



<b>D:</b> Anleitung	<b>PL:</b> Instrukcja użytkowania
<b>GB:</b> Instructions	<b>GR:</b> Οδηγία χρήσεως
<b>F:</b> Mode d'emploi	<b>TR:</b> Talimatı
<b>I:</b> Istruzioni	<b>SI:</b> Navodila
<b>NL:</b> Gebruiksaanwijzing	<b>HR:</b> Uputa
<b>E:</b> Instrucciones	<b>SK:</b> Návod
<b>P:</b> Instruções	<b>BG:</b> Ръководство
<b>DK:</b> Vejledning	<b>RO:</b> Instrucțiuni
<b>S:</b> Anvisningar	<b>UA:</b> Керівництво
<b>FIN:</b> Ohje	<b>EST:</b> Juhted
<b>N:</b> Veiledning	<b>LT:</b> Instrukcijos
<b>H:</b> Útmutató	<b>LV:</b> Norādījumi
<b>CZ:</b> Návod	<b>AR:</b> دليل

**D: Funktionen**

**Spielmodus 1** • Automatisch nach dem Einschalten: Beim Drücken einer der 7 Tier Tasten (1) ertönt die jeweilige Tierstimme. Über die 2 Pianotasten (2) ertönt eine Tonleiter. Beim Drücken einer der 5 Notentasten (3) wird eine lustige Melodie gespielt. Drückt man auf den Landwirt (4) ertönt eine weitere lustige Melodie. **Spielmodus 2** • Drückt man die Taste (5) bestätigt eine kurze Melodie den Moduswechsel. Drückt man anschließend eine der 7 Tier Tasten (1) ertönt eine Melodie mit der jeweiligen Tierstimme. Beim Drücken einer der 5 Notentasten (3) wird die jeweilige Melodie mit mehreren Tierstimmen gemixt. **Spielmodus 3** • Ein Fragespiel, bei dem die Kinder lernen, die Tierstimmen richtig zuzuordnen. Dazu erneut Taste (5) drücken, eine längere Melodie bestätigt den Moduswechsel und das Spiel beginnt. Nach der Frage "Who is?" ertönt eine Tierstimme, die durch Drücken der passenden Tier Taste (1) bestätigt wird. War es richtig, ertönt ein Bestätigungston. Ist es falsch, wird die Frage wiederholt. 3x gibt es diese Chance, danach wird nach einem neuen Tierlaut gefragt. Durch Drücken der Taste (5) kehrt man wieder in Spielmodus 1 zurück.

**GB: Functions**

**Play mode 1** • Automatically after switching on: When one of the seven animal buttons (1) is pressed, you hear that animal's sound. Press the two piano buttons (2) to hear a musical scale. When one of the five note buttons (3) is pressed, a fun tune plays. Press the farmer (4) to hear another jolly tune. **Play mode 2** • When this button (5) is pressed, a short tune confirms the change of mode. If you then press one of the seven animal buttons (1) you hear a tune with that animal's sound. When one of the five note buttons (3) is pressed, that tune is mixed with several animal sounds. **Play mode 3** • A game where children learn to match the animal sounds correctly. To play, press button (5) again, a long tune confirms the change of mode and the game begins. After the question "Who is?" you hear an animal sound which is confirmed by pressing the right animal button (1). If the answer is right a confirmation tone sounds. If it's wrong, the question is repeated. You have three chances to get it right, then it goes on to a new animal sound. Press button (5) to return to Play Mode 1.

**F: Fonctions**

**Mode de jeu 1** • automatiquement une fois allumé: lorsque vous appuyez sur une des 7 touches représentant un animal (1), vous entendez le cri de l'animal en question. Par le biais des 2 touches de piano (2), la gamme retentit. En appuyant sur une des 5 touches en forme de note (3), une mélodie amusante retentit. Si vous appuyez sur l'agriculteur (4), une toute autre mélodie amusante retentit. **Mode de jeu 2** • Si vous appuyez sur la touche (5), une courte mélodie confirme le changement de mode. Si vous appuyez sur une des 7 touches représentant un animal (1), vous entendez le cri de l'animal en question. En appuyant sur une des 5 touches en forme de note (3) (3), la mélodie est mixée avec plusieurs cris d'animaux. **Mode de jeu 3** • un jeu de questions permettant aux enfants d'apprendre à reconnaître les cris d'animaux. Pour cela, appuyez sur la touche (5), une mélodie plus longue confirme le changement de mode et le jeu commence. Après la question « ou est? » un cri d'animal retentit, qui est confirmé en appuyant sur la touche avec l'animal (1) correspondant. Si c'est la bonne touche, un ton de confirmation retentit. Si la touche n'est pas la bonne, la question est répétée. 3 essais sont permis et ensuite, le jeu continue avec un nouveau cri d'animal. En appuyant sur la touche (5), vous revenez au mode de jeu 1.

