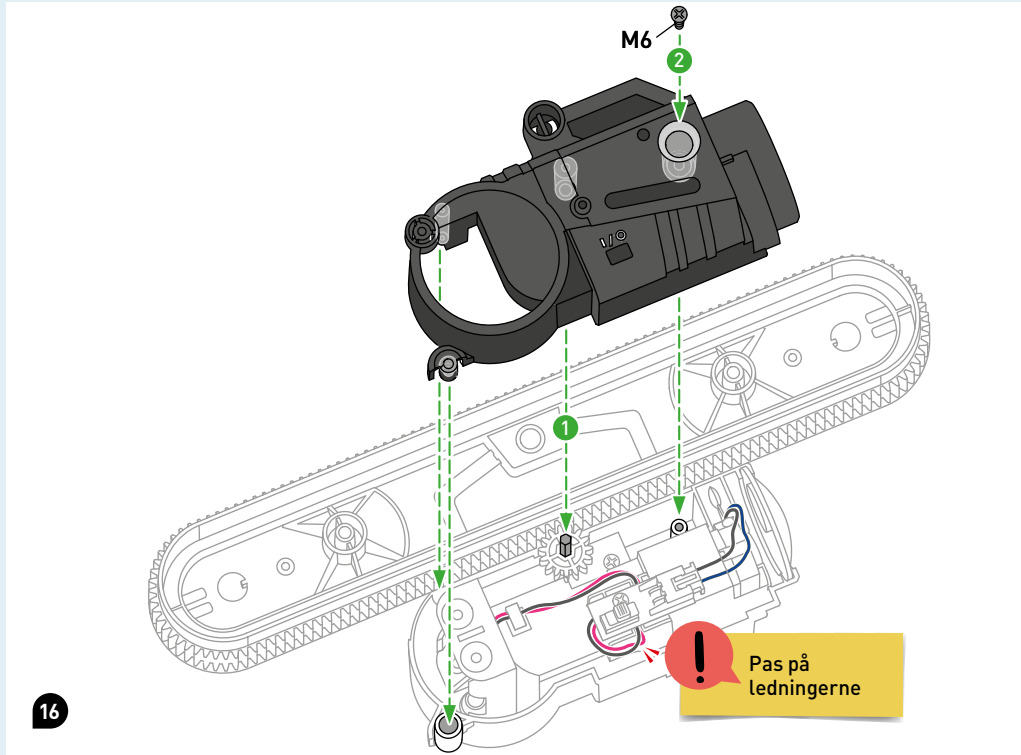


! Isæt ikke batterierne, før robotten er samlet. Følg trinene på s. 15

