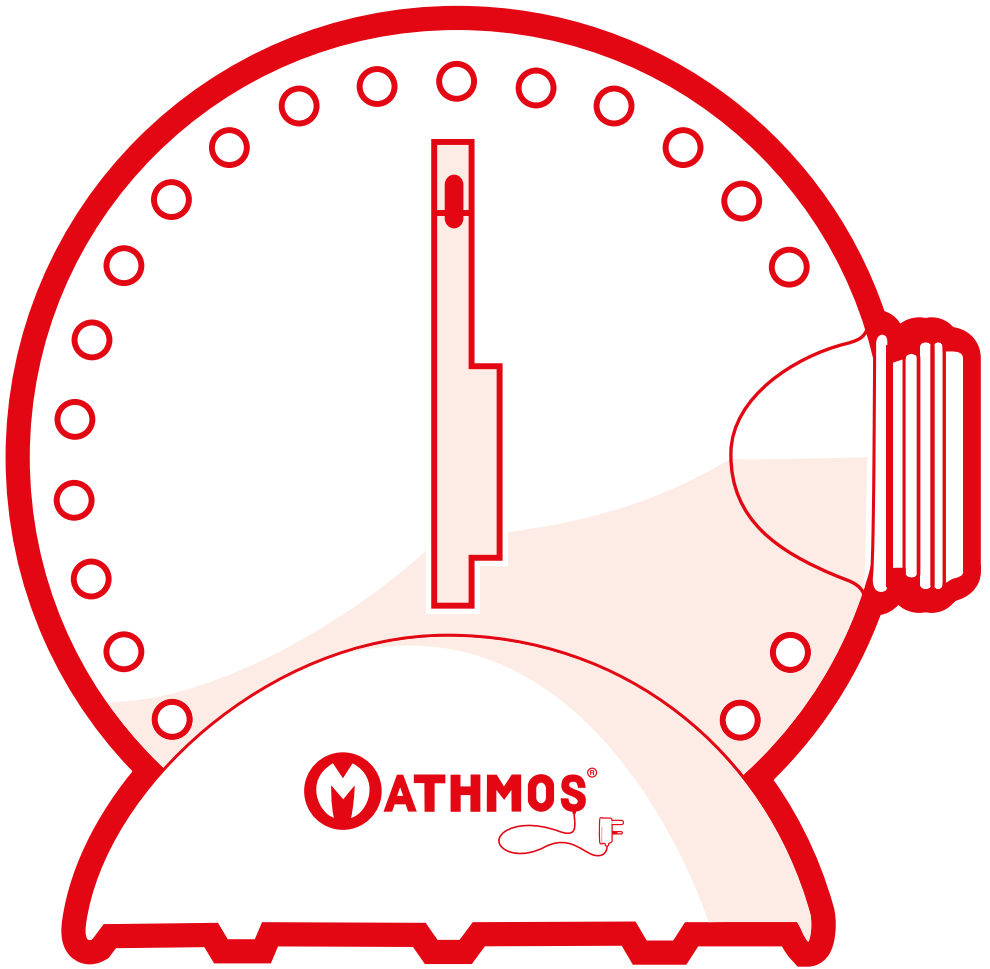


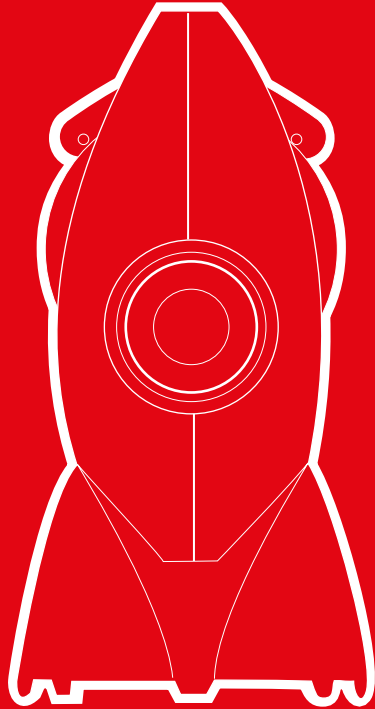
SPACE
PROJECTOR



SENSORY  **LIGHTS**
by Mathmos

INSTRUCTIONS

ENGLISH: INSTRUCTIONS



Please read these instructions thoroughly before using the projector and keep them for future reference.

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung vor Inbetriebnahme des Projektors genau durch und bewahren Sie diese sorgfältig auf.

Veillez lire attentivement ces instructions avant d'utiliser le projecteur et les conserver pour une consultation ultérieure.

Si prega di leggere attentamente le presenti istruzioni prima di usare il proiettore e di conservarle per un riferimento futuro.

Läs dessa instruktioner noga innan du använder projektorn och spara instruktionerna för framtida användning.

Læs venligst denne vejledning omhyggeligt før brug af projektoren, og gem den til senere opslag.

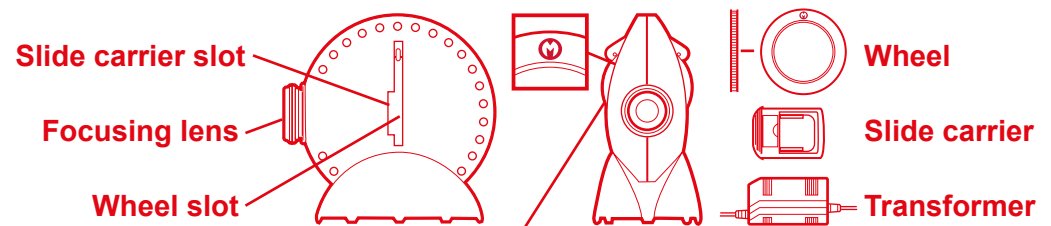
Lees alle instructies zorgvuldig door voordat u de projector gebruikt en bewaar ze voor toekomstig gebruik.

Le rogamos lea las presentes instrucciones en su totalidad antes de usar el proyector y las guarde para un uso futuro.

