



3  
m+



**Palestra Multigioco**

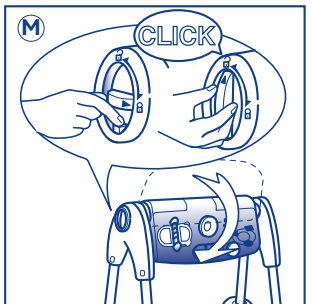
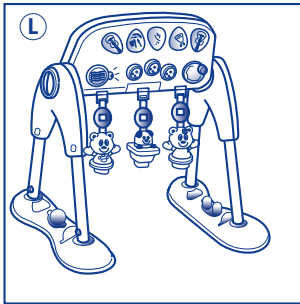
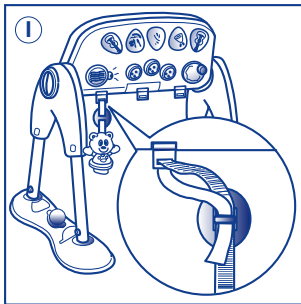
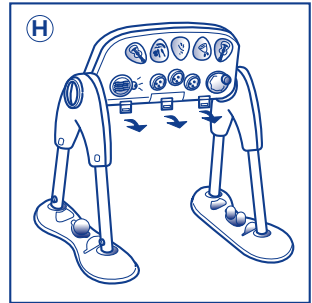
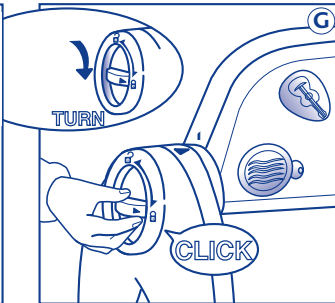
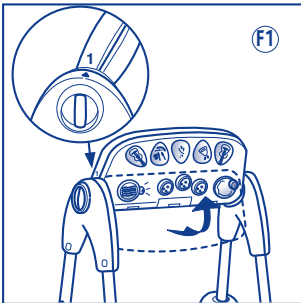
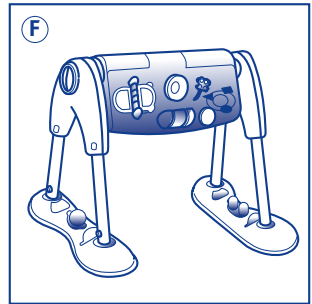
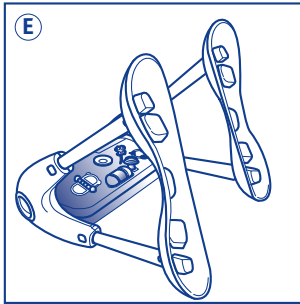
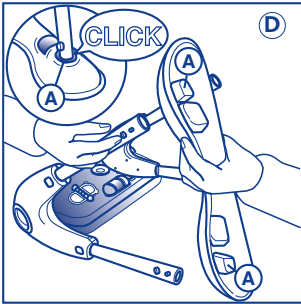
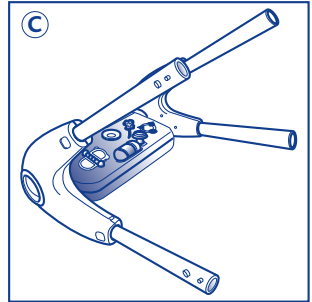
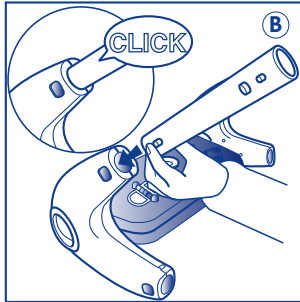
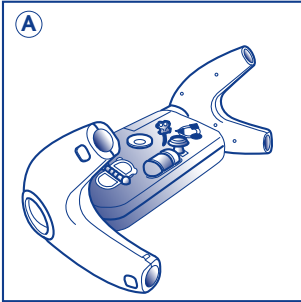
**Deluxe Gym**

