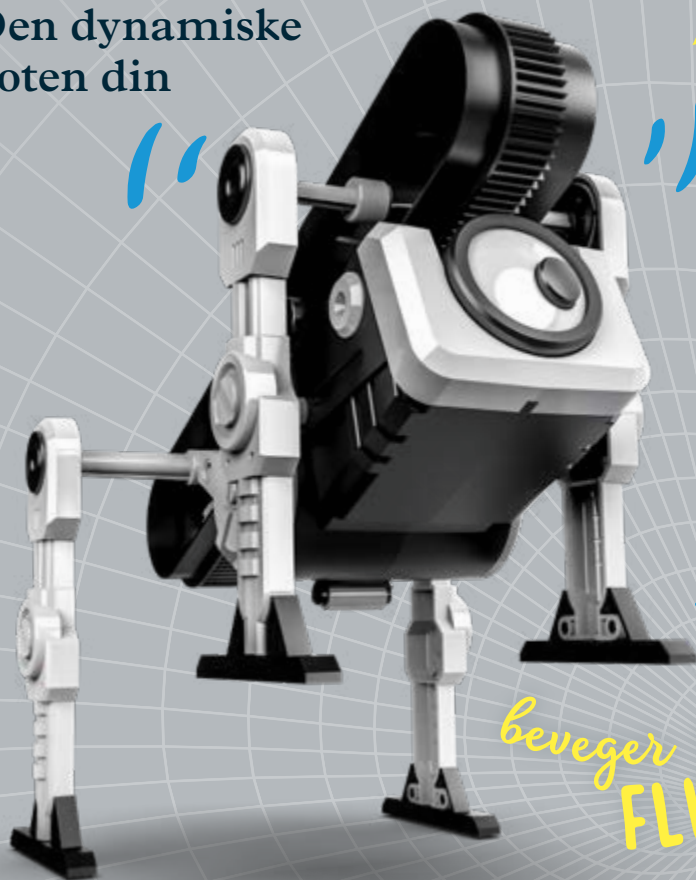


Håndbok

# Flip — Monster

Den dynamiske  
boten din

*Flip flip  
Hurra!*  
Jeg kan til og med  
gå i trapper!



*beveger seg ved å  
FLIPPE*  
→



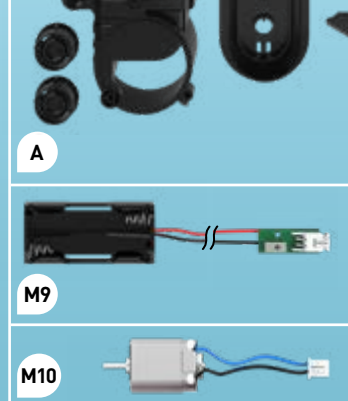
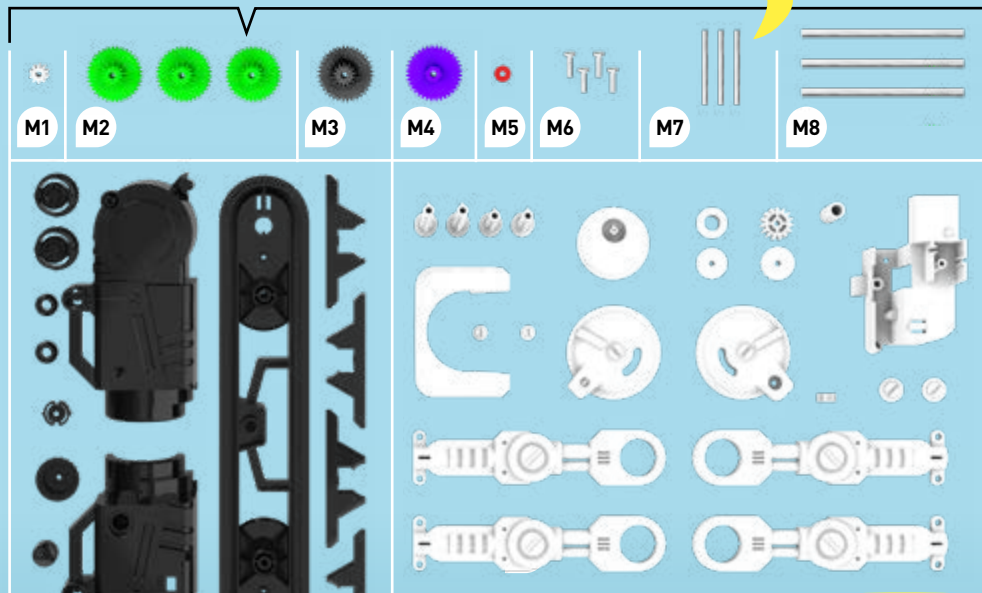
EXPERIENTIER  
KASTEN

KOSMOS

— UTSTYR

*Kjekt å vite!*  
— Du kan bestille reserve-  
deler til settet ditt i  
«Service»-delen på  
kosmos.de.

Settet ditt inneholder:



*Sjekkliste:*

*Wow!*  
— Så mange  
deler!

✓	Nr.	Beskrivelse	Antall	Artikkelnr.
<input type="radio"/>	M1	Lite tannhjul – hvitt	1	727585
<input type="radio"/>	M2	Giringstannhjul – grønt	3	727585
<input type="radio"/>	M3	Giringstannhjul – grått	1	727585
<input type="radio"/>	M4	Giringstannhjul – lilla	1	727585
<input type="radio"/>	M5	Skive	1	727585
<input type="radio"/>	M6	Skrue	4	727586
<input type="radio"/>	M7	Metallstang – rund	3	727586
<input type="radio"/>	M8	Metallstang – sekskantet	3	727586
<input type="radio"/>	M9	Batteriholder med forbindelses- ledninger (rød og svart)	1	727401
<input type="radio"/>	M10	Motor med forbindelsesledninger (blå og svart)	1	727588
<input type="radio"/>	A	Ramme A (delene A1–A9)	1	727583
<input type="radio"/>	B	Ramme B (delene B1–B17)	1	727584

**i** **DU TRENGER I TILLEGG:**  
En liten stjerneskrutrekker,  
avbitertang (eller saks og  
neglfil), 2x 1,5-volts LR03-  
batterier (AAA), tusj.

— INNHOLD

Utstyr ..... 2  
 Innhold ..... 3  
 Sikkerhetsinstruksjoner ..... 4  
 Viktig informasjon ..... 5

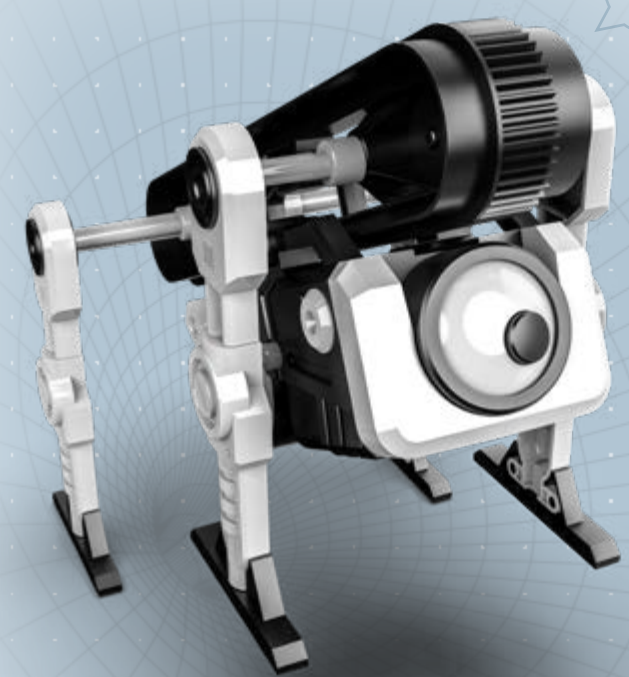
**OPPSETT FRA SIDE 6**

Monteringsinstrukser ..... 6  
 Aktivering ..... 15  
 Bruk og Utdfordringer ..... 16  
 Problemløsning ..... 19

Utgiver ..... 19

**ET TIPS**

DU FÅR  
MER INFORMASJON HER:  
«FAKTA»  
SIDE 18



*Jippi!*  
— La oss  
komme  
i gang!

## — SIKKERHETSINSTRUKSJONER

**ADVARSEL** 

Ikke egnet for barn under 3 år. Kvelningsfare, små deler som kan svelges eller inhaleres.

ADVARSEL: Denne leken er bare ment for bruk av barn over 8 år, da den involverer bruk av elektriske komponenter. Det medfølger instruksjoner for foreldre eller andre voksne som passer på. Disse instruksjonene må følges. Oppbevar emballasje og instruksjonene på et sikkert sted. De inneholder viktig informasjon.

ADVARSEL! Noen av delene har skarpe spisser, hjørner eller kanter som kan forårsake skade.

Ikke bruk leken før den ordentlig satt sammen. En voksen må sjekke at leken er ordentlig satt sammen før bruk.