IMPORTANT - SAFETY


- This projector is not a toy and should be placed out of reach of children under 8 years old.
- Children aged 8 years and above may use the projector, following instructions on safe use.
- People with reduced physical, sensory or mental capabilities should be supervised, have the projector placed out of reach, or given instruction on safe use depending on their capabilities.
- The ventilation openings on the projector and in the transformer must not be blocked during operation of the projector.
- Cleaning or repairs should always be undertaken by an adult without reduced capabilities.
- If the supply cord is damaged, do not use the projector and contact Mathmos.
- Only use a lamp with the following specification: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K, available from Mathmos, or Sensory Lights websites.
- Always disconnect the projector from the power supply and allow it to cool before changing the lamp or parts of the optical system.
- Never look directly into the focusing lens when the lamp is switched on.
- Do not leave lava lamp wheels exposed to direct sunlight; they will fade.
- Use the projector only when fitted to its base and placed on a level surface.
- Unplug the transformer from the mains when not in continuous use.

The Space Projector is a CLASS II Electrical Product (12V SELV) connected to a class II power supply. It has passed the relevant safety standards and carries the statutory guarantee of the country of purchase.



Wheel is central in Projector

SETUP

1. Unpack projector and place it upright on a stable surface; not carpet or other soft surfaces.
2. Place the transformer in a position where air can circulate around it.
3. Unpack the wheel and put it into the wheel slot with the  logo facing the focusing lens. A light click will be felt when the wheel is central and correctly positioned in the projector.
4. Plug the projector in at the socket and switch on.

OPERATION

Angle the projector body to point at a wall or ceiling, ideally a white surface. Then turn the clear plastic focus ring to bring the projection into focus. The brightness and size of the image is governed by the amount of light in the room and the distance between the projector and the wall or ceiling. The darker the room, the brighter the projection. The further the projector is placed from the wall or ceiling the larger the projection. You can achieve a 13ft / 4 meter projection with lava lamp wheels in a fully dark room with enough space to position the projector a sufficient distance from the wall. Other effects can achieve a crisp focused image of approx. 4ft / 1.5 meters.

N.B.

- A halo effect around the projection is normal.
- If there are dots or pigments in your lava lamp wheel that look like they should not be there, run the projector and wheel for several days and it should disappear.
- The projector can project onto the ceiling and wall, but not the floor, nor can it be mounted on the wall.
- Replacement parts can be bought from Mathmos websites.
- If you have any further queries visit our FAQ section on the Mathmos websites.

EFFECTS

A wide range of effects are available from your supplier or from Mathmos, or Sensory Lights websites directly. Use only Mathmos effects, never effects from other manufacturers as they will not work. The slide carrier is for use with some of these effects and when not in use can be stored in the slide carrier slot.

CLEANING

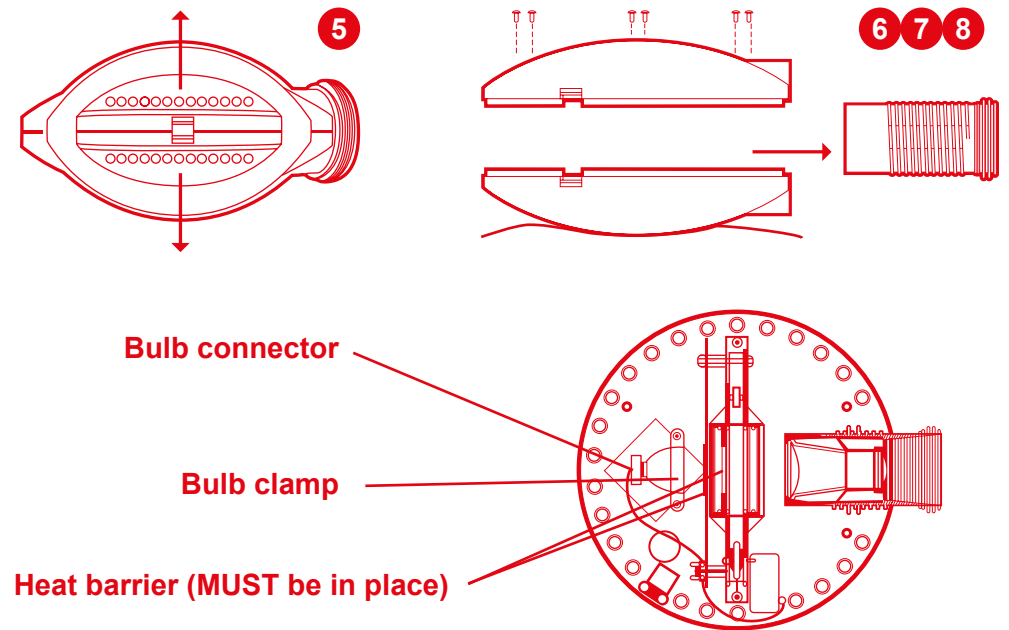
Use a damp cloth to remove any marks on the outer casing of the product. Clean the lenses with a lens cloth, taking care not to get finger marks on the lens.

CHANGING THE LAMP (BULB)

Should the lamp not light, first check that the plug fuse is working (where fitted), if not replace with a 3A fuse. If the light is still not on you will need to change the lamp.

1. Obtain the correct lamp: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/ MR11, 4000K. This can be bought from Mathmos websites.
2. Disconnect the projector from the power supply.
3. Allow the projector to cool.
4. Remove the wheel and slide carrier if in use.
5. Hold the projector upside down so you are looking into the base, centre the clips and release by gently pulling the base slot apart, do not try to squeeze the clips together.

6. Place the projector body on a cushion with the screws facing upwards.
7. Remove the six casing screws, do use the correct size cross-head screwdriver.
8. Lift off the back case and remove the focusing lens.
9. Pull off the lamp connector and unscrew the two lamp clamp screws. Take care not to mix up the lamp clamp screws and the casing screws (lamp screws are shorter).
10. Replace the lamp and refit the screws taking care not to over tighten.
11. Gently push the lamp connector onto the lamp pins.
12. Carefully replace the back case ensuring correct location.
13. Refit the six screws taking care not to over tighten.
14. Screw in the focusing lens.