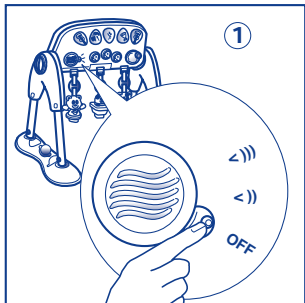
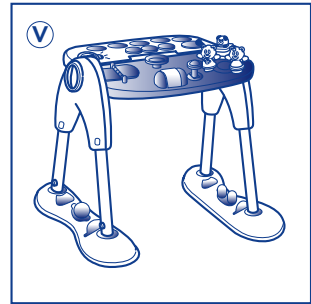
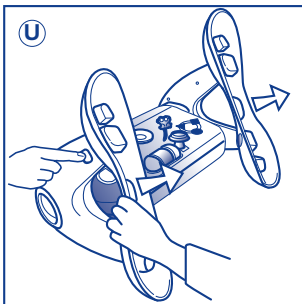
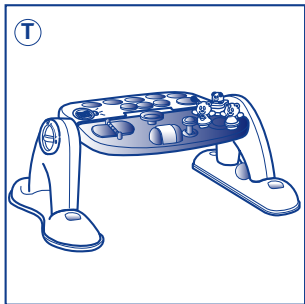
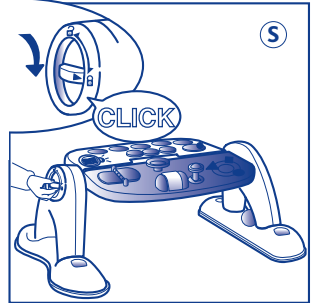
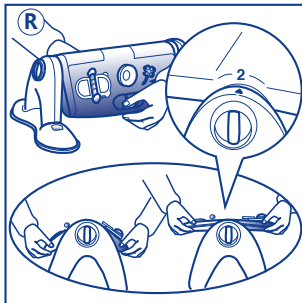
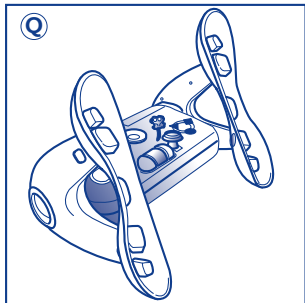
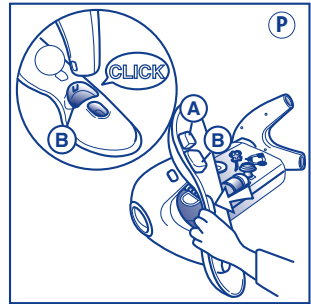
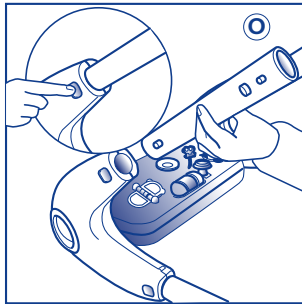
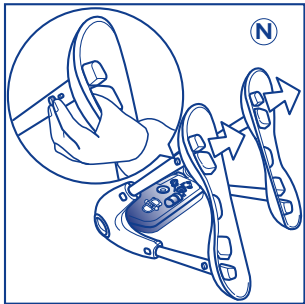
**Portic'Table**

**Baby Gym Deluxe**

**Gimnasio Deluxe**

**Ginásio Deluxe**





# I Manuale Istruzioni Palestra Multigioco

**Età: 3 m+**

## MANUALE ISTRUZIONI

Si raccomanda di leggere e conservare queste istruzioni per riferimento futuro. Questo giocattolo funziona con 3 pile tipo "AA" da 1,5 Volt (non incluse).

## AVVERTENZE

Per la sicurezza del tuo bambino: **Attenzione!**

- Prima dell'uso rimuovere ed eliminare eventuali sacchetti in plastica ed altri componenti non facenti parte del giocattolo (es. legacci, elementi di fissaggio, ecc.) e tenerli lontano dalla portata dei bambini.
- Il montaggio di questo gioco deve essere effettuato solo da un adulto.
- Verificare regolarmente l'assemblaggio del gioco, l'integrità, il suo stato d'usura e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzare il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.
- Il prodotto non deve subire urti o cadute; non deve essere esposto a fonti di calore e/o in luoghi umidi; non deve essere riparato o modificato dall'acquirente o da personale non qualificato.
- L'utilizzo del gioco deve avvenire sotto la sorveglianza di un adulto.
- Prima di ogni utilizzo della palestra e del tavolo, verificare che il pannello elettronico centrale sia saldamente inserito nella struttura di sostegno (vedere "Istruzioni di montaggio della palestra").
- Evitare che il vostro bambino salga o si sieda sul piano di gioco poiché non è adatto a sopportare il suo peso.

## INTRODUZIONE AL GIOCO

Questa allegra palestra è un importante centro attività dove il bambino si esercita a coordinare primi movimenti, attratto da luci, suoni e colori.

La palestra che si trasforma successivamente in un tavolo multi attività ha 3 diverse posizioni per giocare sdraiato, seduto e in piedi.

La posizione per giocare sdraiato è particolarmente indicata a partire dai 3 mesi, perché il bambino inizia a compiere i primi movimenti per cercare di raggiungere ed attirare a sé gli oggetti ed inizia ad alzare la testa ed il busto.

La posizione per giocare seduto è ideale a partire dai 9 mesi, quando il bambino inizia a rimanere seduto in modo autonomo.

La posizione per giocare in piedi è ideale a partire dai 12 mesi quando il bambino inizia a muovere i primi passi.

