

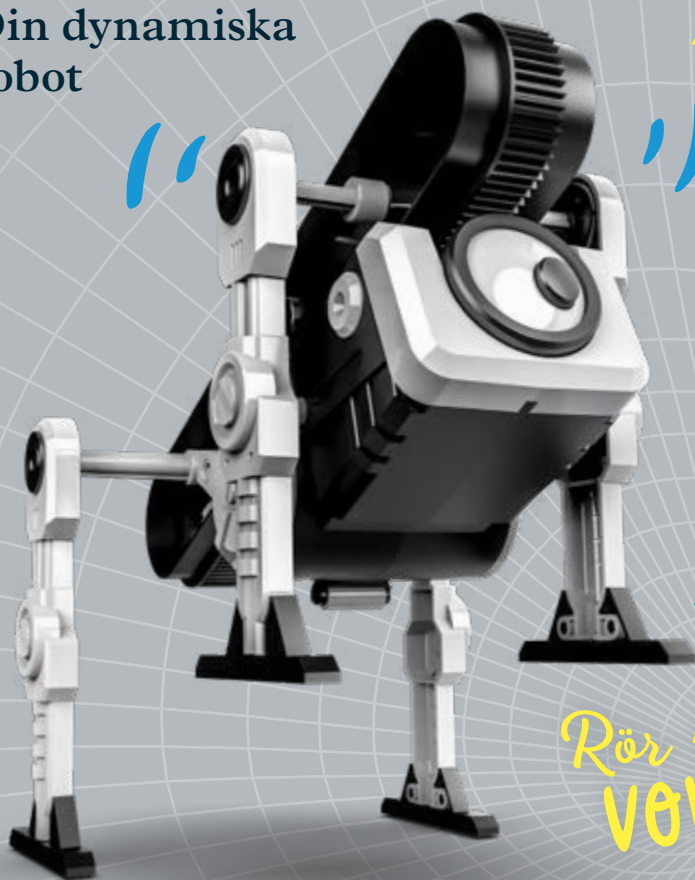
Bruksanvisning

Flip — Monster

Din dynamiska
robot

*Volt, volt,
Hurra!*

Jag kan till och
med gå i trapporna!



*Rör sig via
VÖLTER*



EXPERIENTIER
KASTEN

KOSMOS

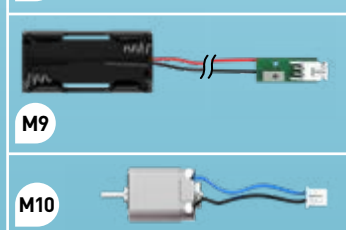
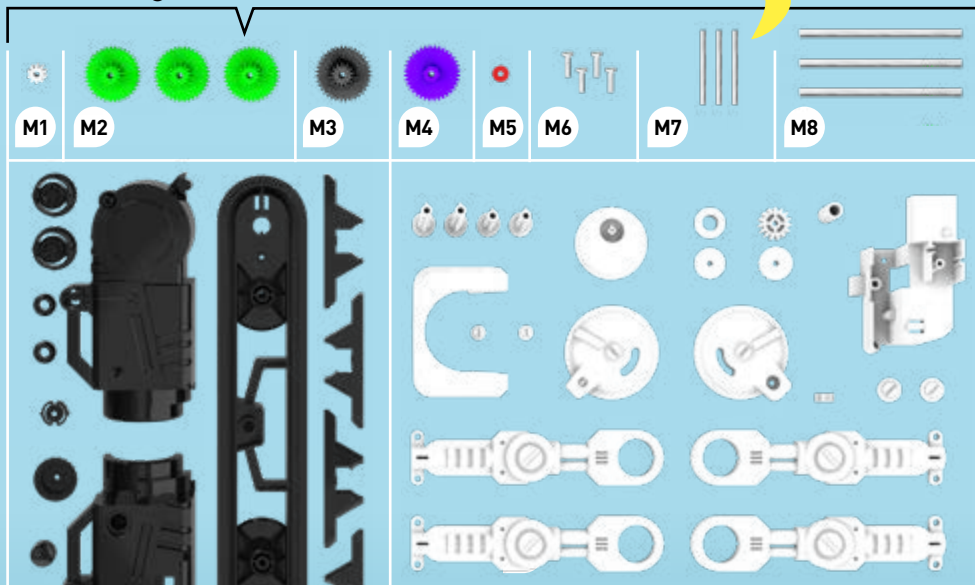
— UTRUSTNING

Bra att veta!

— Du kan beställa reservdelar till kitet från avsnittet Service på kosmos.de.

— INNEHÅLL

Det här ingår i kitet:



B

Wow!
— Så många delar!

Checklista:

✓	Nr.	Beskrivning	Antal	Artikelnr.
<input type="checkbox"/>	M1	Liten pinjong – vit	1	727585
<input type="checkbox"/>	M2	Kugghjul – grönt	3	727585
<input type="checkbox"/>	M3	Kugghjul – grått	1	727585
<input type="checkbox"/>	M4	Kugghjul – lila	1	727585
<input type="checkbox"/>	M5	Bricka	1	727585
<input type="checkbox"/>	M6	Skruv	4	727586
<input type="checkbox"/>	M7	Metallstång – rund	3	727586
<input type="checkbox"/>	M8	Metallstång – sexkantig	3	727586
<input type="checkbox"/>	M9	Batterilucka med anslutningskablar (röd och svart)	1	727401
<input type="checkbox"/>	M10	Motor med anslutningskablar (blå och svart)	1	727588
<input type="checkbox"/>	A	Ram A (delar A1–A9)	1	727583
<input type="checkbox"/>	B	Ram B (delar B1–B17)	1	727584

i

DU BEHÖVER ÄVEN:

En liten stjärnskruvmejsel, kabeltång (eller sax + nagelfil), 2 LR03-batterier på 1,5 volt (AAA), en tuschpenna.

Utrustning 2
 Innehåll 3
 Säkerhetsinstruktioner 4
 Viktig information 5

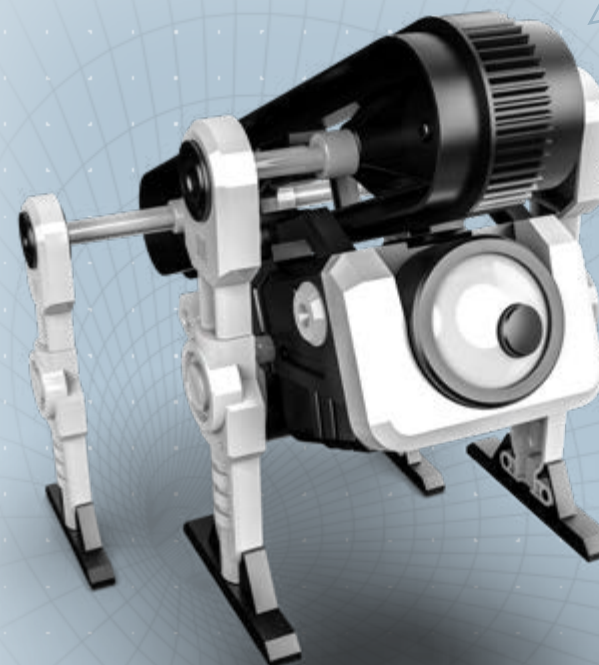
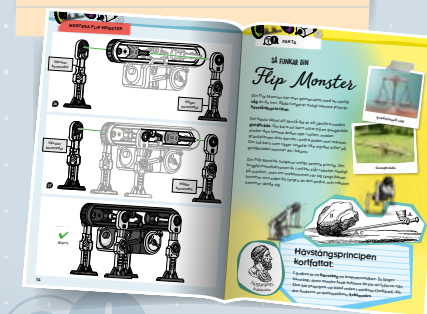
UPPSÄTTNING FRÅN SIDA 6

Monteringsinstruktioner 6
 Aktivering 15
 Challenges 16
 Felsökning 19
 Företagsuppgifter 19



TIPS

DET FINNS MER INFORMATION HÄR: "FAKTA" SIDA 18



Tjoho!
— Då sätter vi igång!