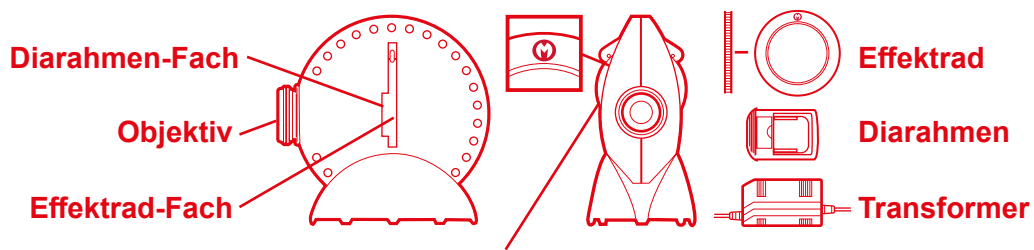
TROUBLESHOOTING

- If the light comes on but the motor doesn't turn your motor may be faulty; contact Mathmos
- If the motor turns but there is no light, try changing the bulb.
- If there is no light and the motor doesn't turn there may be an electrical fault; contact Mathmos.

WICHTIG - SICHERHEITSHINWEIS


- Dieser Projektor ist kein Spielzeug und sollte außerhalb der Reichweite von Kindern unter 8 Jahren aufbewahrt werden.
- Kinder ab 8 Jahren und darüber können den Projektor benutzen, wenn Sie den Hinweisen zur sicheren Verwendung folgen.
- Personen mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten sollten beaufsichtigt werden, der Projektor sollte außer Reichweite stehen, oder Anweisungen zur sicheren Verwendung sollten je nach Ihren Fähigkeiten gegeben werden.
- Die Ventilationsöffnungen am Projektor und am Transformer dürfen während des Gebrauchs vom Projektor nicht blockiert werden.
- Reinigung oder Reparatur sollte immer von einem Erwachsenen ohne eingeschränkte Fähigkeiten durchgeführt werden.
- Wenn das Netzkabel beschädigt ist, benutzen Sie den Projektor nicht und kontaktieren Sie Mathmos.
- Verwenden Sie nur ein Leuchtmittel mit der folgenden Spezifikation: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K, erhältlich von Mathmos oder Sensory Lights Webseiten.
- Trennen Sie den Projektor immer von der Stromversorgung und lassen Sie ihn abkühlen, bevor Sie das Leuchtmittel oder Teile des optischen Systems austauschen.
- Sehen Sie niemals direkt in das Objektiv, wenn der Projektor eingeschaltet

Der Space Projektor ist ein elektrisches Gerät der Klasse II (12V SELV-Stromkreis) mit einem Netzstecker der Klasse II. Der Space Projektor entspricht den dafür relevanten Sicherheitsbestimmungen und hat jene Garantiezeit, die im Land des Erwerbs vorgeschrieben ist.



Das Effektrad wird in die Mitte des Projektors eingefügt

AUFBAU

1. Nehmen Sie den Projektor aus der Verpackung und stellen Sie diesen aufrecht auf eine ebene Oberfläche; nicht auf einen Teppich oder eine andere weiche Oberfläche.
2. Der Transformer sollte in einer Position platziert werden, wo Luft zirkulieren kann.
3. Packen Sie das Effektrad aus und legen Sie dieses in die dafür vorgesehene Öffnung ein, sodass das  Logo Richtung Linse gerichtet ist. Ein leises Klicken ist spürbar, wenn die Scheibe mittig und korrekt im Projektor positioniert ist.

1

4. Stecken Sie den Netzstecker in eine Steckdose und schalten Sie den Projektor an.

INBETRIEBNAHME

Richten Sie den Projektor auf eine Wand oder Decke, idealerweise eine weiße Oberfläche. Drehen Sie dann an dem Objektiv um die Projektion scharf zu stellen.

Die Helligkeit und Größe des projizierten Bildes hängt vom Licht im Raum und dem Abstand des Projektors zur Wand oder Decke ab. Je dunkler der Raum ist, desto heller ist die Projektion. Je weiter entfernt der Projektor von der Wand oder Decke steht, umso größer ist die Projektion. Sie können eine Projektion von bis zu 13ft / 4m mit einem Lavalampen-Effektrad in einem komplett dunklen Raum, bei genügend Abstand erreichen. Andere Effekte können eine scharfe Projektion von bis zu ca. 4ft / 1,5m erreichen.

Bitte beachten:

- Ein Lichtring um die Projektion ist normal.
- Falls Sie Punkte oder Pigmente in Ihrem Lavalampen-Effektrad haben, nutzen Sie den Projektor mit dem Rad für mehrere Tage, diese sollten sich auflösen.
- Der Projektor kann an eine Wand oder Decke projizieren, nicht auf den Boden, sowohl kann dieser nicht an eine Wand montiert werden.
- Ersatzteile sind von Mathmos Webseiten verfügbar.
- Falls Sie weitere Fragen haben, besuchen Sie unsere FAQ Seite auf den Mathmos Webseiten.

EFFEKTE

Eine große Auswahl an Effekten sind von Ihrem Verkäufer, von Mathmos oder Sensory Lights Webseiten direkt verfügbar. Benutzen Sie nur Mathmos Effekte, niemals Effekte von anderen Herstellern, da diese nicht funktionieren werden.

Der Diarahmen ist zum Gebrauch mit einigen dieser Effekte vorgesehen und kann im Diarahmen-Fach aufbewahrt werden, wenn dieser nicht benutzt wird.

REINIGUNG

Verwenden Sie ein feuchtes Tuch um eventuelle Verschmutzungen am äußeren Gehäuse des Produktes zu entfernen.

Reinigen Sie das Objektiv mit einem Objektivtuch, achten Sie darauf keine Fingerabdrücke auf dem Objektiv zu hinterlassen.

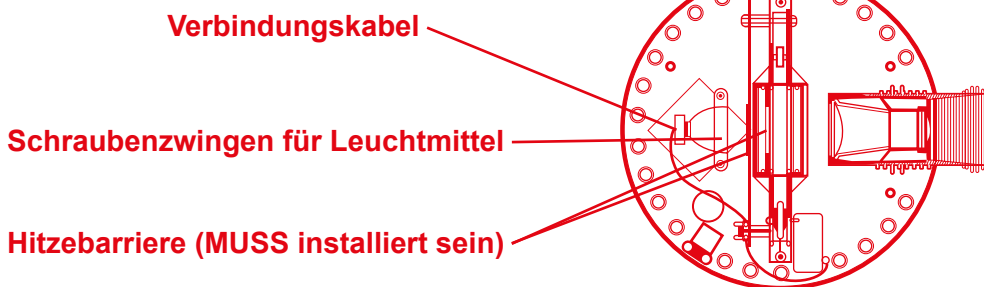
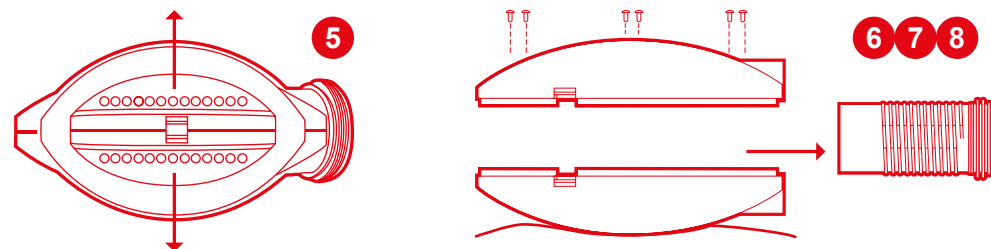
DAS LEUCHTMITTEL AUSWECHSELN