## ISTRUZIONI DI MONTAGGIO DELLA PALESTRA

Palestra Multigioco può essere montata in 3 diverse posizioni, che permettono al bambino di:


**1. giocare sdraiato (3M +)**

**2. giocare seduto (9M +)**



**3. giocare in piedi (12M +)**

### Montaggio Posizione di gioco nr. 1


1. Appoggiare il pannello elettronico a terra su un piano come indicato in figura A.

2. Impugnare la gamba dalla parte del bottone di bloccaggio singolo, come indicato in figura B. Premere il bottone di bloccaggio e inserire la gamba nel pannello elettronico fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
3. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe (fig. C).
4. Impugnare la base d'appoggio come illustrato in fig. D (la parte bombata deve rimanere all'esterno). Premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore della gamba, inserire la base d'appoggio nella sede A fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
5. Ripetere l'operazione con l'altra gamba. Prendere l'altra base d'appoggio e ripetere l'operazione con le altre 2 gambe (fig. E).
6. Posizionare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. F). Ruotare il pannello elettronico accoppiato finché la freccia posizionata sulla spalla del pannello combaci con il simbolo 1. posizionato sul pannello (F-1).
7. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo  (fig. G). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
8. Abbassare i ganci posizionati nella parte inferiore del pannello (fig. H).
9. Appendere il soggetto facendo passare la fettuccia all'interno del gancio (fig. I).
10. Bloccare la fettuccia facendola passare nella fibbia come indicato nella figura I regolandola all'altezza adeguata rispetto al bambino.
11. Ripetere l'operazione con gli altri 2 soggetti oscillanti. La palestra si presenterà come in figura L.

### **Passaggio di gioco dalla Posizione di gioco nr. 1 alla Posizione di gioco nr. 2**

1. Rimuovere i 3 soggetti sfilando la fettuccia dalla fibbia.
2. Premere il bottone di sicurezza alla base della manopola e nello stesso tempo girare la manopola in senso antiorario posizionandola verticalmente sul simbolo  (fig. M).
3. Ripetere l'operazione dall'altro lato.
4. Ruotare il pannello elettronico accoppiato nella posizione iniziale come indicato nella fig. M;
5. Appoggiare la palestra a terra come indicato in figura N. Estrarre le basi d'appoggio premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore delle gambe
6. Premere il bottone posto lateralmente sulla spalla del pannello elettronico e sfilare la gamba come indicato in figura O.
7. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe.
8. Inserire le spalle del pannello elettronico nelle sedi B della base d'appoggio, un click conferma l'avvenuto aggancio (fig. P).
9. Ripetere l'operazione con l'altra base d'appoggio (fig. Q)
10. Appoggiare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. R). Ruotare separatamente i 2 pannelli verso l'esterno finché la freccia posizionata sulla spalla combaci con il simbolo 2. posizionato sul pannello.
11. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo  (fig. S). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
12. Al termine del corretto montaggio, il tavolo in posizione 2 si presenta come indicato in fig. T.

### **Passaggio di gioco dalla Posizione di gioco nr. 2 alla Posizione di gioco nr. 3**

1. Premere il bottone di sicurezza alla base della manopola e nello stesso tempo girare la manopola in senso antiorario posizionandola verticalmente sul simbolo  (fig. M).
2. Ripetere l'operazione dall'altro lato.

3. Ruotare il pannello centrale nella posizione iniziale come indicato nella fig. M;
4. Prendere il pannello e sdraiarlo come indicato in figura U. Estrarre la base d'appoggio dal pannello.
5. Ruotare il pannello elettronico accoppiato nella posizione iniziale come indicato nella fig. M
6. Impugnare la gamba dalla parte del bottone di bloccaggio singolo, come indicato in figura B. Premere il bottone di bloccaggio e inserire la gamba nel pannello elettronico fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
7. Ripetere l'operazione con le altre 3 gambe (fig. C).
8. Impugnare la base d'appoggio come illustrato in fig. D (la parte bombata deve rimanere all'esterno). Premendo i bottoni laterali posizionati nella parte inferiore della gamba, inserire la base d'appoggio nella sede A fino ad udire un click a conferma dell'avvenuto aggancio.
9. Ripetere l'operazione con l'altra gamba. Prendere l'altra base d'appoggio e ripetere l'operazione con le altre 2 gambe (fig. E).
10. Appoggiare la palestra a terra sulle basi d'appoggio (fig. R). Ruotare separatamente i 2 pannelli verso l'esterno finché la freccia posizionata sulla spalla combaci con il simbolo 2. posizionato sul pannello.
11. Una volta raggiunto il corretto angolo di gioco del pannello, fissare il pannello girando la manopola laterale in senso orario fino a raggiungere il simbolo ♣ (fig. S). Un click conferma l'avvenuto aggancio.
12. Al termine del corretto montaggio, il tavolo in posizione 3 si presenta come indicato in fig. V.

### **FUNZIONAMENTO DEL GIOCO NELLA CONFIGURAZIONE PALESTRA**

- Per accendere il pannello, è sufficiente spostare il cursore posto vicino ai tasti del piano dalla posizione OFF alla posizione (<)) / (<)) a seconda del volume desiderato (fig. 1). Un allegro effetto luminoso e una melodia conferma l'attivazione del gioco.
- Al fine di evitare un inutile consumo delle pile, si consiglia dopo l'uso di spegnere sempre il gioco spostando il cursore nella posizione OFF (fig. 1).
- Le 3 altalene musicali, su cui dondolano 2 simpatici orsetti e un cane, invitano il bambino ad allungarsi per toccarli attivando così allegre melodie accompagnate da un divertente gioco di luci. Questa attività lo aiuta a sviluppare la coordinazione mano/occhio e stimola le sue capacità uditive e visive.