**SLIK BEHANDLER DU BATTERIENE:**

- > Du trenger to 1,5-volts LR03-batterier (AAA) til denne leken. Batterier følger ikke med, da de har begrenset holdbarhet.
- > Ikke la batteriene kortslutte. Kortslutning kan føre til at ledningene overopphetes og batteriene eksploderer.
- > Ikke bruk forskjellige typer batterier (oppladbare og alkaliske) eller nye og gamle batterier sammen.
- > Batteriene må settes inn riktig vei (+ og -) og skal trykkes forsiktig inn i batteriholderen (Se side 15; der forklares det også hvordan man setter inn, fjerner og bytter batterier). (Se fig. A)
- > Ikke forsøk å lade opp alkaliske batterier, de kan eksplodere!
- > Oppladbare batterier skal kun lades opp under oppsyn av en voksen.
- > Sørg for å ta de oppladbare batteriene ut av leketøyet før du lader dem.
- > Fjern tomme batterier fra leken.
- > Ikke la terminalene kortslutte.
- > Ikke sett ledningene inn i et støpsel.
- > Advarsel! Ikke tukle med sikkerhetsanordningen i batteriholderen (PTC). Det kan føre til at ledningene overopphetes, batteriene sprekker og sterk varmetvikling
- > Kast tomme batterier i henhold til lokale regler.
- > Ikke la batteriene deformeres.
- > Ikke koble leken til mer enn det anbefalte antallet energikilder. Bruk kun den integrerte batteriholderen.
- > Fjern batteriene fra leken hvis den ikke brukes jevnlig.

**INSTRUKSJONER FOR HÅNDTERING AV ELEKTRISKE KOMPONENTER:**

Vi anbefaler at roboten kun brukes innendørs, for å beskytte de mekaniske og elektriske komponentene. Unngå kontakt med metallgjenstander og væsker, og beskytt leken mot sterk varme og sollys.

**INSTRUKSJONER FOR AVFALLSHÅNDTERING AV ELEKTRISKE OG ELEKTRONISKE KOMPONENTER:**

Søppelspannet med kryss over som vises på produktet, emballasjen og instruksjonene, betyr at elektriske og elektroniske komponenter i dette produktet ikke skal kastes i husholdningsavfall når de ikke lenger er i bruk. For å beskytte miljøet og folk skal de kastes i egne avfallsbeholdere. Du kan ta med deg disse komponentene til ditt lokale innsamlingspunkt for el-avfall og levere det der gratis. Det kan også være resirkuleringsanlegg i nærheten som kan ta dem imot. Kontakt lokale myndigheter for å finne ut hvor du kan kaste slike komponenter gratis. Hvis den elektroniske eller elektriske enheten inneholder personopplysninger, er det du som har ansvaret for å slette dem før du kaster eller resirkulerer enheten. Som sluttbruker må du ikke kaste enheten i husholdningsavfallet. Før du kaster enheten, må du fjerne gamle batterier som ikke er integrert, og ta ut lyspærer og lignende som kan fjernes uten at de ødelegges. De kan da samles inn og resirkuleres, noe som er bra for miljøet og sparer ressurser. I utgangspunktet bør du forsøke å unngå å produsere el-avfall, ved å velge produkter med god varighet eller resirkulere gamle produkter i stedet for å kaste dem. Som produsent har Kosmos en lovpålagt plikt til å ta imot el-avfall. Vi tar denne plikten på alvor og deltar i lokale resirkuleringsordninger. Når en sluttbruker kjøper en ny elektronisk eller elektrisk enhet fra en distributør (m.a.o. store forhandlere eller nettbutikker), har distributøren en plikt til å ta imot en tilsvarende enhet fra sluttbrukeren uten å kreve betalt for det. Forhandlere er pliktige til å ta imot gamle enheter som ikke måler mer enn 25 cm noen vei, uavhengig av hvorvidt sluttbrukeren kjøper noe. Sluttbrukeren kan imidlertid bare returnere tre av hver type enhet i henhold til disse betingelsene.

**Kjære foreldre!**


Barn higer etter å bli forbløffet, forstå og skape nye ting. De vil prøve alt og gjøre det selv. De er nysgjerrige! Med dette settet fra KOSMOS er alt dette mulig. Det handler om mye mer enn bare å eksperimentere – det handler også om læring.

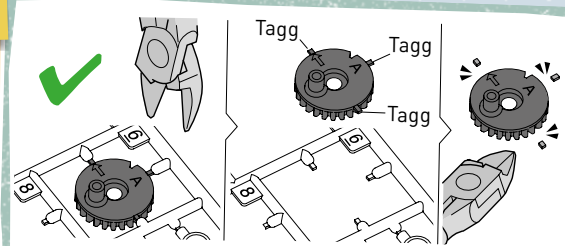
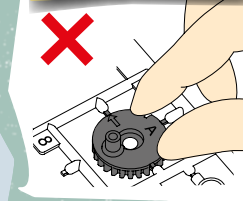
— Før du og barna begynner å bygge og eksperimentere, må dere lese instruksjonene nøye sammen og snakke om sikkerhetsinformasjonen. Gi barna den hjelpen de trenger når de forsøker seg på vanskelige eksperimenter og byggverk, og vær sammen med dem gjennom hele prosessen.

— Hvis barnet jobber på et bord, bør du dekke bordet med noe for å unngå å skade bordoverflaten.

— Når dere fjerner plastikkgenstander fra rammen, må dere være spesielt forsiktige, da det kan oppstå skarpe kanter når dere løsner delene. Disse restene av rammen kan fjernes med en avbitertang eller fil. Gi barna tilgang på en avbitertang, og pass på inntil du er sikker på at de kan bruke den riktig.

— Vi håper at du og barna har masse moro med Flip Monster!

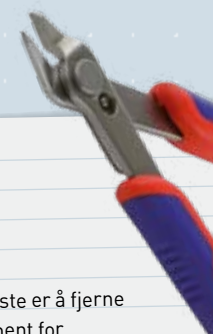
 Ikke fjern delene fra rammen uten verktøy!

**★ ET TIPS**

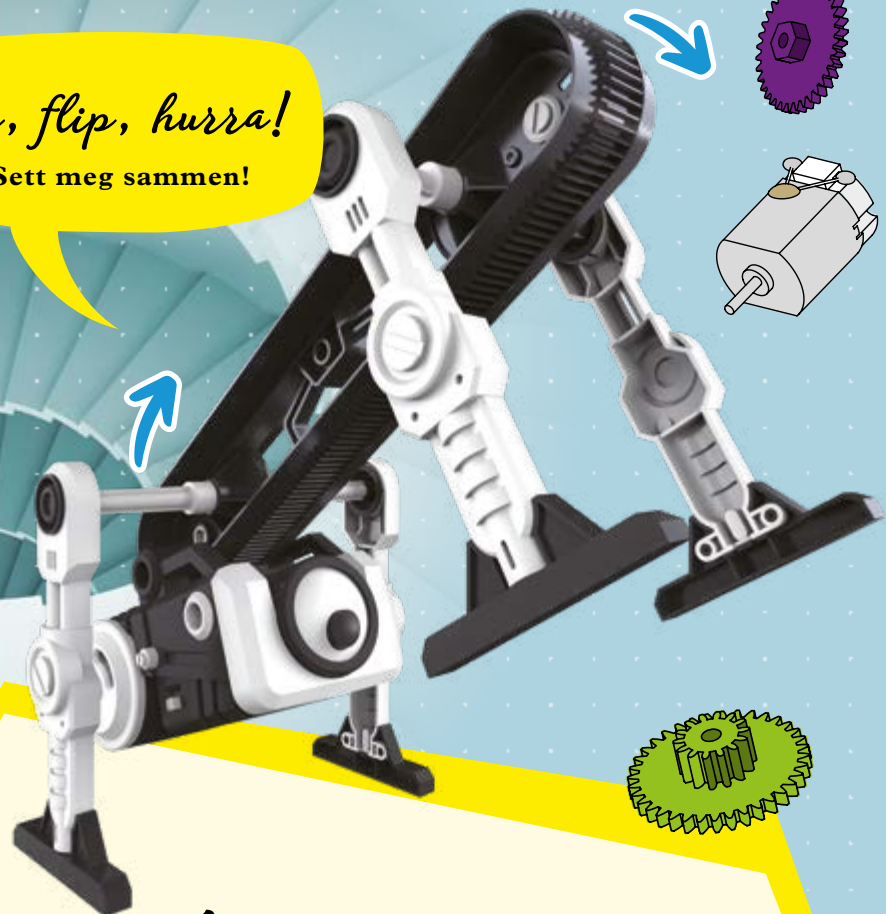
**VIKTIG:**  
**IKKE FJERN DELER FRA RAMMEN FØR DERE TRENGER DEM, OG BRUK AVBITERTANG OG EN FIL TIL Å FJERNE FESTENE FRA DELENE.**

**RIKTIGE VERKTØY**

Riktige verktøy gjør jobben mye lettere. Det beste er å fjerne delene fra rammen med en liten avbitertang ment for elektrikerarbeid eller en tang ment for modellbygging. De kan kutte presist nok til at det ikke står igjen noen skarpe kanter som må files vekk. Hvis du ikke har slike verktøy hjemme, kan du be foreldrene dine om en negleklipper. Du kan også bruke vanlig saks, men den er ikke like presis som en avbitertang, og det blir nødvendig med noe filing etterpå.