— SÄKERHETSINSTRUKTIONER

VARNING

Inte lämpligt för barn under 3 år. Kvävningrisk – små delar riskerar att sväljas.

VARNING: Eftersom den här leksaken kräver arbete med elektriska komponenter är den avsedd för barn över 8 år. Instruktioner för övervakande vuxen ingår. De här instruktionerna måste följas. Förvara förpackningen och instruktionerna på en säker plats, då de innehåller viktig information.

VARNING! Vissa delar i byggsatsen har vassa spetsar, hörn eller kanter som kan orsaka skador.

Se till att leksaken är färdigmonterad innan den leks med. En vuxen ska kontrollera att den är korrekt monterad innan den används.

INSTRUKTIONER FÖR HANTERING AV BATTERIER:

- › Du behöver två LR03-batterier på 1,5 volt (AAA) för att använda den här leksaken. På grund av deras korta bäst före-datum ingår de inte i den här byggsatsen.
- › Låt inte batterierna kortsutas. En kortslutning kan få kablarna att överhettas och batterierna att explodera.
- › Använd inte olika sorters batterier (uppladdningsbara och icke-uppladdningsbara) eller nya och gamla batterier tillsammans.
- › Batterierna måste sättas i med rätt polaritet (+ och -) och genom att försiktigt trycka ner dem i batterihållaren. (Se sida 15, där det förklaras hur man sätter i, tar ur och byter batterier).
- › Försök inte att ladda icke-uppladdningsbara batterier. De kan explodera!
- › Uppladdningsbara batterier får bara laddas under vuxens uppsikt.
- › Se till att ta ur de laddningsbara batterierna ur leksaken innan du laddar dem.
- › Ta ur tomma batterier ur leksaken.
- › Låt inte terminalerna kortsutas.
- › Stoppa inte kablarna i ett eluttag.
- › Varning! Gör inget med säkerhetsanordningen i batterihållaren. Det kan få kablar att överhettas, batterier att spricka och för stark värme att uppstå.
- › Kasserera använda batterier enligt gällande miljöföreskrifter.
- › Låt inte batterierna deformeras.
- › Koppla inte leksaken till fler strömkällor än rekommenderat. Använd bara den integrerade batterihållaren.
- › Ta ur batterierna ur leksaken när den inte ska användas på längre tid.

INSTRUKTIONER FÖR HANTERING AV ELEKTRONISKA KOMPONENTER:

Vi rekommenderar att roboten enbart används inomhus för att skydda elektroniska och mekaniska komponenter. Undvik kontakt med metallföremål och vätskor och skydda leksaken från stark värme och solljus.

**INSTRUKTIONER FÖR ATT KASSERA ELEKTRONIK:**

Den överkryssade soptunnesymbolen på produkten, förpackningen eller i instruktionerna innebär att elektroniken i den här produkten inte ska slängas i hushållssoporna när de är uttjänta. Istället bör de sorteras separat för att skydda såväl miljön som människors hälsa. Du kan ta de här delarna till närmaste insamlingsplats för uttjänt elektronik, eller så kanske en återvinningsplats nära dig tar emot dem. Kontakta kommunen för att ta reda på var du kan kassera delarna gratis. Om din gamla elektronik innehåller personuppgifter är det ditt ansvar att radera uppgifterna innan du kasserar elektroniken. Som slutanvändare ska du kassera elektroniken separat från dina hushållssopor. Innan du kasserar enheten ska du ta bort gamla batterier som inte är del av enheten, samt ta bort lampor som lätt kan tas bort utan att förstöra dem. Det här låter dig återvinna dem separat – något som är bra för miljön och sparar på resurser. Du kan undvika att överhuvudtaget skapa elektronikavfall genom att välja produkter med längre hållbarhet eller återvinna gamla saker istället för att kasta dem. Som tillverkare är Kosmos juridiskt tvingade att ta emot elektronikavfall. Vi tar vår plikt på allvar och deltar i kommunala återvinningscenters insamlingsprogram. När en slutanvändare köper ny elektronik från en distributör (större återförsäljare eller onlinebutik) måste distributören ta emot en motsvarande apparat från slutanvändaren utan extra kostnad. Återförsäljare och platser i närheten måste ta emot gamla apparater där ingen yttre dimension överskrider 25 cm, oavsett om slutanvändaren köpt den där eller inte. Däremot kan slutanvändaren bara lämna tillbaka tre av varje sorts enhet under de här villkoren.

Kära föräldrar!

Barn vill hänföras, förstå och skapa nya saker. De vill prova allt och göra saker själva. De vill veta saker! De kan göra allt det med våra KOSMOS-kit. Det handlar om mycket mer än bara experiment – det handlar om att växa mer.

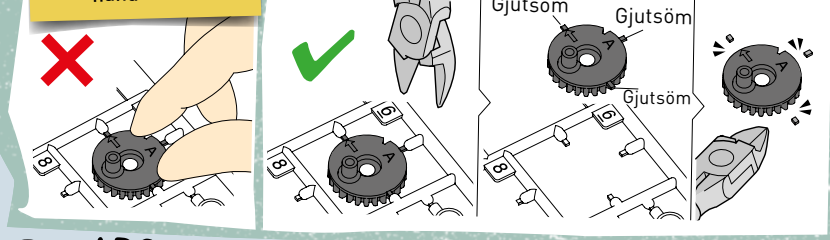
— Läs instruktionerna tillsammans och diskutera säkerhetsinformationen innan du och ditt barn börjar experimentera. Hjälpt ditt barn när det försöker sig på svåra byggen och experiment och se till att vara närvarande under hela processen.

— Om ditt barn arbetar på ett bord ska du se till att tillhandahålla något som skyddar bordet från skador.

— Var försiktig när du tar bort plastdelar från ramarna, eftersom borttagningen kan skapa vassa kanter eller gjutsömmar. De kan tas bort med en tång och en fil. Tillhandahåll en tång till ditt barn och övervaka barnet tills du är säker på att det kan hantera verktyget själv.

— Vi hoppas att du och ditt barn har kul med Flip Monster!

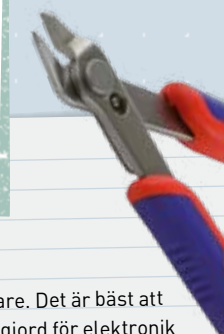
! Ta inte loss delarna för hand!