### **FUNZIONAMENTO DEL GIOCO NELLA CONFIGURAZIONE TAVOLO**

- **Dopo aver tolto la fettuccia, i tre personaggi possono essere usati da soli, nell'area dedicata al gioco ad incastri presente sul tavolo.**
- Il pannello centrale ha molteplici attività che stimolano la coordinazione manuale, la sensibilità musicale e la capacità di associazione logica:
  - un primo piano musicale con diverse melodie da ascoltare
  - un libretto da sfogliare
  - una spirale che ruota grazie al movimento della rana
  - un roller che gira con il movimento della leva
  - un primo gioco ad incastri per imparare a riconoscere le prime forme geometriche
  - rotanti sfere colorate azionate dal disco giallo.

### **RIMOZIONE E INSERIMENTO DELLE PILE SOSTITUIBILI**

- La sostituzione delle pile deve essere sempre effettuata da parte di un adulto.

- Per sostituire le pile: allentare le vite del portello con un cacciavite, asportare il portello, rimuovere dal vano pile le pile scariche, inserire le pile nuove facendo attenzione a rispettare la corretta polarità di inserimento (come indicato sul prodotto), riposizionare il portello e serrare a fondo la vite.
- Non lasciare le pile o eventuali utensili a portata dei bambini.
- Rimuovere sempre le pile scariche dal prodotto per evitare che eventuali perdite di liquido possano danneggiare il prodotto.
- Rimuovere sempre le pile in caso di non utilizzo prolungato del prodotto.
- Utilizzare pile alcaline uguali o equivalenti al tipo raccomandato per il funzionamento di questo prodotto.
- Non mischiare tipi diversi di pile o pile scariche con pile nuove.
- Non buttare le pile scariche nel fuoco o disperderle nell'ambiente, ma smaltirle operando la raccolta differenziata.
- Non porre in corto circuito i morsetti di alimentazione.
- Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili: potrebbero esplodere.
- Non è consigliato l'utilizzo di batterie ricaricabili, potrebbe diminuire la funzionalità del giocattolo.
- Nel caso di utilizzo di batterie ricaricabili, estrarle dal giocattolo prima di ricaricarle ed effettuare la ricarica solo sotto la supervisione di un adulto.



**Questo prodotto è conforme alla Direttiva EU 2002/96/EC.**

Il simbolo del cestino barrato riportato sull'apparecchio indica che il prodotto, alla fine della propria vita utile, dovendo essere trattato separatamente dai rifiuti domestici, deve essere conferito in un centro di raccolta differenziata per apparecchiature elettriche ed elettroniche oppure riconsegnato al rivenditore al momento dell'acquisto di una nuova apparecchiatura equivalente. L'utente è responsabile del conferimento dell'apparecchio a fine vita alle appropriate strutture di raccolta. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchio dismesso al riciclaggio, al trattamento e allo smaltimento ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composto il prodotto. Per informazioni più dettagliate inerenti i sistemi di raccolta disponibili, rivolgersi al servizio locale di smaltimento rifiuti, o al negozio in cui è stato effettuato l'acquisto.

**PULIZIA E MANUTENZIONE DEL GIOCO**

- Per pulire il pannello elettronico utilizzare un panno morbido e asciutto, non immergere il gioco in acqua, per non danneggiare il circuito elettronico.
- Per la pulizia della struttura utilizzare un panno morbido leggermente inumidito con acqua.
- Per una maggiore igiene nella pulizia dei 3 soggetti utilizzare un panno inumidito di liquido sterilizzante diluito con acqua secondo le quantità indicate per la normale sterilizzazione a freddo. Non usare liquido sterilizzante puro. Non lavare in lavastoviglie.
- Proteggere con cura il giocattolo da calore, polvere, sabbia, e acqua.

Artsana S.p.A. si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momento i colori e le decorazioni del prodotto.

Fabbricato in Cina.





## Age: From 3 m+

### INSTRUCTION MANUAL

Please read these instructions carefully and keep for future reference.  
This toy requires 3 x "AA" 1.5 Volt type batteries (not included).

### WARNING

For your child's safety: **WARNING!**

- Before use remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners, fixing ties, etc.) and keep them out of reach of children.
- This toy must only be assembled by an adult.
- Check the toy regularly for signs of wear and damage, and to ensure that it is assembled correctly. Should any part be damaged, do not use and keep out of reach of children.
- The toy must always be handled with care; it must not be exposed to sources of heat and/or kept in damp places; it must not be repaired, modified, tampered with by the purchaser, or unqualified persons.
- This toy must only be used under adult supervision.
- Always check that the central electronic activity panel is safely fitted to its support frame before using the gym and multi-activity panel (see "How to Assemble the Gym").
- Prevent your child from climbing or sitting on the toy's surface, since it has not been designed to support its weight.