**I: Funzioni**

**Modalità di gioco 1** • Automatica dopo l'accensione: premendo uno dei 7 pulsanti degli animali (1) si sente il verso dell'animale scelto. Premendo invece i 2 tasti del pianoforte (2) si sente una scala musicale. Premendo uno dei 5 pulsanti con la note (3) si sente una simpatica melodia. Premendo sul contadino (4) si sente un'altra divertente melodia. **Modalità di gioco 2** • Premendo il tasto (5) una breve melodia conferma il cambiamento di modalità. Premendo poi uno dei 7 pulsanti degli animali (1) si sente una melodia con il verso dell'animale scelto. Premendo uno dei 5 pulsanti con la note (3) si sente una melodia cantata da varie voci animali. **Modalità di gioco 3** • Un gioco di domande che permette ai bambini di associare correttamente i versi agli animali. Per giocare premere nuovamente il pulsante (5), una melodia un po' più lunga confermerà il cambiamento della modalità e il gioco inizia. Dopo la domanda "Who is?" si sente un verso, che viene confermato premendo il tasto corrispondente all'animale (1). Se la selezione è corretta si sente un segnale di conferma, se è sbagliata, la domanda viene ripetuta. Si può riprovare per 3 volte, poi viene proposto il verso di un altro animale. Premendo il pulsante (5) si torna a giocare in modalità 1.

**NL: Functies**

**Spielmodus 1** • Automatisch na het inschakelen: Bij het drukken op een van de 7 dieren toetsen (1) klinkt het bijbehorende dieren geluid. Via de 2 pianotoetsen (2) klinkt er een toonladder. Bij het drukken op een van de 5 notentoetsen (3) wordt er een vrolijk melodietje gespeeld. Als je op de boer drukt (4) klinkt er een ander vrolijk melodietje. **Spielmodus 2** • Als je op toets (5) drukt, bevestigt een kort melodietje de moduswisseling. Als je daarna op een van de 7 dieren toetsen (1) drukt, klinkt er een melodietje met het bijbehorende dieren geluid. Bij het drukken op een van de 5 notentoetsen (3) wordt het betreffende melodietje gemixt met meerdere dieren geluiden. **Spielmodus 3** • Een vraagspel, waarbij de kinderen leren om de dieren geluiden juist toe te kennen. Daarvoor opnieuw op toets (5) drukken, een langere melodie bevestigt de moduswisseling en het spel begint. Na de vraag "Who is?" klinkt er een dieren geluid, dat door drukken op de passende dieren toets (1) bevestigd wordt. Als het goed was, klinkt er een bevestigingston. Als het fout is, wordt de vraag herhaald. 3x is er deze kans, daarna wordt er naar een nieuw dieren geluid gevraagd. Door te drukken op toets (5) keert men weer terug in spelmodus 1.

**E: Funciones**

**Modo de juego 1** • Automáticamente, después de conectar: al pulsar una de las 7 teclas de animales (1) suena el sonido del animal correspondiente. Con las 2 teclas del piano (2) suena una escala musical. Si se pulsa una de las 5 teclas con notas (3) suena una divertida melodía. Si se pulsa el granjero (4) suena otra divertida melodía. **Modo de juego 2** • Si se pulsa la tecla (5) una breve melodía confirma el cambio de modo. Si a continuación se pulsa una de las 7 teclas de animales (1) suena la melodía de la voz del animal correspondiente. Si se pulsa una de las 5 teclas con notas (3) se mezcla una melodía con las voces de varios animales. **Modo de juego 3** • Un juego de preguntas con el que los niños aprenden a clasificar correctamente las voces de los animales. Para ello, volver a pulsar la tecla (5), una melodía más larga confirma el cambio de modo y empieza el juego. Tras la pregunta "Who is?" (¿quién es?) suena una voz animal que se confirma pulsando la tecla correspondiente (1). Si la respuesta ha sido correcta suena un tono de confirmación. Si era incorrecta, se repite la pregunta. Se tienen tres oportunidades antes de que se pregunte el sonido de un animal nuevo. Pulsando la tecla (5) se regresa al modo de juego 1.