**TIPS****VIKTIGT:**

TA INTE LOSS DELARNA FRÅN RAMEN INNAN DE BEHÖVS, OCH ANVÄND TÅNG OCH NAGELFIL FÖR ATT TA BORT ÖVERFLÖDIGT MATERIAL INNAN DELARNA MONTERAS.

RÄTT VERKTYG

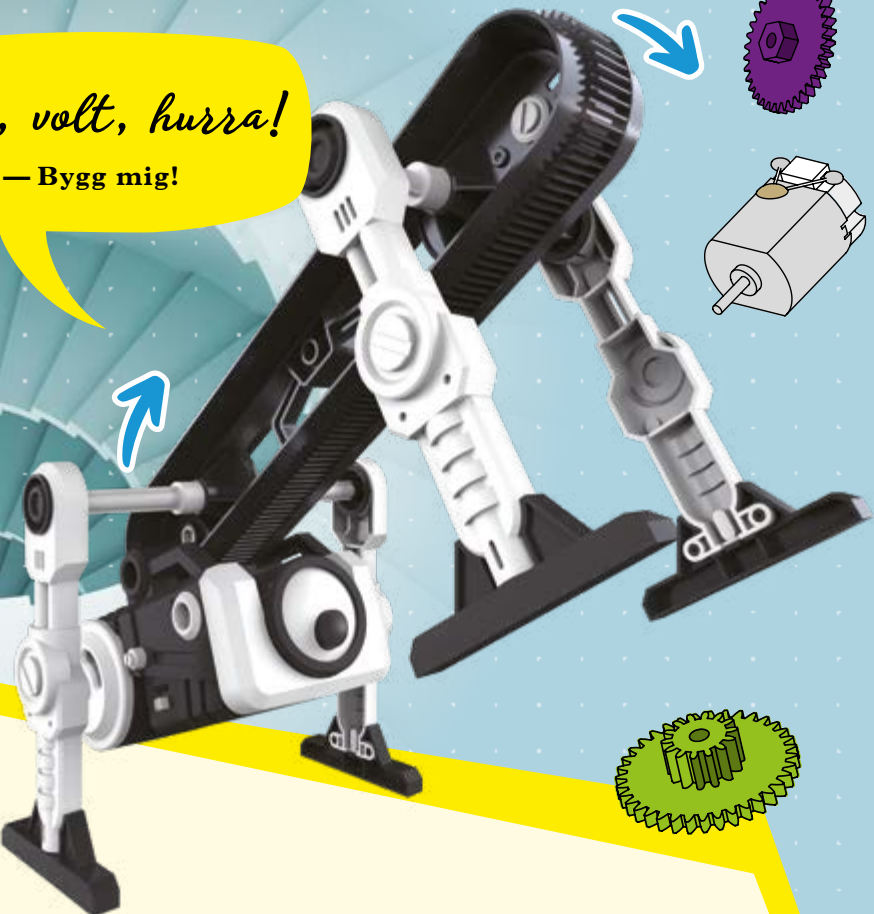
Rätt verktyg gör byggprocessen mycket enklare. Det är bäst att ta loss delarna från ramen med en liten tång gjord för elektronik eller modellbygge. De kan klippa precis nog att garantera att inga vassa delar är kvar och behöver filas ner. Om ni inte har sådana verktyg kan du be dina föräldrar om en nagelklippare. Det går även att använda en vanlig sax, men de klipper ofta inte lika precis som en tång, så du kommer troligen behöva fila ner delarna efteråt.



MONTERA FLIP MONSTER

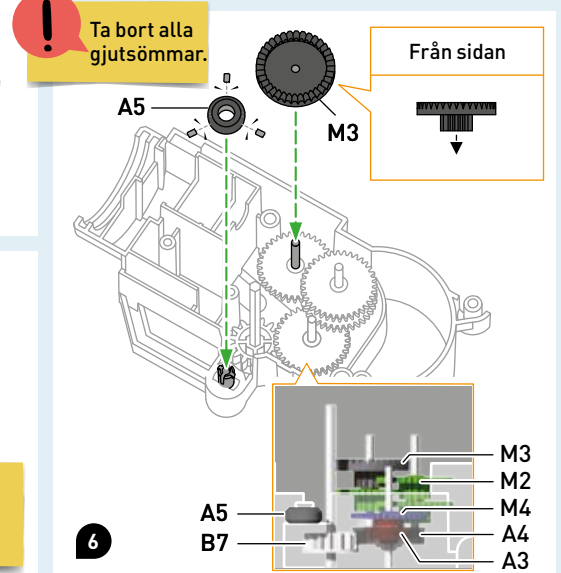
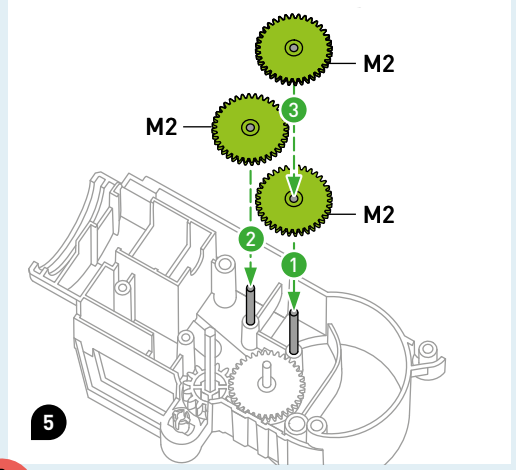
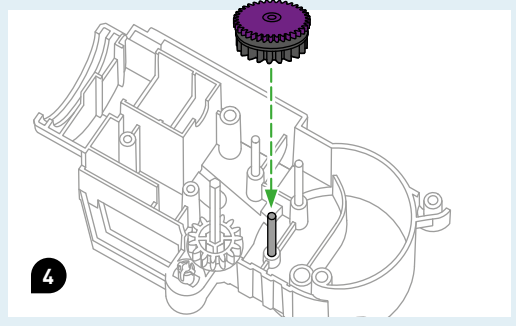
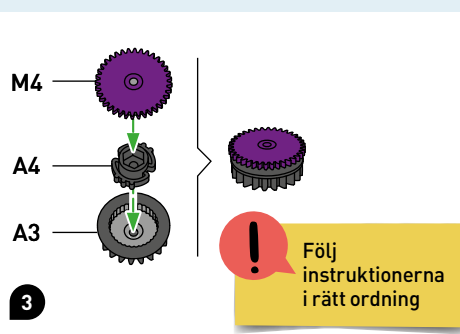
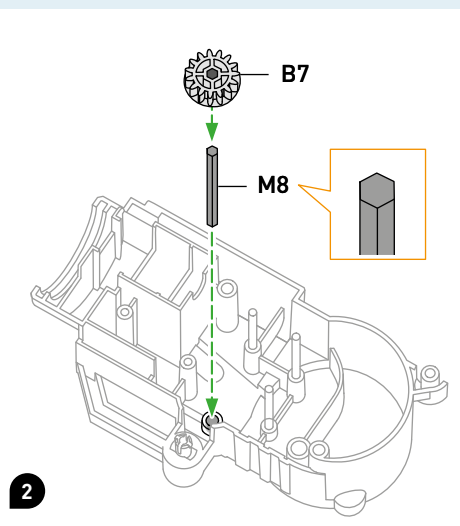
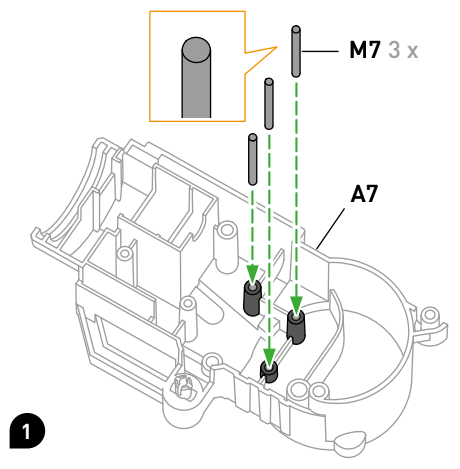
Volt, volt, hurra!