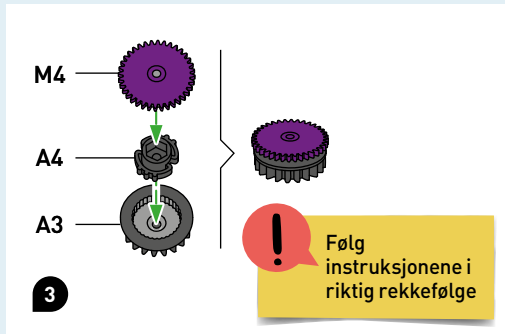
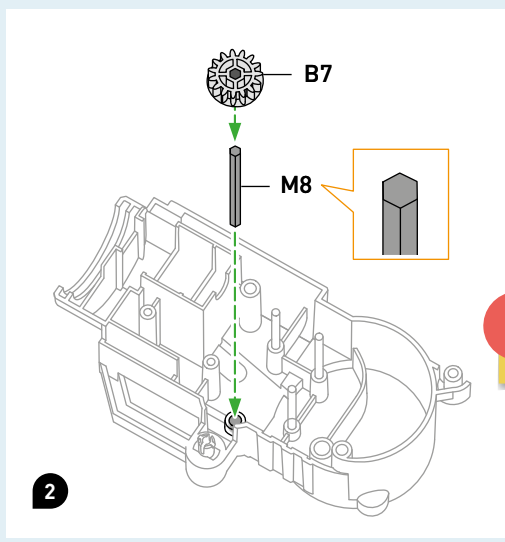
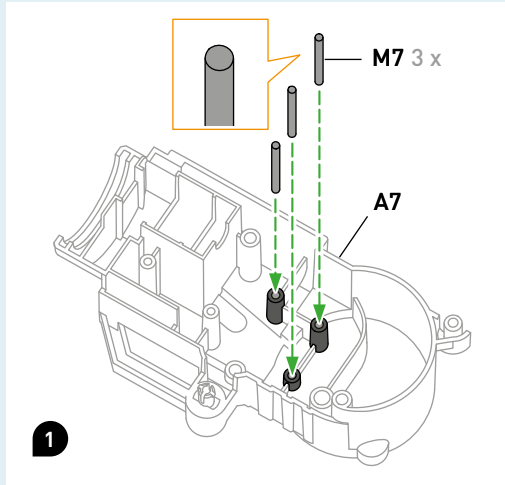
*Flip, flip, hurra!*  
— Sett meg sammen!



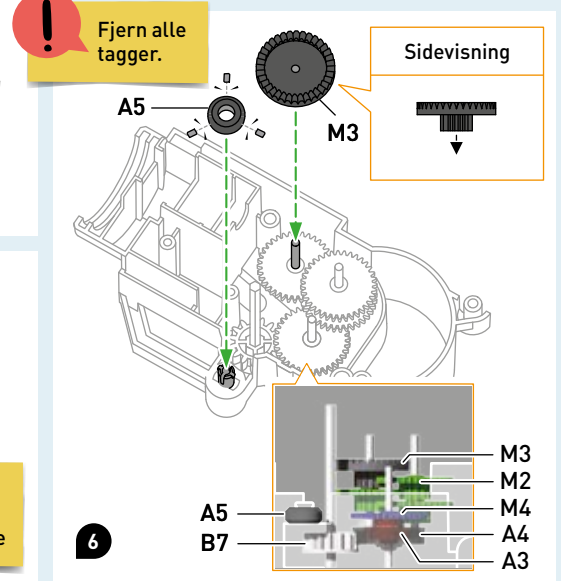
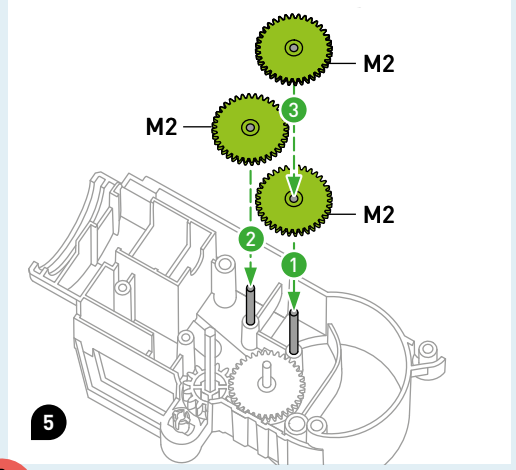
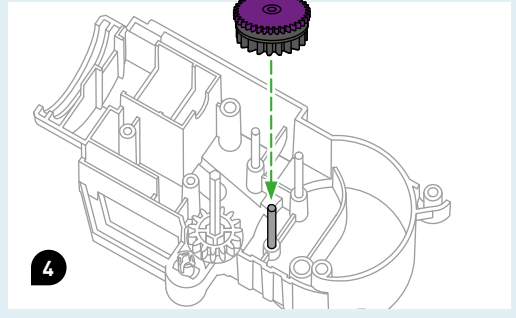
*Flip i vei!*

Takket være det unike drivverket kan Flip Monster gå, klatre og komme seg på bena igjen hvis den faller over ende – og dette systemet skal du faktisk bygge nå! Er du klar? På tide å sette i gang!