**P: Funções**

**Modo de jogo 1** • Automaticamente após a ativação: Se premir um dos 7 botões em forma de animais (1), ouve-se a voz do respetivo animal. Nas 2 teclas de piano (2) ouve-se uma escala musical. Se premir um dos 5 botões em forma de notas musicais (3), é tocada uma melodia divertida. Se premir o agricultor (4), ouve-se outra melodia divertida. **Modo de jogo 2** • Se pressionar o botão (5), uma breve melodia confirma a mudança de modo. Se, de seguida, premir um dos 7 botões em forma de animais (1), ouve-se uma melodia com a voz do respetivo animal. Se premir um dos 5 botões em forma de notas musicais (3), ouve-se a melodia correspondente com várias vozes de animais misturadas. **Modo de jogo 3** • Um jogo de perguntas em que as crianças aprendem a atribuir corretamente as vozes de animais. Primeira novamente o botão (5) para o ativar, uma melodia mais longa confirma a mudança de modo e o jogo é iniciado. Após a pergunta «Who is?» ouve-se uma voz de animal que deve ser confirmada premindo o botão com o animal correto (1). Se estiver correto, ouve-se um som de confirmação. Se estiver incorreto, a pergunta é repetida. Há 3 oportunidades para responder corretamente, depois disso será feita uma pergunta com outra voz de animal. Se premir o botão (5), volta para o modo de jogo 1.

**DK: Funktioner**

**Spilmodus 1** • Automatisk aktiveret når der tændes: Ved tryk på en af de syv 7 dyreknapper (1) høres den pågældende dyrestemme. Ved tryk på en af de 2 pianoknapper (2) høres der en toneskala. Ved tryk på en af de 5 nodeknapper (3) spilles der en lystig melodi. Trykker man på landmanden (4) spilles der en yderligere lystig melodi. **Spilmodus 2** • Trykker man på knap (5) bekræfter en kort melodi modusskiftet. Trykker man derefter på en af de 7 dyreknapper (1) spilles der en melodi med den pågældende dyrestemme Ved tryk på en af de 5 nodeknapper (3) bliver den pågældende melodi mixet med flere dyrestemmer. **Spilmodus 3** • Et spørgespil, hvor børn lærer, at tilordne dyrestemmen korrekt. Tryk dertil igen på knap (5), en længere melodi bekræfter modusskiftet og spillet begynder. Efter spørgsmålet "Who is?" høres der en dyrestemme, som bekræftes med at trykke på den passende dyreknap (1). Var det rigtigt, høres der en bekræftelselyd. Var det forkert, gentages spørgsmålet. Spørgsmålet gentages 3 gange, derefter spørges der på en ny dyrelyd. Ved tryk på knap (5) vender man tilbage til spilmodus 1.

**S: Funktioner**

**Spelsätt 1** • Automatiskt efter start: När man trycker på en av de 7 djurknapparna (1) hörs motsvarande djurläte. Med de 2 pianotangenterna (2) hörs en tonskala. Trycker man på en av de 5 notknapparna (3) så spelas en lustig melodi. Trycker man på bonden (4) hörs en annan lustig melodi. **Spelsätt 2** • Trycker man på knappen (5) så bekräftar en kort melodi att man bytt spelsätt. Trycker man därefter på en av de 7 djurknapparna (1) så hörs en melodi med respektive djurläte. När man trycker på en av de 5 notknapparna (3) blandas motsvarande melodi med flera djurläten. **Spelsätt 3** • Ett frågespel, där barnen får sig att känna igen de olika djurlätena. Tryck först på knappen (5), därefter bekräftar en längre melodi bytet av spelsätt och spelet börjar. Efter frågan "Who is?" hörs ett djurläte, som ska bekräftas genom att trycka på rätt djurknapp (1). Om det var riktigt, hörs en bekräftande ton. Var det fel, så upprepas frågan. Man har 3 chanser, därefter frågas efter ett annat djurläte. Genom att trycka på knappen (5) kommer man tillbaka till spelsätt 1 igen.