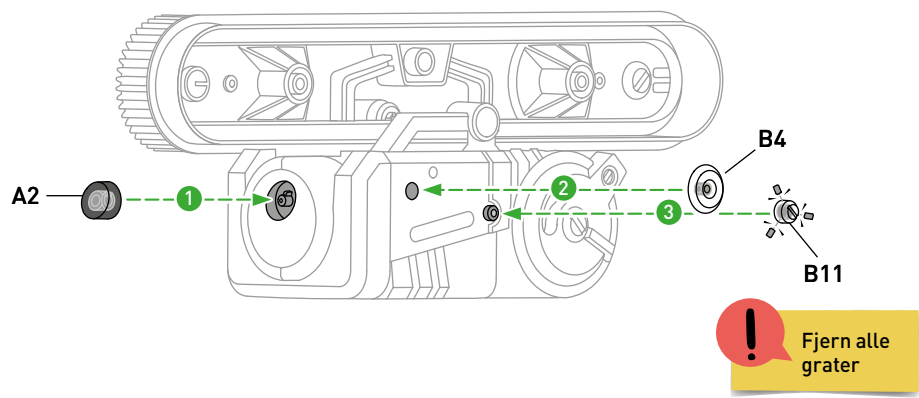


! Fjern alle grater

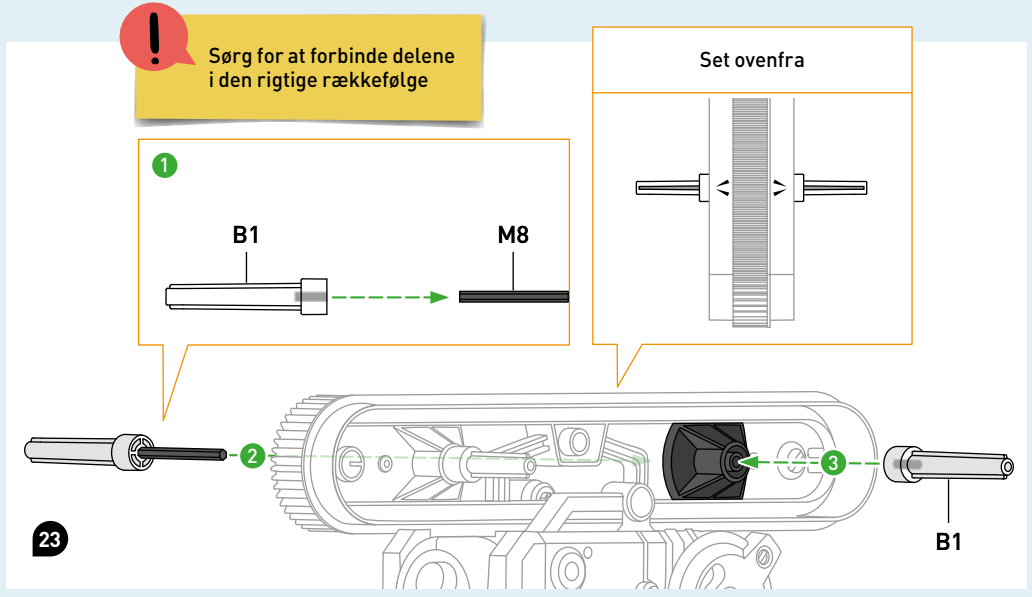
SAMLING AF FLIP MONSTER



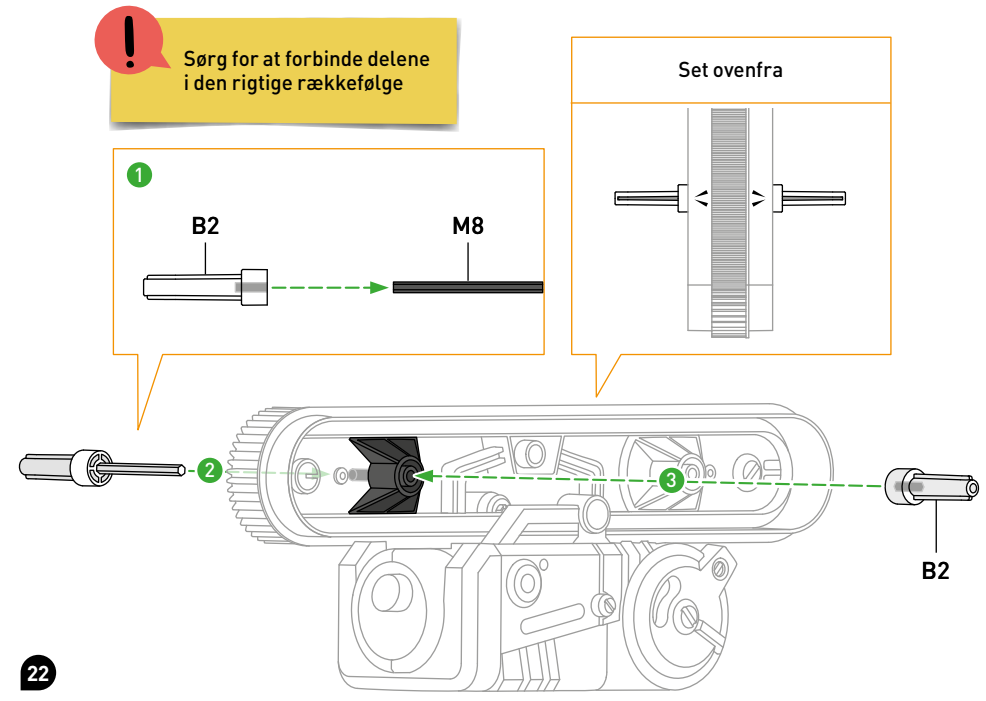