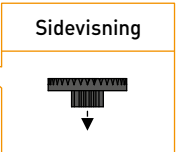
SETTE SAMMEN FLIP MONSTER



**!** Følg instruksjonene i riktig rekkefølge

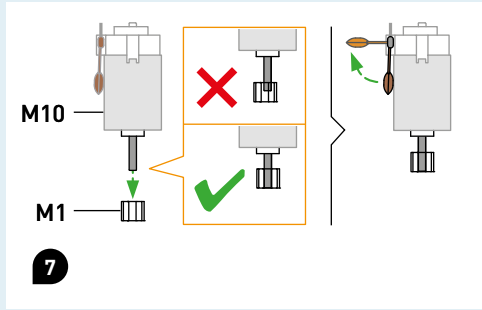


**!** Fjern alle tagger.

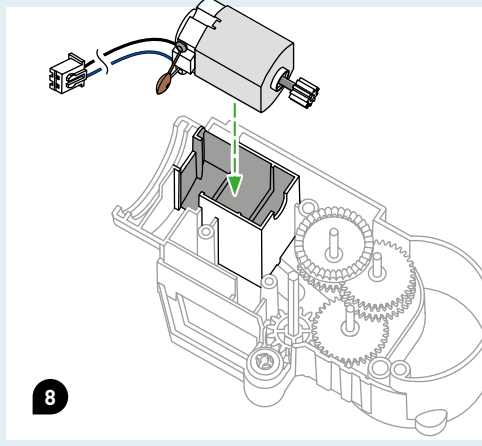


M3  
M2  
M4  
A4  
A3  
A5  
B7

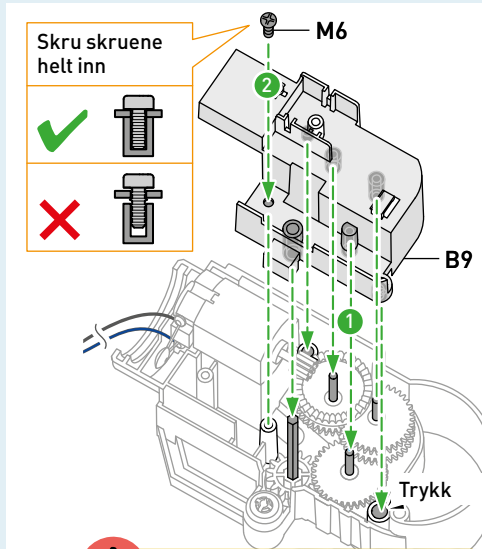
SETTE SAMMEN FLIP MONSTER



**7**



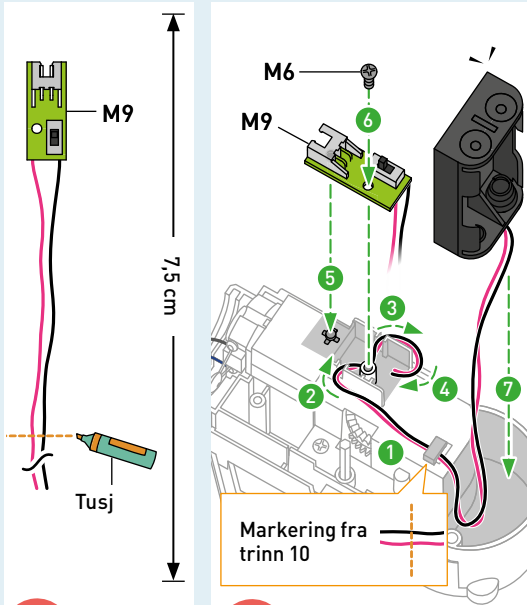
**8**



Skru skruene helt inn

**9**

**!** Legg delene på bordet, og ikke snu dem ennå.



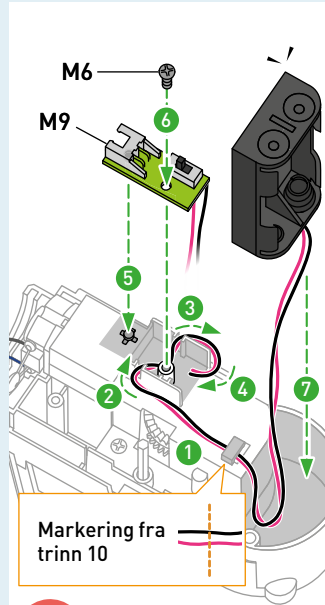
M9

7,5 cm

Tusj

**10**

**!** Mål opp 7,5 cm av ledningen fra kanten av kretskortet, og merk av. Bruk målet over som rettesnor

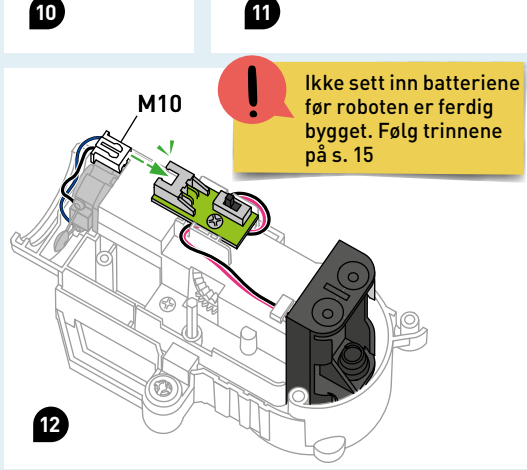


M6

M9

