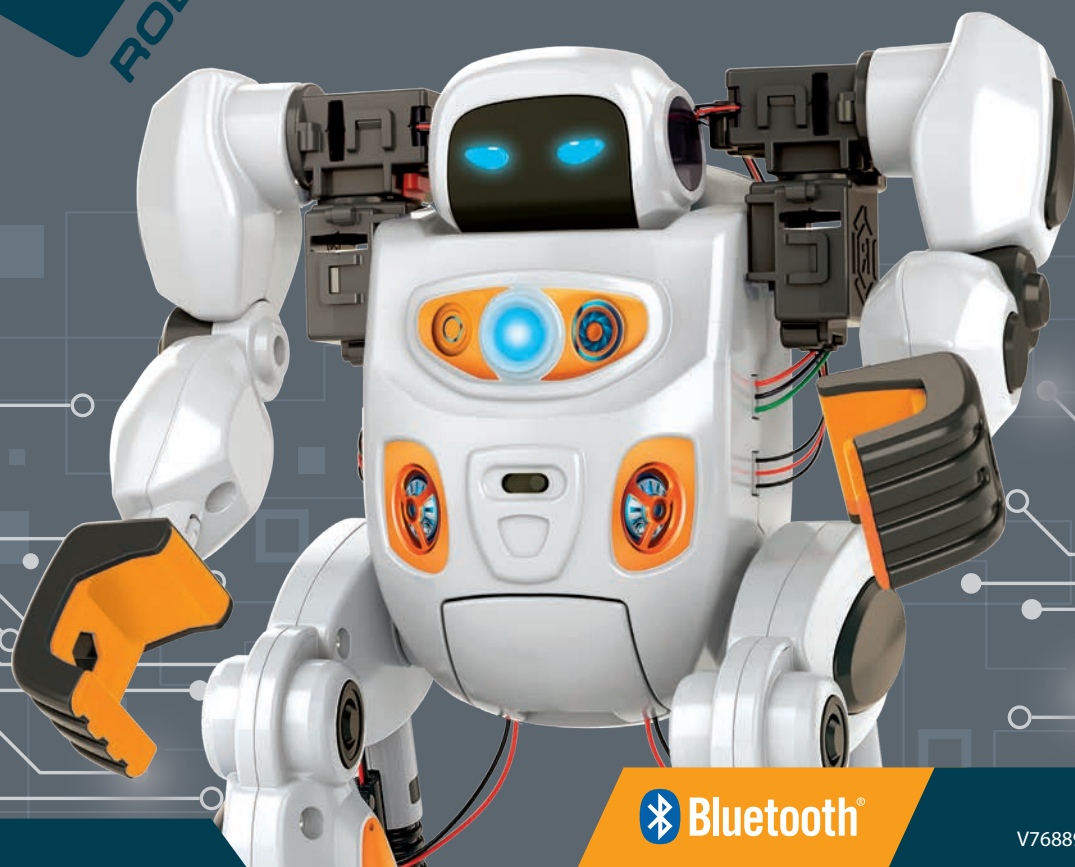


**Naukowa  
Zabawa®**

ROBOTICS

# AIRO®

ARTIFICIAL INTELLIGENCE  
ROBOT



 **Bluetooth®**

V76889

#### **UWAGA!**

- Wyłącznie dla dzieci od 9 roku życia. Prosimy o stosowanie się do załączonych instrukcji, kierowanych do dorosłych.
- Bez względu na tryb pracy, jeżeli zdecydujesz się przerwać zabawę, pamiętaj, żeby wyłączyć Robota (OFF). Jeżeli pozostanie włączony (nawet jeśli go nie używasz), system nadal będzie zużywać baterie.

**Uwagi: poproś osobę dorosłą o wyjęcie elementów z plastikowej ramki. Ewentualne ostre pozostałości należy natychmiast usunąć.**

**UWAGA!** Zawiera ostre zakończenia użytkowe. Ryzyko obrażeń.

*Przeczytaj i zachowaj niniejszą instrukcję.*

**Clementoni Polska Sp. z o.o.** - ul. Maszynowa 32,  
80-298 Gdańsk, Polska  
poland@clementoni.com  
<https://www.clementoni.com/pl/form/>

**Clementoni S.p.A.**  
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.  
62019 Recanati (MC) Italy  
Tel.: +39 071 75811  
[www.clementoni.com](http://www.clementoni.com)

 **Clementoni®**

# ZAWARTOŚĆ



Zanim rozpoczniesz, przygotuj śrubokręt gwiazdkowy i cążki, |  
będą ci potrzebne podczas montażu twojego Robota!



# WYJMOWANIE I WKŁADANIE BATERII

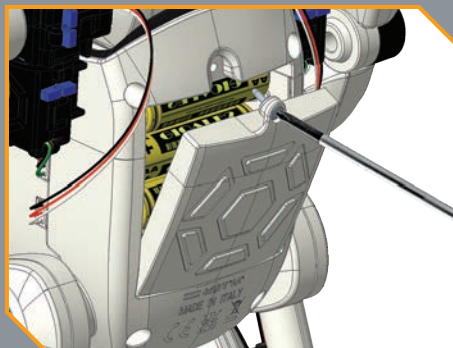
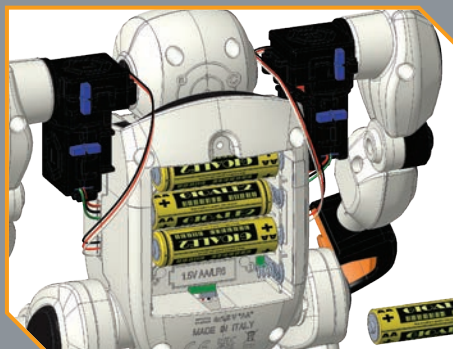
1. Upewnij się, że urządzenie jest wyłączone.
2. Do odkręcenia śrubki mocującej pokrywę komory baterii użyj uniwersalnego wkrętaka.
3. Wyjmij zużyte baterie.
4. Włóż baterie 4 x 1,5V AA/LR6 zgodnie z oznaczeniem polaryzacji umieszczonym w komorze.
5. Baterie powinna wkładać osoba dorosła.
6. Zamknij pokrywę komory i dokręć śrubkę.
7. Upewnij się, że urządzenie działa.

**Zasilanie:** DC 6V  $\text{---}$

Baterie: 4 x 1,5V AA/LR6

Baterie nie są zawarte w zestawie.

SPOSÓB WKŁADANIA BATERII  
POPROŚ O POMOC OSOBĘ DOROSŁĄ!



## INSTRUKCJE KIEROWANE DO DOROSŁYCH NADZORUJĄCYCH DZIECI:

Ta zabawka jest przeznaczona dla dzieci od 9. roku życia. Zaleca się, aby montaż Robota oraz manipulowanie i instalacja elementów elektrycznych odbywały się w obecności osoby dorosłej.

## POZNAJMY SIĘ

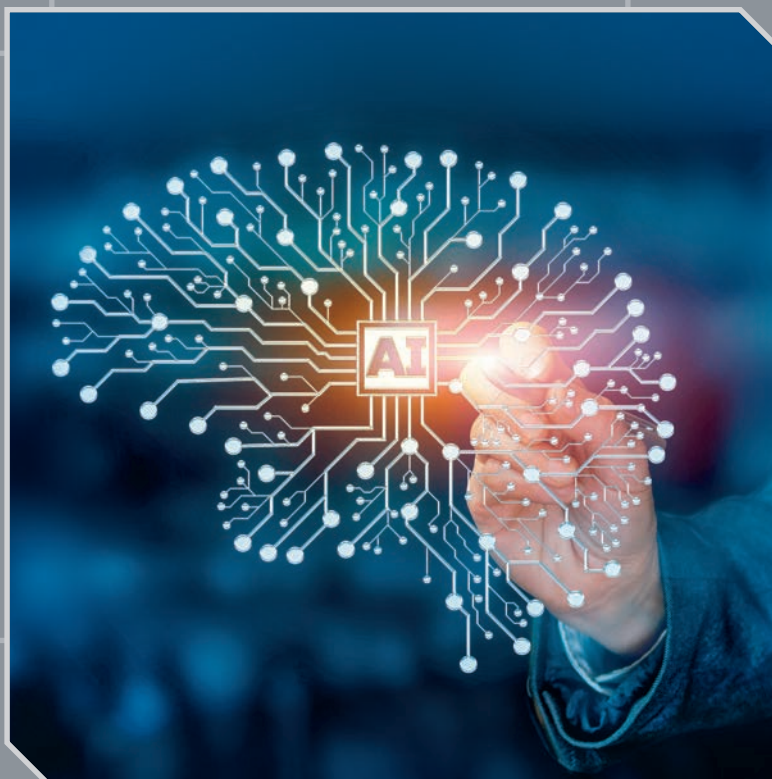
AIRO (skrót od Artificial Intelligence Robot) to niezwykle innowacyjny robot wyposażony w sztuczną inteligencję, która pozwala mu rozpoznawać i naśladować Twoje gesty oraz rozumieć i wykonywać polecenia głosowe. Jeżeli pobierzesz specjalną aplikację, uzyskasz możliwość łączenia się ze swoim robotem i eksperymentować ze sztuczną inteligencją w bezpieczny i przyjemny sposób. W pudełku znajdziesz zestaw składający się z ponad 80 elementów i komponentów elektronicznych, które możesz złożyć, aby zbudować swojego robota AIRO. Życzymy ci dobrej zabawy. Odkrywaj różne sugerowane tryby gry i twórz nowe, nieskończone ich opcje!

# CZYM JEST SZTUCZNA INTELIGENCJA?

Sztuczna inteligencja (AI, po angielsku Artificial Intelligence) to koncepcja, nad którą ludzie pracują od ponad 60 lat. Termin „sztuczna inteligencja” został wymyślony w 1956 roku przez amerykańskiego matematyka Johna MacCarthy’ego na określenie zdolności maszyn do wykonywania działań lub zadań, do których realizacji człowiek musiałby zaangażować swoją inteligencję.

W dużym uproszczeniu możemy powiedzieć, że AI to maszyna posiadająca umiejętność uczenia się i posługiwania się ludzką inteligencją. Jest to możliwe dzięki zorganizowanym w całość obwodom elektronicznym z instrukcją oprogramowania, które mogą wywołać u ludzkiego obserwatora wrażenie, że ma do czynienia z drugim człowiekiem, a nie z maszyną.

Od kilku lat sztuczna inteligencja ma coraz częstsze zastosowanie w różnych obszarach, które są częścią naszego codziennego życia, ale w ostatnich miesiącach odnotowujemy jej niesamowity wzrost.



## W JAKI SPOSÓB UCZY SIĘ SZTUCZNA INTELIGENCJA?

Obecnie istnieją trzy sposoby trenowania sztucznej inteligencji, aby można było ją stosować do określonego celu. Pierwszy jest „nienadzorowany” i wymaga od sztucznej inteligencji samodzielnego „eksplorowania” rozległych zasobów danych, a także znalezienia sposobu na ich zrozumienie. Jest to najpowolniejsza metoda w pierwszym etapie, ale z czasem rozwija ogromne możliwości i jest użyteczna, ponieważ pozwala sztucznej inteligencji na dokonywanie odkryć (lub identyfikowanie wzorców zachowań), które mogłyby umknąć ludzkiemu umysłowi.

Drugi sposób jest „nadzorowany”: maszynie dostarcza się bardzo dużych, określonych zbiorów danych z instrukcją, jak nimi zarządzać i czego w nich szukać. Ta metoda szybko przynosi efekty, ale zależy od wkładu człowieka.

Przydaje się do tworzenia „narzędzi” umożliwiających szybsze wykonywanie określonych zadań z mniejszą liczbą błędów (i bez wpływu emocjonalnego).

Trzeci sposób opiera się na „wzmocnieniu”, czyli analizie konsekwencji decyzji. Maszyna nie otrzymuje zestawu instrukcji, ale jest „nagradzana” lub „karana” wzmocnieniami pozytywnymi lub negatywnymi w zależności od uzyskanego wyniku. Jest to najczęściej stosowana metoda w celu uzyskania sztucznej inteligencji zdolnej do optymalizacji procesów.

Oczywiście można stosować mieszane techniki uczenia się, wykorzystujące jedną lub kilka tych metod.

Sztuczne sieci neuronowe to bardzo złożone programy komputerowe wykorzystywane w sztucznej inteligencji. Możemy je porównać do ludzkiego układu nerwowego. Są to procesy, które nie przebiegają liniowo (jak ma to miejsce w przypadku najprostszych programów komputerowych), lecz naśladują wzajemnie połączoną, złożoną strukturę ludzkiego mózgu.

Ta cecha sprawia, że sztuczna inteligencja z jednej strony potrafi się uczyć i doskonalić, a z drugiej, czyni ją nieprzewidywalną zarówno dla użytkowników końcowych, jak i programistów.

## SZTUCZNA INTELIGENCJA W APLIKACJI AIRO

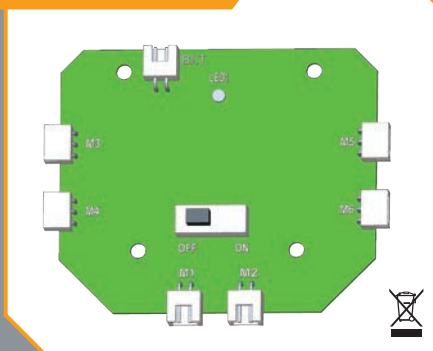
W przypadku AIRO wykorzystano sieć neuronową potrafiącą wykrywać ruchy poprzez odczytywanie różnych segmentów wyznaczających trasę ciała. Następnie dane te są interpretowane i przekształcane w polecenia wysyłane do sześciu silników.

Proces ten pozwala robotowi AIRO naśladować i odwzorowywać wykonany ruch. Wszystko to dzieje się w czasie rzeczywistym i bez konieczności łączenia się z Internetem. Dzięki temu AIRO w bezpieczny, dydaktyczny i zabawny sposób wprowadza w pierwsze zagadnienia sztucznej inteligencji.

# ELEKTRONICZNE ELEMENTY TWOJEGO ROBOTA

## PŁYTKA ELEKTRONICZNA (LUB PCB)

Płytkę elektroniczną (po angielsku PCB = Printed Circuit Board) zamontowaną w twoim Robocie składa się z podstawy z wetronu lub żywicy epoksydowej (zielony materiał izolacyjny), na którym umieszczone są komponenty elektroniczne (rezystory, kondensatory itp.), oraz z obwodu miedzianego (metaliczny zielony kolor), którego zadaniem jest przewodzić prąd między nimi. Na płycie znajduje się wyłącznik służący do włączania i wyłączania twojego Robota.



## SILNIKI OBSŁUGUJĄCE RUCH W PRZESTRZENI

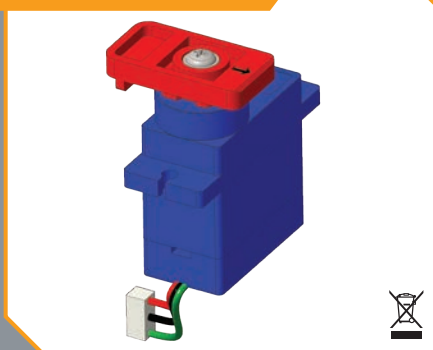
Są to silniki elektryczne, dzięki którym Robot przemieszcza się w przestrzeni. Kiedy Robot porusza się do przodu i do tyłu, oba koła obracają się równocześnie w tym samym kierunku, z tą samą prędkością. Jeżeli natomiast chcesz, żeby zakręcił w prawo lub w lewo, oba koła kręcą się w przeciwnych kierunkach:

- kiedy Robot skręca w prawo, lewe koło obraca się do przodu, a prawe w przeciwnym kierunku;
- natomiast kiedy skręca w lewo, prawe koło obraca się do przodu, a lewe do tyłu



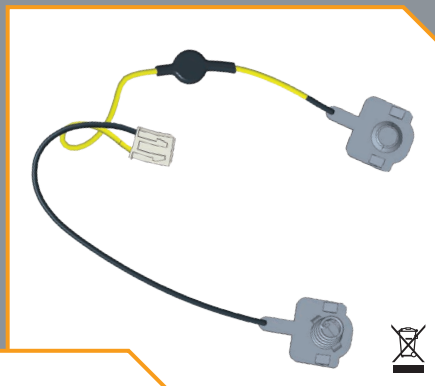
## SERWOSILNIKI OBSŁUGUJĄCE RUCH RAMION

Serwosilnik to silnik umożliwiający precyzyjną kontrolę położenia kąтового własnego ramienia. Klasyczny elektryczny serwosilnik składa się z dwóch głównych elementów: silnika elektrycznego, do którego można dodać zespół redukcyjny, oraz czujnika położenia. Serwosilnik, w odróżnieniu od wielu innych silników, umożliwia wykonywanie precyzyjnych, mocnych i szybkich ruchów.