— Bygg mig!



Sätt igång!

Flip Monster kan gå, klättra och hamna på fötterna om den ramlar, tack vare det speciella styrsystemet. Det är det första du kommer bygga! Är du redo? Nu sätter vi igång!



MONTERA FLIP MONSTER

7

8

9

10

! Mät upp 7,5 cm kabel från krets-kortets kant och markera kabeln där. Använd måttet ovan som mall

! Placera kablarna som på bilden. När du har gjort det sätter du i kretskortet och batteri-hållaren som ovan

12

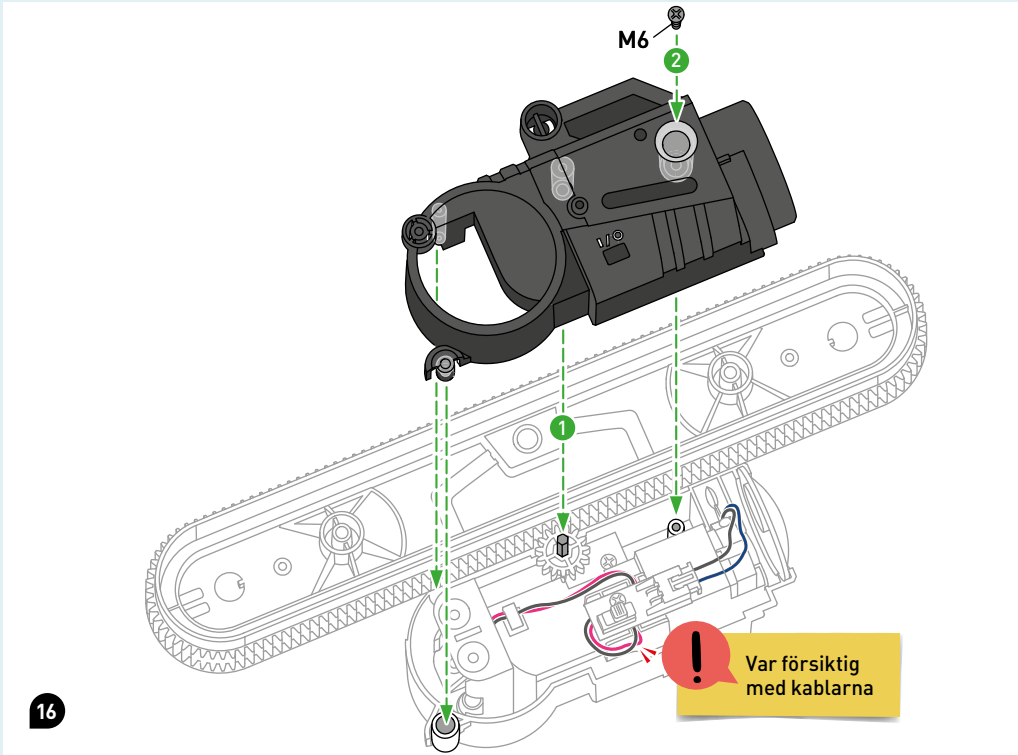
! Sätt inte i batterierna förrän roboten är färdig. Följ stegen på sida 15