**11**

**!** Plasser alle ledningene som vist. Kun da kan du sette på plass kretskortet og batteriholderen som vist

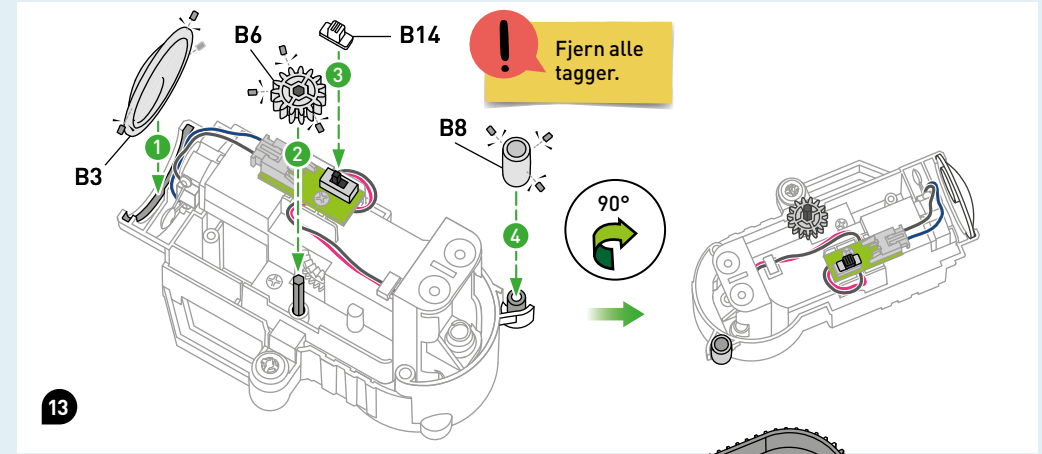


M10

Trykk

**12**

**!** Ikke sett inn batteriene før roboten er ferdig bygget. Følg trinnene på s. 15



B3

B6

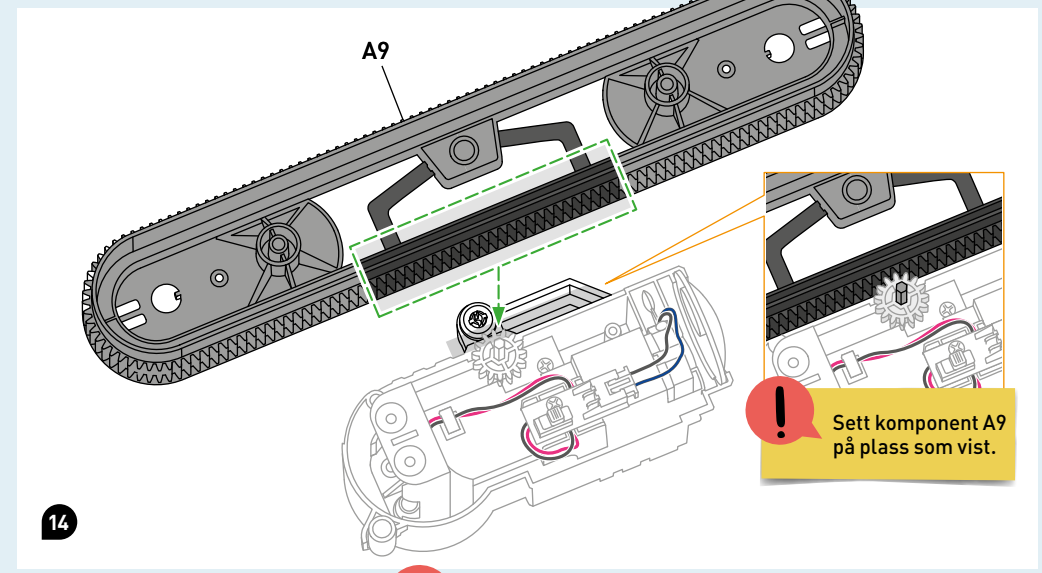
B8

B14

90°

**!** Fjern alle tagger.

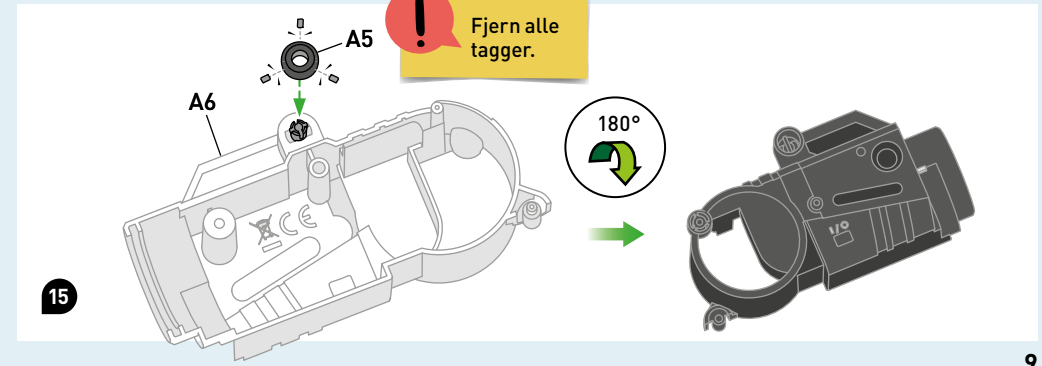
**13**



A9

**!** Sett komponent A9 på plass som vist.

**14**



A5

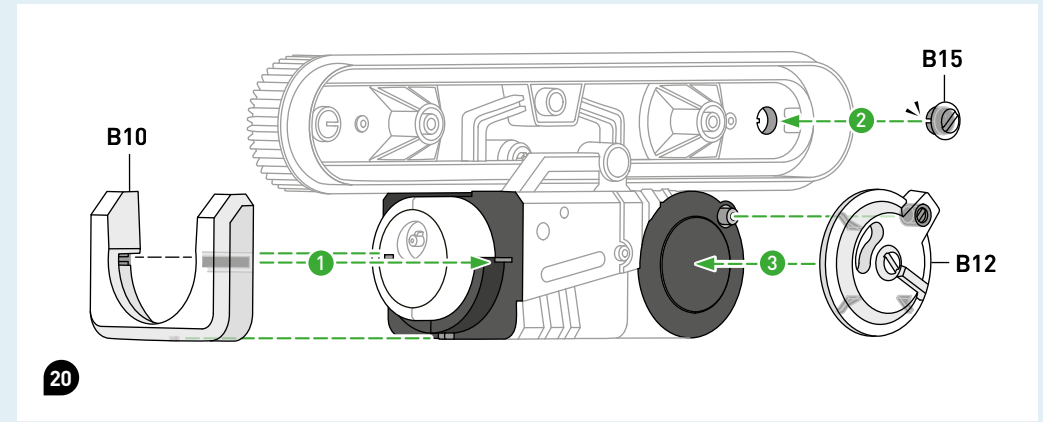
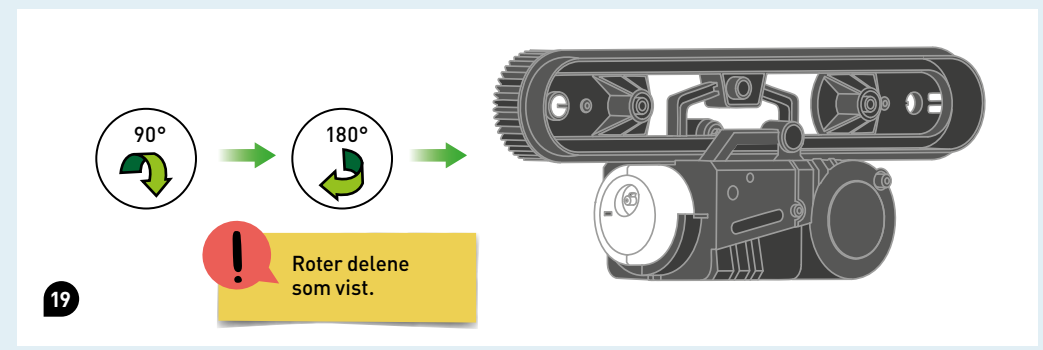
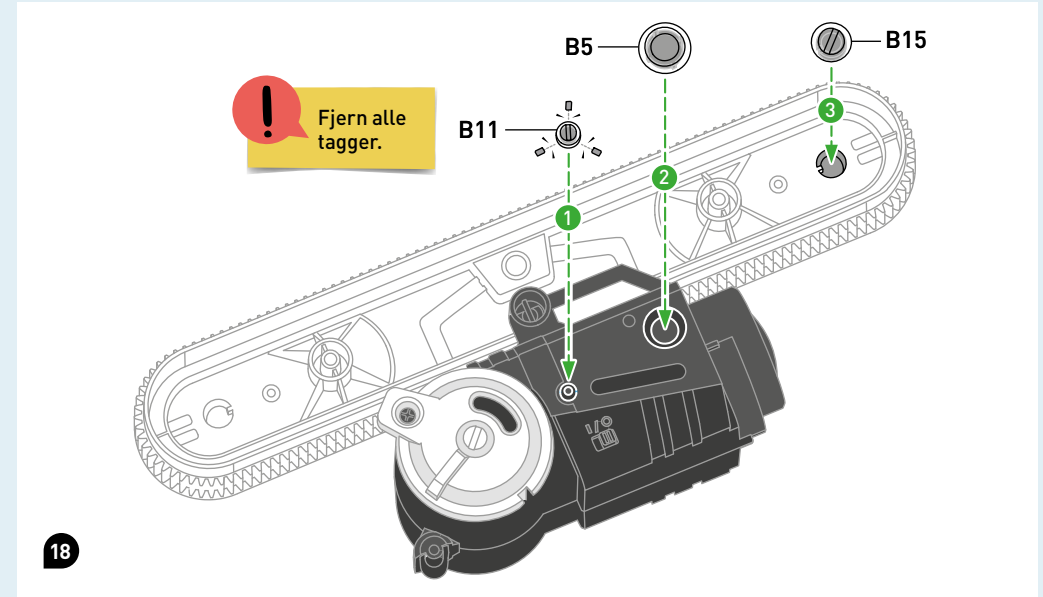
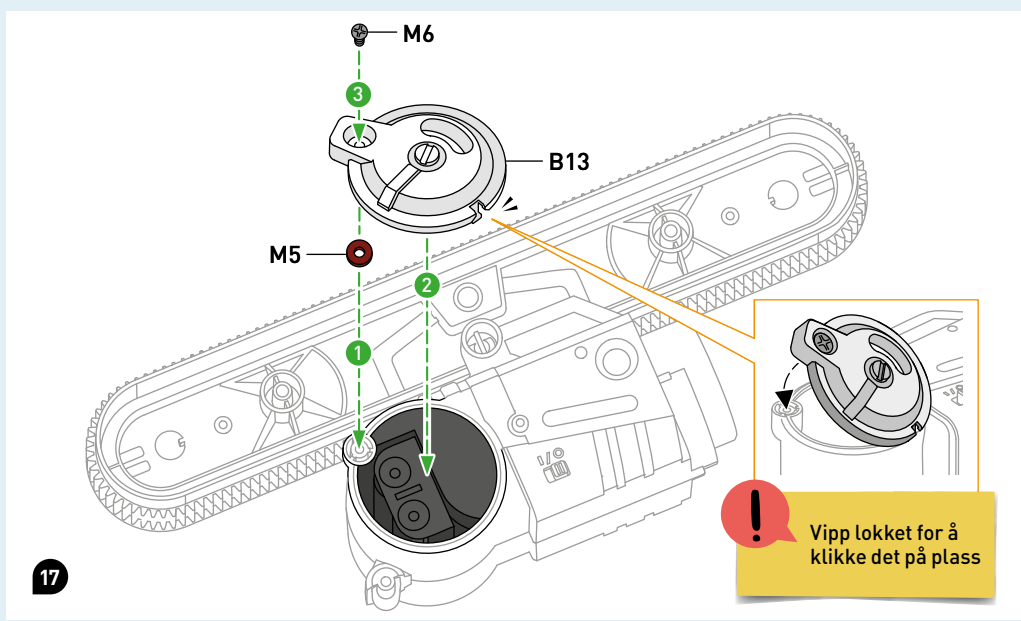
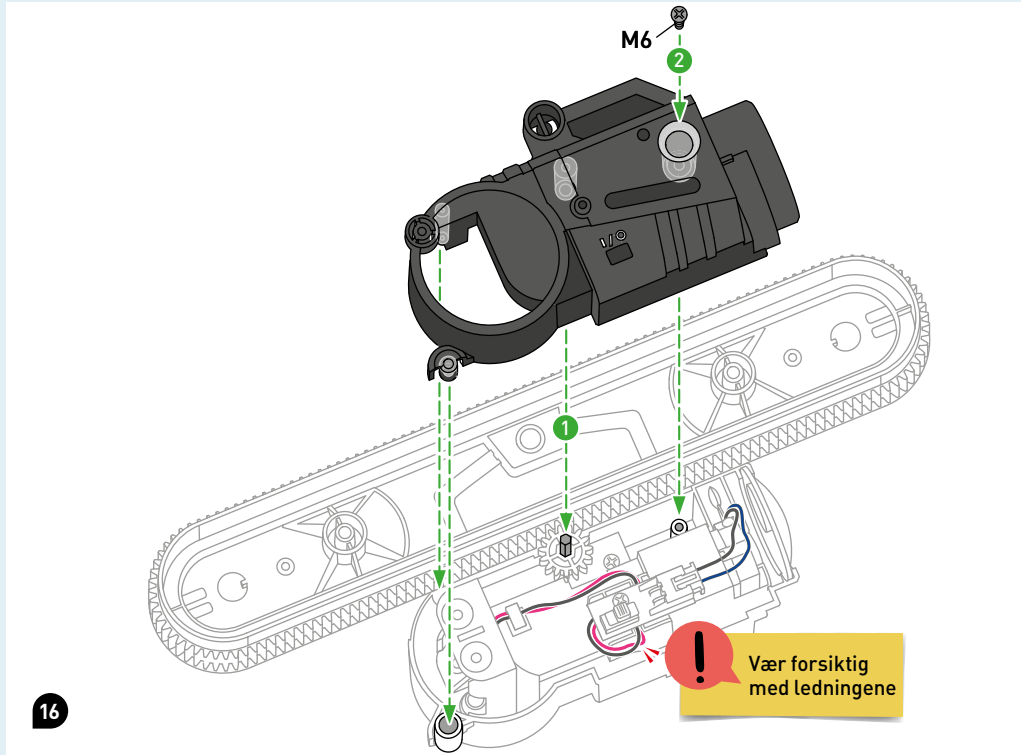
A6

180°

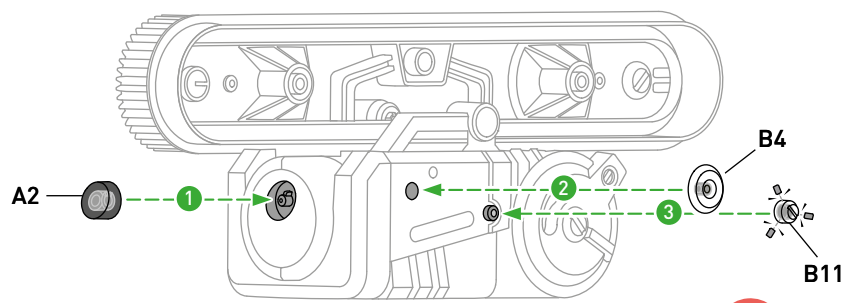
**!** Fjern alle tagger.