**FIN: Toiminnot**

**Peltilia 1** • Automattinen tila laitteen käynnistämisen jälkeen : Painamalla yhtä 7:stä eläinpainikkeista (1) kuuluu vastaavan eläimen ääni. 2:lla pianopainikkeella (2) kuuluu sävelasteikko. Painamalla yhtä 5:stä nuottipainikkeesta (3) soi hauska melodia. Maanviljelijää esittävä painike (4) painettaessa kuuluu toinen hauska melodia. **Peltilia 2** • Painettaessa painiketta (5) kuuluu lyhyt äänimerkki joka vahvistaa pelitilan vaihdon. Kun sen jälkeen painetaan yhtä 7:stä eläinpainikkeesta (1), kuuluu melodia yhdessä vastaavan eläimen äänen kanssa. Painettaessa yhtä 5:stä nuottipainikkeesta (3), melodiaan sekoituu useampia eläinten ääniä. **Peltilia 3** • Kysymyspeli, jonka avulla lapset oppivat kohdistamaan eläinten äänet oikein. Pelitilaan vaihdetaan painamalla yhtä äänimerkkiä joka vahvistaa pelitilan vaihdon. Kun sen jälkeen painetaan yhtä 7:stä eläinpainikkeesta (1), kuuluu melodia yhdessä vastaavan eläimen äänen kanssa. Painettaessa yhtä 5:stä nuottipainikkeesta (3), melodiaan sekoituu useampia eläinten ääniä. **Peltilia 3** • Kysymyspeli, jonka avulla lapset oppivat kohdistamaan eläinten äänet oikein. Pelitilaan vaihdetaan painamalla yhtä äänimerkkiä joka vahvistaa pelitilan vaihdon ja peli alkaa. Kysymyksen "Who is?" jälkeen kuuluu eläimen ääni, joka vahvistetaan painamalla kyseistä eläintä esittävää painiketta (1). Jos valinta on tehty oikein, kuuluu vahvistusäänimerkki. Virheellisen valinnan jälkeen kysymys kuuluu uudelleen. Toistomahdollisuus on käytettävissä 3x, minkä jälkeen kysytään uutta eläimen ääntä. Painamalla näppäintä (5) palataan takaisin pelitilaan 1.

**N: Funksjoner**

**Modus 1** • Automatisk når leken skrus på: Trykk en av de 7 dyretastene (1) for å høre dyrelyden som passer til. Med de 2 pianotastene (2) kan du spille en skala. Trykk på en av de 5 notetastene (3) for å spille en morsom melodi. Trykk på bonden (4) for å høre enda en fin melodi. **Modus 2** • Hvis du trykker på tast (5) høres en kort melodi som bekrefter at du har byttet modus. Hvis du så trykker en av de 7 dyretastene (1) kommer det en melodi med dyrelyden som passer til. Trykk på en av de 5 notetastene (3) for å høre at melodien blandes med flere av dyrelyden. **Modus 3** • En gjettelek der barna lærer å gri riktig lyd til dyrene. Trykk tast (5) en gang til - du hører en litt lengre melodi som bekrefter at du har byttet modus og leken kan begynne. Etter spørsmålet "Who is?" kommer en dyrelyd; trykk den dyretastene (1) som hører til. Hvis det var riktig, kommer det en fin lyd. Hvis det var galt, kommer spørsmålet på nytt. Du får 3 forsøk, deretter kommer en annen dyrelyd. Trykk tast (5) for å gå tilbake til modus 1.