Sollte das Leuchtmittel nicht leuchten, überprüfen Sie erst, ob die Sicherung im Netzstecker funktioniert (wo zutreffend), falls nicht ersetzen Sie diese mit einer 3-A-Sicherung. Wenn das Licht dann nicht leuchtet, müssen Sie das Leuchtmittel auswechseln.

1. Besorgen Sie das richtige Leuchtmittel: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K. Dieses ist von Mathmos Webseiten erhältlich.
2. Trennen Sie den Projektor von der Stromversorgung.
3. Lassen Sie den Projektor abkühlen.
4. Entnehmen Sie bei Bedarf das Effektrad und den Diarahmen.

2

5. Halten Sie den Projektor mit der Oberseite nach unten, sodass Sie in den Standfuß von unten sehen. Schieben Sie den Standfuß so, dass sich die Klemmen in der Mitte befinden und entfernen Sie den Standfuß, indem Sie die Seitenflügel an der Innenseite auseinanderziehen. Versuchen Sie nicht die Klemmen zusammenzudrücken.
6. Legen Sie den Projektor auf ein Kissen, sodass die Schrauben nach oben zeigen.
7. Entfernen Sie die sechs Gehäuse-Schrauben, indem Sie dafür einen Kreuzschlitz-Schraubendreher in der richtigen Größe benutzen.
8. Nehmen Sie die Gehäusehälfte ab und entfernen Sie das Objektiv.
9. Ziehen Sie das Verbindungskabel vom Leuchtmittel und schrauben Sie die zwei Schraubzwingen ab. Achten Sie darauf die Schraubzwingen-Schrauben nicht mit den Gehäuse-Schrauben zu verwechseln (die Schraubzwingen-Schrauben sind kürzer).
10. Ersetzen Sie das Leuchtmittel und schrauben Sie die Schraubzwingen wieder fest, indem Sie dabei darauf achten diese nicht zu fest anzuziehen.
11. Stecken Sie das Verbindungskabel vorsichtig auf die Stecker vom Leuchtmittel.
12. Legen Sie die Gehäusehälfte vorsichtig in die richtige Position.
13. Setzen Sie die sechs Schrauben wieder ein und achten Sie dabei darauf, diese nicht zu fest anzuziehen.
14. Schrauben Sie das Objektiv wieder ein.



FEHLERDIAGNOSE

- Wenn das Leuchtmittel leuchtet, aber der Motor sich nicht dreht, ist der Motor möglicherweise defekt. Kontaktieren Sie Mathmos.
- Wenn sich der Motor dreht, aber das Leuchtmittel nicht leuchtet, tauschen Sie das Leuchtmittel aus.
- Wenn das Leuchtmittel nicht leuchtet und der Motor sich nicht dreht, liegt möglicherweise ein elektrischer Fehler vor. Kontaktieren Sie Mathmos.

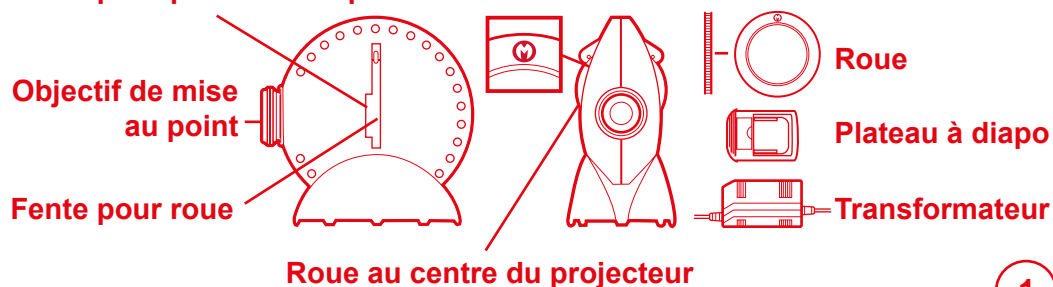
3

IMPORTANT - SECURITE

- Ce projecteur n'est pas un jouet et doit être mis hors de la portée des enfants de moins de 8 ans.
- Les enfants de 8 ans ou plus peuvent utiliser le projecteur en suivant les instructions de sécurité.
- Les personnes dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites doivent être, suivant leurs capacités, supervisées, être tenues à l'écart du projecteur ou être munies des instructions de sécurité.
- Les ouvertures pour la ventilation du projecteur et le transformateur ne doivent pas être obstrués lorsque le projecteur est en marche.
- Le nettoyage et les réparations doivent être faites par un adulte en pleine capacité.
- Si le cordon d'alimentation est endommagé, ne pas utiliser le projecteur et contacter Mathmos.
- Utilisez uniquement une lampe aux spécifications suivantes: 30°, 3W, 12V, 4LED, 35mm de DIAMETRE, GU4/MR11, 4000K, en vente auprès de Mathmos, ou sur les sites Internet Sensory Lights.
- Déconnectez impérativement le projecteur de la prise de courant et attendez qu'il refroidisse avant de changer la lampe ou toute autre pièce du système d'optique.
- Ne jamais regarder directement dans l'objectif de mise au point lorsque la lampe est allumée.
- Ne laissez pas les roues effet lampe à lave exposées à la lumière directe du soleil; elles se décolorent.
- N'utilisez le projecteur que lorsqu'il est fixé sur sa base et posé sur une surface stable.
- Débranchez le transformateur de la prise de courant lorsque le projecteur n'est pas utilisé en continu.