**15**

SETTE SAMMEN FLIP MONSTER



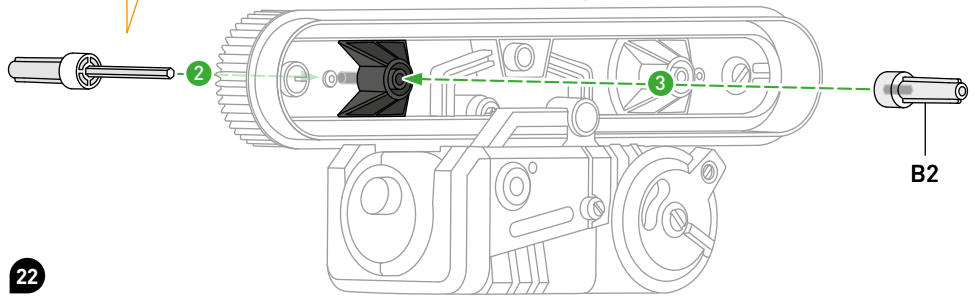
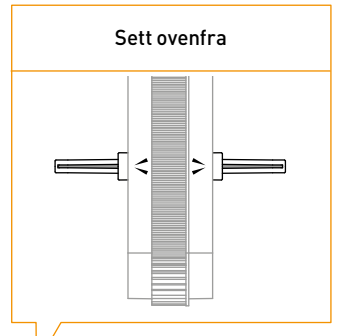
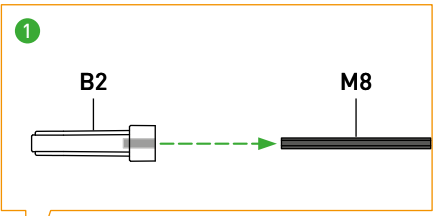
**SETTE SAMMEN FLIP MONSTER**



**!** Fjern alle tagger.

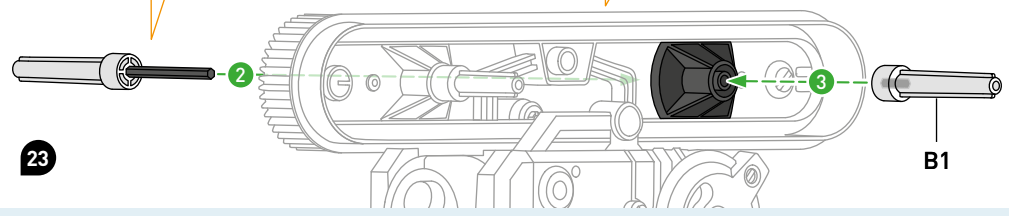
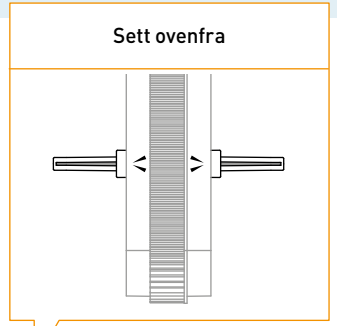
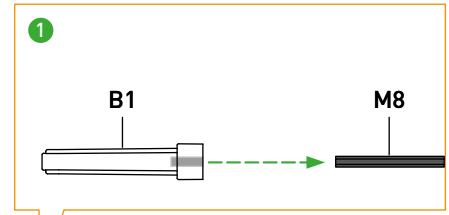
21

**!** Pass på at alle delene settes sammen i riktig rekkefølge

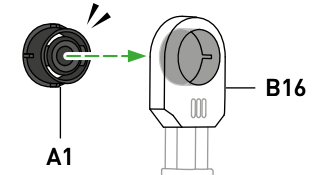


22

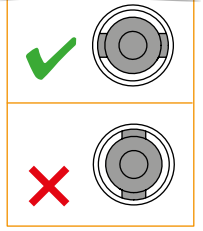
**!** Pass på at alle delene settes sammen i riktig rekkefølge



23



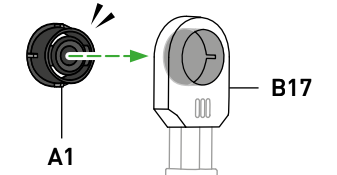
**!** Plasser som vist



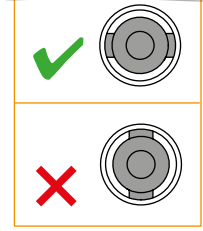
2x

Venstre beinmodul

24



**!** Plasser som vist

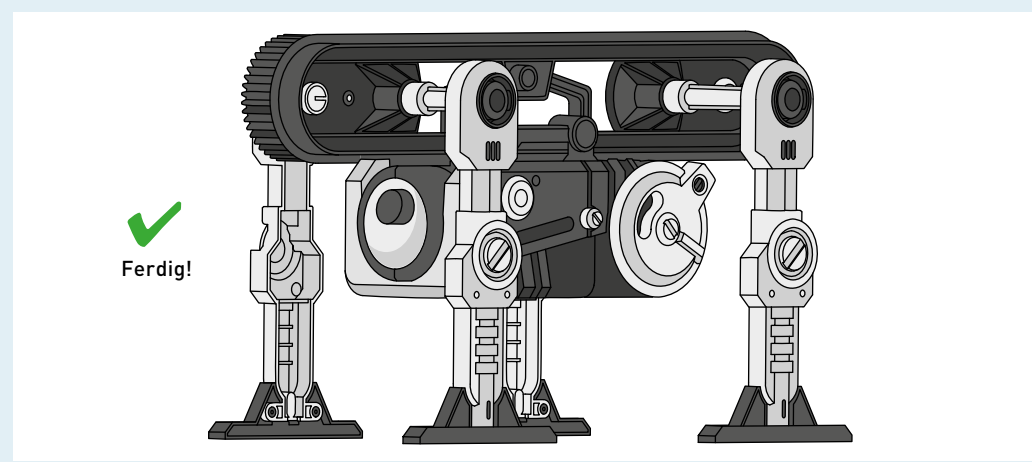
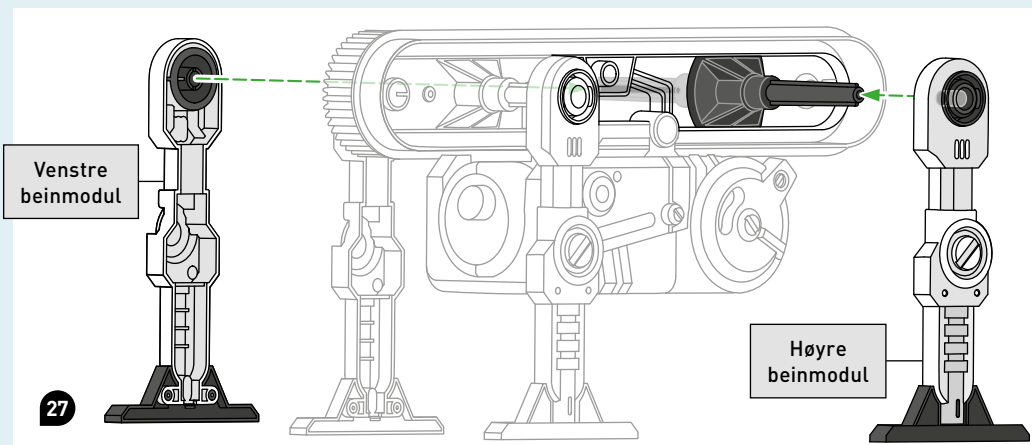
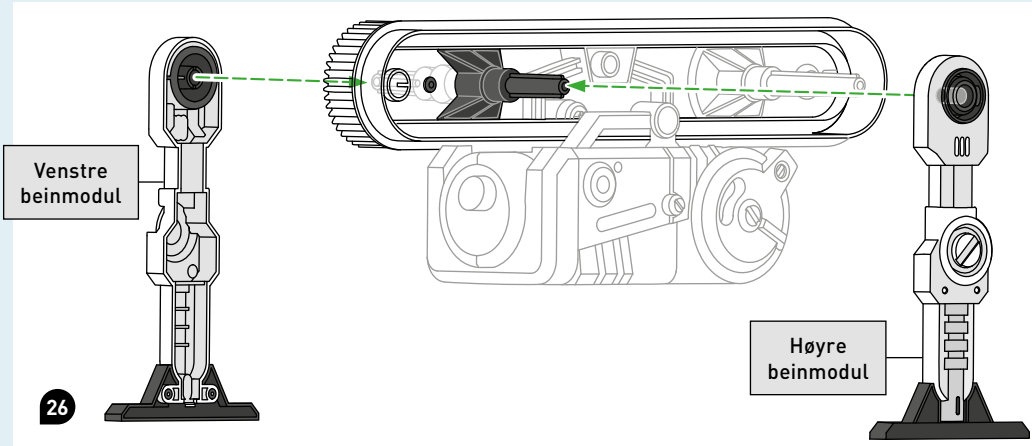