### INTRODUCTION TO THE ACTIVITY CENTRE

This delightful gym is an important activity centre whose lights, sounds, and colours stimulate baby to co-ordinate its first movements.

The gym, which becomes a multi-activity panel, has 3 play positions: baby can lie on its back, sit down or standing up.

Playing in the lying position is particularly recommended starting from 3 months of age. During this period, baby starts to make its first movements: it tries to reach and touch objects and starts to raise its head and torso.

Playing sitting down, is ideal starting from 9 months of age. During this period, baby starts to sit independently.

Playing standing up is ideal from approximately 12 months of age, when baby starts to take its first steps.

### INSTRUCTIONS ON HOW TO ASSEMBLE THE GYM


Deluxe Gym can be assembled in 3 different positions, allowing your child to:

- 1. Play lying down (From 3 Months +)**
- 2. Play sitting down (From 9 Months +)**
- 3. Play standing up (From 12 Months +)**



#### How to Assemble the Toy for Play Position No. 1

1. Place the electronic panel on the floor, onto a flat surface, as shown in diagram A.
2. Hold the leg from the part where the single locking button is located, as shown in diagram B. Press




- the locking button and fit the leg of the electronic panel; a click is heard, indicating that it has locked into position.
3. Repeat the operation with the other 3 legs (diag. C).
  4. Hold the support base, as shown in diagram D (The curved part must remain in the external position). Press the side buttons, located in the lower part of the leg, fit the support base into slot A, until a click is heard, indicating that it has locked into position.
  5. Repeat the operation with the other leg. Take hold of the other support base and repeat the operation with the other 2 legs (diag. E).
  6. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. F). Turn the fixed electronic panel until the arrow marked on the panel's shoulder corresponds to symbol 1, located on the panel (F-1).
  7. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol  has been reached (diag. G). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
  8. Lower the fastening fixtures, located on the lower part of the panel (diag. H).
  9. Fasten the swinging toy by sliding the fabric fastener inside the fastening fixture (diag. I).
  10. Fasten the fabric fastener tightly, sliding it into the fastening fixture, as shown in diagram I, and adjust it according to the child's height.
  11. Repeat the operation with the other 2 swinging toys. The gym will look as shown in diagram L.

### **Changing the Play Position from No. 1 to No. 2**

1. Remove the 3 swinging toys, taking off the fabric fastener from the fastening fixture.
2. Press the safety button, located at the base of the knob, and, at the same time, turn the knob in an anticlockwise direction, positioning it vertically on the  symbol (diag. M).
3. Repeat the operation on the other side.
4. Turn the fixed electronic panel to the initial position, as shown in diag. M;
5. Place the gym onto the floor, as shown in diagram N. Remove the support bases, by pressing the side buttons located on the lower part of the legs.
6. Press the button, located at the side of the electronic panel's shoulder, and remove the leg as shown in diagram O.
7. Repeat the operation with the other 3 legs.
8. Fit the shoulders of the electronic panel into slots B of the support base; a click is heard, indicating that they have locked into position (diag. P).
9. Repeat the operation with the other support base (diag. Q).
10. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. R). Turn the 2 panels externally, one at a time, until the arrow marked on the shoulder corresponds to symbol 2, located on the panel.
11. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol  has been reached (diag. S). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
12. If the toy has been assembled correctly, the multi-activity panel in position 2 should look as shown in diag. T.

### **Changing the Play Position from No. 2 to No. 3**

1. Press the safety button, located at the base of the knob, and, at the same time, turn the knob in an anticlockwise direction, positioning it vertically on the  symbol (diag. M).
2. Repeat the operation on the other side.

3. Turn the electronic panel to the initial position, as shown in diag. M;
4. Take the panel and lay it down on the floor, as shown in diagram U. Remove the support base from the panel.
5. Turn the fixed electronic panel to the initial position, as shown in diag. M.
6. Hold the leg from the part where the single locking button is located, as shown in diagram B. Press the locking button and fit the leg of the electronic panel; a click is heard, indicating that it has locked into position.
7. Repeat the operation with the other 3 legs (diag. C).
8. Hold the support base, as shown in diagram D (The curved part must remain in the external position). Press the side buttons, located in the lower part of the leg, fit the support base into slot A, until a click is heard, indicating that it has locked into position.
9. Repeat the operation with the other leg. Take hold of the other support base and repeat the operation with the other 2 legs (diag. E).
10. Place the gym on the floor, onto the support bases (diag. R). Turn the 2 panels externally, one at a time, until the arrow marked on the shoulder corresponds to symbol 2, located on the panel.
11. Once the panel has been inserted correctly into the slot, fix it turning the side knob in a clockwise direction, until the symbol ● has been reached (diag. S). A click will indicate that the panel is correctly locked into position.
12. If the toy has been assembled correctly, the multi-activity panel in position 3 should look as shown in diag. V.