## KOMORA NA BATERIE

Komora na baterie to nic innego jak pojemnik na baterie, z których Robot pobiera energię. W komorze umieść metalowe płytki, które umożliwiają przepływ prądu elektrycznego



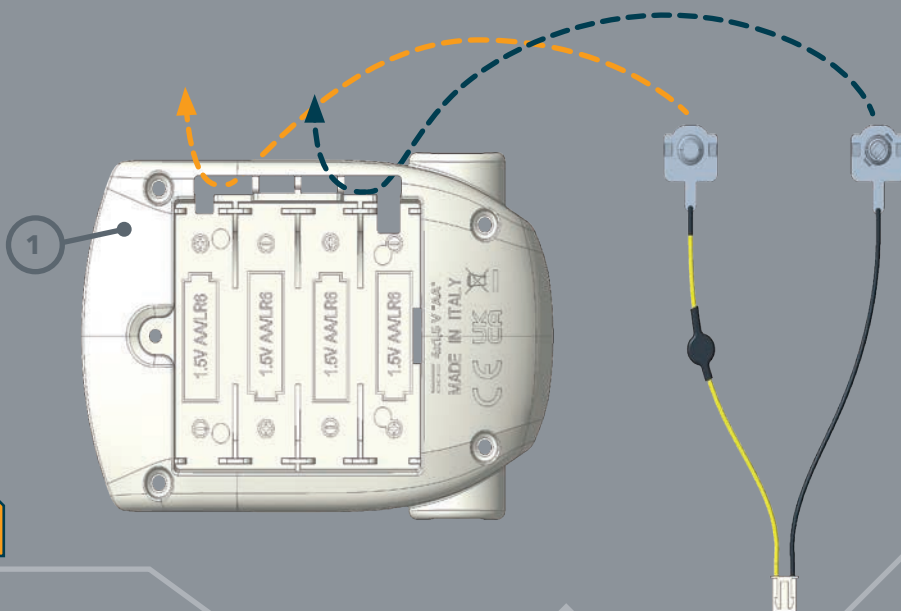
## BLUETOOTH®

AIRO jest wyposażony w BLE (Bluetooth®Low Energy), znany powszechnie jako Bluetooth Smart®. Urządzenie to umożliwia tworzenie sieci Personal Area Network, czyli wirtualnej sieci o zasięgu w promieniu kilku metrów, w której istnieją warunki dla komunikacji Robota AIRO ze smartfonem i tabletem, bez użycia kabli. W porównaniu do standardowego Bluetootha®, BLE przekazuje informacje z mniejszą prędkością (maksymalnie = 2Mb/s), ale jest energooszczędny, dzięki czemu bateria starcza na dłużej

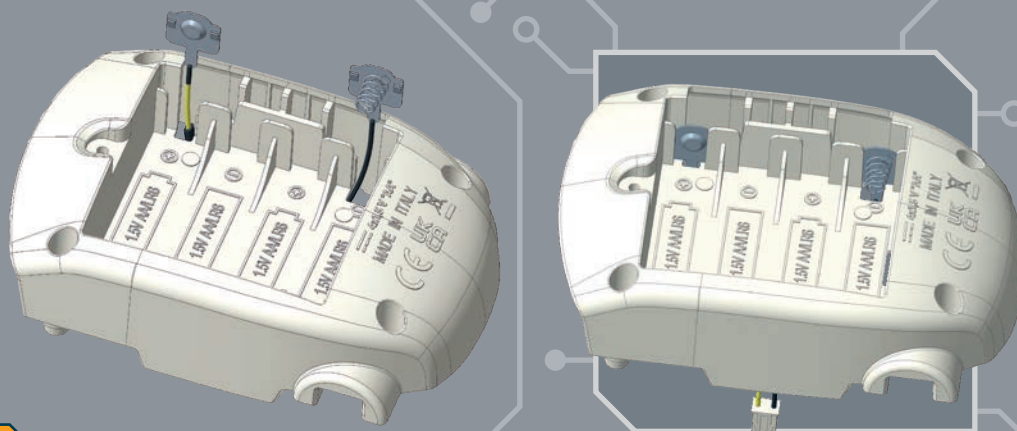
# INSTRUKCJA MONTAŻU

**UWAGA:** za każdym razem wyłamując element z plastikowej ramki, należy również usunąć ewentualne pozostałości posługując się cążkami. Tę czynność powinna wykonywać osoba dorosła.

Włóż od dołu dwie blaszki, przy pomocy śrubokręta wsuń je do końca.



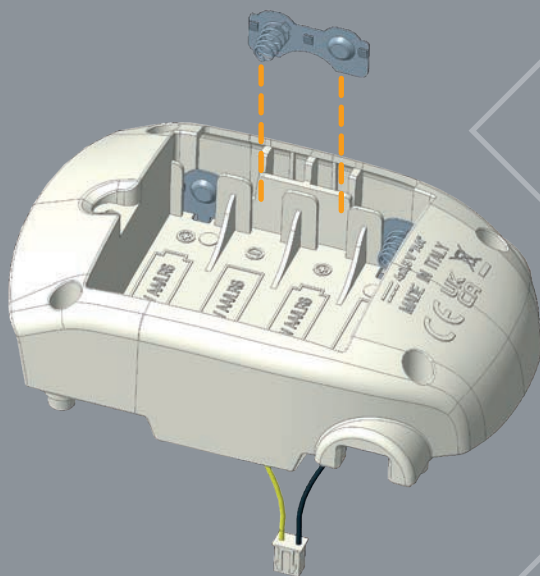
1



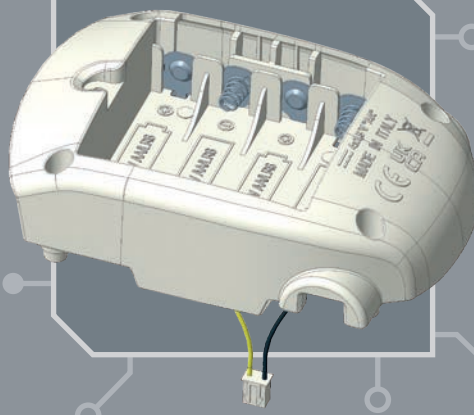
2



Umieść blaszkę ze sprężyną po lewej stronie, kierując łuk w dół, jak na rysunku.

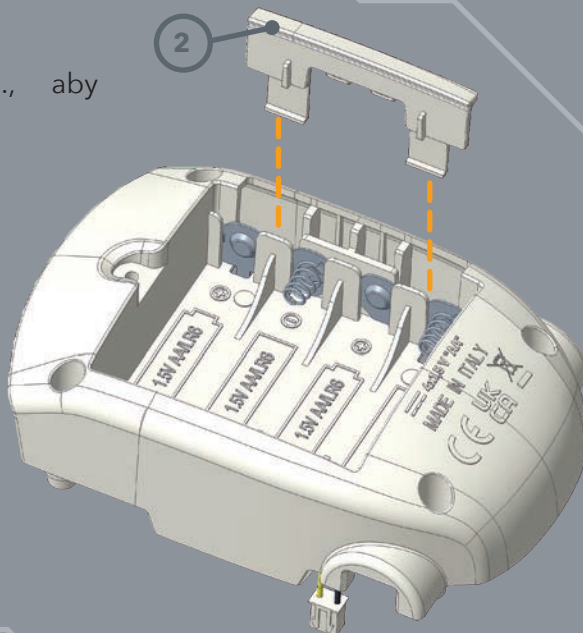


3



Użyj śrubokręta, aby wcisnąć ją do końca.

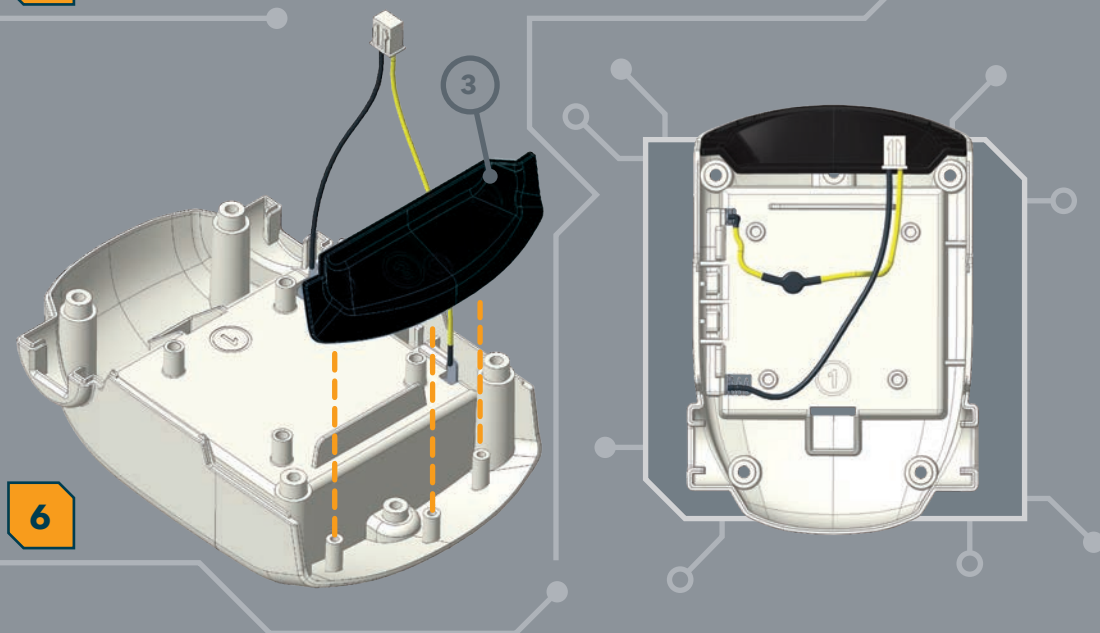
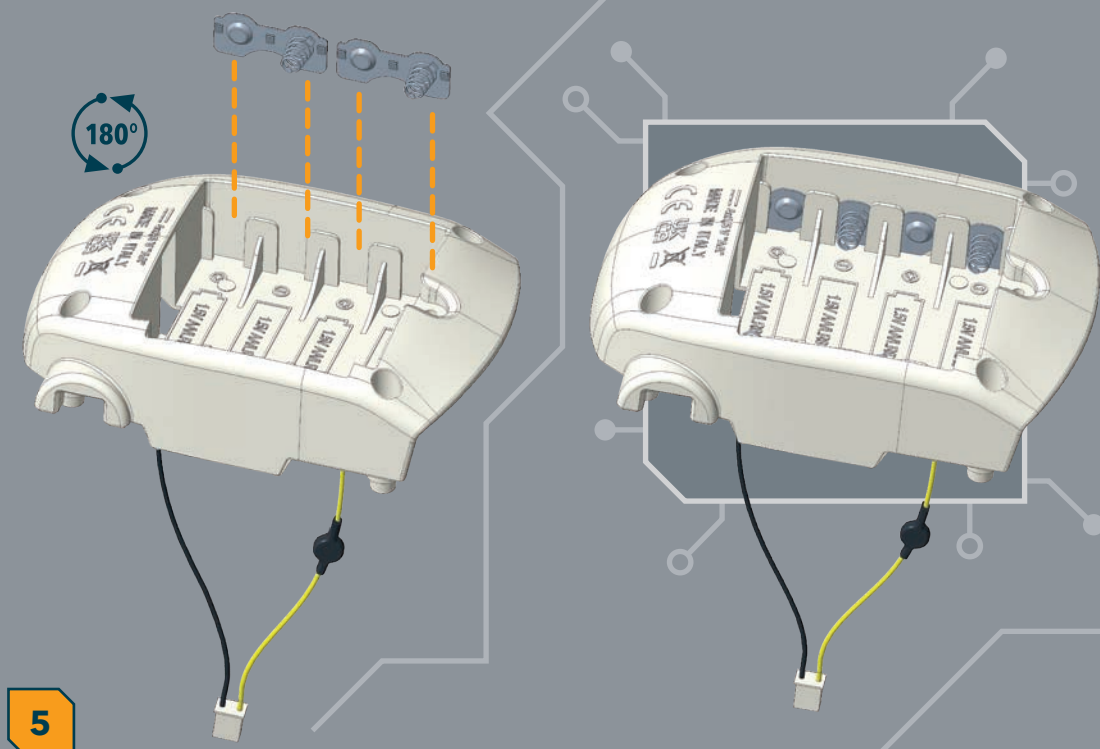
Włóż element 2., aby zablokować blaszki.



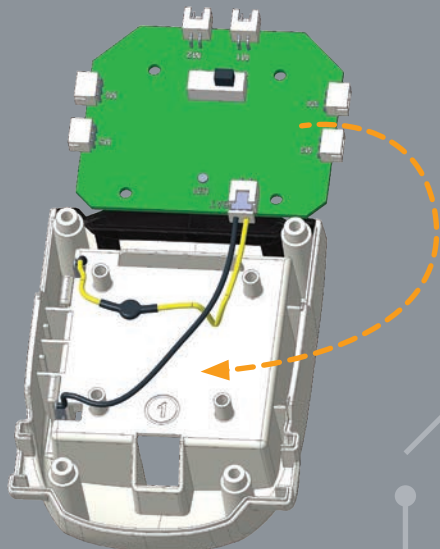
4

# INSTRUKCJA MONTAŻU

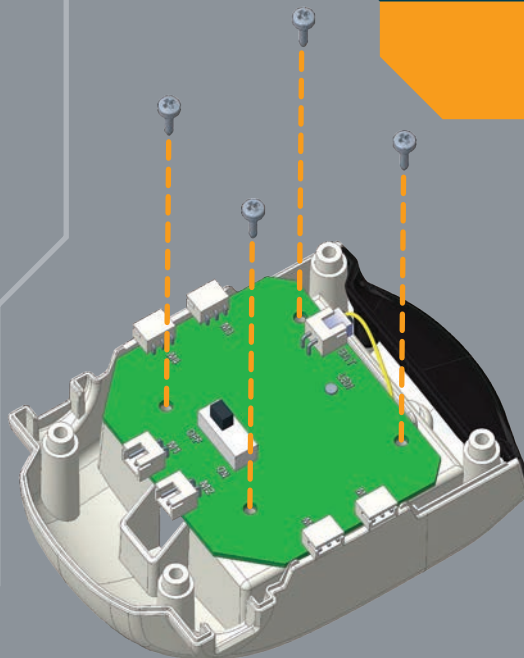
Włóż dwie blaszki ze sprężyną po prawej stronie, kierując łuk w dół, jak na rysunku. Użyj śrubokręta, aby wcisnąć je do końca.



Zegnij przewody przy blaszkach, jak pokazano na obrazku i podłącz moxex do portu płytki elektronicznej o nazwie BAT.

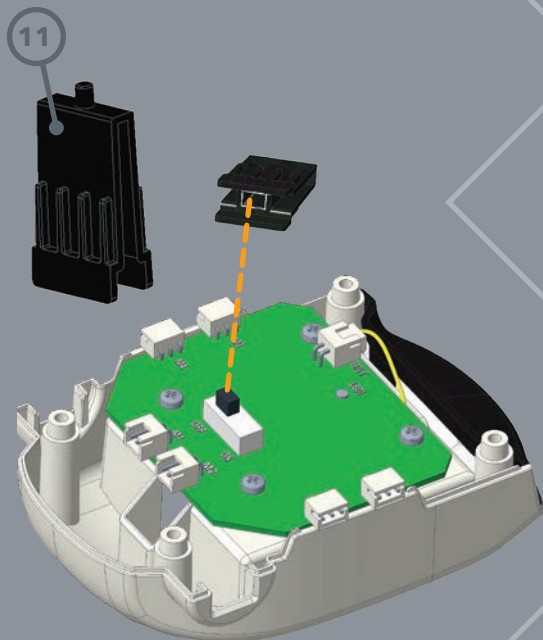


7

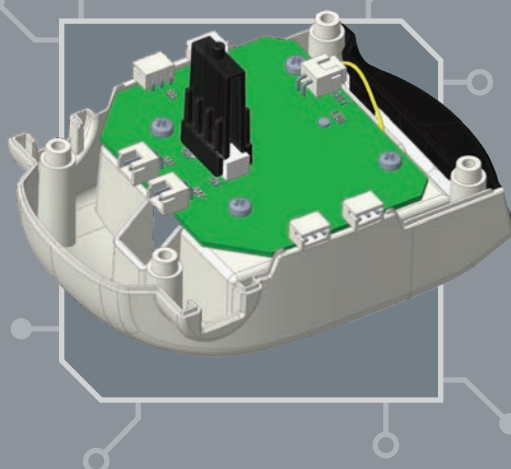


8

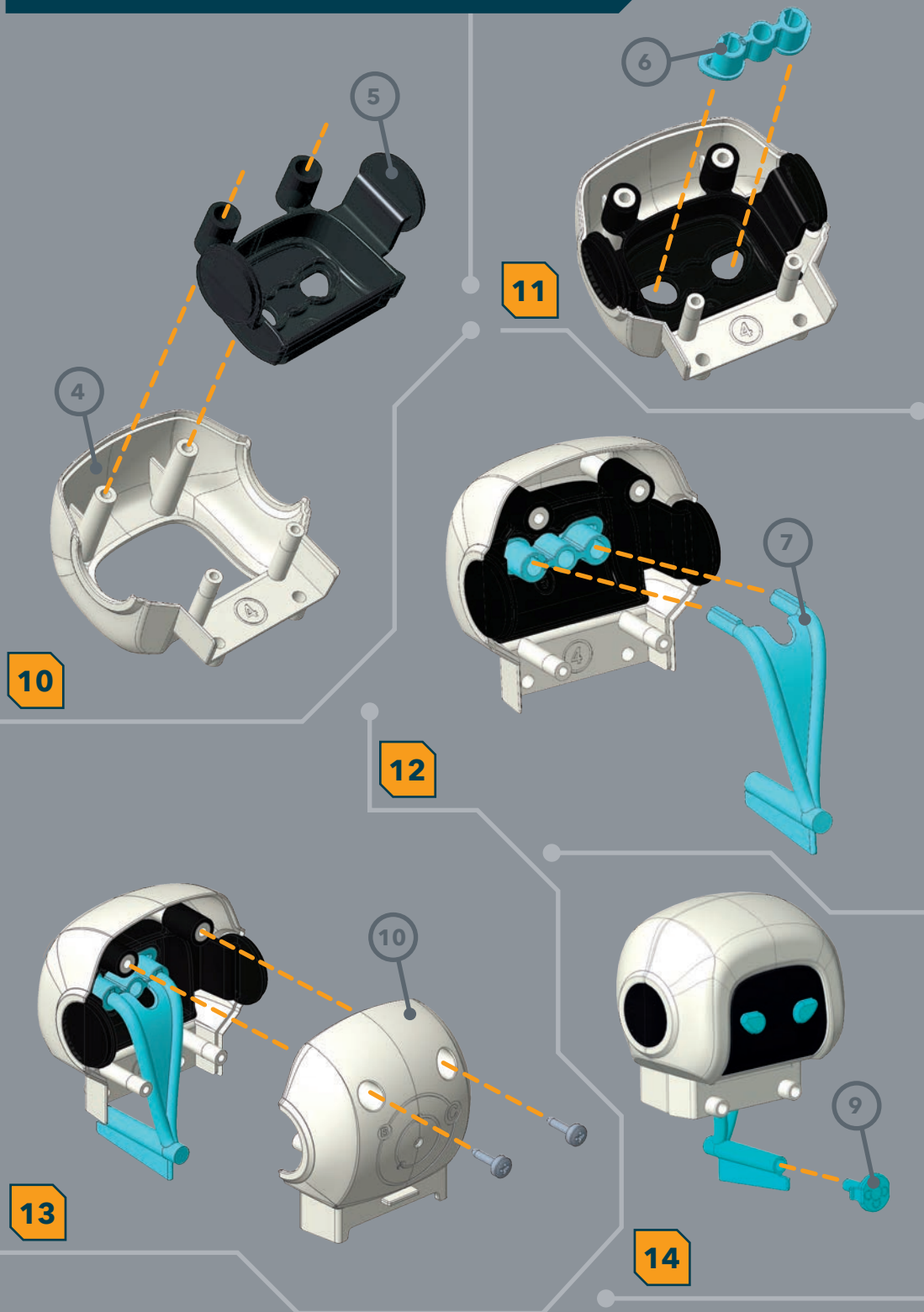
Obróć płytkę elektroniczną i umieść ją tak jak na ilustracji, uważając, aby nie przesunąć przewodów pod spodem. Dokręć 4 śrubkami.