2x

Høyre beinmodul

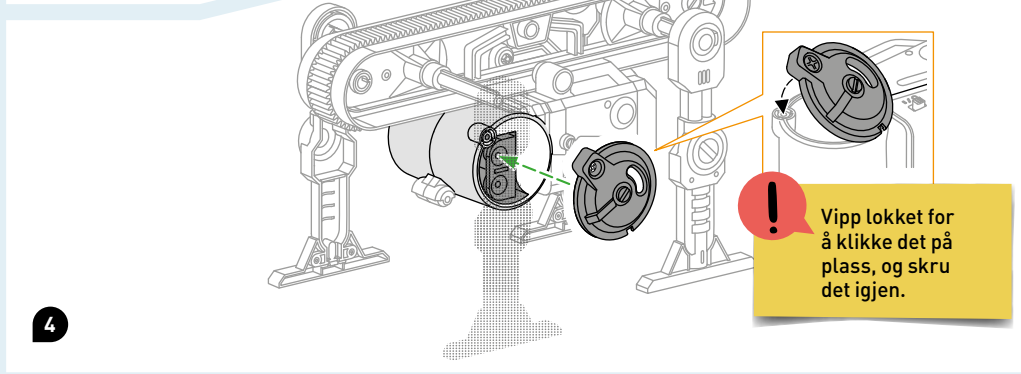
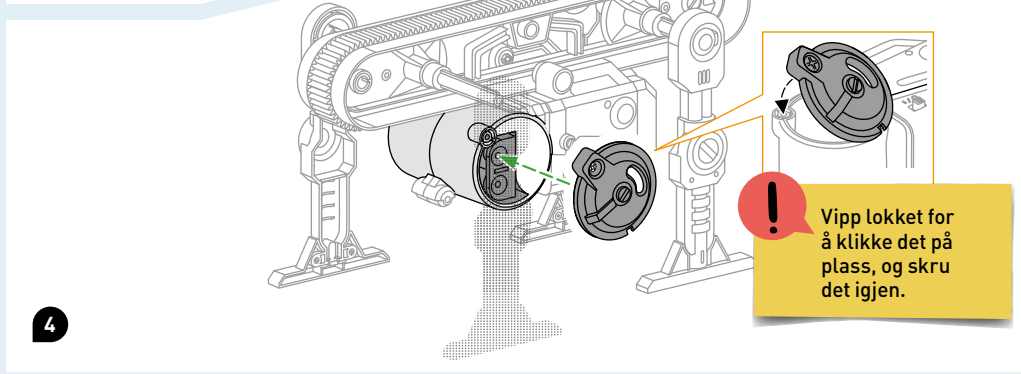
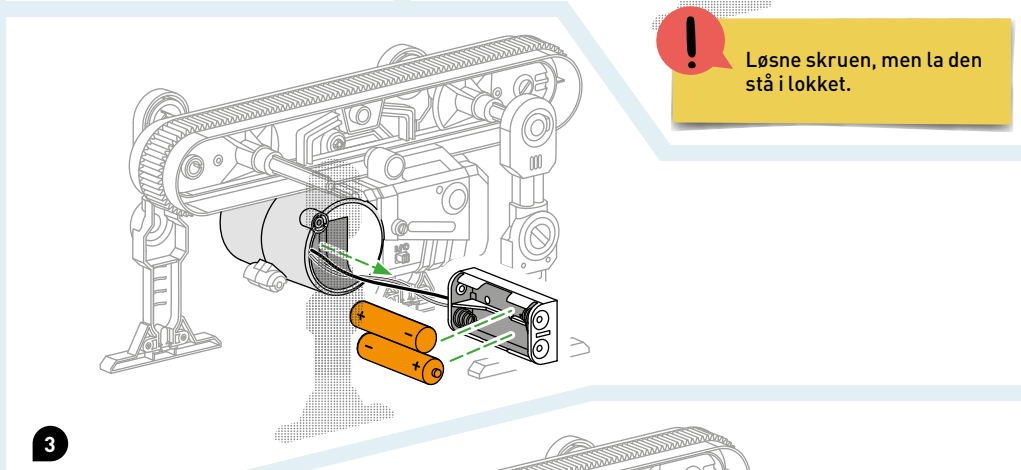
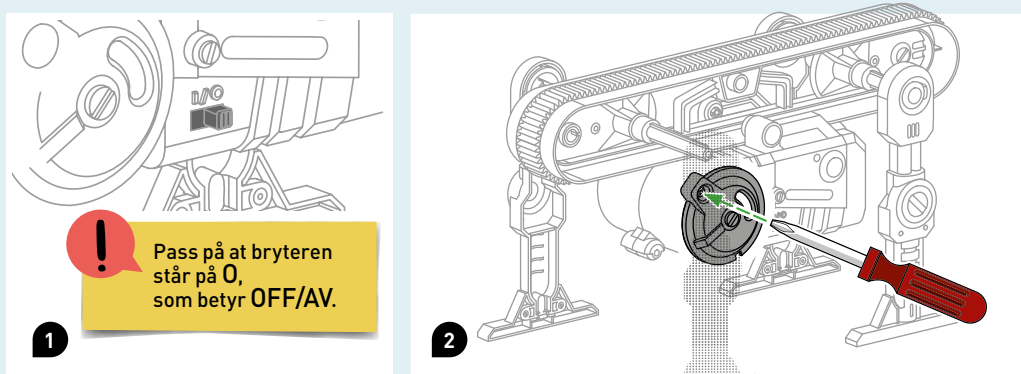
25

SETTE SAMMEN FLIP MONSTER



SETT INN BATTERIENE

Batteriene bør kun settes inn, tas ut og byttes av en voksen eller under oppsyn av en voksen. Batteriene må settes inn riktig vei (+ og -) og skal trykkes forsiktig inn i batteriholderen. Følg instruksjonene for håndtering av batterier på side 4.

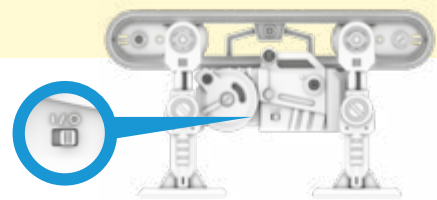




**BRUK OG UTFORDRINGER**

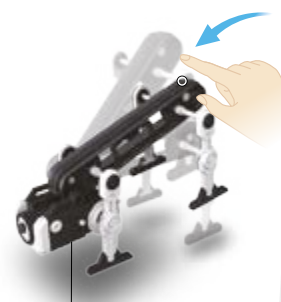
**Trinn 1**

Sett bryteren på I for å skru på roboten.



**Trinn 2**

For å skru den av igjen må du vente til drivmekanismen er tilbake midt mellom robotens bein, eller gjøre som følger: Vent til drivmekanismen har beveget seg helt til enden. Sett fingeren på den andre siden for å forhindre at den flipper. Når drivmekanismen er i midten, kan du lettere komme til bryteren og skru av roboten.



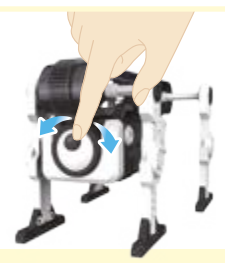
Tannhjulsystemet

**ET TIPS**

NÅR TANNHJULSYSTEMET HAR BEVEGET SEG TIL ENDEN, OG ROBOTEN BEGYNNER Å REISE SEG OPP, MÅ DU SLÅ DEN AV OG PlassERE FINGEREN PÅ DEN ANDRE ENDEN. MERKER DU KRAFTEN?

**Trinn 3**

Du kan justere Flip Monsters øye. Pass bare på at du skrur av roboten først!

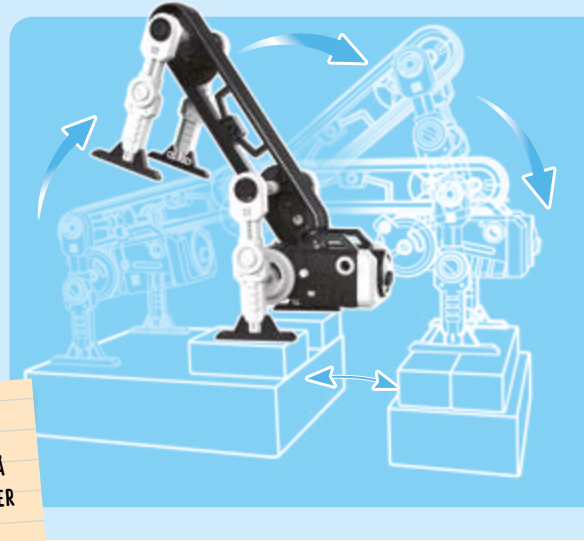


**!** Hold fingre, hender og hår vekk fra drivmekanismen.

**SETT I GANG!**

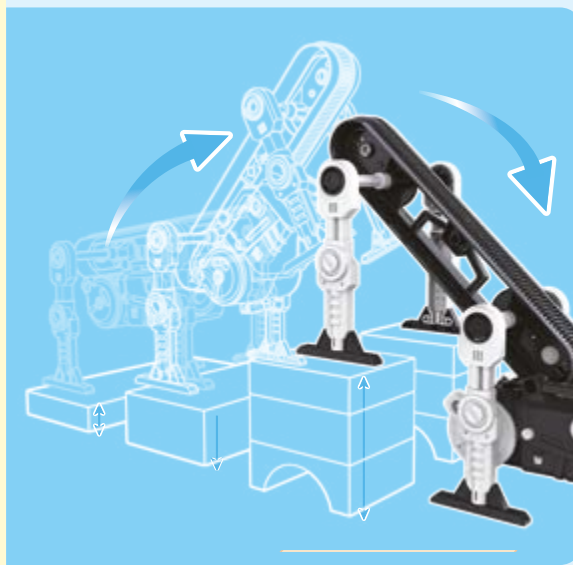
**Nivå ★**

Flip Monster kan gå i trapper og komme seg forbi hinder. Finn ut hvor stor glippe roboten din klarer å komme seg over!



**ET TIPS**

HOLD ØYE MED AVSTANDEN MELLOM ROBOTENS FØTTER. DET ER NYTTIG Å HA DETTE I BAKHODET NÅR DU PRØVER DEG FREM.