SAMLING AF FLIP MONSTER



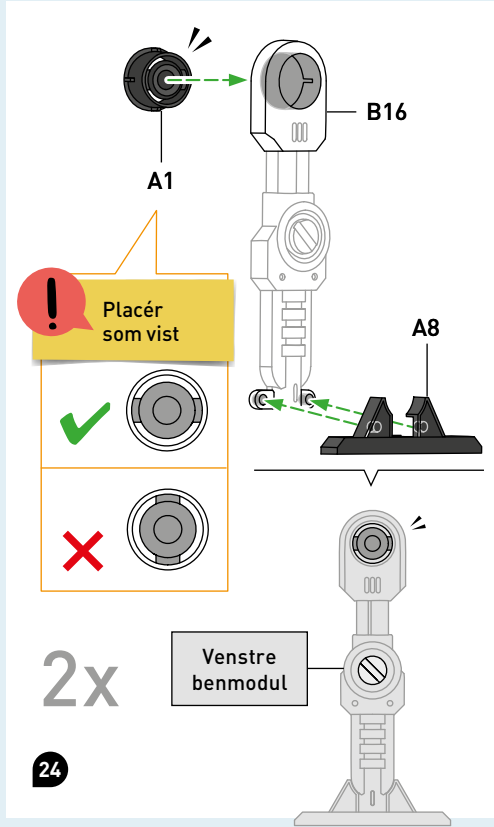
21



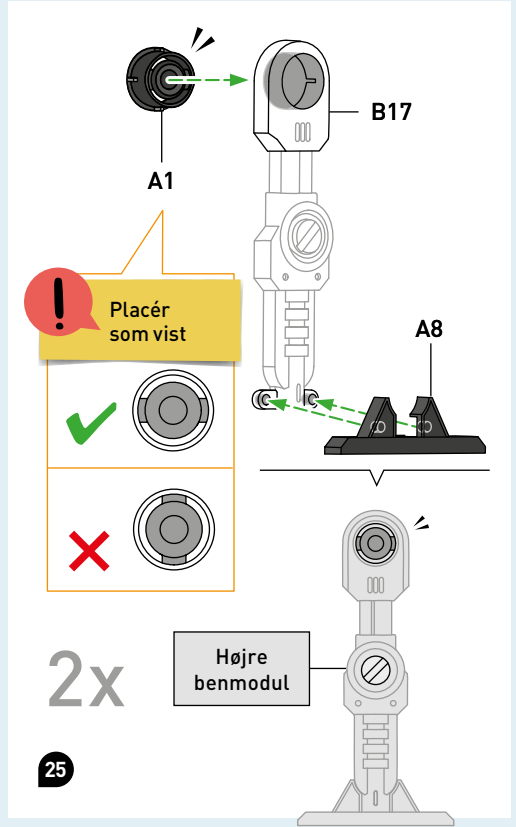