13

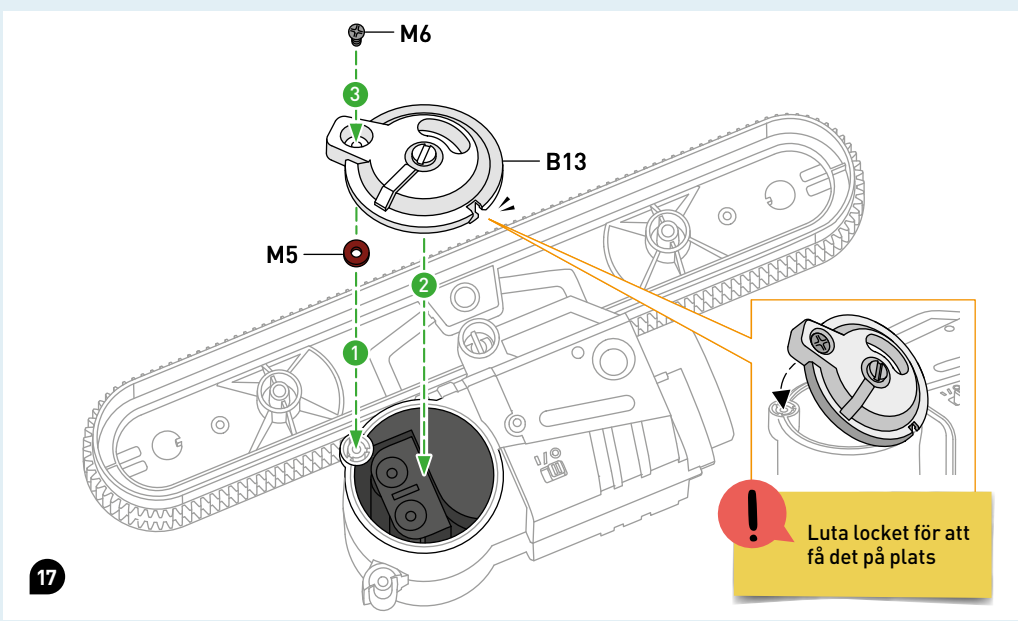
14

15

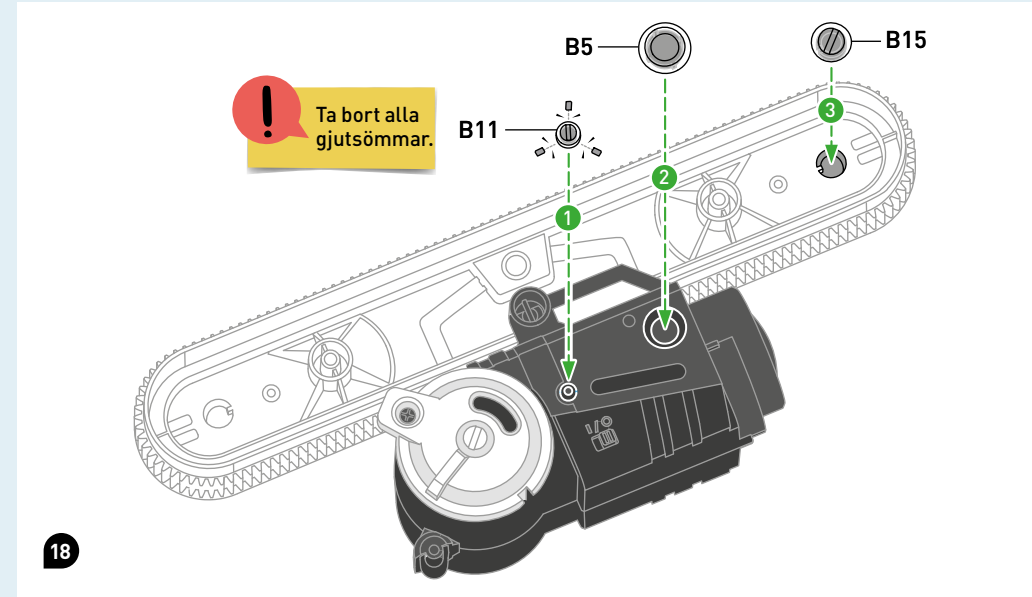
MONTERA FLIP MONSTER



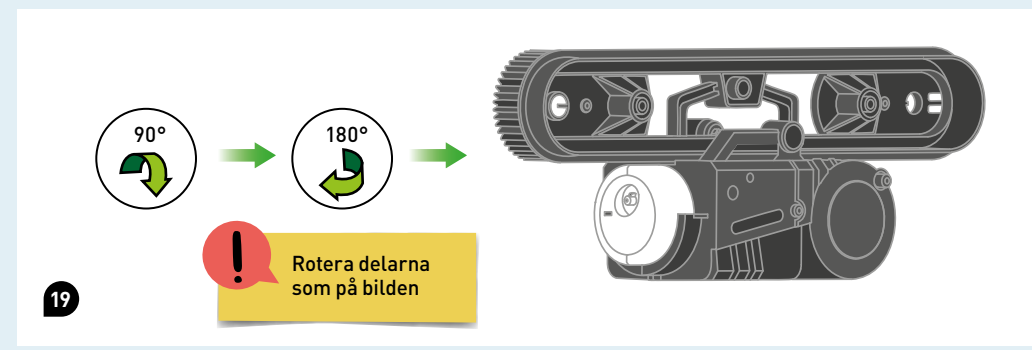
16



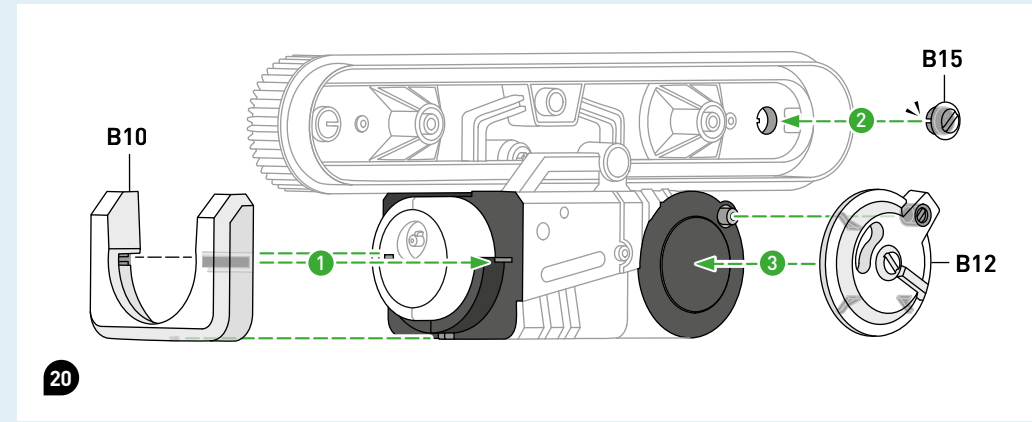
17



18

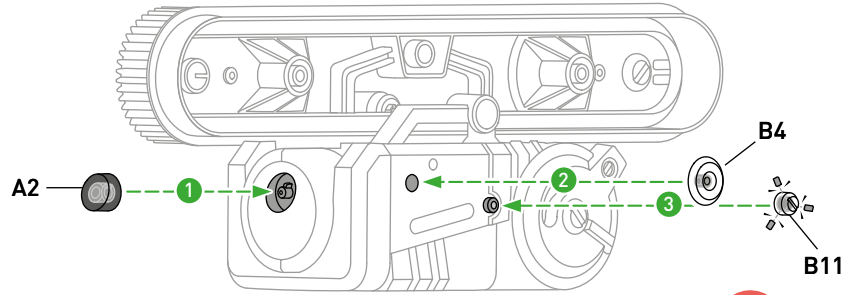


19



20

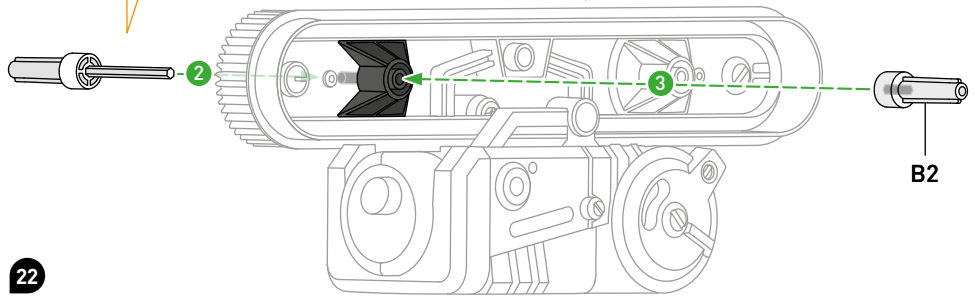
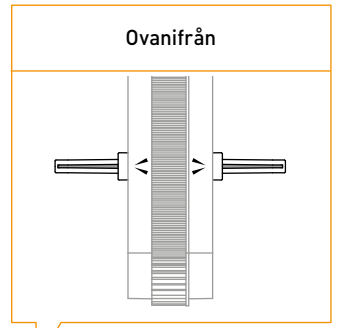
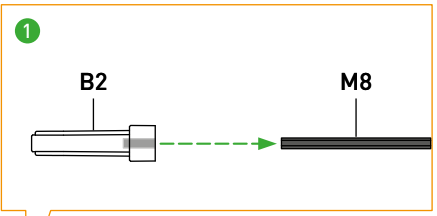
MONTERA FLIP MONSTER



! Ta bort alla gjutsömmar.