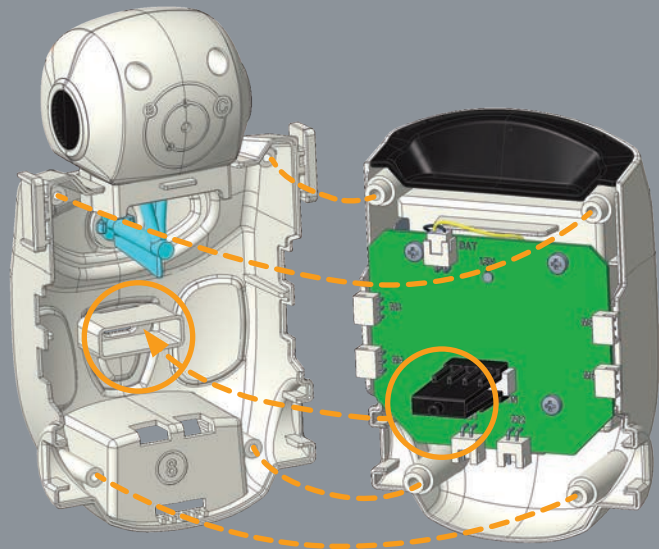
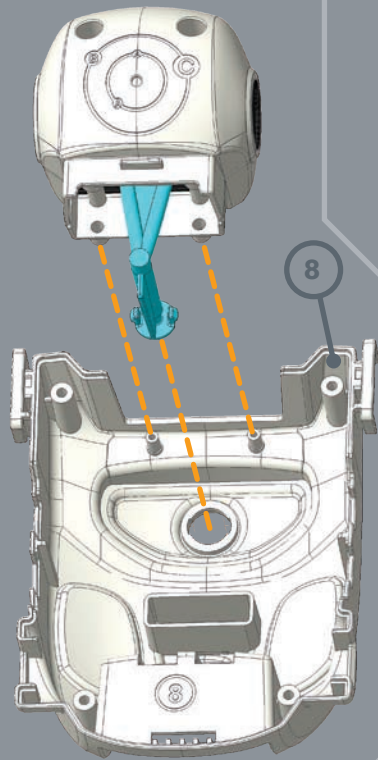


9

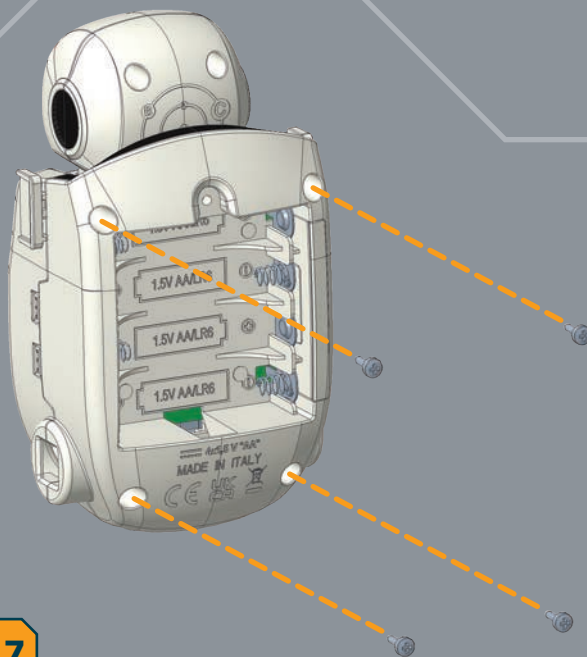


# INSTRUKCJA MONTAŻU





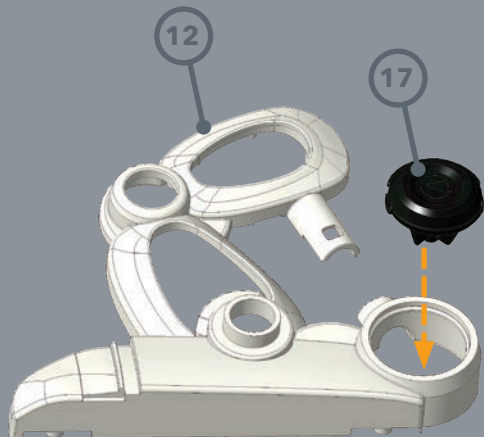
15



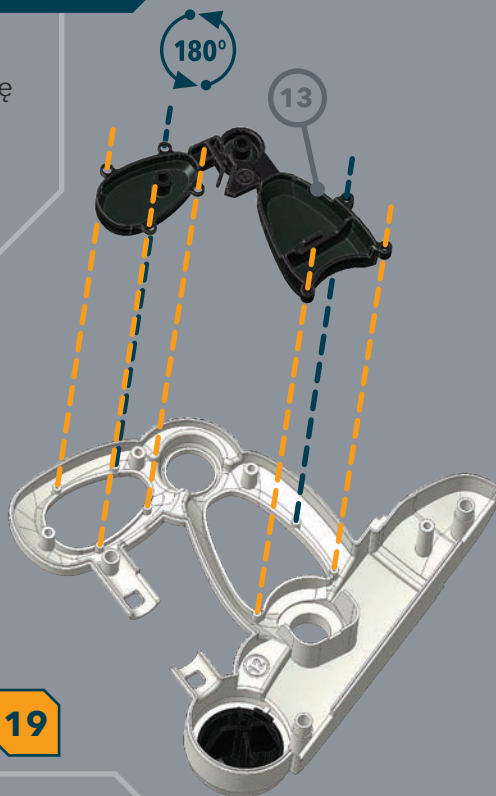
17

# INSTRUKCJA MONTAŻU

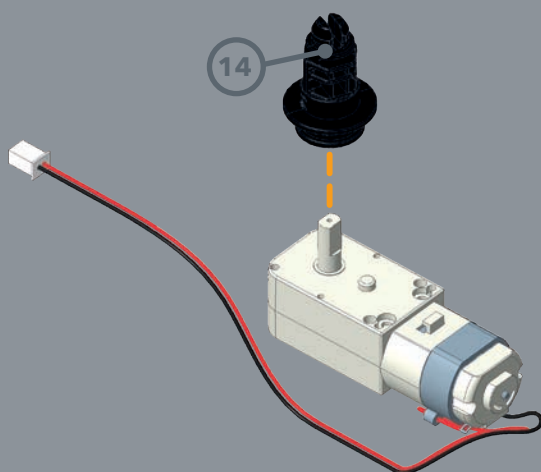
Włóż element 17. do 12., tak aby dało się usłyszeć kliknięcie.



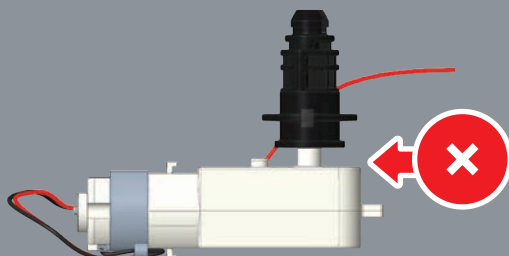
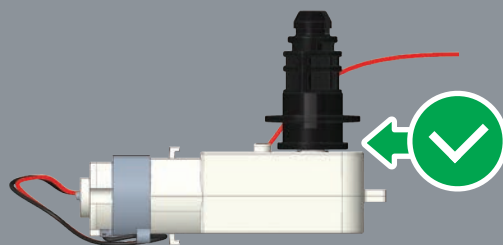
18

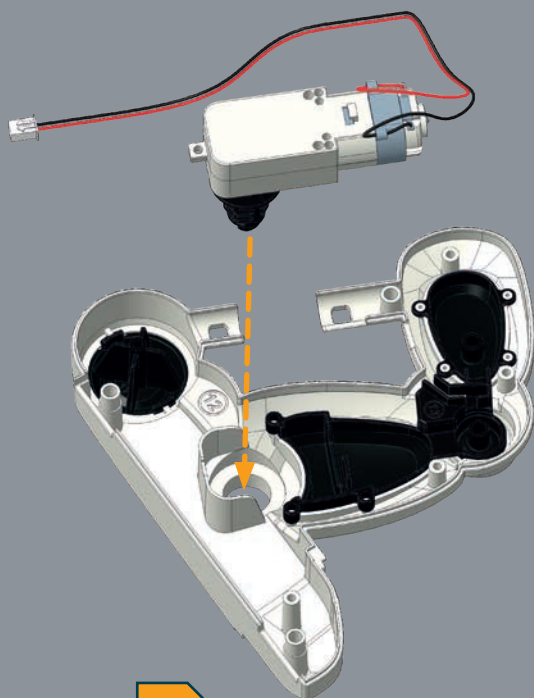


19



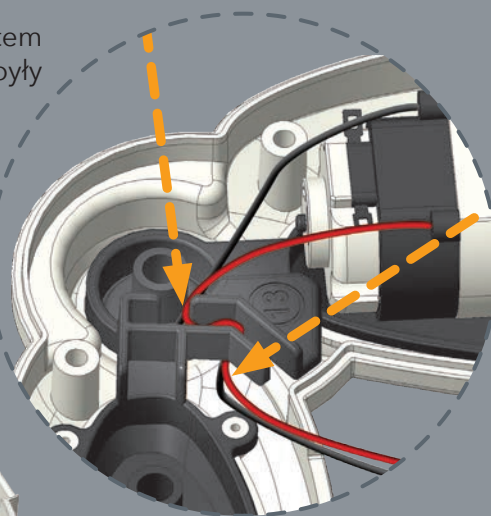
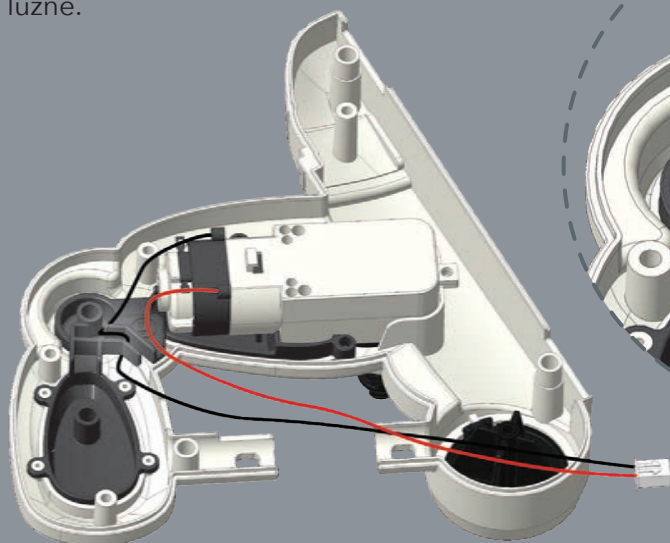
20





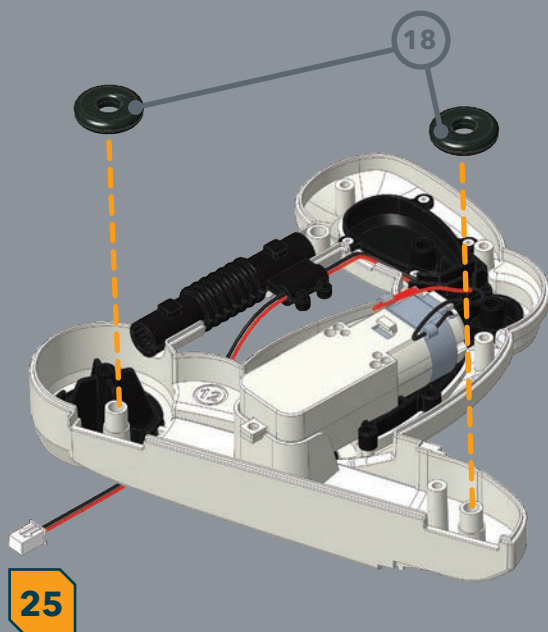
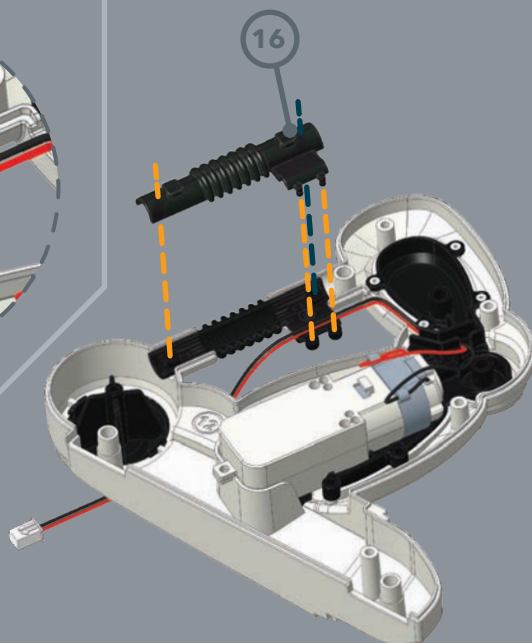
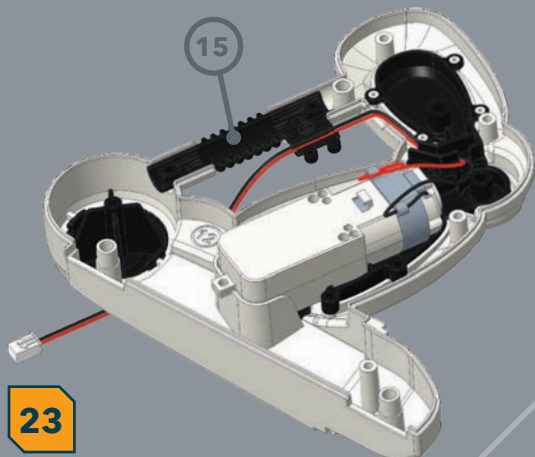
21

Najpierw wsuń czarny przewód, a potem czerwony; zwróć uwagę, żeby przewody nie były luźne.



22

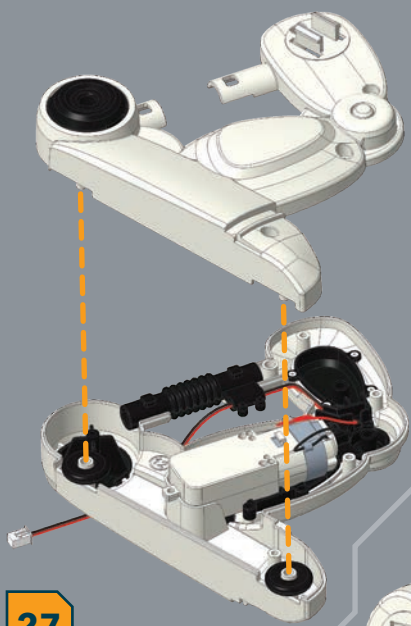
# INSTRUKCJA MONTAŻU



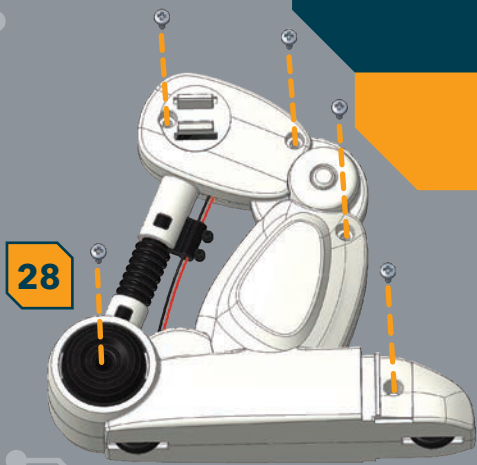
Włóż element 20. do elementu 19. i dociśnij tak, aby było słychać kliknięcie.



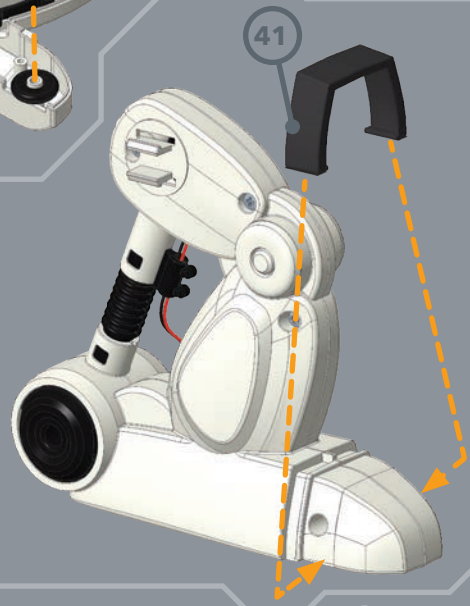




27

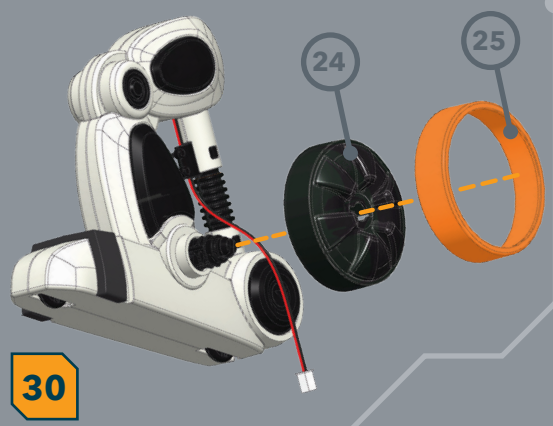


28



29

Mocno wciśnij koło na trzpień, aby było słychać kliknięcie.