23



22

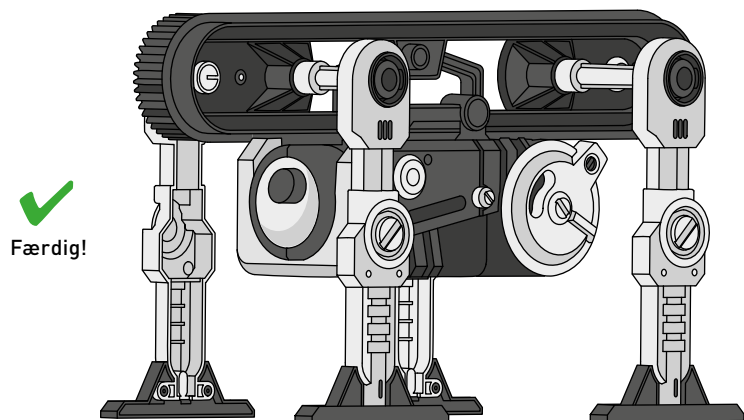
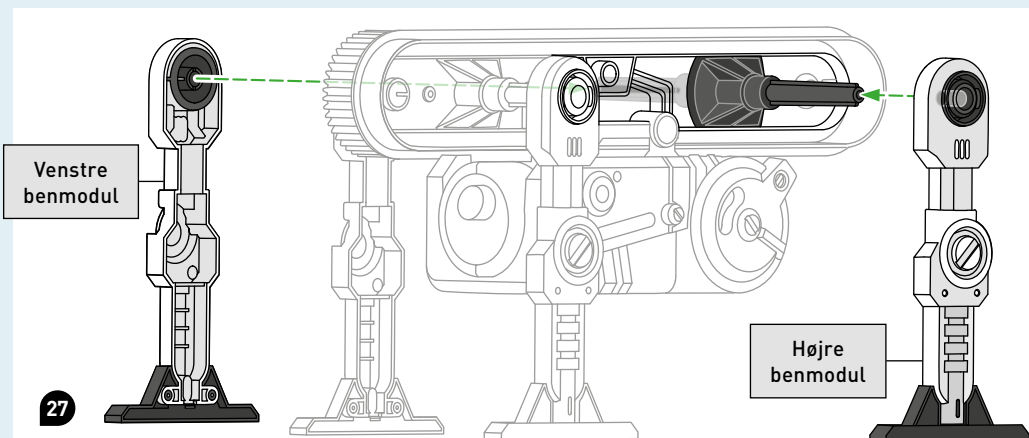
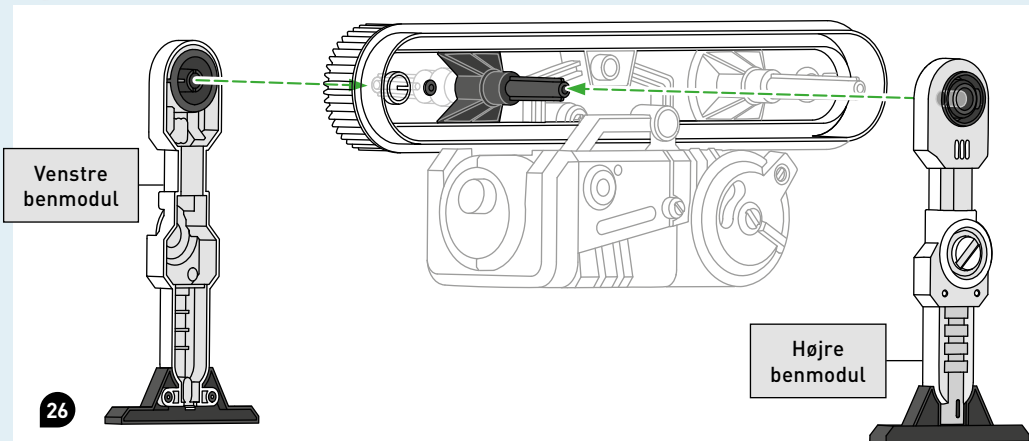