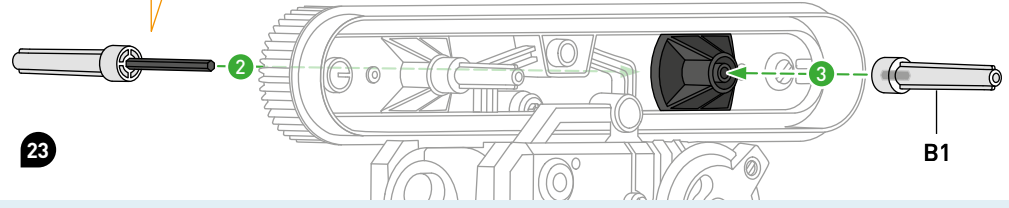
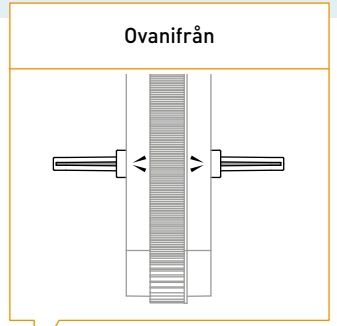
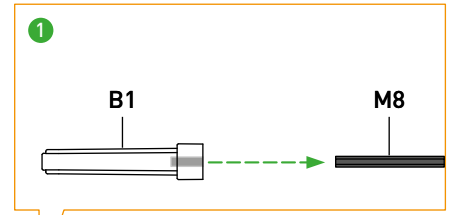
21

! Se till att sätta ihop delarna i rätt ordning



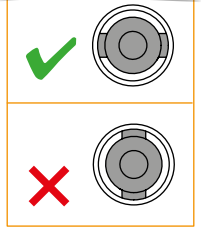
22

! Se till att koppla in delarna i rätt ordning



23

! Placera som på bilden

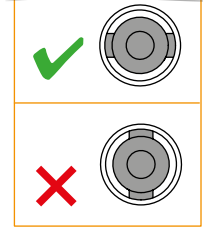


2x

Vänster benmodul

24

! Placera som på bilden

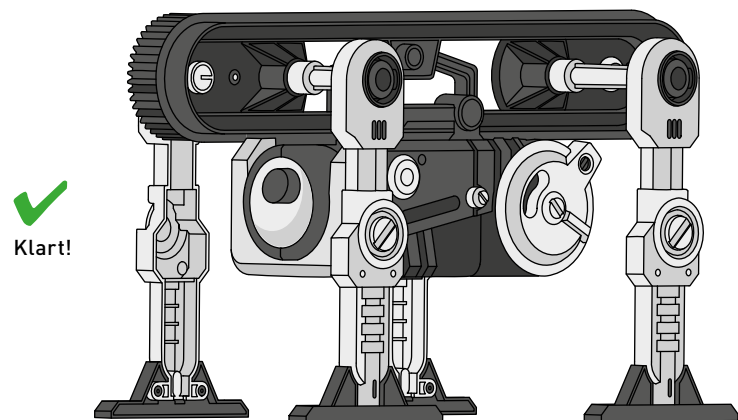
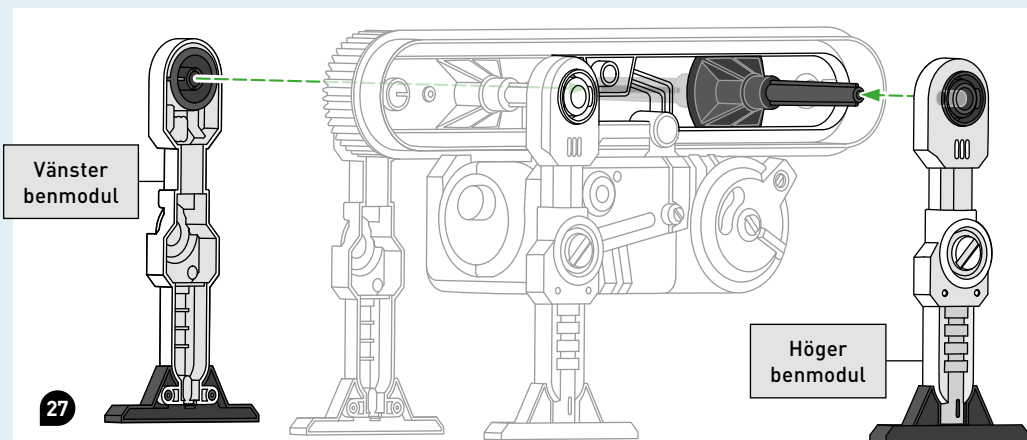
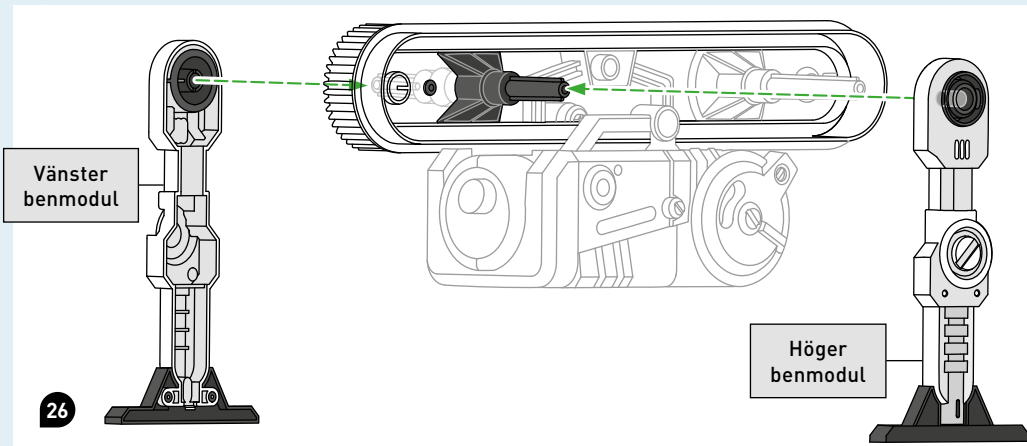