Le Space Projector est un produit électrique de classe CLASS II (12V SELV) connecté à une unité d'alimentation électrique de classe CLASS II. Le projecteur est conforme aux normes standards de sécurité en vigueur et porte la garantie du pays d'achat.

Fente pour plateau à diapo



1

ASSEMBLAGE

1. Déballiez le projecteur et posez-le debout sur une surface stable; Ne pas le poser sur un tapis ou des surfaces souples.
2. Placez le transformateur dans un endroit de telle sorte que l'air peut circuler autour.
3. Sortez la roue de son emballage et insérez-la dans la fente prévue, le logo  dirigé vers l'objectif de mise au point. Un léger clic se produit lorsque la roue est centrée et correctement placée dans le projecteur.
4. Branchez le projecteur dans la prise de courant et allumez-le.

FONCTIONNEMENT

Orientez le projecteur vers un mur ou un plafond, idéalement une surface blanche. Puis tournez la bague de mise au point du projecteur pour obtenir une image nette.

La luminosité et la taille de l'image varient en fonction de la luminosité de la pièce et la distance entre le projecteur et le mur ou plafond. Plus la pièce est sombre, plus l'image sera lumineuse. Plus le projecteur est éloigné du mur ou du plafond plus l'image sera grande.

L'image projetée par la roue lampe à lave peut atteindre un diamètre maximal de 4 mètre lorsqu'elle est projetée dans une pièce complètement sombre et avec suffisamment de recul par rapport au mur. D'autres effets peuvent produire des images nettes d'environ 1.5 mètres. N.B.

- La présence d'un halo autour de l'image projetée est normale.
- Si vous remarquez des petits points ou des pigments dans votre roue lampe à lave qui ne devraient pas être là, faites fonctionner le projecteur avec la roue pendant plusieurs jours, les points devraient alors disparaître.
- Le projecteur peut projeter sur un plafond ou un mur, mais pas sur le sol, et ne peut pas être fixé à un mur.
- Les pièces de rechange sont disponibles à l'achat sur les sites de Mathmos.
- Pour toutes questions veuillez vous référer à la page FAQ des sites Mathmos.

EFFETS

Une large gamme d'effets est disponible auprès de votre revendeur ou de Mathmos, ou directement sur les sites Internet de Sensory Lights. Utilisez uniquement les effets de la marque Mathmos, et en aucun cas des effets d'autres marques, ceux-ci ne fonctionneront pas.

Le plateau à diapo est prévu pour une utilisation avec certains de ces effets et peut être rangé dans la fente prévue lorsqu'il n'est pas utilisé.

NETTOYAGE

Utilisez un chiffon humide pour retirer les marques sur le boîtier extérieur de l'appareil.

Nettoyez la lentille avec un chiffon pour lentille, en prenant soin de ne pas laisser de trace de doigt sur sa surface.

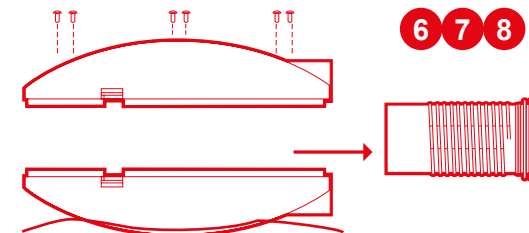
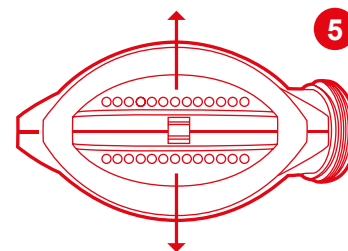
REPLACEMENT DE LA LAMPE (AMPOULE)

Dans le cas où la lampe ne s'allume pas, vérifiez d'abord que le fusible (s'il existe) de la prise fonctionne, dans le cas contraire remplacez-le par un

2

fusible de 3A. Si la lampe ne fonctionne toujours pas vous devrez alors la changer.

1. Obtenez la lampe correcte: 30°, 3W, 12V, 4LED, 35mm de DIAMETRE, GU4/MR11, 4000K. En vente sur les sites de Mathmos.
2. Déconnectez le projecteur de la prise.
3. Laissez le projecteur refroidir.
4. Retirez la roue et le plateau à diapo s'ils sont utilisés.
5. Tenez le projecteur à l'envers pour accéder à la base, centrez les clips et détachez en tirant doucement pour séparer la base, n'essayez en aucun cas de serrer les clips ensemble.
6. Placez le boîtier du projecteur sur un coussin avec les vis orientées vers le haut.
7. Retirez les six vis du boîtier en utilisant un tournevis cruciforme de la taille correcte.
8. Soulevez la boîtier arrière et retirez l'objectif de mise au point.
9. Tirez le connecteur de la lampe et dévissez les deux vis situées sur l'attache pour lampe. Faites attention de ne pas mélanger les vis de blocage avec celles du boîtier (les vis pour la lampe sont plus courtes).
10. Remplacez la lampe et revissez les vis en prenant soin de ne pas trop les serrer.
11. Poussez doucement le connecteur de la lampe sur les broches.
12. Remplacez avec précaution le boîtier arrière en position correcte.
13. Vissez les six vis en prenant soin de ne pas trop les serrer.
14. Vissez l'objectif de mise au point.

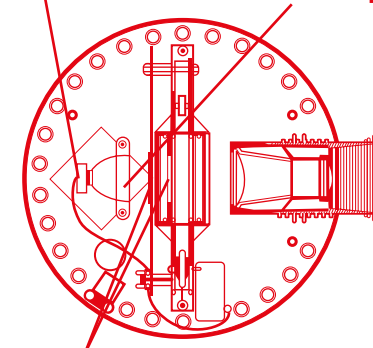


DIAGNOSTIC DE DEFAILLANCES

- Si la lampe s'allume mais que le moteur ne se met pas en route alors celui-ci doit être défectueux; veuillez contacter Mathmos.
- Si le moteur tourne mais que la lampe n'est pas allumée, remplacez l'ampoule.
- Si la lampe ne s'allume pas et que le moteur ne fonctionne pas il peut s'agir d'une faute électrique; veuillez contacter Mathmos.