**Nivå ★★★**

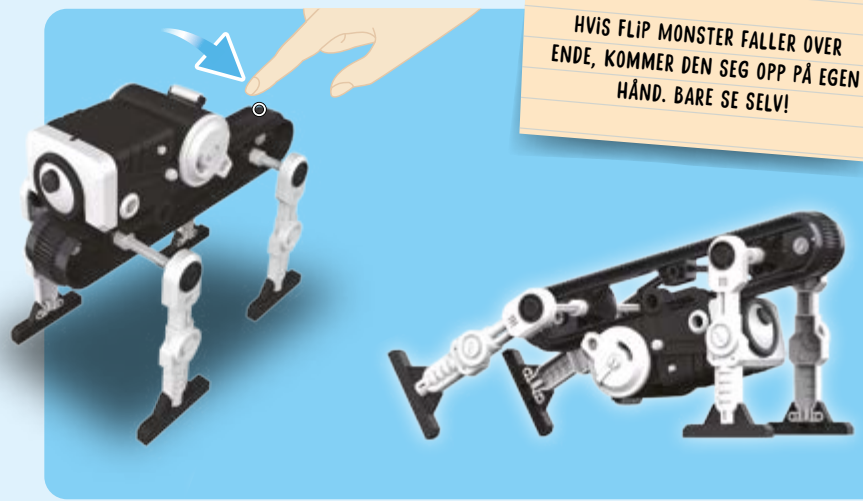
Flip Monster kan også gå i trapper. Prøv selv og finn ut hvor høyt opp roboten din kommer.

**ET TIPS**

HVIS DU PASSER PÅ Å GJØRE SKRITTENE PASSE LANGE, BLIR DET LETTERE FOR ROBOTEN Å KOMME SEG HØYERE OPP.

**En annen side av Flip Monster**

Når tannhjulsystemet når enden av sporet, plasserer du fingeren på den andre enden og trykker forsiktig ned. Dette forhindrer at roboten flipper.



**ET TIPS**

HVIS FLIP MONSTER FALLER OVER ENDE, KOMMER DEN SEG OPP PÅ EGEN HÅND. BARE SE SELV!

**PROBLEMLØSING**

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

1. Sjekk at batteriene er satt inn riktig. Følg instruksjonene på s. 15.
2. Sjekk om batteriene sitter løst. Se s. 15.
3. Sjekk at ledningene er koblet til motoren. Se s. 8.
4. Sjekk at alle akslinger og giringstannhjul er satt riktig sammen. Deler kan lett komme ut av posisjon, spesielt når du setter sammen de to halvdelene av roboten. Ta en titt på monteringsanvisningens trinn 1 til 9 på side 7 og 8.
5. Fjern alle rester etter rammen før montering, spesielt på delene A5 (2x), B3, B6 og B8. Se s. 7 og 9.
6. Hvis robotens bein ikke beveger seg som de skal, bør du sjekke om del B1 og B2 er riktig koblet sammen. Ta en titt på monteringsanvisningens trinn 22 og 23 på side 12 og 13.



Sjekk også del A1 (monteringsanvisningens trinn 24 og 25), og pass på at alle fire delene ble installert som vist.



**Utgiver**

727582 AN 010523-DE  
 Veiledning til „Flip Monster - Den dynamiske boten din, Art.-Nr. 621223“  
 © 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG • Pfizerstraße 5-7 • 70184 Stuttgart, DE

Dette produktet, inkludert alle dets deler, er beskyttet av opphavsretten. Enhver utnyttelse utenfor opphavsrettslovens snevre grenser uten utgiverens samtykke er forbudt og kan føre til rettsforfølgelse. Dette gjelder særlig kopiering, oversettelse, mikrofilmning samt lagring og behandling i elektroniske systemer, nettverk og medier. Vi garanterer ikke at all informasjon i dette produktet er uten intellektuelle opphavsrettigheter.

Tekst: Marc Adler  
 Redaksjon: Jonathan Felder  
 Teknisk produktutvikling: Deryl Tjahja; T-SPACE CO., Ltd., Taiwan

Designkonsept for veiledning: Atelier Bea Klenk, Berlin  
 Layout for veiledning: Studio Gibler, Stuttgart  
 Bilder av materialer: T-SPACE CO., Ltd., Taiwan Illustrationen  
 Bilder veiledning: Jaimie Duplass & beror [alle klæbestrimler © fotolia]; mxsbmbrg, S. 6; BrAt82 S. 18; SasaStock S. 18; Morphart Creation S. 18; drawhunter S. 18 (alle © shutterstock.com).

Designkonsept & emballasjedesign: Peter Schmidt Group, Hamburg  
 Emballasjelayout: Studio Gibler, Stuttgart  
 Bilder emballasje: T-SPACE CO., LTD.; Hintergrundgrafik U1: StudioM1, iStock.

Forlaget har forsøkt etter beste evne å finne eierne av opphavsretten til alle fotografier som er brukt. Hvis innehaveren av opphavsretten til enkelte bilder ikke har fått vederlag, ber vi innehaveren om å bevise eierskap til bildets opphavsrett, slik at forlaget kan betale en godtgjørelse som følger standarden innen industrien.

Trykket i Taiwan / Imprimé en Taiwan  
 Med forbehold om tekniske endringer.



Merking av  
 emballasjematerialer  
[www.kosmos.de/disposal](http://www.kosmos.de/disposal)

**FAKTA**

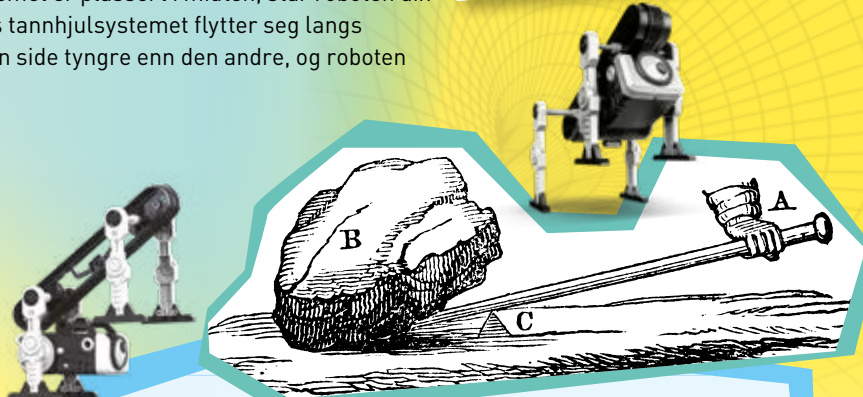
**SLIK FUNGERER**

# Flip Monster

Flip Monster har flere ting til felles med en vanlig **vekt** enn du kanskje tror. Begge drar nytte av **vektstangprinsippet**.

Forestill deg en **dumphuske** på lekeplassen. Hvis et barn setter seg på den ene enden av dumphuska, synker den nedover på grunn av tyngdekraften, og den andre enden stiger oppover. Men hvis to barn med lik vekt setter seg på hver side av dumphuska, oppnås balanse.

Flip Monster fungerer på samme måte. Hvis tannhjulsystemet er plassert i midten, står roboten din i ro. Men hvis tannhjulsystemet flytter seg langs sporet, blir en side tyngre enn den andre, og roboten flipper.



## Enkel forklaring av vektstangprinsippet:

Fysikken definerer en **vektstang** som en kraftomformer. Jo lengre stangen er, desto mindre kraft trenger du for å løfte en vekt i den andre enden. Dette prinsippet var kjent så langt tilbake som i antikkens Hellas, der det ble beskrevet av matematikeren **Arkimedes**.





## Smidighet!

Styr nøyaktige fingerbevegelser, eller ta tak rundt store gjenstander

Hvor kult er ikke det?! Med XXL Cyborg Hand kan du enkelt gripe tak rundt esker som er så store at du ellers ikke ville klart det. Den kybernetiske hånden er også presis nok til å plukke opp veldig små gjenstander.

Du kan til og med skrive med den! Modellsettet består av mange separate deler. Instruksjonene forklarer alt i detalj og viser deg hvordan den hydrauliske teknologien i settet fungerer. Passer for barn mellom 10 og 14 år.



HYDRAULISK  
Kraftoverføring

Jeg bruker blinkende LED-øyne og lyder for å snakke med deg!

Cool!

Jeg bruker sensorene mine til å følge etter deg!



JEG STÅR OG GÅR PÅ 6 ben!



Bli kjent med Chipz – din intelligente robot! Så snart Chipz er montert, begynner den å spasere med de seks bena sine, vri overkroppen for å skifte retning på et blunk, og følge med på bevegelsene dine ved å bruke den interaktive Follow Me-modusen. Den kan til og med komme seg forbi hindringer takket være den intelligente Explorer-modusen! Instruksjonene forteller deg hvordan alt fungerer og her kan du lese en tegneserie der du blir kjent med Chipz og vennene hans.  
8–14 år

LA  
VITENSKAPEN  
VORSE

Har du noen spørsmål?  
Kundeserviceteamet vårt vil gjerne hjelpe deg!

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