24



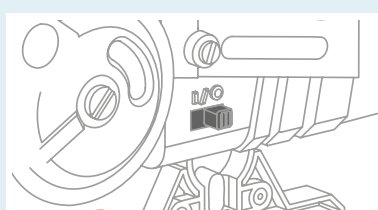
25

SAMLING AF FLIP MONSTER

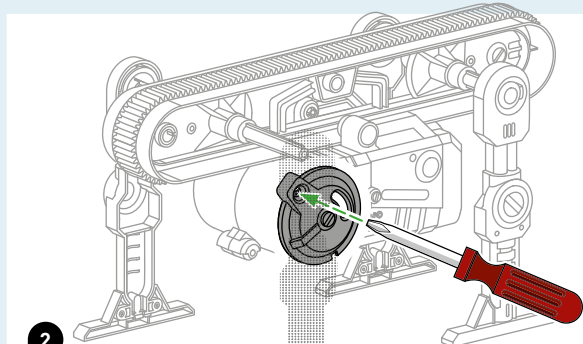


ISÆTTELSE AF BATTERIER

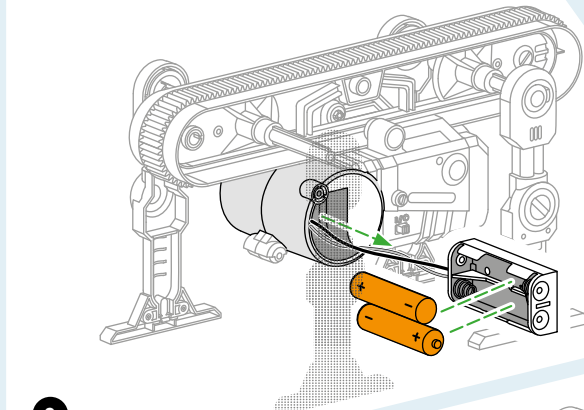
Batterierne må kun isættes, fjernes eller udskiftes af en voksen eller under voksent opsyn. Batterier skal isættes med korrekt polaritet (+ og -) og ved at trykke dem forsigtigt ned i batterihuset. (Følg de ekstra instrukser for håndtering af batterier på side 4.



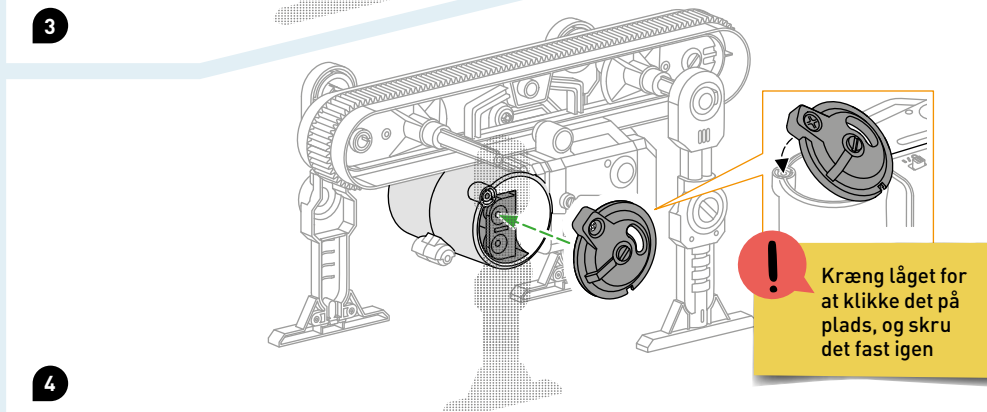
! Sørg for, at kontakten står på 0, der betyder OFF



! Løsn skruen, men lad den blive i låget



3

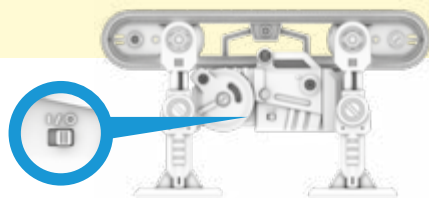


! Kræng låget for at klikke det på plads, og skru det fast igen

STYRING OG CHALLENGES

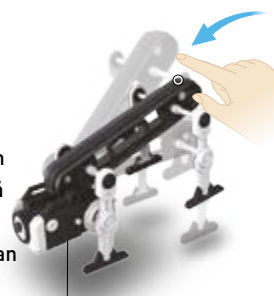
Trin 1

Sæt kontakten til I for at tænde robotten.



Trin 2

For at slukke den igen skal du enten vente, til tandhjulsmechanismen vender tilbage til midterpositionen mellem robottens ben, eller følge disse trin: Vent, til tandhjulsmechanismen bevæger sig helt til enden. Placer din finger på den anden side for at forhindre, at den flipper. Når tandhjulsmechanismen er oppe i midten, kan du nemt nå kontakten og slukke for robotten.