Connecteur pour ampoule

Attache d'ampoule



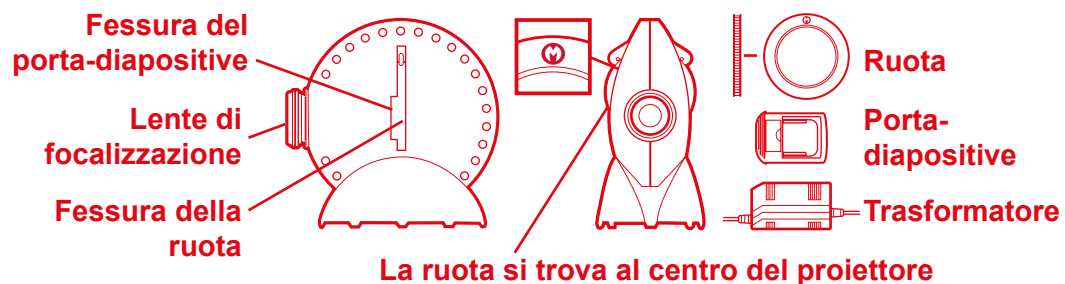
Barrière thermique (DOIT être en position)

3

IMPORTANTE - SICUREZZA

- Questo proiettore non è un giocattolo e deve essere collocato fuori dalla portata dei bambini di età inferiore a 8 anni.
- I bambini di età pari o superiore a 8 anni possono utilizzare il proiettore seguendo le istruzioni per un uso sicuro.
- Le persone con capacità fisiche, sensoriali o mentali ridotte devono essere sorvegliate, non avere il proiettore a portata di mano o ricevere istruzioni per un uso sicuro a seconda dei casi individuali.
- Le aperture di ventilazione sul proiettore e nel trasformatore non devono essere ostruite durante il funzionamento del proiettore.
- La pulizia o le riparazioni devono essere sempre effettuate da un adulto con piene capacità.
- Se il cavo di alimentazione è danneggiato, non utilizzare il proiettore e contattare Mathmos.
- Utilizzare solo una lampadina con le seguenti specifiche: 30°, 3 W, 12 V, 4 LED, diametro di 35 mm, GU4/MR11, 4000 K, disponibile presso Mathmos o siti Web di Luci Sensoriali.
- Scollegare sempre il proiettore dall'alimentatore e lasciarlo raffreddare prima di sostituire la lampada o le parti del sistema ottico.
- Non guardare mai direttamente la lente di focalizzazione quando la lampada è accesa.
- Non lasciare le ruote della lampada lava esposte alla luce diretta del sole; si sbiadiranno.
- Utilizzare il proiettore solo se montato sulla sua base e collocato su una superficie piana.
- Scollegare il trasformatore dalla rete elettrica quando non è in uso continuo.

Lo Space Projector è un prodotto elettrico di classe II (12 V SELV) collegato a un alimentatore di classe II. Ha superato tutti gli standard di sicurezza pertinenti e dispone della garanzia regolamentare del Paese di acquisto.



CONFIGURAZIONE

1. Disimballare il proiettore e posizionarlo verticalmente su una superficie stabile; non posare su moquette o altre superfici morbide.
2. Collocare il trasformatore in modo tale che l'aria vi possa circolare intorno.

1

3. Disimballare la ruota e inserirla nella fessura apposita con il logo rivolto verso la lente di focalizzazione. Si sentirà un clic leggero quando la ruota sarà posizionata centralmente e correttamente nel proiettore.
4. Collegare il proiettore alla presa e accenderlo.

FUNZIONAMENTO

- Inclinare il corpo del proiettore in modo che sia diretto verso una parete o un soffitto; idealmente una superficie bianca. Ruotare quindi l'anello di plastica trasparente per mettere a fuoco l'immagine proiettata. La luminosità e le dimensioni dell'immagine vengono regolate dalla quantità di luce nella stanza e dalla distanza tra il proiettore e la parete o il soffitto. Più scura è la stanza, più luminosa è la proiezione. Più distante il proiettore è dalla parete o dal soffitto, più grande la proiezione. Con le ruote della lampada lava, è possibile ottenere una proiezione di 4 metri in una stanza completamente buia con abbastanza spazio da posizionare il proiettore a una distanza sufficiente dalla parete. Altri effetti possono ottenere un'immagine nitida e focalizzata di circa 1,5 metri. N.B.
- Un alone intorno alla proiezione è normale.
 - Se appaiono puntini o pigmenti insoliti nella ruota della lampada lava, usare il proiettore e la ruota per diversi giorni e questi dovrebbero scomparire.
 - Il proiettore può proiettare su soffitto e pareti, ma non sul pavimento. Non può inoltre essere montato a parete.
 - I pezzi di ricambio possono essere acquistati da siti Web di Mathmos.
 - In caso di ulteriori domande, visitare la sezione con le domande frequenti sui siti Web di Mathmos.

EFFETTI

Una vasta gamma di effetti è disponibile presso il proprio fornitore o direttamente da Mathmos e sui siti Web di Luci Sensoriali. Utilizzare solo effetti Mathmos, mai quelli di altri produttori, poiché questi non funzioneranno. Il porta-diapositive è da usare con alcuni di questi effetti e, quando non è in uso, può essere riposto nell'apposita fessura.

PULIZIA

Utilizzare un panno umido per rimuovere eventuali segni sull'alloggiamento esterno del prodotto. Pulire le lenti con un panno apposito, avendo cura di non sporcarle con le proprie impronte.

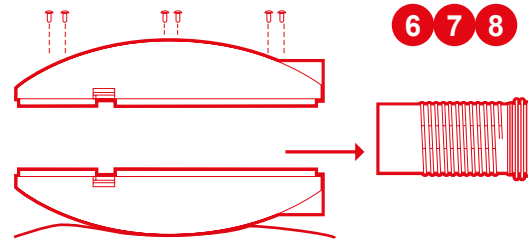
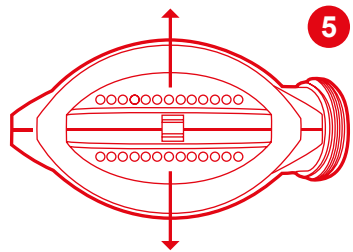
SOSTITUZIONE DELLA LAMPADA (LAMPADINA)

Se la lampada non si accende, controllare innanzitutto che il fusibile di collegamento funzioni (se installato) e, se necessario, sostituirlo con un fusibile da 3 A. Se la luce continua a non accendersi, sarà necessario sostituire la lampada.