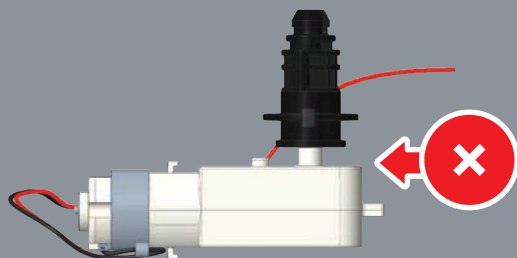
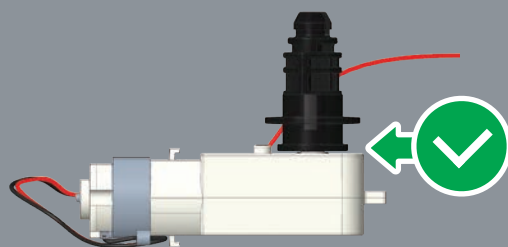
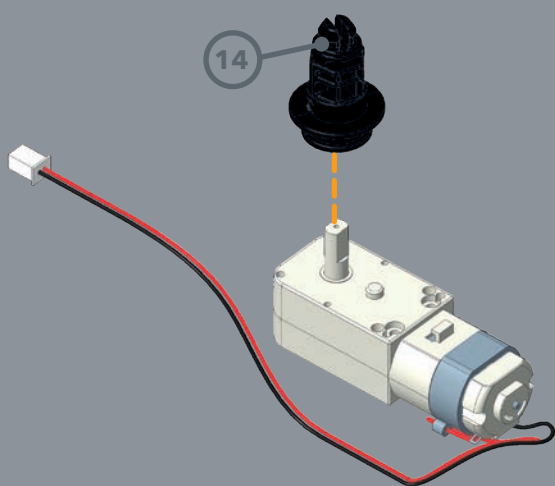
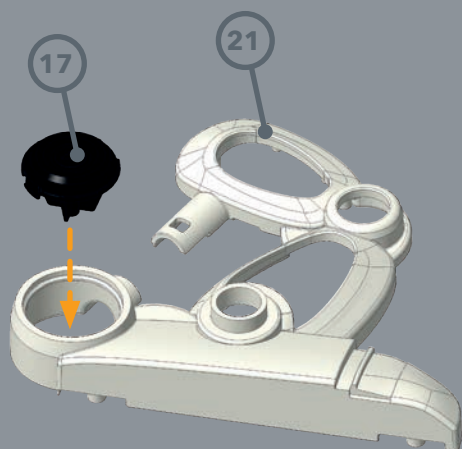


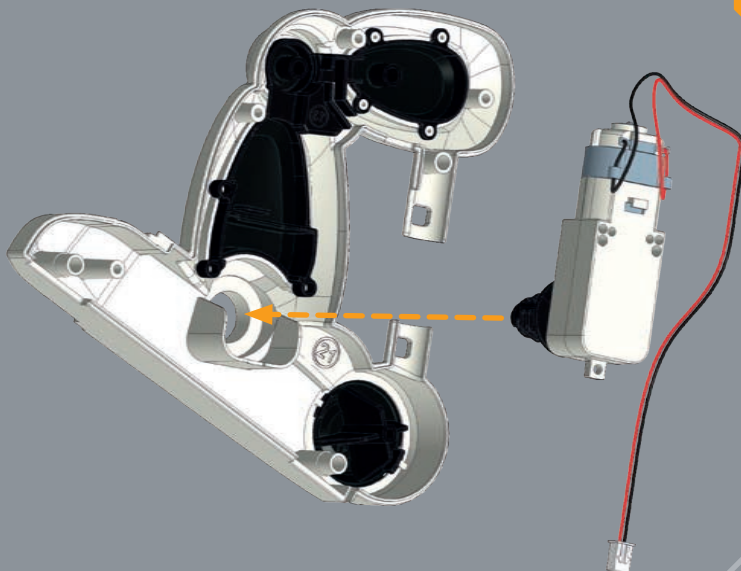
30



# INSTRUKCJA MONTAŻU

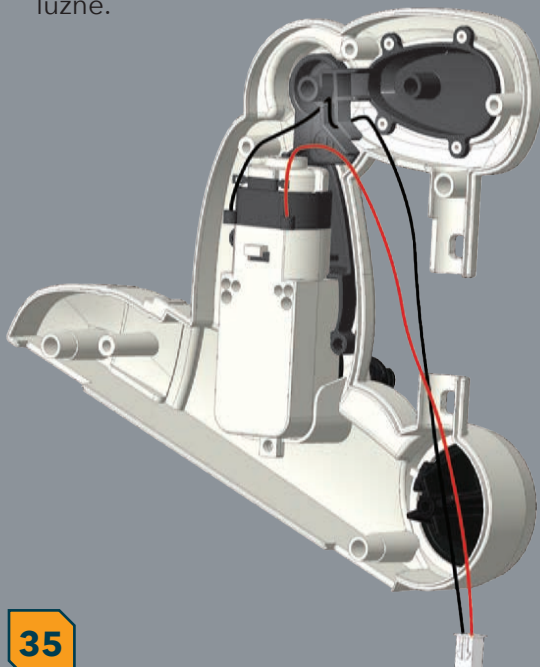
Włóż element 17. do elementu 21.  
i dociśnij tak, aby było słychać kliknięcie.



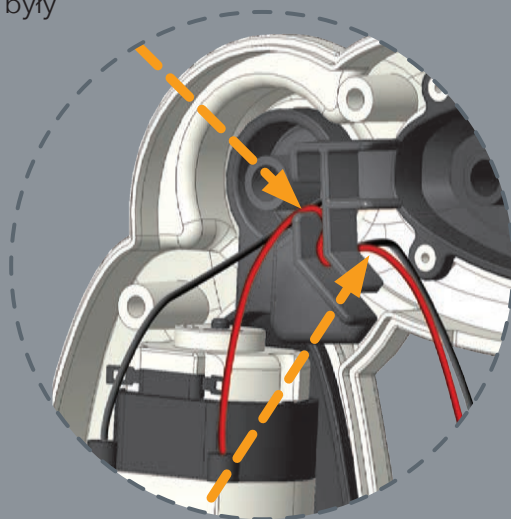


34

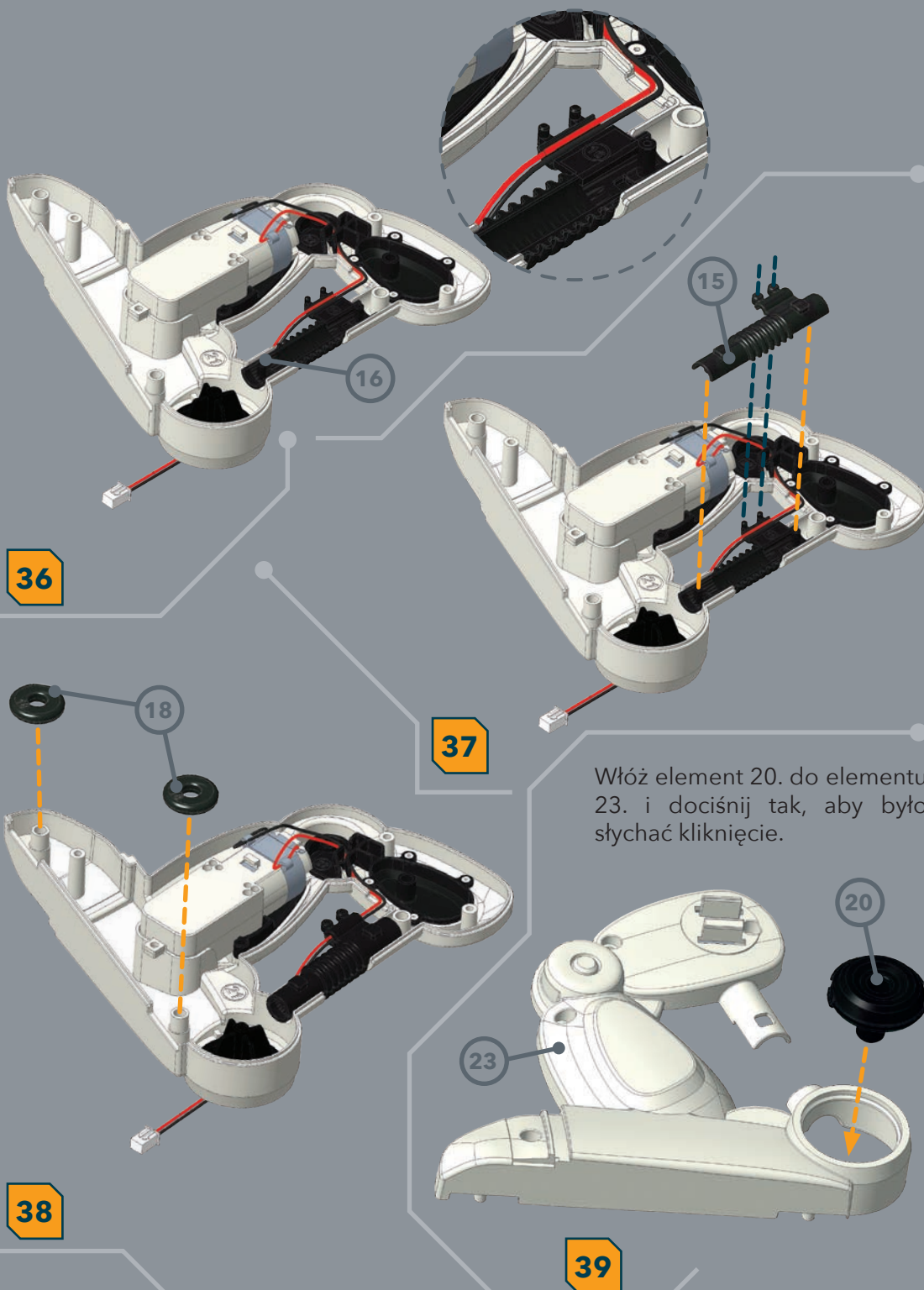
Najpierw wsuń czarny przewód, a potem czerwony; zwróć uwagę, żeby przewody nie były luźne.

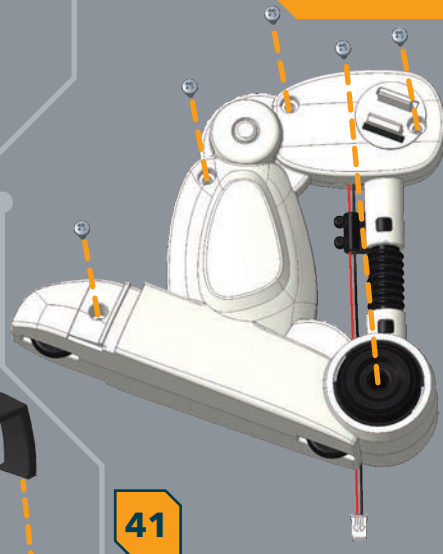
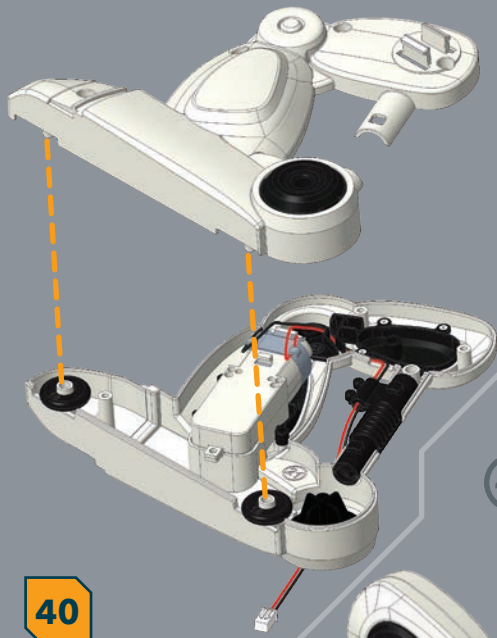


35



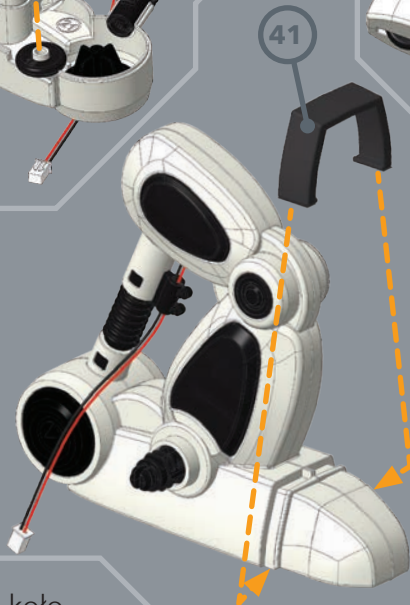
# INSTRUKCJA MONTAŻU





40

41



42

Mocno wciśnij koło na trzpień, aby było słychać kliknięcie.



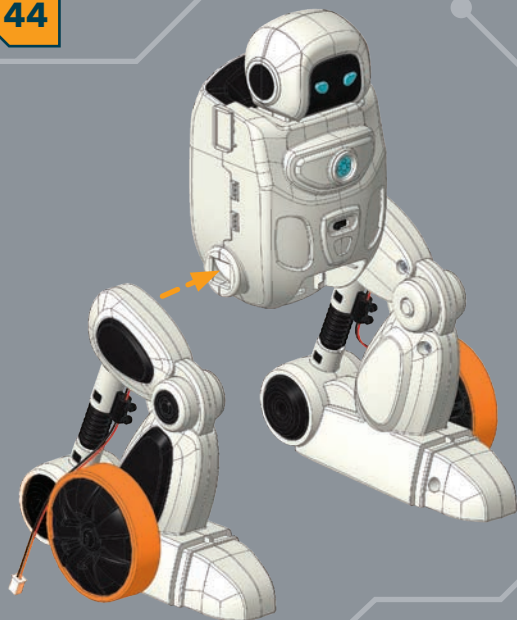
43



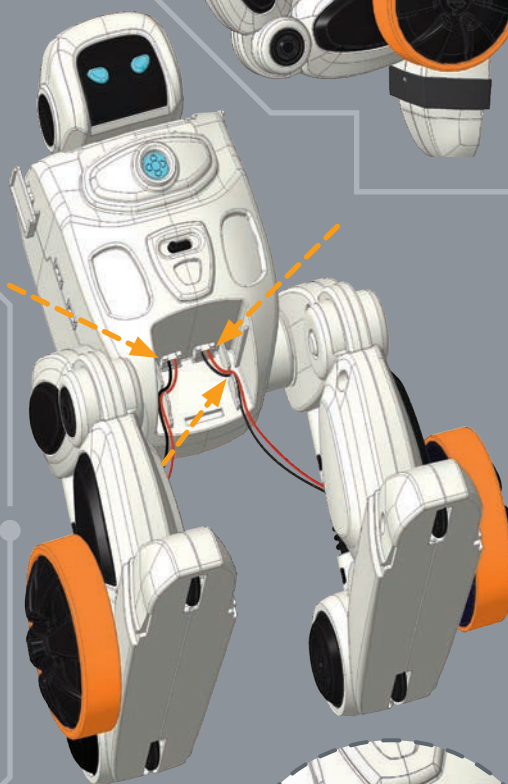
# INSTRUKCJA MONTAŻU



44

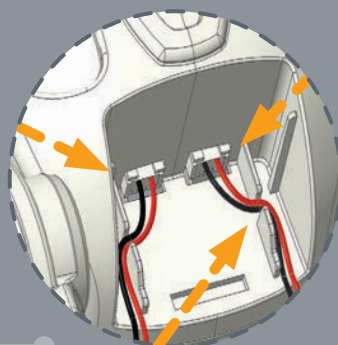


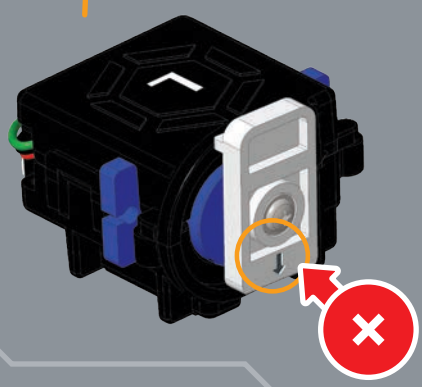
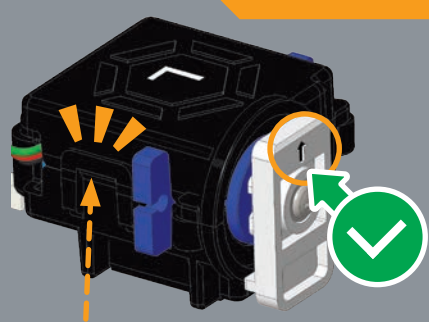
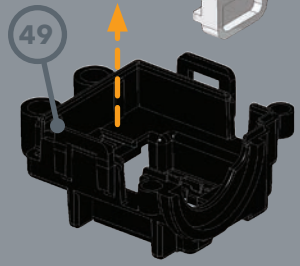
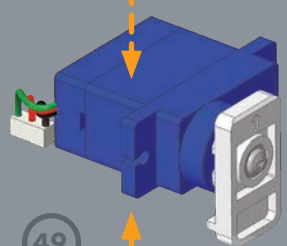
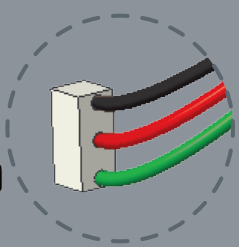
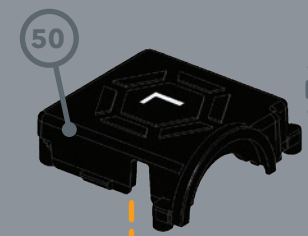
45



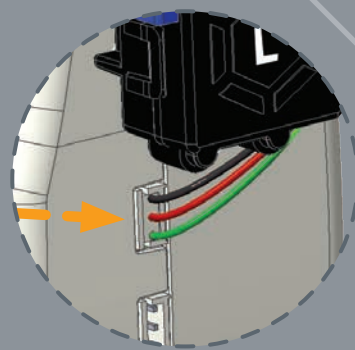
Podłącz moxex silników nóg do odpowiednich portów, a następnie przełóż przewody przez szczeliny, tak jak na ilustracji.