#### HOW TO USE THE ACTIVITY PANEL

- To switch the electronic activity panel ON, simply move the switch located near the keyboard keys from the OFF to the (<)) / (<))) position, according to the desired volume (diagram 1). A fun light display and a melody confirm that the activity panel has been activated.
- To avoid wasting battery power, it is recommended to always switch off the activity panel after use, by moving the switch to the OFF position (diagram 1).
- The 3 musical swings with the 2 fun teddy bears and 1 dog character, encourage baby to move forward to touch them, and activate fun melodies accompanied by an amusing light display. This activity helps baby to develop its manual/visual co-ordination skills and audio/visual abilities.

#### HOW TO USE THE MULTI-ACTIVITY PANEL

- **After having removed the fabric fastener, the three swinging toys can be used separately, in the area designed for the insert game, located on the multi-activity panel.**
- The central panel has several activities, which stimulate baby's co-ordination, musical and logical associative skills:
  - A first musical keyboard that features fun melodies.
  - A booklet to look at.
  - A spiral that turns when the frog moves.
  - A roller that turns when the lever is pressed.
  - Fun animal character inserts, which will help baby to recognise geometrical shapes.
  - Colourful spheres that rotate when the yellow disc is activated.

#### FITTING AND/OR REPLACING THE BATTERIES

- Batteries must only be fitted by an adult.

- To replace spent batteries: Loosen the screw on the battery compartment cover with a screwdriver and open the cover. Then remove the spent batteries and fit new ones, ensuring that they have been fitted in the correct polarity (as shown on the product), close the battery cover, and tighten the screw.
- Always keep batteries and tools out of reach of children.
- Always remove spent batteries from the toy, to avoid the danger of possible leakage from the battery damaging the product.
- Always remove the batteries if the toy will not be used for a long period of time.
- Only use alkaline batteries of the same type or equivalent to the type recommended for the correct function of this product.
- Never mix new and old batteries, or different types of batteries.
- Do not burn or dispose of spent batteries into the environment. Dispose of spent batteries at an appropriate differentiated collection point (i.E. Designated rubbish bins or refuse site).
- Do not short-circuit the battery terminals.
- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries: they might explode.
- The use of rechargeable batteries is not recommended, since they could impair the toy's functionality.
- If rechargeable batteries are used, take them out of the toy before recharging them. Batteries must always be recharged under adult supervision.



**This product complies with EU Directive 2002/96/EC.**

The crossed bin symbol on the appliance indicates that the product, at the end of its life, must be disposed of separately from domestic waste, either by taking it to a separate waste disposal site for electric and electronic appliances or by returning it to your dealer when you buy another similar appliance. The user is responsible for taking the appliance to a special waste disposal site at the end of its life. If the disused appliance is collected correctly as separate waste, it can be recycled, treated and disposed of ecologically; this avoids a negative impact on both the environment and health, and contributes towards the recycling of the product's materials. For further information regarding the waste disposal services available, contact your local waste disposal agency or the shop where you bought the appliance.

**CARE & MAINTENANCE**

- Clean the electronic panel with a soft dry cloth; do not submerge the toy in water to prevent the risk of damaging the electronic circuit.
- Clean the frame with a soft cloth slightly soaked in water.
- For maximum hygiene, clean the 3 swing toys with a soft cloth slightly soaked in a sterilising solution diluted in water, as indicated for standard cold sterilisation. Do not use undiluted sterilising liquid. Do not clean in the dishwasher.
- Protect the toy from heat, dust, sand, and water.

Artsana S.p.A. reserves the right to modify at any time the colours and decorations of the product.

Made in China.

# P Manual de Instruções Ginásio Deluxe

**Idade: 3 m+**

## MANUAL DE INSTRUÇÕES

Recomenda-se que leia e conserve estas instruções para consultas futuras.  
Este brinquedo funciona com 3 pilhas do tipo "AA" de 1,5 Volt (não incluídas).

## ADVERTÊNCIAS

Para a segurança do seu filho: **Atenção!**

- Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte da embalagem do brinquedo (por exemplo: elásticos, cintas de plástico, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças.
- Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de possíveis danos. No caso de detectar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.
- Este brinquedo não deve sofrer choques nem quedas. Não deve ser mergulhado em água. Não deve ser exposto a fontes de calor nem deve permanecer em locais húmidos. Não deve ser reparado nem modificado pelo proprietário ou por pessoal não qualificado.
- A utilização deste brinquedo deve ser sempre vigiada por um adulto.
- Antes de cada utilização do ginásio e da mesa, verifique se o painel electrónico central está introduzido correctamente na estrutura de apoio (veja "Instruções para a Montagem do Ginásio").
- Não permita que a criança suba para a mesa nem que se sente no tampo de actividades pois o brinquedo não foi criado para suportar o seu peso.

## APRESENTAÇÃO DO BRINQUEDO

Este alegre ginásio é um importante centro de actividades para o bebé desenvolver a coordenação dos primeiros movimentos, atraído pelas luzes, sons e cores.