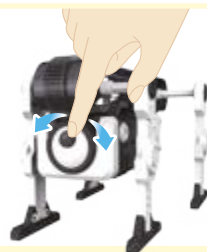
Hjulsmechanismen

TIP

NÅR HJULMEKANISMEN ER NÅET TIL KANTEN, OG ROBOTTEN LANGSOMT BEGYNDER AT RETTE SIG UD, SÅ SLUK ROBOTTEN, OG SÆT DIN FINGER PÅ DEN ANDEN SIDE. KAN DU MÆRKE KRAFTEN?

Trin 3

Du kan justere dit Flip Monsters øje. Men sørg for at slukke robotten først!

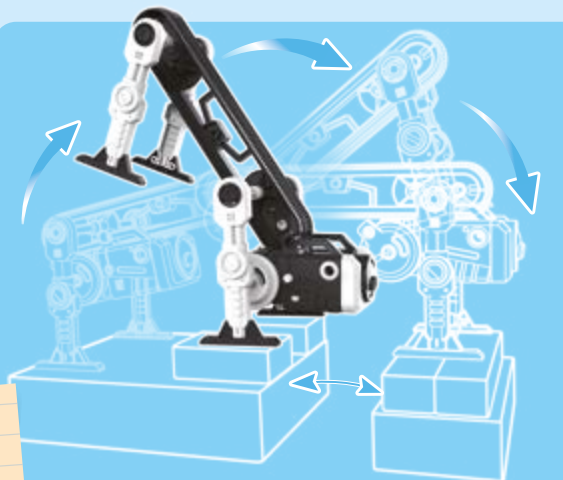


Hold dine hænder, fingre og hår væk fra drevmekanismen

KLAR TIL SPILLET!

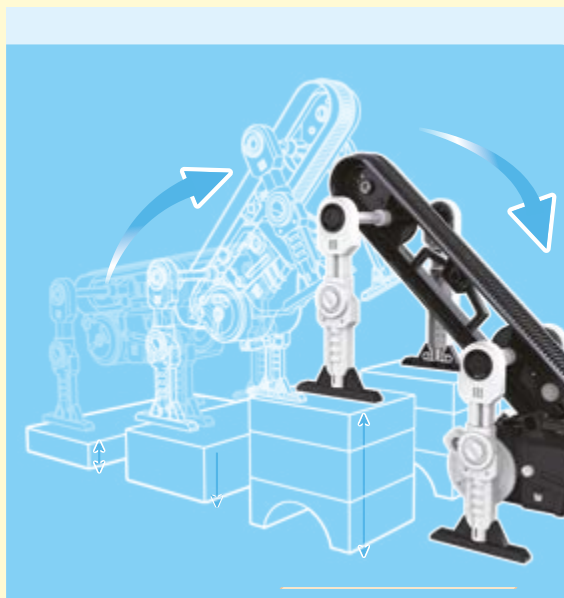
Niveau ★

Dit flipmonster kan gå op ad trapper og overvinde forhindringer. Find ud af, hvor stor en kløft, din robot kan komme over!



TIPP

KIG GODT EFTER AFSTANDEN MELLEML ROBOTTEENS BEN. DET HJÆLPER DIG MED DISSE UDFORDRINGER.



Niveau★★★

Dit flipmonster kan også bestige trapper. Test det og se, hvor højt din robot kan klatre op.

TIP

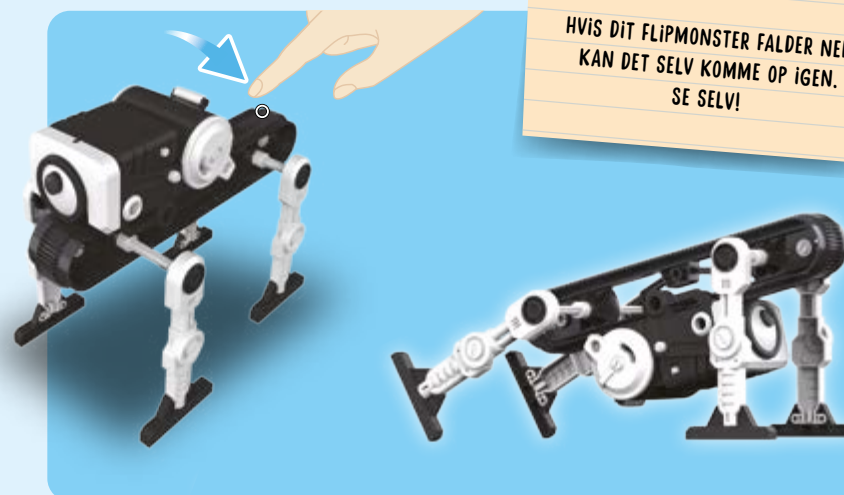
HAV EN VIS DISTANCE MELLEML HVERT TRIN. DET HJÆLPER MED AT FÅ DIN ROBOT TIL AT KOMME HØJERE OP.