2x

Höger benmodul

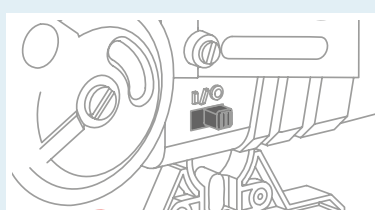
25

MONTERA FLIP MONSTER

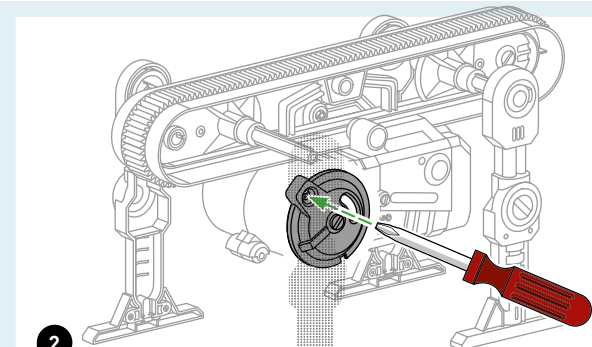


SÄTT I BATTERIERNA

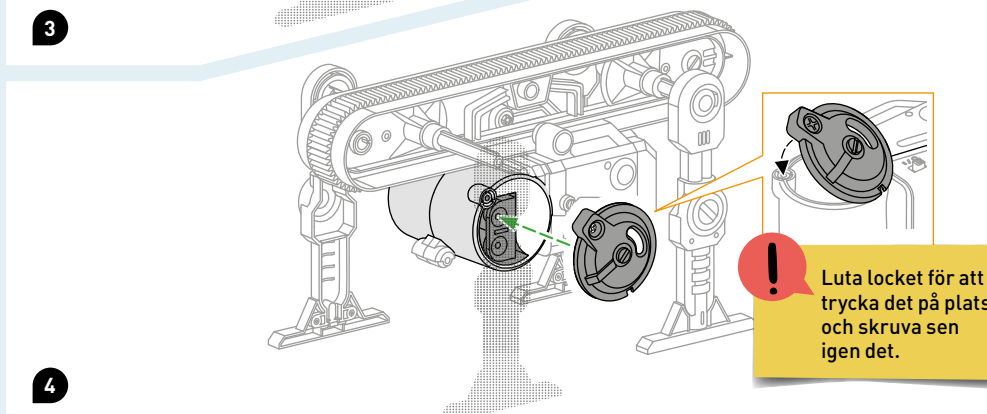
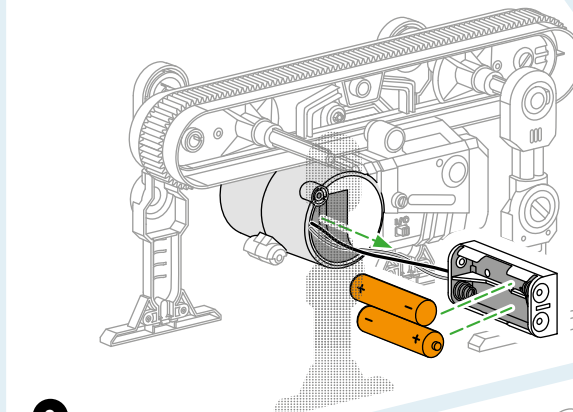
Batterierna ska endast sättas i, tas ur eller bytas av en vuxen eller under vuxens uppsikt. Batterierna måste sättas i med rätt polaritet (+ och -) och genom att försiktigt trycka i dem i batterihållaren. Följ instruktionerna för batterihantering på sida 4.



! Se till att brytaren är satt till 0, som betyder AV.



! Dra åt skruven, men lämna den i locket.

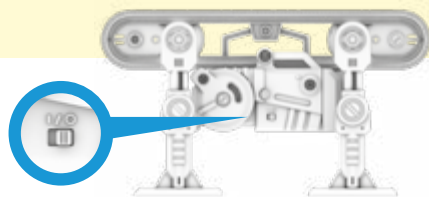


! Luta locket för att trycka det på plats och skruva sen igen det.

ANVÄNDNING OCH CHALLENGES

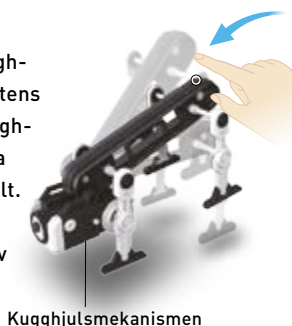
Steg 1

Sätt brytaren till I för att slå på roboten.



Steg 2

För att slå av den igen kan du vänta tills kugghjulsmekanismen återvänder till mellan robotens ben, eller följa de här stegen: Vänta tills kugghjulsmekanismen rör sig hela vägen. Placera fingret på andra sidan för att förhindra en volt. När kugghjulsmekanismen är uppe i mitten blir det enklare att nå brytaren och stänga av roboten.



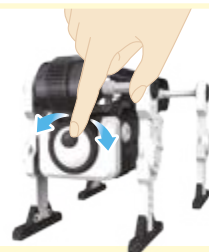
Kugghjulsmekanismen

TIPS

NÄR KUGGHJULSMEKANISMEN HAR FLYTTATS TILL ÄNDEN OCH ROBOTEN BÖRJAT RÄTA UPP SIG STÄNGER DU AV ROBOTEN OCH PLACERAR FINGRET I ANDRA ÄNDEN. KÄNNER DU KRAFTEN?

Steg 3

Du kan justera din Flip Monsters öga. Men se till att stänga av roboten först!

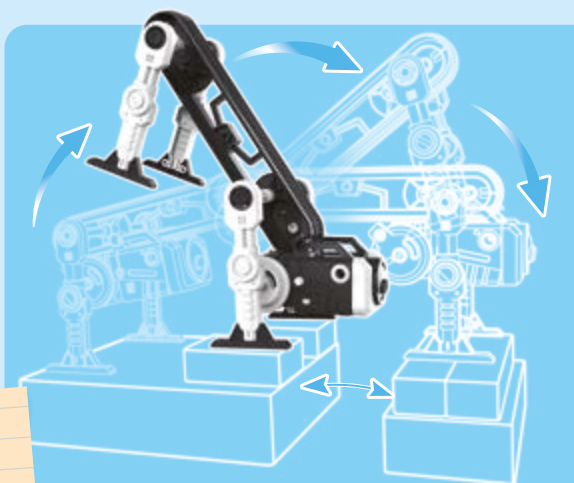


Håll händer, fingrar och hår borta från styrmekanismerna

NU KÖR VI!

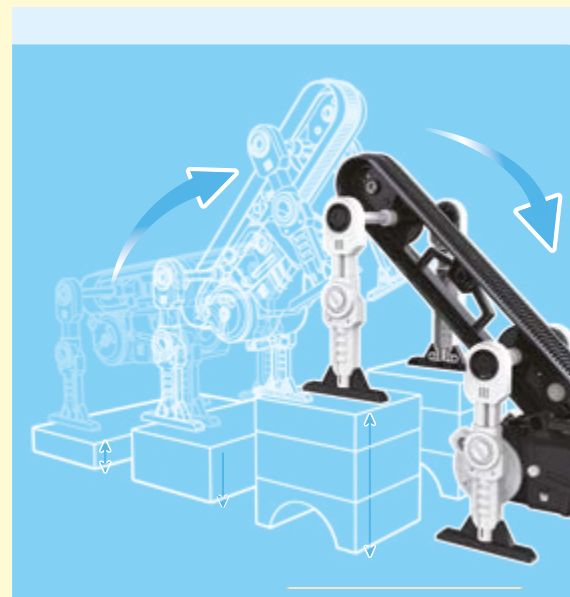
Nivå ★

Din Flip Monster kan klättra i trappor och ta sig över hinder. Ta reda på hur stora gap din robot kan ta sig över!



TIPS

HÅLL KOLL PÅ AVSTÅNDET MELLAN ROBOTENS BEN. DET HJÄLPER DIG MED DE HÄR UTMANINGARNA.



Nivå ★★★

Din Flip Monster kan även klättra i trappor. Prova det och se hur högt din robot kan klättra.