**H: Funkciók**

**1. játéközémód** • A bekapcsolás után automatikusan: A 7 állatos gomb (1) egyikének megnyomásakor felhangzik a megfelelő állathang. A 2 zongorabillyentyű (2) megnyomásakor egy hangskála hallható. Az öt hangjegygomb (3) megnyomása esetén vidám dallam hangzik el. Ha megnyomjuk a gazda-gombot (4), egy újabb vidám dallam hangzik fel. **2. játéközémód** • Ha megnyomjuk a gombot (5), egy rövid dallam erősíti meg a módváltást. Ha ezután megnyomjuk a 7 állatos gomb (1) valamelyikét, felhangzik egy dallam a megfelelő állathanggal. Az öt hangjegygomb (3) egyikének megnyomásakor a mindenkori dallamba több állathang vegyül. **3. játéközémód** • Ez egy kétértelmű játék, amelyben a gyermekek megtanulják az állathangok megfelelő hozzárendelését. Ehhez újra meg kell nyomnia a gombot (5), egy hosszabb dallam igazolja a módváltást és megkezdődik a játék. A "Ki ez?" (Who is?) kérdés után felhangzik egy állathang, amelyet az ennek megfelelő állatos gomb (1) megnyomásával lehet nyújtani. Ha jó volt a válasz, jóváhagyó hang hallatszik. Ha helytelen volt, megismétlődik a kérdés. 3 esély van, ami után a készülék egy újabb állathangra kérdez rá. Az (5) gomb megnyomásával visszatérünk az 1. játéklehetőségre.

**CZ: Funkce**

**Herní režim 1** • Automaticky po zapnutí: Při stisknutí některého ze 7 tlačítek se zvířátko (1) zazní hlas příslušného zvířátka. Po stisknutí 2 kláves píana (2) se ozve stupnice. Při stisknutí některého z 5 tlačítek s notou (3) hračka přehraje veselou melodii. Stisknutím tlačítka s farmářem (4) zazní další veselá melodie. **Herní režim 2** • Po stisknutí tlačítka (5) potvrdí krátká melodie změnu herního režimu. Následným stisknutím některého ze 7 tlačítek se zvířátko (1) zazní melodie s hlasem příslušného zvířátka. Při stisknutí některého z 5 tlačítek s notou (3) hračka přehraje příslušnou melodii s několika zvířecími hlasy. **Herní režim 3** • Hra s otázkami, při které se děti učí správně přiřazovat hlasy zvířátek. Znovu stisknutí tlačítka (5), delší melodie potvrdí přepnutí režimu a hra začíná. Po otázce „Who is?“ zazní hlas zvířátka, který musíte potvrdit stisknutím tlačítka s příslušným zvířátkem (1). Pokud je odpověď správná, zazní potvrzovací melodie. Při nesprávné odpovědi se otázka opakuje. Hračka nabízí 3x šanci na správnou odpověď, potom zazní otázka s hlasem jiného zvířátka. Stisknutím tlačítka (5) se vrátíte do herního režimu 1.

**PL: Funkcje**

**Tryb gry 1** • Automatycznie po włączeniu: po naciśnięciu jednego z 7 przycisków symbolizujących zwierzęta (1) rozbrzmiewa głos odpowiedniego zwierzęcia. Za pomocą 2 klawiszy (2) uruchamiana jest gama. Naciśnięcie jednego z 5 przycisków symbolizujących nuty (3) powoduje granie wesołej melodii. Po naciśnięciu przycisku symbolizującego gospodarza (4) rozbrzmiewa kolejna wesoła melodia. **Tryb gry 2** • Naciśnięcie przycisku (5) potwierdza krótką melodią zmianę trybu gry. Po naciśnięciu następnego jednego z 7 przycisków symbolizujących zwierzęta (1) rozbrzmiewa głos odpowiedniego zwierzęcia. Naciśnięcie jednego z 5 przycisków symbolizujących nuty (3) powoduje granie melodii z wmięszanymi różnymi odgłosami zwierząt. **Tryb gry 3** • Zgadrywanka, w której dzieci uczą się prawidłowo przypisywać głosy zwierząt. W tym celu należy znów nacisnąć przycisk (5), dłuższa melodia potwierdza zmianę trybu gry i gra rozpoczyna się. Po pytaniu "Who is?" rozbrzmiewa głos zwierzęcia, którego odgadnięcie powinno być potwierdzone poprzez naciśnięcie odpowiedniego przycisku symbolizującego zwierzę (1). Jeśli odpowiedź była prawidłowa, słychać sygnał potwierzenia. W przypadku błędnej odpowiedzi pytanie zostanie powtórzone. Szansa na dobrą odpowiedź dana jest 3x, a potem następuje zapytanie o głos wydawany przez inne zwierzę. Naciśnięcie przycisku (5) powoduje powrót do trybu gry 1.