En anden side af flipmonstret

Når hjulsmechanismen når til slutningen af dens bane, så placer din finger på den anden side, og tryk forsigtigt ned. Så kan robotten ikke længere flippe.

TIP

HVIS DIT FLIPMONSTER FALDER NED, KAN DET SELV KOMME OP IGEN. SE SELV!




FAKTA
SÅDAN VIRKER DIT

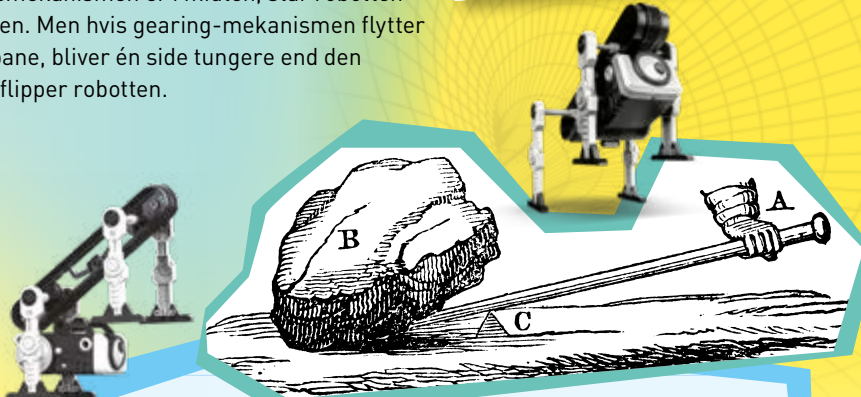
Flipmonster

Dit flipmonster har mere til fælles med en almindelig vægt, end man skulle tro. Begge dele fungerer efter samme princip: **vægtstangskraft**.

Den bedste måde at forstå det på, er forestille dig en to-personers **gynge** på legepladsen. Hvis ét barn sidder på gyngen, vil den tomme ende være oppe i luften, imens tyngdekraften gør, at det andet barn er tæt på jorden. Men hvis to børn af lige vægt sidder på gyngen, skaber de balance.

Dit flipmonster fungerer efter de samme principper. Hvis gearingsmekanismen er i midten, står robotten solidt på jorden. Men hvis gearing-mekanismen flytter sig via dens bane, bliver én side tungere end den anden, og så flipper robotten.


Almindelig vægt

To-personers gyng

Ἀρχιμήδης
 Arkimedes

Gearing kort forklaret:

I fysikterminologi er en **vægtstang** en omdanner af kraft. Jo længere stangen er, jo mindre kraft behøver du for at kunne løfte en vægt. Dette princip kendte man til helt tilbage i det gamle Grækenland, hvor det blev beskrevet af matematikeren **Arkimedes**.

FEJLSØGNING

Hvis dit Flip Monster ikke virker som forventet, så følg disse trin for at finde og løse problemet.

1. Sørg for, at batterierne vender rigtigt. Følg instrukserne på s. 15.
2. Tjek, om batterierne sidder løst. Se s. 15.
3. Tjek ledningerne, der er forbundet til motoren. Se s. 8.
4. Sørg for, at alle aksler og tandhjul er korrekt forbundet. Dele kan nemt bevæge sig, især når du forbinder de to dele af robotten. Se på samlingsinstruksernes trin 1-9 på side 7 og 8.
5. Fjern alle knaster inden samling, især på delene A5 (2x), B3, B6 og B8. Se s. 7 og 9.
6. Hvis robotbens ben ikke bevæger sig, som de skal, skal du tjekke, om del B1 og B2 er forbundet korrekt. Se på samlingsvejledningens trin 22 og 23 på side 12 og 13.