O ginásio, que se transforma posteriormente numa mesa com múltiplas actividades, dispõe de 3 diferentes posições para o bebé poder brincar deitado, sentado ou em pé.

A posição para brincar deitado é especialmente indicada a partir dos 3 meses, pois o bebé começa a efectuar os primeiros movimentos para tentar alcançar e agarrar os objectos e começa a levantar a cabeça e o tórax.

A posição para o bebé brincar sentado é ideal a partir dos 9 meses, quando começa a sentar-se de modo autónomo.

A posição para o bebé brincar em pé é ideal a partir dos 12 meses quando começa a dar os primeiros passos.

## INSTRUÇÕES PARA A MONTAGEM DO GINÁSIO

O Ginásio Deluxe pode ser montado em 3 diferentes posições, que permitem ao bebé:

- 1. brincar deitado (3M +)**
- 2. brincar sentado (9M +)**
- 3. brincar em pé (12M +).**

### Montagem na posição nº 1

1. Apoie o painel electrónico no chão, sobre uma superfície plana, conforme indicado na figura A.
2. Segure a perna pela parte onde se encontra o botão de bloqueio único, conforme indicado na figura

- B. Prima o botão de bloqueio e introduza a perna no painel electrónico, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
3. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas (fig. C).
4. Segure a base de apoio, conforme ilustrado na fig. D (a parte curva deve ficar virada para fora). Premindo os botões laterais, que se encontram na parte inferior da perna, introduza a base de apoio no encaixe A, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
5. Repita a mesma operação na outra perna. Segure a outra base de apoio e repita a operação nas outras 2 pernas (fig. E).
6. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. F). Rode o painel electrónico montado até que a seta, existente na parte de trás do painel, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 1., existente no painel (F-1).
7. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo 6 (fig. G). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
8. Baixe os ganchos, existentes na parte debaixo do painel (fig. H).
9. Pendure o boneco, fazendo passar a fita dentro do gancho (fig. I).
10. Bloquee a fita, fazendo-a passar através da fivela, conforme indicado na figura I, regulando-a à altura mais adequada para o bebé.
11. Repita a mesma operação com os outros dois bonecos oscilantes. O ginásio apresentar-se-á conforme indicado na figura L.

### **Transformação do brinquedo da posição nº 1 para a posição nº 2**

1. Remova os 3 bonecos oscilantes, retirando a fita da fivela.
2. Prima o botão de segurança, existente na base do manípulo e, simultaneamente, rode o manípulo no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, posicionando-o verticalmente sobre o símbolo 6 (fig. M).
3. Repita a mesma operação do outro lado.
4. Rode o painel electrónico montado para a posição inicial, conforme indicado na fig. M.
5. Apoie o ginásio no chão, conforme indicado na figura N. Remova as bases de apoio, premindo os botões laterais, existentes na parte inferior das pernas.
6. Prima o botão, posicionado lateralmente na parte de trás do painel electrónico e retire a perna, conforme indicado na figura O.
7. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas.
8. Introduza as partes de trás do painel electrónico nos encaixes B da base de apoio, um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente (fig. P).
9. Repita a mesma operação com a outra base de apoio (fig. Q)
10. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. R). Rode separadamente os 2 painéis para fora até que a seta, existente na parte de trás, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 2., existente no painel.
11. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo 6 (fig. G). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
12. Depois de montada correctamente, a mesa na posição 2, apresentar-se-á conforme indicado na fig. T.

### **Transformação do brinquedo da posição nº 2 para a posição nº 3**

1. Prima o botão de segurança, existente na base do manípulo e, simultaneamente, rode o manípulo no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, posicionando-o verticalmente sobre o símbolo ● (fig. M).
2. Repita a mesma operação do outro lado.
3. Rode o painel electrónico montado para a posição inicial, conforme indicado na fig. M;
4. Coloque o painel sobre uma superfície plana, conforme indicado na figura U. Remova a base de apoio do painel.
5. Rode o painel central na posição inicial, conforme indicado na fig. M
6. Segure a perna pela parte onde se encontra o botão de bloqueio único, conforme indicado na figura B. Prima o botão de bloqueio e introduza a perna no painel electrónico, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
7. Repita a mesma operação com as outras 3 pernas (fig. C).
8. Segure a base de apoio, conforme ilustrado na fig. D (a parte curva deve ficar virada para fora). Premindo os botões laterais, que se encontram na parte inferior da perna, introduza a base de apoio no encaixe A, até ouvir um estalido que confirma que ficou fixada correctamente.
9. Repita a mesma operação na outra perna. Segure a outra base de apoio e repita a operação nas outras 2 pernas (fig. E).
10. Coloque o ginásio no chão, sobre as bases de apoio (fig. R). Rode separadamente os 2 painéis para fora até que a seta, existente na parte de trás, se encontre na posição em correspondência com o símbolo 2., existente no painel.
11. Quando o painel estiver posicionado no ângulo de utilização correcto, fixe-o, rodando o manípulo lateral no sentido dos ponteiros do relógio até à posição com o símbolo ● (fig. S). Um estalido confirma que o painel ficou fixado correctamente.
12. Depois de montada correctamente, a mesa na posição 3, apresentar-se-á conforme indicado na fig. V.