46

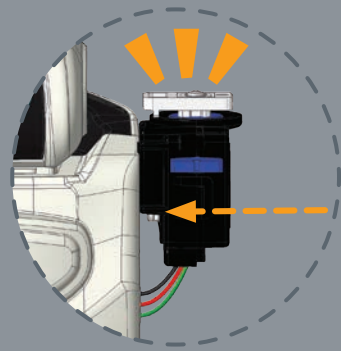
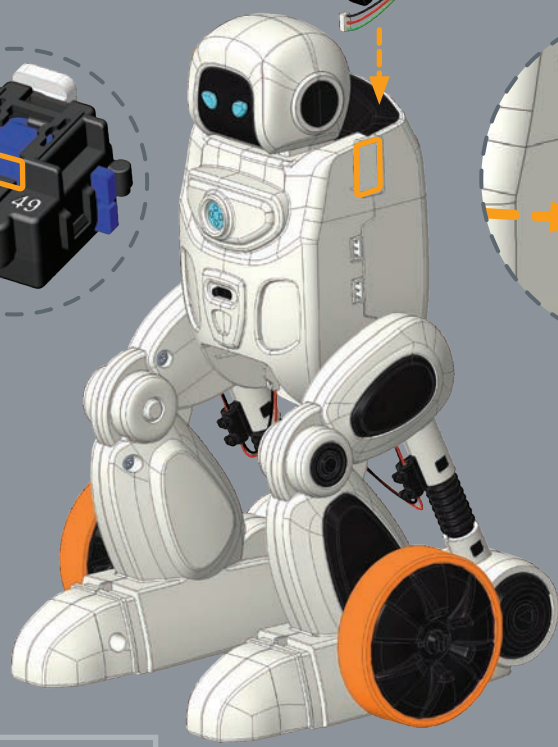




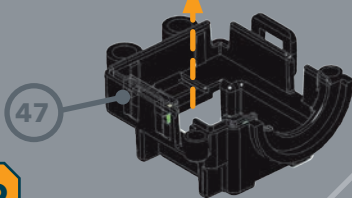
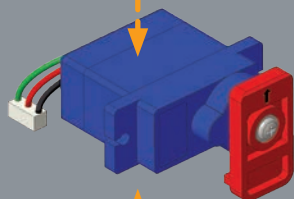
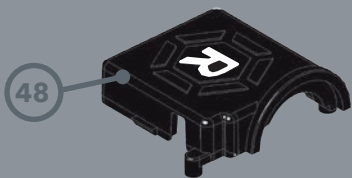
47



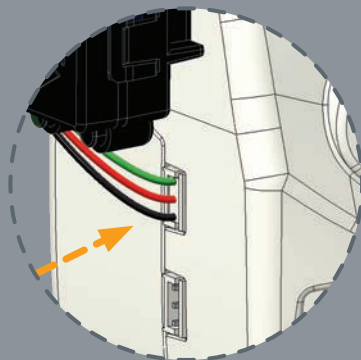
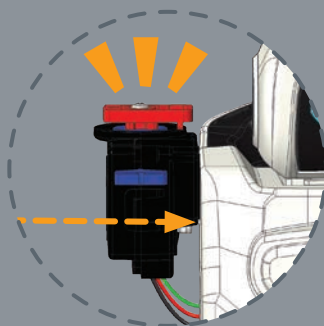
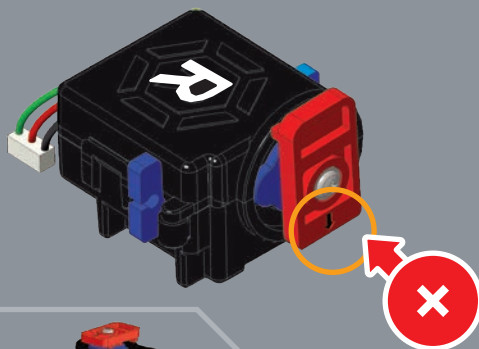
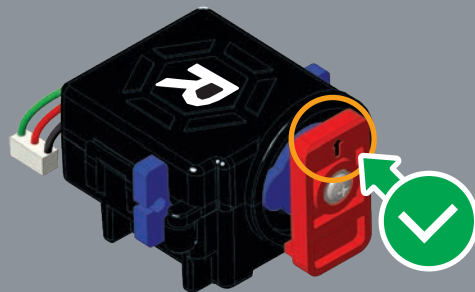
48



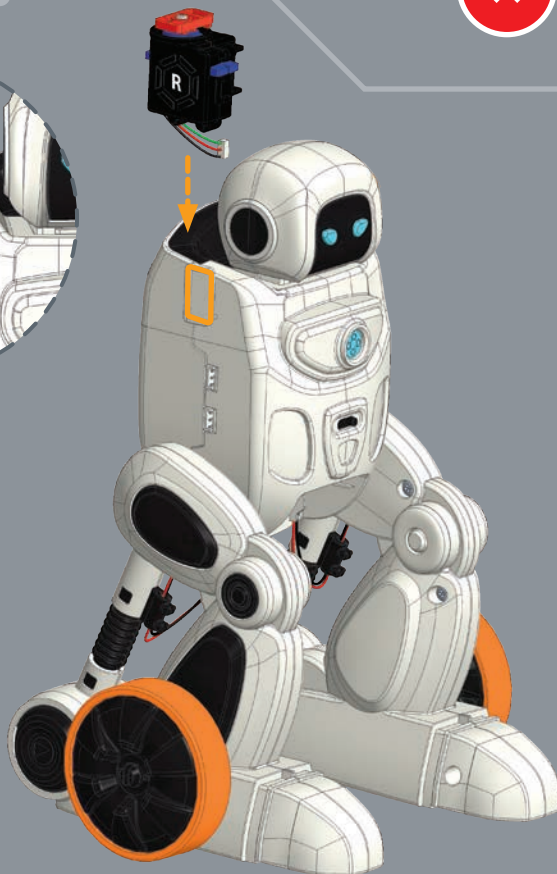
# INSTRUKCJA MONTAŻU



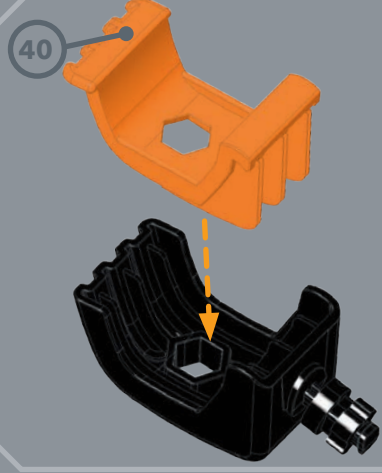
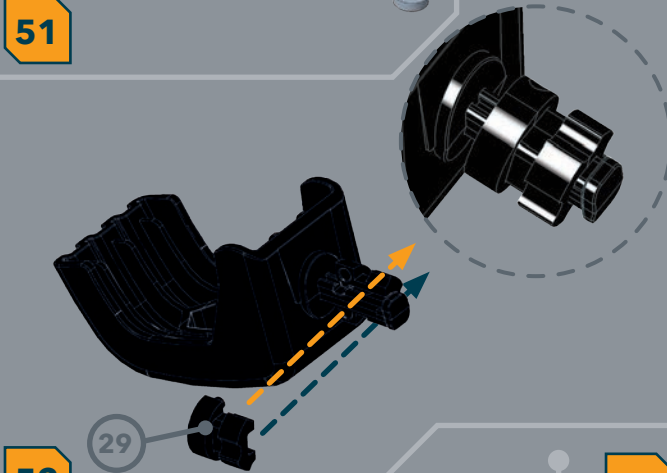
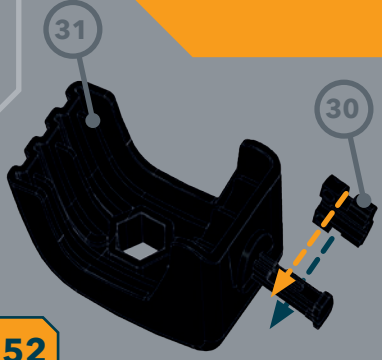
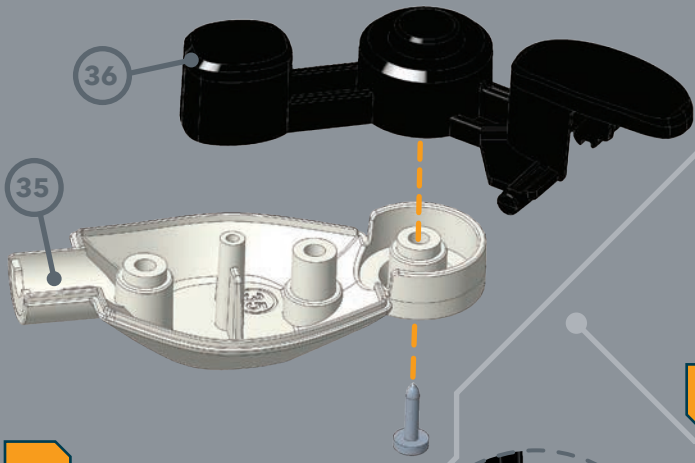
49



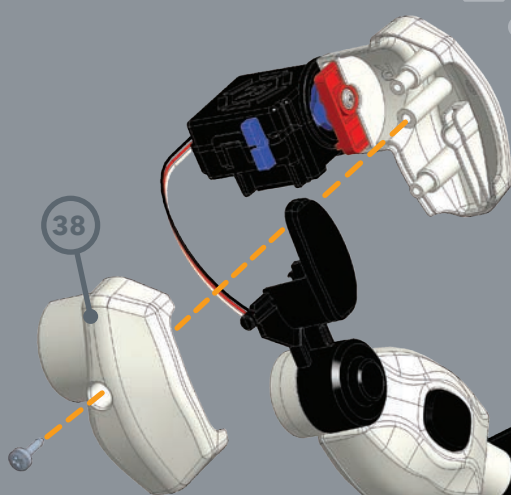
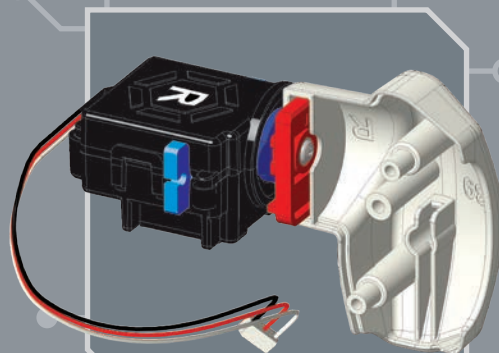
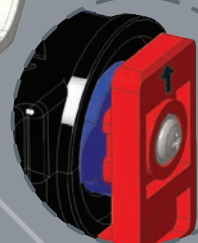
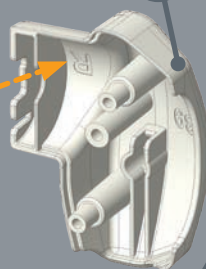
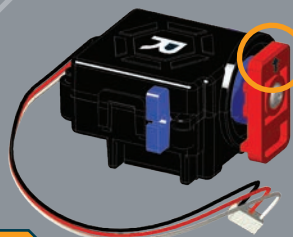
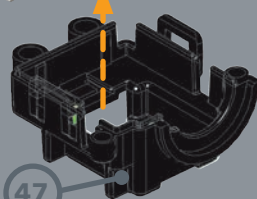
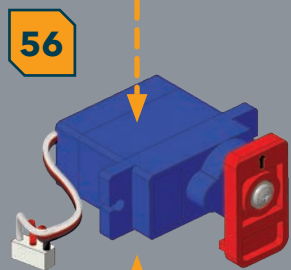
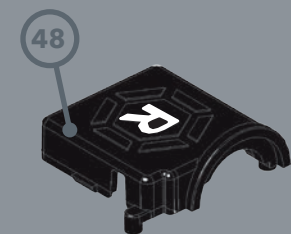
50



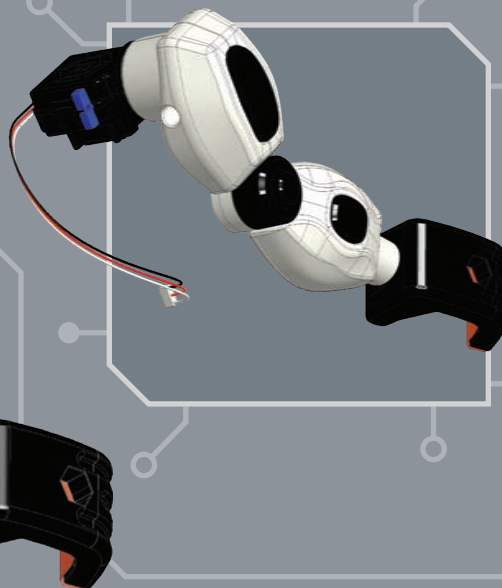


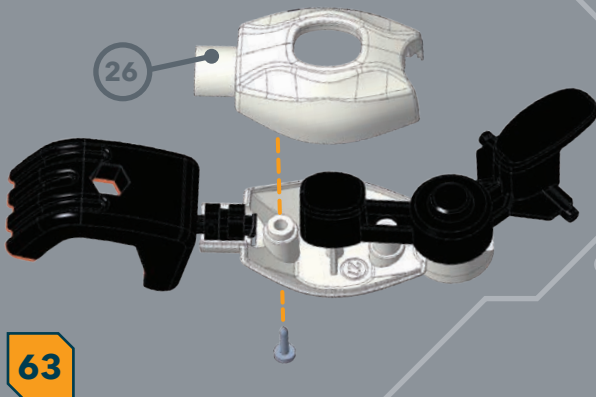
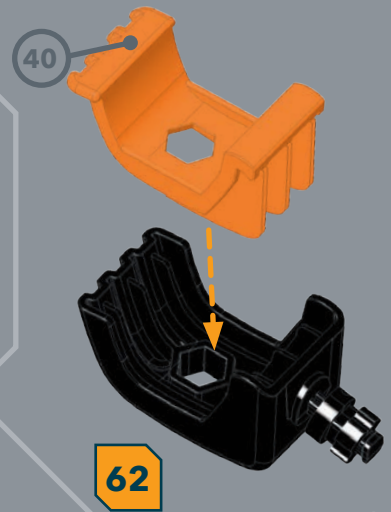
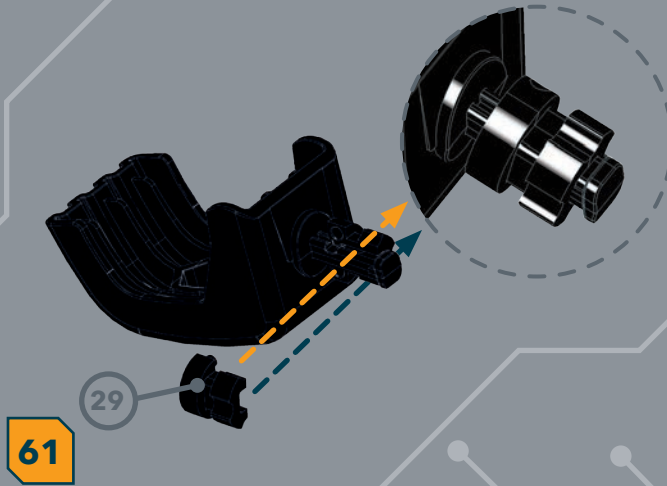
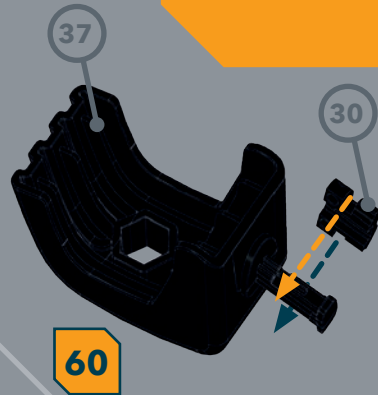
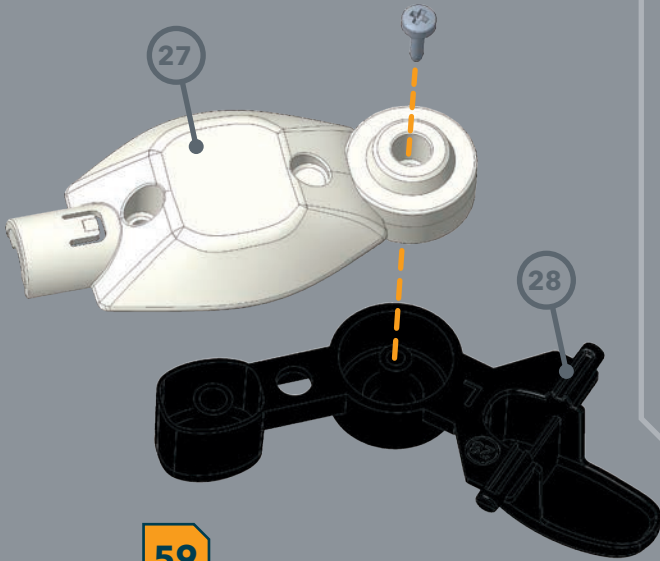