1. Procurarsi la lampada corretta: 30°, 3 W, 12 V, 4 LED, diametro di 35 mm, GU4/MR11, 4000 K. Questa può essere acquistata da siti Web di Mathmos.
2. Scollegare il proiettore dall'alimentatore.

2

3. Lasciare che il proiettore si raffreddi.
4. Rimuovere la ruota e il porta-diapositive, se in uso.
5. Capovolgere il proiettore in modo da vederne la base, centrare le clip e rilasciare aprendo delicatamente la fessura della base, senza cercare di schiacciare le clip.
6. Posizionare il corpo del proiettore su un cuscino con le viti rivolte verso l'alto.
7. Rimuovere le sei viti dell'alloggiamento usando il cacciavite a croce di dimensioni corrette.
8. Sollevare la parte posteriore dell'alloggiamento e rimuovere la lente di focalizzazione.
9. Estrarre il connettore della lampada e svitare le due viti di bloccaggio della lampada. Fare attenzione a non mescolare le viti di bloccaggio della lampada e le viti dell'alloggiamento (le viti della lampada sono più corte).
10. Sostituire la lampada e rimontare le viti facendo attenzione a non serrare eccessivamente.
11. Spingere delicatamente il connettore della lampada sui perni della lampada.
12. Ripristinare con attenzione la parte posteriore dell'alloggiamento nella corretta posizione.
13. Rimontare le sei viti facendo attenzione a non serrare eccessivamente.
14. Avvitare la lente di focalizzazione.

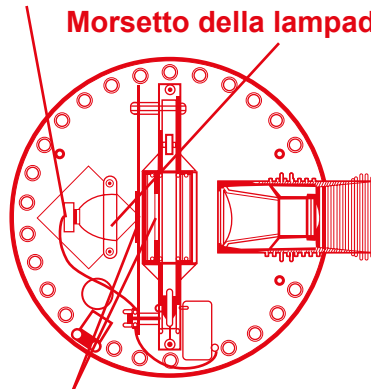


Connettore della lampadina

RISOLUZIONE PROBLEMI

- Se la luce si accende ma il motore non gira, il motore potrebbe essere difettoso; contattare Mathmos.
- Se il motore gira ma non c'è luce, provare a cambiare la lampadina.
- Se non c'è luce e il motore non gira, potrebbe esserci un guasto elettrico; contattare Mathmos.

Morsetto della lampadina



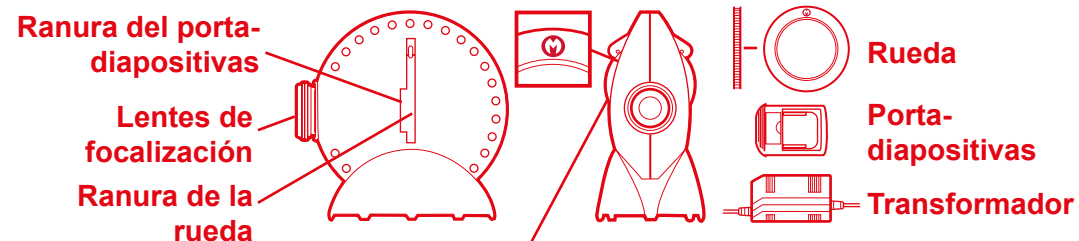
Barriera termica (DEVE essere presente)

3

IMPORTANTE - SEGURIDAD

- El proyector no es un juguete y se debe colocar fuera del alcance de niños menores de 8 años.
- Los niños de 8 años o más podrán usar el proyector siempre y cuando se respeten las instrucciones para un uso seguro.
- Las personas con una capacidad física, sensorial o mental reducida deberán usar el proyector bajo supervisión. Asimismo, el proyecto se colocará fuera de su alcance o se les dará instrucciones de cómo utilizarlo de forma segura de acuerdo con su capacidad.
- Las aperturas de ventilación del proyector y en el transformador no se deben bloquear durante el uso del proyector.
- La limpieza o las reparaciones las deberá llevar siempre a cabo un adulto sin capacidad reducida.
- No utilice el proyector y póngase en contacto con Mathmos si se daña el cable de alimentación.
- Únicamente utilice una lámpara con las siguientes características: 30°, 3W, 12V, 4LED, 35mm de DIÁMETRO, GU4/MR11, 4000K, disponibles en Mathmos o en los sitios web de luces sensoriales.
- Siempre desconecte el proyector de la fuente de alimentación y deje que el aparato se enfríe antes de cambiar la lámpara o las partes del sistema óptico.
- Nunca mire directamente a las lentes de focalización cuando la lámpara esté encendida.
- No exponga las ruedas de la lámpara de lava a la luz solar ya que perderá color.
- Use el proyector únicamente cuando esté fijado a su base y esté colocado en una superficie plana.
- Desconecte el transformador de la corriente cuando no se use de forma continua.


El Proyector Space es un producto eléctrico de CLASE II (12V SELV) conectado a una fuente de alimentación de clase II. El Proyector Space cumple los estándares de seguridad correspondientes y cuenta con la garantía legal del país donde se ha adquirido.



La rueda está colocada en el proyector

1

INSTALACIÓN

1. Desembale el proyector y colóquelo boca arriba en una superficie estable que no sea moqueta u otra superficie mullida.
2. Coloque el transformador en una posición en la que el aire pueda circular alrededor.
3. Desembale la rueda y colóquela en la ranura con el logo  de cara a la lente de focalización. Se sentirá un ligero clic cuando la rueda esté centrada y colocada correctamente en el proyector.
4. Enchufe el proyector en la toma de corriente y enciéndalo.

FUNCIONAMIENTO

Coloque el cuerpo del proyector de tal manera que mire a la pared o al techo, si puede ser hacia una superficie blanca. Tras ello, gire el anillo de plástico de enfocado para ajustar la imagen.

El brillo y el tamaño de la imagen dependen de la cantidad de luz en la habitación y de la distancia entre el proyector y la pared o techo. Cuanto más oscura sea la habitación, más brillante será la proyección. Cuanto más lejos esté el proyector de la pared o del techo, más grande será la proyección. Se puede conseguir una proyección de 4 metros / 13 pies con las ruedas de lámparas de lava en una habitación totalmente oscura con un espacio suficiente para colocar el proyector a una distancia suficientemente lejana de la pared. Otros efectos pueden conseguir una imagen nítida de aproximadamente 1,5 metros / 4 pies. N.B.