### **FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO COMO GINÁSIO**

- Para ligar o painel, é suficiente deslocar o cursor que se encontra perto das teclas do piano da posição OFF para a posição <)) / <))) , conforme o volume pretendido (fig. 1). Um alegre efeito luminoso e uma melodia confirmam a activação do brinquedo.
- Após a utilização, para evitar um consumo inútil das pilhas, é aconselhável desligar sempre o brinquedo, colocando o cursor na posição OFF (fig. 1).
- Os 3 baloiços musicais, nos quais baloioçam os 2 simpáticos ursinhos e um cão, convidam o bebé a esticar-se para lhes tocar, activando assim alegres melodias, acompanhadas por um divertido jogo de luzes. Esta actividade ajuda o bebé a desenvolver a coordenação entre as mãos e os olhos e estimula as suas capacidades auditivas e visuais.

### **FUNCIONAMENTO DO BRINQUEDO COMO MESA**

- **Depois de ter removido a fita, os três bonecos podem ser utilizados separadamente, na zona da mesa dedicada aos encaixes.**
- O painel central dispõe de múltiplas actividades que estimulam a coordenação manual, a sensibilidade musical e a capacidade de associação lógica:
  - Um primeiro piano musical com diferentes melodias.
  - Um livro para folhear.
  - Uma espiral que roda graças ao movimento da rã.
  - Um roller que gira accionado pela alavanca.

- Um primeiro brinquedo de encaixes, para aprender a reconhecer as primeiras formas geométricas.
- Esferas giratórias, coloridas, accionadas pelo disco amarelo.

### COLOCAÇÃO E/OU SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

- A substituição das pilhas deve ser sempre efectuada por um adulto.
- Para substituir as pilhas: desaperte o parafuso da tampa com uma chave de fendas, remova a tampa, retire do compartimento as pilhas gastas, coloque as pilhas novas, tendo o cuidado de posicionar respeitando a polaridade (conforme indicado no produto), coloque a tampa e aperte a fundo o parafuso.
- Nunca deixe pilhas, parafusos ou eventuais ferramentas ao alcance das crianças.
- Retire sempre as pilhas gastas do brinquedo para evitar que eventuais perdas de líquido o possam danificar.
- Retire sempre as pilhas se o brinquedo não for utilizado durante um longo período de tempo.
- Utilize pilhas alcalinas iguais ou equivalentes ao tipo recomendado para o funcionamento do brinquedo.
- Não misture tipos ou marcas diferentes de pilhas nem pilhas gastas com pilhas novas.
- Não deite as pilhas gastas no fogo nem as abandone no lixo. Coloque-as nos contentores adequados para a recolha diferenciada.
- Não coloque em curto-circuito os contactos eléctricos.
- Não tente recarregar pilhas não recarregáveis: poderão explodir.
- Não é aconselhada a utilização de pilhas recarregáveis; poderão prejudicar o correcto funcionamento do brinquedo.



- No caso de utilizar pilhas recarregáveis, retire-as do brinquedo antes de as recarregar. A recarga deve ser efectuada exclusivamente sob a vigilância de um adulto.

### Este produto é conforme à Directiva EU 2002/96/EC.

O símbolo do lixo com a barra contido no aparelho indica que o produto, ao terminar a própria vida útil, deve ser eliminado separadamente dos lixos domésticos, e deve ser levado a um centro de recolha diferenciada para aparelhagens eléctricas e electrónicas ou entregue ao revendedor onde for comprada uma nova aparelhagem equivalente. O utente é responsável pela entrega do aparelho às estruturas apropriadas de recolha no fim da sua vida útil. A recolha apropriada diferenciada para o posterior encaminhamento do aparelho inutilizado à reciclagem, ao tratamento e à eliminação compatível com o ambiente, contribui para evitar possíveis efeitos negativos no ambiente e na saúde e facilitar a reciclagem dos materiais com os quais o produto é composto. Para informações mais detalhadas inerentes aos sistemas de recolha disponíveis, procure o serviço local de eliminação de lixos, ou dirija-se à loja onde foi efectuada a compra.

### LIMPEZA E MANUTENÇÃO DO BRINQUEDO

- Para a limpeza do brinquedo, utilize um pano macio e seco. Não mergulhe o brinquedo em água para não danificar o circuito electrónico.
- Para a limpeza da estrutura, utilize um pano macio ligeiramente humedecido com água.
- Para maior higiene, limpe os 3 bonecos com um pano humedecido com líquido esterilizante diluído em água, de acordo com as quantidades indicadas para a normal esterilização a frio; não utilize para o efeito líquido esterilizante puro. Não os lave na máquina de lavar louça.
- Proteja o brinquedo do calor, pó, areia e água.

A Artsana S.p.A. reserva-se o direito de modificar, em qualquer momento, as cores e as decorações do produto.

Fabricado na China.