TIPS

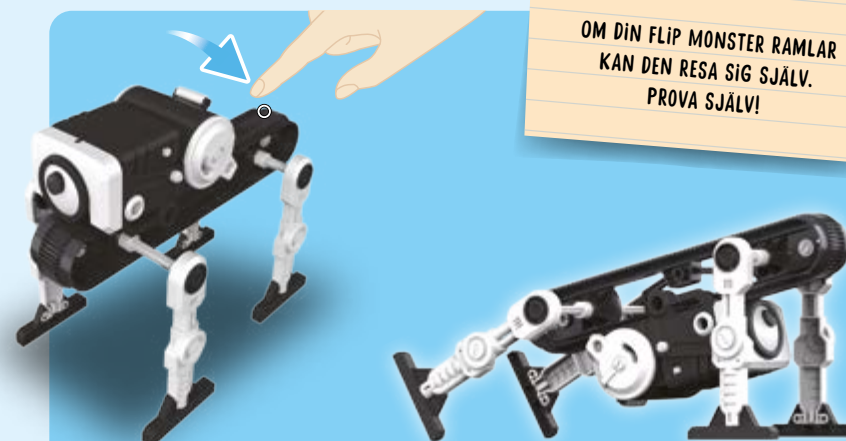
HA LITE AVSTÅND MELLAN STEGEN. DET HJÄLPER ROBOTEN KLÄTTRA HÖGRE.

En annan sida av Flip Monster

När kugghjulsmekanismen når slutet av spåret placerar du fingret på andra änden och trycker ner försiktigt. Det här förhindrar att roboten vänder sig.

TIPS

OM DIN FLIP MONSTER RAMLAR KAN DEN RESA SIG SJÄLV. PROVA SJÄLV!



FELSÖKNING

FAKTA

SÅ FUNKAR DIN

Flip Monster

Din Flip Monster har mer gemensamt med en vanlig **våg** än du tror. Båda fungerar enligt samma princip: **hävstångsprincipen**.

Det bästa sättet att förstå det är att jämföra med en **gungbräda**. Om bara ett barn sitter på en gungbräda sticker den tomma änden upp i luften, medan gravitationen drar barnet i andra änden mot marken. Om två barn som väger ungefär lika mycket sitter på gungbrädan hamnar de i balans.

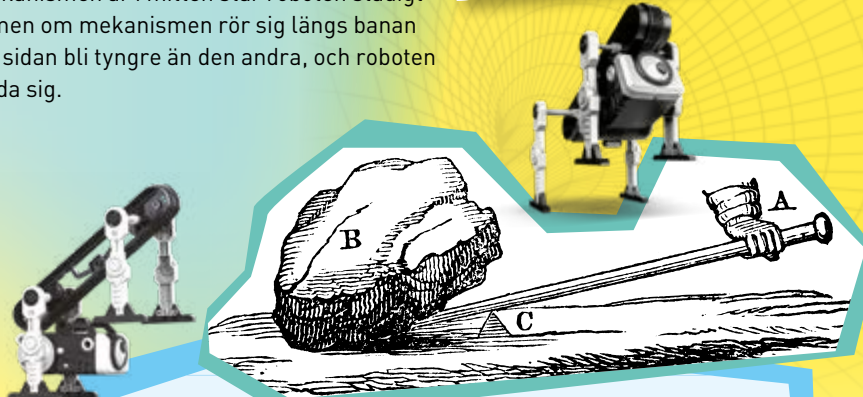
Din Flip Monster fungerar enligt samma princip. Om kugghjulsmechanismen är i mitten står roboten stadigt på marken, men om mekanismen rör sig längs banan kommer ena sidan bli tyngre än den andra, och roboten kommer vända sig.



Traditionell våg



Gungbräda



Αρχιμήδης
Archimedes

Hävstångsprincipen kortfattat:

I fysiken är en **hävstång** en kraftomvandlare. Ju längre hävstång, desto mindre kraft behöver du för att lyfta en vikt. Den här principen var känd redan i antikens Grekland, där den beskrevs av matematikern **Arkimedes**.

Om din Flip Monster inte fungerar som tänkt kan du följa de här stegen för att felsöka problemet.

1. Se till att batterierna är isatta korrekt. Följ instruktionerna på sida 15.
2. Kolla ifall batterierna är lösa. Se sida 15.
3. Kontrollera kablarna som är anslutna till motorn. Se sida 8.
4. Se till att alla axlar och kugghjul är korrekt anslutna. Delar kan halka lätt, särskilt när du sätter ihop de två halvorna av roboten. Titta på monteringssteg 1–9 på sida 7 och 8.
5. Ta bort alla utstickande delar innan montering, särskilt på del A5 (2x), B3, B6 och B8. Se sida 7 och 9.
6. Om robotens ben inte rör sig som de ska bör du kolla att del B1 och B2 är anslutna korrekt. Titta på steg 22 och 23 på sida 12 och 13.



Kolla även del A1 (steg 24 och 25) och se till att alla fyra delar är installerade som på bilderna.



Företagsuppgifter

727582 AN 010523-DE

instruktioner för „Flip Monster - Din dynamiska robot, Art.-Nr. 621223“

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

Produkten inklusive alla dess delar skyddas av upphovsrätt. Allt användning utanför upphovsrättslagen utan förläggarens samtycke är otillåten och straffbar. Detta gäller särskilt reproduktioner, översättningar, mikrofilmer samt lagring och bearbetning i elektroniska system, nätverk och media. Vi garanterar inte att all information i detta arbete är fritt från äganderätt.

Text: Marc Adler

Redaktion: Jonathan Felder

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

Designkoncept instruktioner: Atelier Bea Klenk, Berlin

Layout instruktioner: Studio Gibler, Stuttgart

Bilder på material: T-SPACE CO., Ltd., Taiwan Illustrationen

Foton instruktioner: 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).

Designkoncept & förpackningsdesign: Peter Schmidt Group, Hamburg

Layout emballage: Studio Gibler, Stuttgart

Layout förpackning: T-SPACE CO., LTD.; Hintergrundgrafik U1: StudioM1, iStock.

Utgivaren har gjort allt i sin makt för att hitta upphovsrättsinnehavare till bilderna som använts. Om någon anser sig äga rätten till någon av bilderna som använts så ber vi att få bevis för äganderätt skickat till utgivaren så att utgivaren kan betala en avgift enligt branschens standard.

Tryckt i Taiwan / Imprimé en Taiwan
Med förbehåll för tekniska ändringar.



Uppmärkning av
förpackningsmaterial
www.kosmos.de/disposal



Fingerfärdighet!

Styr exakta
fingerrörelser eller
**greppa stora
föremål**

Hur coolt är inte det här? Med XXL-cyborghanden kan du lätt plocka upp stora lådor du inte kunnat plocka upp annars. Exo-handen är så precis att du även kan använda den för att plocka upp små föremål. Det går till och med att skriva med den! Modellkitet består av många delar. Instruktionerna förklarar allt i detalj och visar hur den hydrauliska tekniken bakom kitet fungerar.
10–14 år



HYDRAULISK
Kraftöverföring

Blinkande
LED-ögon och
ljudeffekter – så pratar
jag med dig!

Cool!

Jag använder
mina sensorer
för att följa
dig!



JEG GÅR PÅ 6 ben!



Upptäck Chipz, din intelligenta robot! Montera Chipz så kommer den börja gå på 6 ben, vända sin överkropp för att snabbt byta riktning och följa dina rörelser med det interaktiva Följ mig-läget. Den kan till och med undvika hinder tack vare sitt intelligenta utforskarläge! Instruktionerna förklarar exakt hur allt funkar, och de presenterar dig för Chipz med vänner genom en serie.
8–14 år

LÄR
DIG
MER

Har du frågor?
Vår kundtjänst
hjälp dig gärna!

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

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