# INSTRUKCJA MONTAŻU

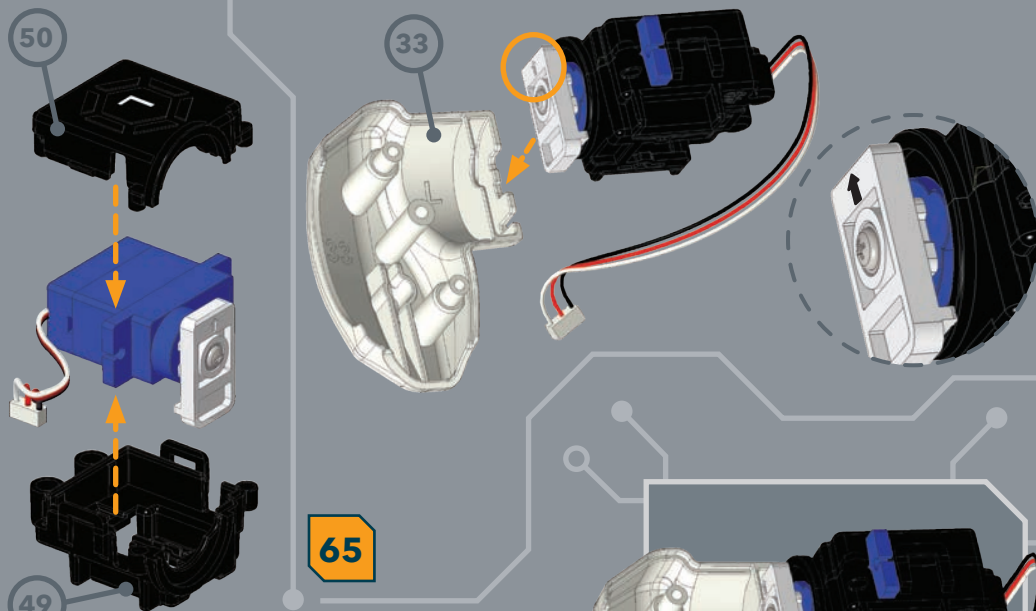


58





# INSTRUKCJA MONTAŻU



65

64

65

65

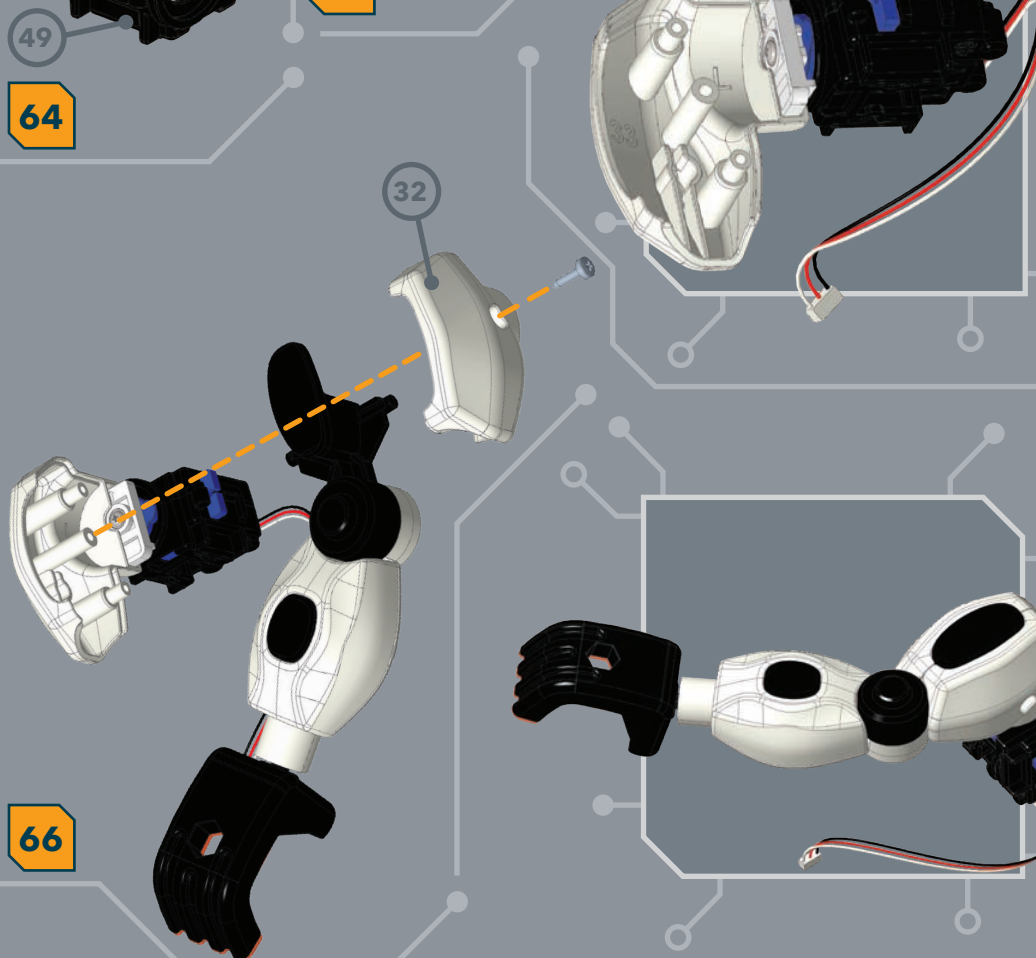
65

65

65

65

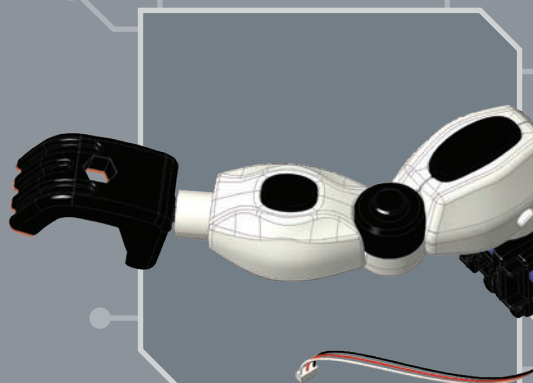
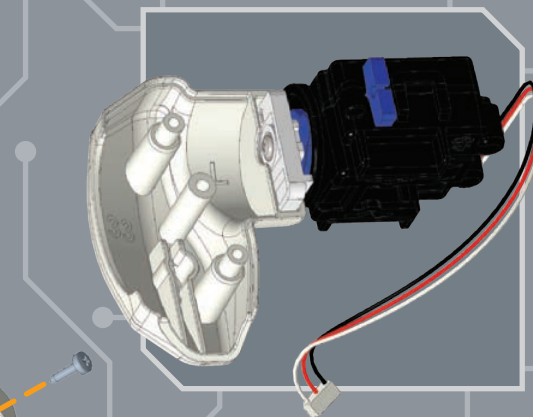
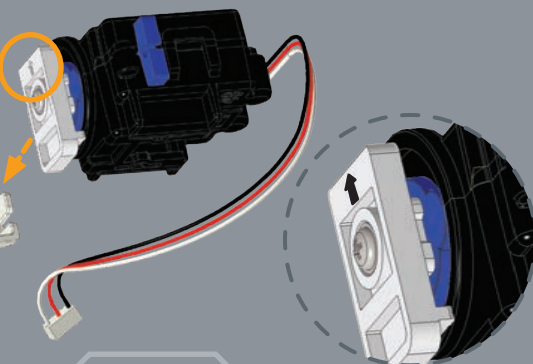
65



66

66

66

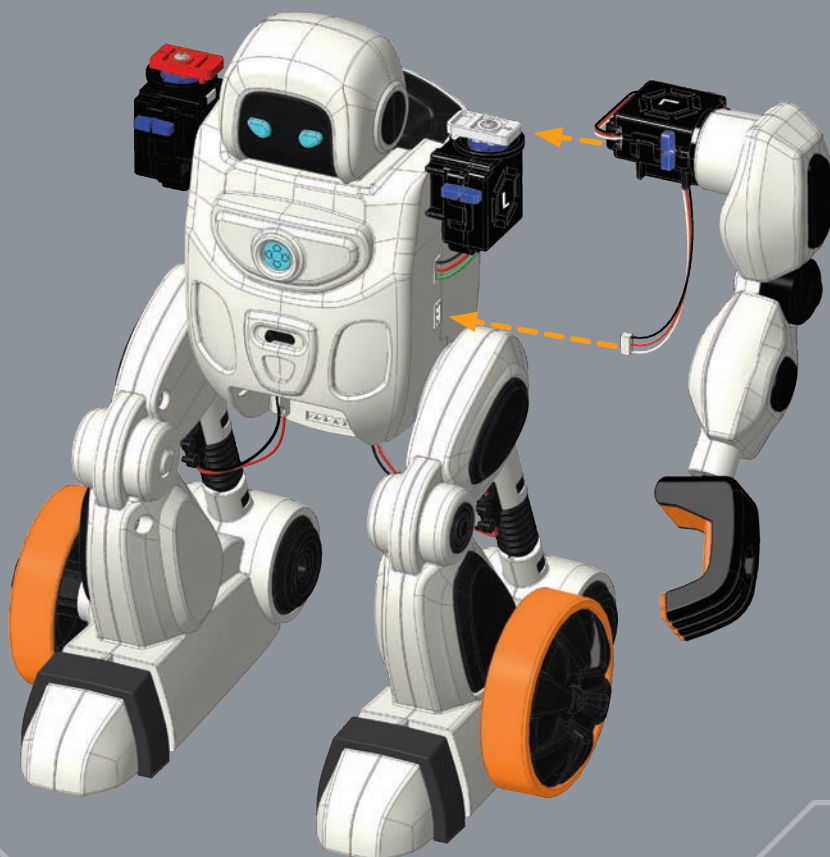


Sprawdź, czy strzałki na serwosilnikach ramion są skierowane na zewnątrz, jak pokazano na ilustracji. Jeśli tak nie jest, delikatnie obróć plastikową dźwignię (białą lub czerwoną), aby uzyskać prawidłowe ustawienie.



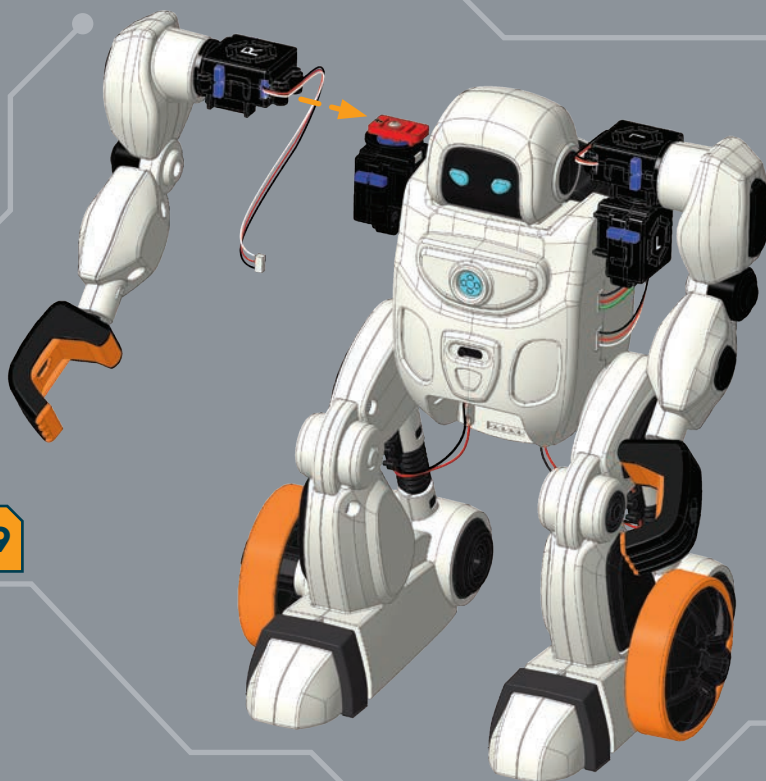
67

**UWAGA:** przed włożeniem przewodów silnika ramienia do odpowiedniego portu upewnij się, że przewody przechodzą za ramieniem (patrz ilustracja).

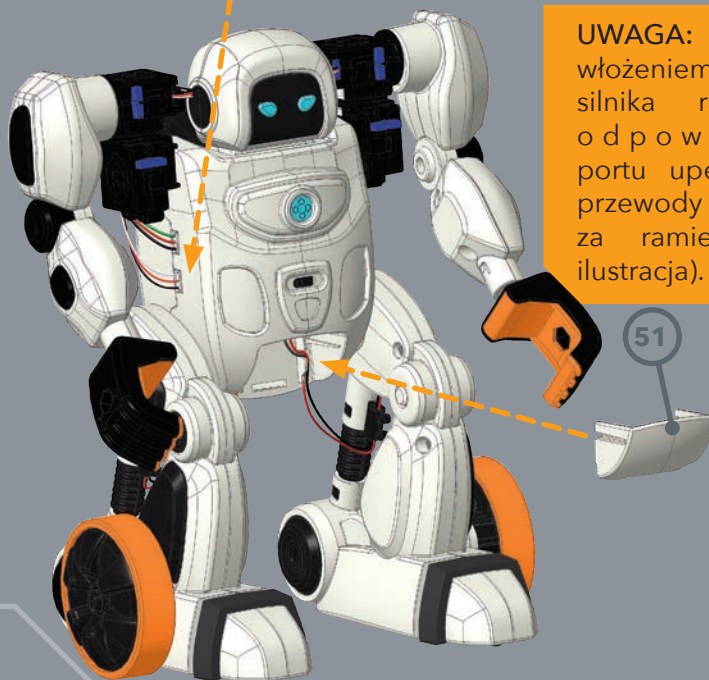


68

# INSTRUKCJA MONTAŻU



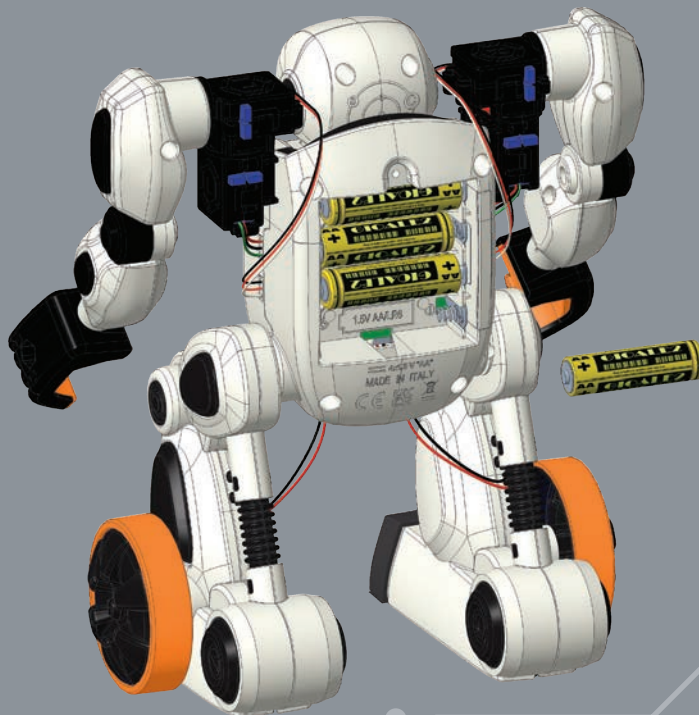
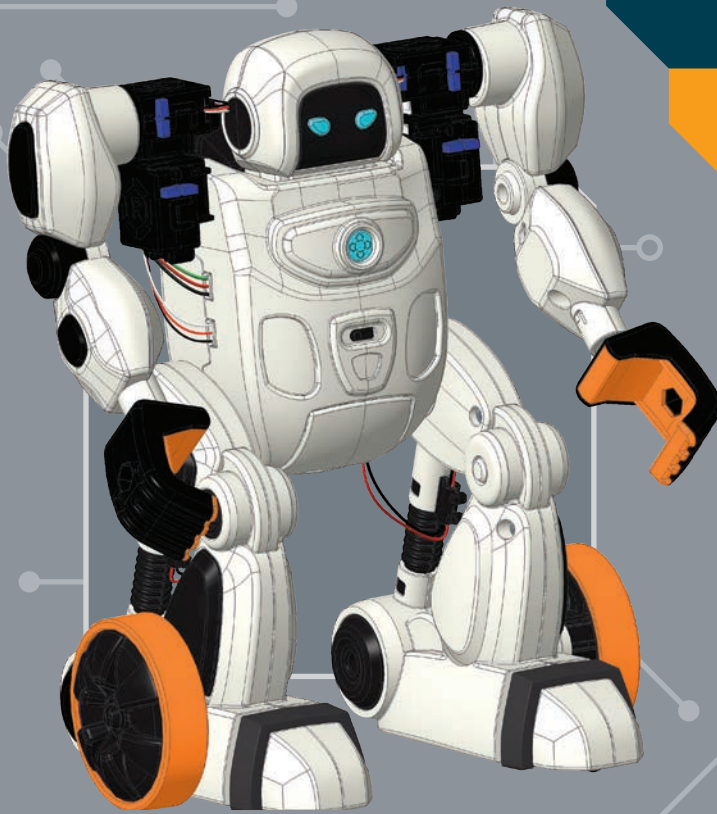
69



**UWAGA:** przed włożeniem przewodów silnika ramienia do odpowiedniego portu upewnij się, że przewody przechodzą za ramieniem (patrz ilustracja).