Tjek også del A1 (samlingsvejledningens trin 24 og 25), og sørg for, at alle fire dele er installeret som vist.


Imprint

727582 AN 010523-DE

Vejledning til „Flip Monster - Din dynamiske bot, Art.-Nr. 621223“

© 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG • Pfizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart, DE

Dette produkt, herunder alle dets dele, er beskyttet af ophavsretten. Enhver udnyttelse uden for ophavsretslovens snævre grænser uden udgiverens samtykke er ikke tilladt og kan medføre retsforfølgelse. Dette gælder især for kopiering, oversættelse, mikrofilmning samt opbevaring og behandling i elektroniske systemer, netværk og medier. Vi garanterer ikke, at alle oplysninger i dette produkt er fri for intellektuelle ejendomsrettigheder.

Tekst: Marc Adler

Redaktion: Jonathan Felder

Teknisk produktudvikling: Deryl Tjahja; T-SPACE CO., Ltd., Taiwan

Designkoncept vejledning: Atelier Bea Klenk, Berlin

Layout vejledning: Studio Gibler, Stuttgart

Billeder af materialer: T-SPACE CO., Ltd., Taiwan Illustrationen

Billeder vejledning: Jaimie Duplass & beror (alle klæbestrimler © fotolia); mxsbmrbg, S. 6; BrAt82 S. 18; SasaStock S. 18; Morphart Creation S. 18; drawhunter S. 18 (alle © shutterstock.com).

Designkoncept & emballagedesign: Peter Schmidt Group, Hamburg

Layout emballage: Studio Gibler, Stuttgart

Billeder emballage: T-SPACE CO., LTD.; Hintergrundgrafik U1: StudioM1, iStock.

Forlaget har gjort sit bedste for at finde frem til indehaverne af billedrettighederne til alle anvendte fotos. Hvis der i enkelte tilfælde ikke er taget hensyn til indehaveren af en billedrettighed, beder vi denne indehaver om at bevise ejerskabet af billedretten over for forlaget, så forlaget kan betale det for branchen sædvanlige fotohonorar til rettighedshaveren.

Trykt i Taiwan / Imprimé en Taiwan
 Med forbehold for tekniske ændringer.



Mærkning af
 indpakningsmaterialer:
www.kosmos.de/disposal



Smidighed!

Kontroller præcise fingerbevægelser, eller tag fat i store genstande



Hvor sejt er det lige?! Med XXL Cyborg-hånden kan du let gribe om store kasser, som du ikke vil kunne klare på anden vis. Exo-hånden er også så præcis, at du kan samle meget små genstande op med den. Du kan endda skrive med den! Dette samlesæt består af mange individuelle dele. Instruktionerne forklarer alt i detaljer og viser dig, hvordan den hydrauliske teknologi bag sættet fungerer.
10-14 år

OVERFØRER ENERGI MED
Hydraulisk teknologi

Blinkende LED-lys og lydeffekter – det er sådan, jeg snakker med dig!

Cool!

Jeg bruger mine sensorer til at følge dig!



JEG GÅR PÅ 6 ben!

Her er Chipz, din intelligente robot! Du skal bare samle Chipz, og så begynder den at gå rundt på 6 ben, dreje sin krop for hurtigt at skifte retning og følge dine bevægelser ved brug af dens interaktive Følg Mig-tilstand. Den kan endda undgå forhindringer via dens intelligente udforsknings-tilstand! Instruktionerne forklarer præcis, hvordan alting virker, og de præsenterer dig for Chipz og vennerne i en tegneserie.
8-14 år

LAD
VIDEN
VORSE

Har du nogen spørgsmål?
Vores kundeservice vil med glæde hjælpe dig!

KOSMOS-Kundeservice
Tel.: +49 (0)711-2191-343
Fax: +49 (0)711-2191-145
service@kosmos.de

© 2024 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de