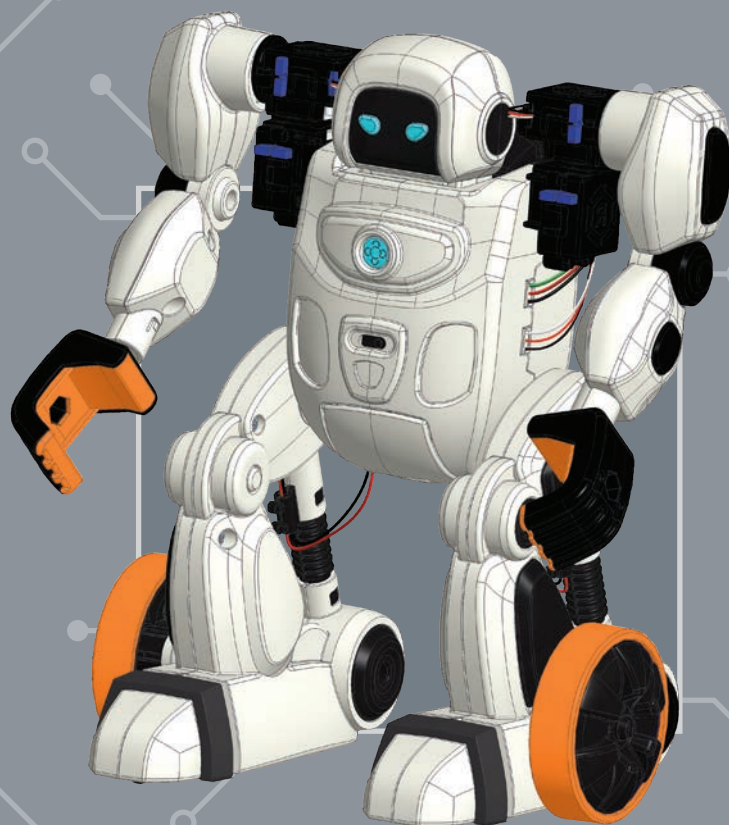
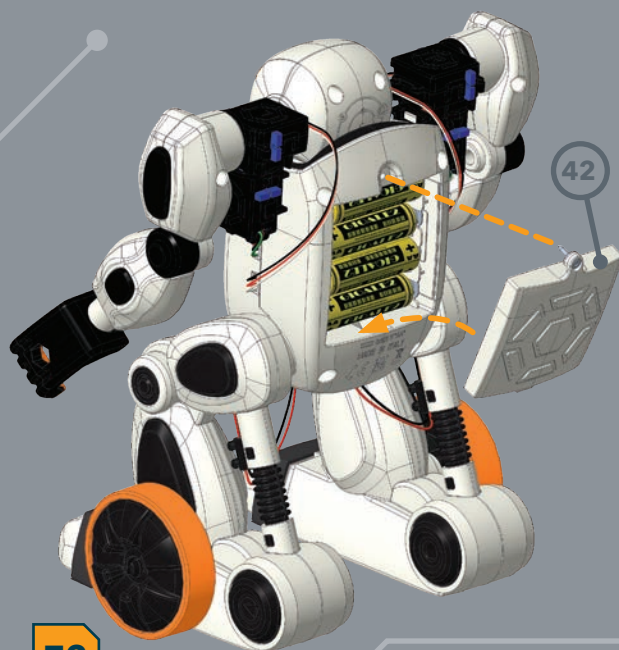
51

70



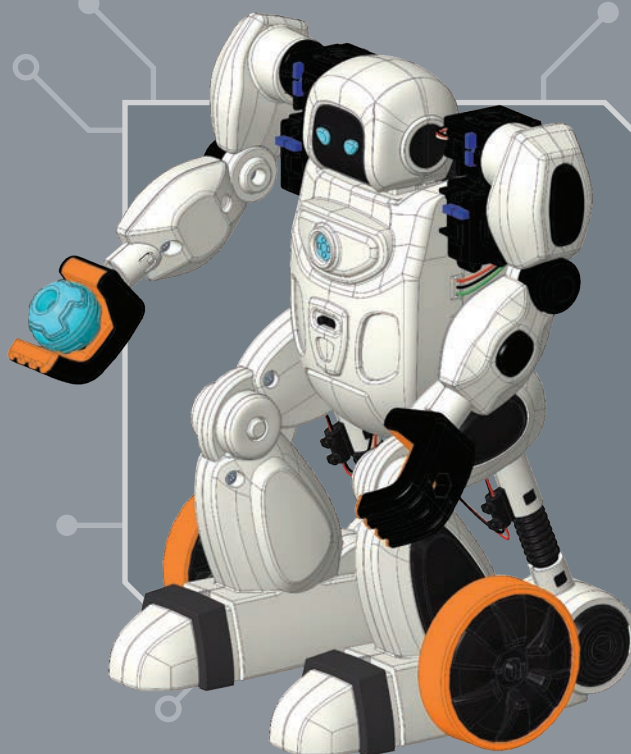
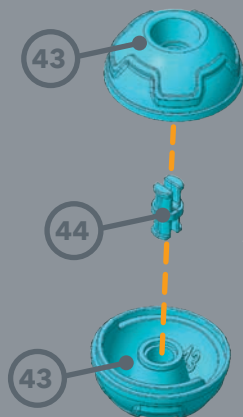
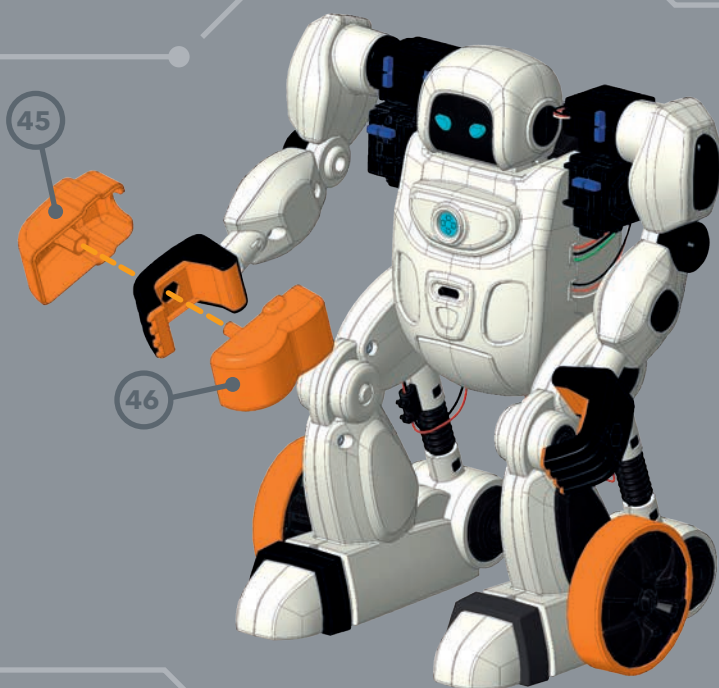
71

# INSTRUKCJA MONTAŻU

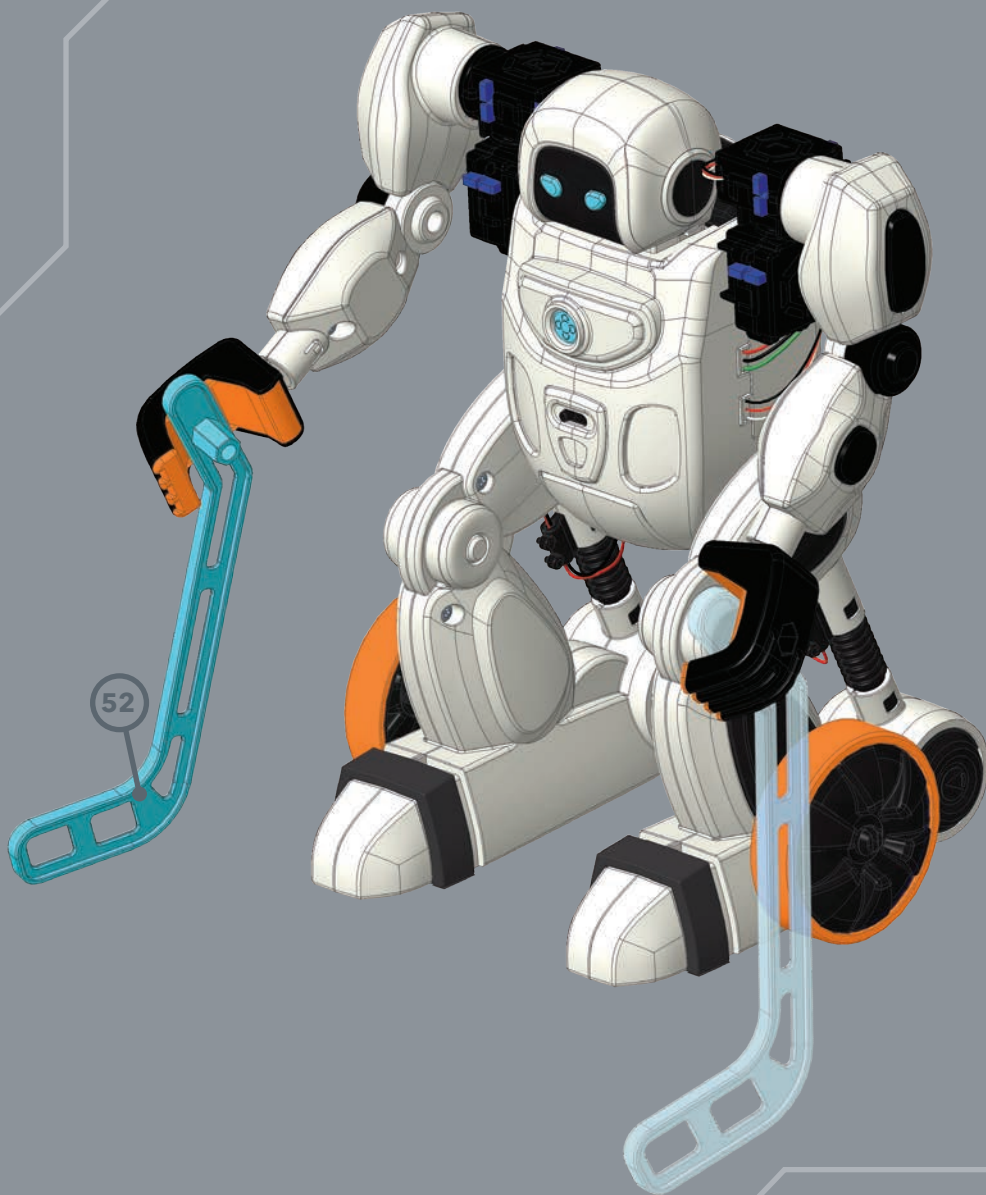




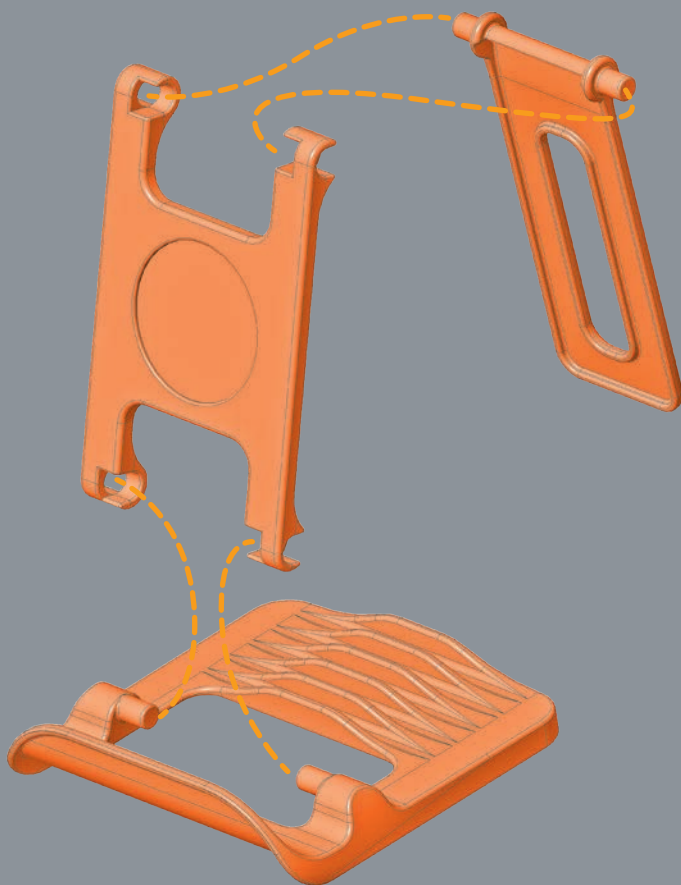
# AKCESORIA SPORTOWE



## AKCESORIA SPORTOWE



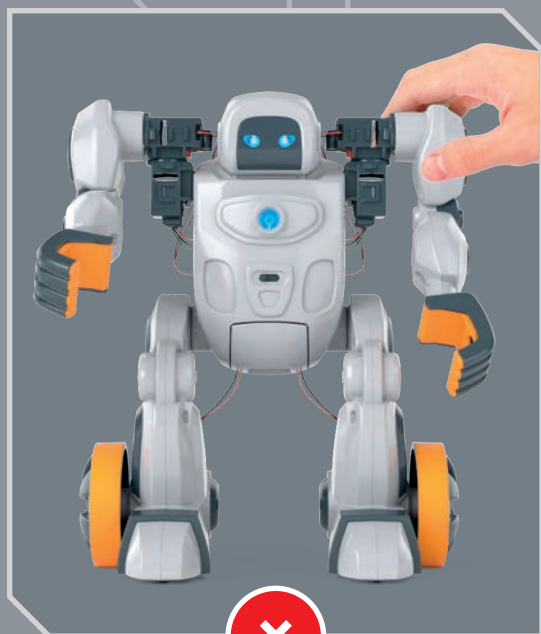
# MONTAŻ UCHWYTU URZĄDZENIA

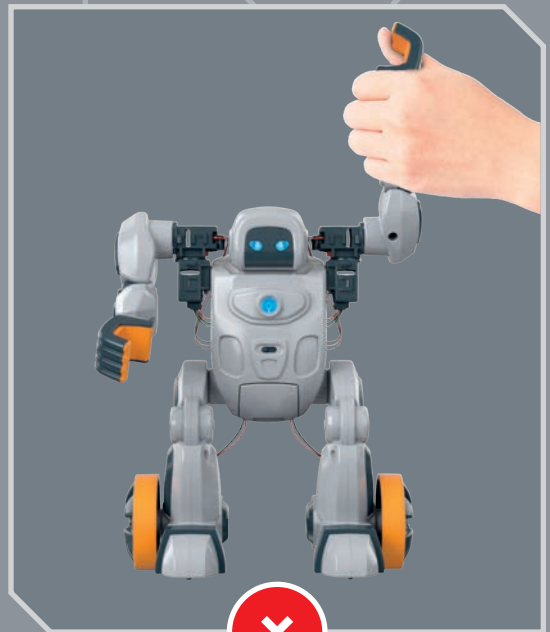
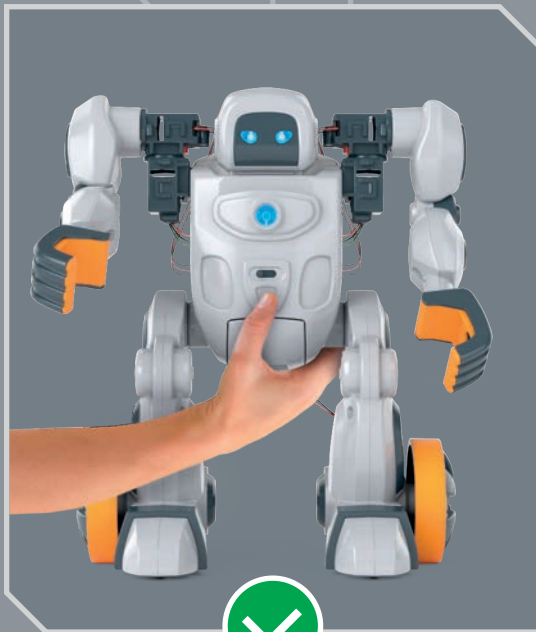
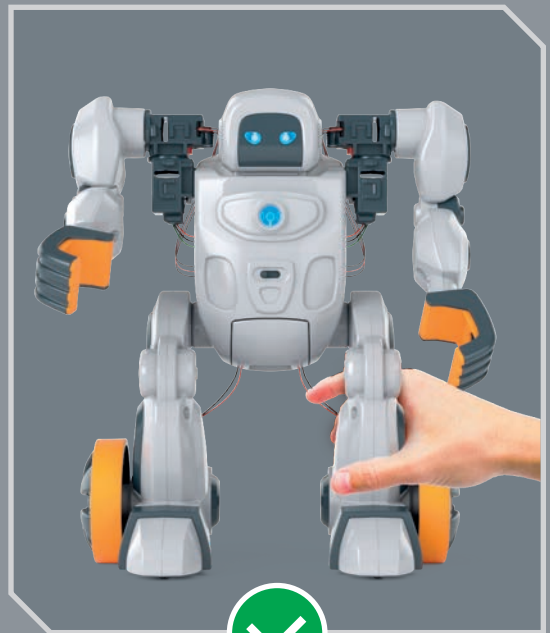
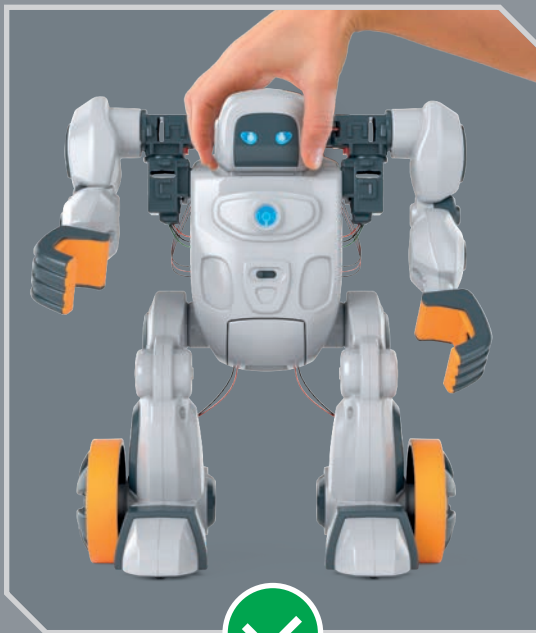


# INSTRUKCJA PRAWIDŁOWEGO UŻYTKOWANIA AIRO

Aby mieć pewność, że AIRO działa optymalnie, należy posługiwać się nim, biorąc pod uwagę następujące sugestie:

- gdy bawisz się robotem AIRO, stawiaj go na podłodze, a nie na podwyższonej powierzchni (takiej jak stół); jest to ważne, ponieważ AIRO może poruszać się we wszystkich kierunkach, w związku z czym może też spaść. Upadek mógłby zakłócić jego funkcjonowanie.
- chwytając AIRO, uważaj, aby nie brać go za ramiona i postępuj zgodnie z ilustrowanymi objaśnieniami.

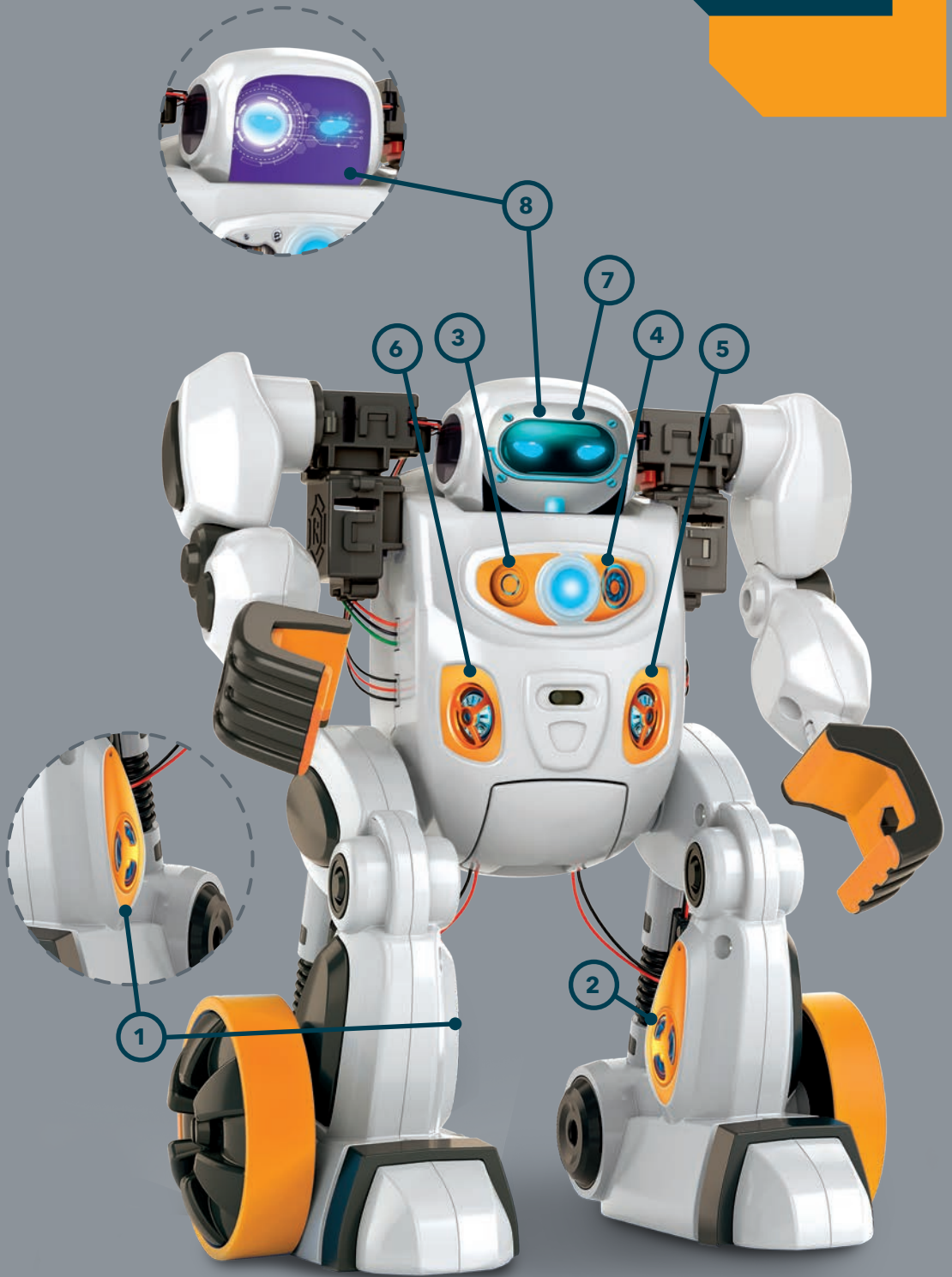




- jeżeli po włączeniu AIRO zauważysz, że jego ramiona nie są ustawione w jednej linii, wykonaj procedurę KALIBRACJI, którą znajdziesz w aplikacji i która została opisana na stronie 42.

# NAKLEJKI





## OGÓLNE WŁAŚCIWOŚCI APLIKACJI

Aplikacja AIRO jest dostępna zarówno dla systemów operacyjnych Android™, jak i iOS (Apple®), dzięki czemu współpracuje z większością smartfonów i tabletów dostępnych na rynku. Po pobraniu i zainstalowaniu (dokładny sposób postępowania został przedstawiony w kolejnym punkcie) aplikacja pozwoli ci połączyć się z Robotem za pośrednictwem sieci Bluetooth® BLE, dając ci możliwość korzystania z różnych trybów gry, które opiszemy poniżej.



## SPOSÓB POBIERANIA



Jeśli twoje urządzenie korzysta z systemu operacyjnego Android™, musisz przejść do sklepu Google Play™, wyszukać aplikację AIRO i pobrać ją.



Jeśli twoje urządzenie korzysta z systemu operacyjnego iOS, musisz przejść do sklepu App Store™ i wyszukać aplikację AIRO i pobrać ją.

## KOMPATYBILNOŚĆ Z BLUETOOTH®

Urządzeniami kompatybilnymi z aplikacją AIRO i z siecią Bluetooth® są:

- Urządzenia z systemem Android™ w wersji 7.0 lub wyższej
- Urządzenia z systemem Apple® w wersji iOS 13 lub wyższej.

Urządzenia z systemem operacyjnym Windows® nie współpracują z aplikacją.

## POŁĄCZENIE BLUETOOTH® POMIĘDZY URZĄDZENIEM A ROBOTEM

Aby korzystać z Aplikacji, należy nawiązać połączenie Bluetooth® między urządzeniem a Robotem. Oto kolejne kroki do wykonania w celu nawiązania połączenia po pobraniu Aplikacji:

1. Aktywuj Bluetooth® na swoim urządzeniu (smartfon lub tablet).
2. Włącz AIRO przestawiając w prawo przełącznik znajdujący się na jego brzuchu.
3. Otwórz aplikację AIRO na swoim urządzeniu.
4. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacja może poprosić o zgodę na dostęp do GPS-a (nie trzeba aktywować geolokalizacji), Kamery i Galerii.
5. Zaczekaj, aż urządzenie połączy się z Robotem.

### UWAGA:

Aby nie dopuścić do zbyt szybkiego rozładowania baterii, kiedy wychodzisz z Aplikacji lub kiedy urządzenie przechodzi w tryb czuwania na czas powyżej 3 minut, Robot wchodzi w stan uśpienia i żeby ponownie go aktywować i połączyć z Aplikacją, trzeba go wyłączyć i ponownie włączyć wyłącznikiem. Jakkolwiek zawsze warto wyłączać Robota, kiedy się go nie używa.



## OPIS APLIKACJI

Aplikacja AIRO daje do wyboru różne tryby gry: Trening, Real-time, Taniec, Programowanie i Gry.

### TRENING

Jest to funkcja wykorzystująca technologię AI, a konkretnie mówiąc jest to sztuczna sieć neuronowa, która za pomocą kamery urządzenia potrafi rozpoznawać ruchy ciała śledząc ręce i nogi, a następnie konwertować je na polecenia wysyłane do AIRO. Dzięki temu robot może uczyć się i naśladować ruchy w czasie rzeczywistym.

Aby uzyskać dostęp do tej funkcji, postępuj zgodnie z poniższymi wskazówkami:

- upewnij się, że znajdujesz się w cichym miejscu i że podczas korzystania z tej funkcji nikt za tobą nie przechodzi;
- ustaw się tak, aby mieć za sobą czyste tło (ściany raczej bez zbyt wielu przedmiotów) i upewnij się, że masz na sobie ubranie w kolorze innym niż tło;
- postaw AIRO na podłodze lub na powierzchni na tyle dużej, aby mógł się swobodnie poruszać bez ryzyka upadku;
- umieść urządzenie w odpowiednim uchwycie, który znajdziesz w zestawie, całość postaw na stole lub innej powierzchni;
- na ekranie urządzenia zobaczysz swoją postać, zarejestrowaną wewnętrzną kamerą i zmapowaną za pomocą segmentów wyznaczających linie twoich ramion i nóg;
- odsuń się od urządzenia tak, aby cała twoja postać znalazła się w kadrze;
- upewnij się, że gdy stoisz w pozycji T, twoje ramiona w całości mieszczą się w ramce ekranu; jeżeli tak nie jest, odsuń się kilka kroków od urządzenia (ilustracja);
- pozostań przez kilka chwil w pozycji T. Kiedy AIRO również przyjmie tę samą pozycję, możesz zacząć się poruszać, a on będzie odtwarzał twoje ruchy. W celu zakończenia połączenia z robotem należy ponownie stanąć na kilka sekund w pozycji T;
- teraz możesz zapisać właśnie wykonany ruch i powiązać z nim polecenie głosowe. To jest moment, w którym AIRO uczy się ruchu.



## REAL TIME

Można wybrać tryb sterowania robotem AIRO: za pomocą joysticka lub za pomocą gestów.

W trybie joysticka robotem steruje się za pomocą kursora i można wydawać mu polecenia wykonywania ruchów, których robot nauczył się w trybie Trening.

Można również włączyć kamerę i wykonać zdjęcia lub filmy (maksymalnie 30 sekund) robota AIRO wykonującego twoje polecenia.

W przypadku sterowania w czasie rzeczywistym za pomocą gestów otwiera się ten sam ekran ze śledzeniem ruchu, który widzimy podczas treningu, a następnie AIRO powtarza twoje ruchy.

## TANIEC

W tym niezwykle zabawnym trybie możesz tworzyć filmy, na których ty i AIRO tańczycie razem według układu choreograficznego. Wykonując kilka kroków, możesz nagrać film, a następnie udostępnić go dowolnej osobie. Pamiętaj, że to ty musisz nauczyć robota AIRO twojego kroku tanecznego!

## PROGRAMOWANIE

W tym trybie możesz poznawać zasady kodowania i zaprogramować AIRO, tworząc sekwencję poleceń.

Po jej przesłaniu dzięki połączeniu Bluetooth® możesz obserwować Robota wykonującego wszystkie twoje polecenia. Możesz ją też zapisać, aby była stale dostępna.

## GRY

W tej sekcji masz do dyspozycji 3 emocjonujące gry wideo, po jednej na każdy dodatek znajdujący się w zestawie AIRO: boks, minigolf i koszykówka.

## PROCEDURA KALIBROWANIA

Na stronie głównej aplikacji, za pomocą przycisku Ustawienia, można uzyskać dostęp do sekcji, w której można skalibrować silniki ramion AIRO.

**PAMIĘTAJ: TĘ OPERACJĘ NALEŻY WYKONYWAĆ TYLKO WTEDY, GDY JEST TO NAPRAWDĘ KONIECZNE!**

Procedura jest kontrolowana i należy ją wykonywać tylko wtedy, gdy oba ramiona są wyraźnie niewyrównane.

Przebiega w 2 etapach, podczas których musisz wizualnie sprawdzić, czy wraz z nową kalibracją ramiona AIRO stopniowo wracają do prawidłowej pozycji, która zostanie pokazana w aplikacji.

**UWAGA!** • Baterie powinny być wymieniane przez osobę dorosłą. • Baterie należy włożyć we właściwej pozycji, zgodnie z oznaczeniami + oraz - znajdującymi się na bateriach. • Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. • Nie wolno zwierać zacisków zasilania. • Nie dotykać pod żadnym pozorem styków w komorze baterii, ponieważ może to powodować zwarcia. • Wyjąć akumulatorki przed ich naładowaniem. Ładować wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej. • Nie próbować doładowywać baterii, które nie są do tego przeznaczone. • Nie powinno się mieszać różnych rodzajów baterii oraz baterii nowych i używanych.

**INNE ZALECENIA:** • Połączenie baterii jest niebezpieczne, dlatego też należy trzymać je poza zasięgiem dzieci. • Jeśli zabawka nie jest używana przez dłuższy czas, wyjąć baterie. • Nie próbować otwierać baterii. • Nie wrzucać baterii do ognia.

#### USUWANIE ZUŻYTYCH BATERII



Symbol oznacza, że utylizacja zużytych baterii powinna odbywać się zgodnie z przepisami obowiązującymi w zakresie ochrony środowiska. Chemiczne oznaczenia rtęci (Hg), kadmu (Cd) i/lub ołowiu (Pb) pojawiające się pod przekreślonym symbolem kosza informują, że bateria zawiera znaczną ilość wskazanej substancji. Substancje te są wysoce szkodliwe zarówno dla środowiska, jak i zdrowia człowieka. Prawidłowe usuwanie baterii ma na celu odseparowanie i skuteczną utylizację substancji szkodliwych oraz pozwala na recykling cennych surowców, a tym samym redukcję negatywnego oddziaływania na zdrowie człowieka i środowisko. Wyrzucanie wyczerpanych baterii do kosza lub do środowiska znacząco zwiększa ryzyko zanieczyszczeń wód. Zgodnie z dyrektywą 2013/56/UE zabrania się usuwania baterii i akumulatorów razem z odpadami komunalnymi. Obowiązkiem konsumentów jest uczestniczenie w ich selektywnej zbiórce, by w ten sposób przyczynić się do ich utylizacji i recyklingu.

**JAK LIKWIDOWAĆ BATERIE:** Przed wyrzuceniem baterii należy je całkowicie rozładować, pozostawiając włączone urządzenie tak długo, aż się zupełnie wyczerpią. Przed usunięciem wyjąć baterie z urządzenia. Baterie należy usuwać zgodnie z obowiązującymi przepisami, wyrzucając je do udostępnionych w tym celu odpowiednich pojemników lub przekazując do autoryzowanego punktu zbiórki lub sklepu, w którym zakupiono produkt. Zwrot zużytych baterii jest bezpłatny! Nieprawidłowe usuwanie odpadów podlega sankcjom karnym.

#### INSTRUKCJE DOTYCZĄCE USUWANIA SPRZĘTU ELEKTRYCZNEGO I ELEKTRONICZNEGO PODLEGAJĄCEGO SELEKTYWNEJ ZBIÓRCIE ODPADÓW

**WAŻNE!** Po zakończeniu eksploatacji wszystkie komponenty produktów oznaczone symbolem przekreślonego kosza (lub w ten sposób oznaczone w instrukcji zabawki) podlegają obowiązkowi selektywnej zbiórki we wszystkich krajach Unii Europejskiej (Dyrektywa 2012/19/UE) oraz w krajach, które wprowadziły system selektywnej zbiórki odpadów. Zabrania się usuwania tych komponentów razem ze zmieszanyimi odpadami komunalnymi.

**JAK USUWAĆ SPRZĘT ELEKTRYCZNY I ELEKTRONICZNY:** Użytkownik jest zobowiązany do oddzielnego zbierania komponentów oznaczonych symbolem (lub wskazanych w dokumentacji) i przekazywania ich do autoryzowanych punktów selektywnej zbiórki odpadów lub, jeśli to możliwe, w chwili zakupu nowego produktu powinien zwrócić produkt przeznaczony do utylizacji do sklepu, w którym dokonuje nowego zakupu, albo oddać go bezpłatnie, jeśli wymiary zewnętrzne komponentu nie przekraczają 25 cm.

Użytkownicy produktu pełnią zasadniczą rolę w prawidłowym usuwaniu sprzętu elektrycznego i elektronicznego po zakończeniu jego eksploatacji. Dlatego też ważne jest, aby każdy użytkownik był świadomy tego obowiązku i zawsze likwidował odpady elektryczne/elektroniczne w poszanowaniu obowiązujących przepisów, przyczyniając się w ten sposób do ich prawidłowego zarządzania, ponownego użycia, recyklingu i/ lub odzysku.



**UWAGA!** Komponenty oznaczone tym symbolem zawierają substancje szkodliwe dla środowiska i zdrowia człowieka, dlatego też zabrania się ich usuwania razem ze zmieszanyimi odpadami komunalnymi oraz z innymi odpadami domowymi. Niewłaściwe usuwanie może spowodować szkody w środowisku i jest karane na mocy prawa. Zakazuje się używania tych komponentów w niewłaściwy sposób, przede wszystkim zabrania się demontowania części elektrycznych i elektronicznych gry oraz używania zabawki, gdy jest uszkodzona. Takie działania mogą doprowadzić do uszczerbku na zdrowiu.

**WAŻNE: Powyższe informacje odnoszą się wyłącznie do zaznaczonych specjalnym symbolem komponentów gry (lub wskazanych w dokumentacji).**



Inne komponenty gry (karty, akcesoria itp.) oraz opakowanie nie podlegają powyższym zasadom i muszą być likwidowane zgodnie ze sposobami przyjętymi przez obowiązujące przepisy. Komponentów tych nie trzeba przekazywać do punktów zbiórki sprzętu elektrycznego i elektronicznego ani oddawać ich sprzedawcy w momencie zakupu nowego produktu. Użytkownicy domowi (nie profesjonalści) są proszeni o skontaktowanie się z własnym sprzedawcą, urzędami publicznymi odpowiedzialnymi za usuwanie odpadów lub Biurem Obsługi Klienta:

**CLEMENTONI S.p.A.**

(Tel.+39 071 75811; faks +39 071 7581234; e-mail: [info@clementoni.it](mailto:info@clementoni.it)) w celu uzyskania wszelkich informacji na temat prawidłowej likwidacji produktu.

**Wpis do rejestru producentów aparatury elektrycznej i elektronicznej: W TRAKCIE ZAŁATWIANIA WPISU.**