- Es normal que se produzca un efecto de halo alrededor de la proyección.
- Si existen puntos o pigmentos en la rueda de la lámpara de lava que no deban estar ahí, encienda el proyector y use la rueda durante varios días hasta que desaparezcan dichos elementos indeseados.
- El proyector pueden dirigir imágenes hacia el techo y la pared, pero no al suelo, ni tampoco se pueden montar en la pared.
- Los recambios se pueden comprar en los sitios web de Mathmos.
- Si tiene alguna duda visite la sección de preguntas frecuentes (FAQ) en los sitios web de Mathmos.

EFFECTOS

Existe una gran variedad de efectos de su proveedor o de Mathmos, o de los sitios web de luces sensoriales directamente. Utilice únicamente los efectos de Mathmos y no los de otros fabricantes porque no funcionarán.

El porta-diapositivas se usa con algunos de los efectos y, cuando no se utilice, se puede guardar en la ranura del porta-diapositivas.

LIMPIEZA

Utilice un paño húmedo para quitar cualquier marca de la carcasa exterior del producto.

Limpie las lentes con un paño de limpieza de lentes procurando que no se dejen huellas dactilares en las lentes.

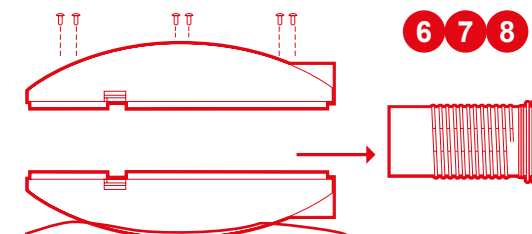
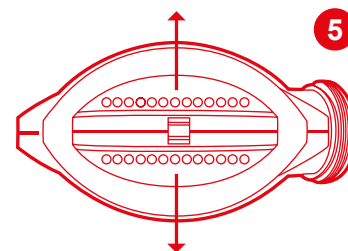
CAMBIO DE LA LÁMPARA (BOMBILLA)

Si la lámpara no se enciende, primero compruebe que el fusible del enchufe funciona (si existe), y si no funciona, cámbielo por un fusible 3A.

2

Si la luz no se enciende, entonces deberá cambiar la lámpara.

1. Adquiera la lámpara correcta: 30°, 3W, 12V, 4LED, 35mm de DIÁMETRO, GU4/MR11, 4000K. Se pueden comprar en los sitios web de Mathmos.
2. Desconecte el proyector de la fuente de alimentación.
3. Deje que el proyector se enfríe.
4. Retire la rueda y el porta-diapositivas si se está usando.
5. Coloque el proyector boca abajo de tal forma que vea su base, centre los clips y suelte de forma sutil al tirar de la ranura de la base. No intente forzar juntando los clips.
6. Coloque el cuerpo del proyector en un cojín con los tornillos boca arriba.
7. Retire los seis tornillos de la carcasa utilizando un destornillador de estrella del tamaño adecuado.
8. Levante la carcasa y retire las lentes de focalización.
9. Retire el conector de la lámpara y desatornille los dos tornillos fijadores de la lámpara. Procure no mezclar los tornillos fijadores de la lámpara con los tornillos de la carcasa (los tornillos de la lámpara son más cortos).
10. Reemplace la lámpara y vuelva a colocar los tornillos procurando que no queden demasiado apretados.
11. Empuje con delicadeza el conector de la lámpara hacia los pines de la lámpara.
12. Reemplace con cuidado la carcasa trasera asegurándose de que esté correctamente colocada.
13. Vuelva a colocar los tornillos procurando que no queden demasiado apretados.
14. Inserte la lente de focalización.

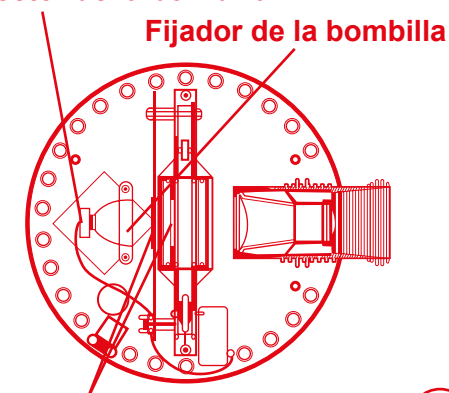


Conector de la bombilla

Fijador de la bombilla

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- Si la luz se enciende pero el motor no, puede que el motor sea defectuoso. Póngase en contacto con Mathmos.
- Si el motor se enciende pero no hay luz, intente cambiar la bombilla.
- Si no hay luz y el motor no se enciende, puede que exista un fallo eléctrico. Póngase en contacto con Mathmos.



Barrera de calor (DEBE estar colocada correctamente)

3


VIGTIGT - SIKKERHED

- Denne projektor er ikke legetøj og bør opbevares uden for børns (under 8 år) rækkevidde.
- Børn på 8 år og derover kan bruge projektoren, når de følger vejledningen i sikker brug.
- Personer med reduceret fysisk, sensorisk eller mental kapacitet skal vejledes eller instrueres i sikker brug i henhold til deres kapacitet, og projektoren skal placeres uden for deres rækkevidde.
- Ventilationsåbningerne på projektoren og i transformeren må ikke blokeres under brug af projektoren.
- Rengøring eller reparation skal altid foretages af en voksen uden reduceret kapacitet.
- Hvis ledningen bliver beskadiget, må projektoren ikke bruges, og du skal kontakte Mathmos.
- Brug kun en pære med følgende specifikation: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K, kan købes på Mathmos' eller Sensory Lights' websites.
- Afbryd altid strømmen til projektoren, og lad den køle af, før du skifter pære eller dele af det optiske system.
- Se aldrig direkte ind i linsen, når pæren er tændt.
- Lad ikke lavalampehjulene ligge i direkte sollys, da de vil blive blege.
- Brug kun projektoren, når den er monteret i sin base og placeret på en vandret overflade.
- Tag transformeren ud af stikkontakten, når den ikke er i fortsat brug.

Space-projektoren er et KLASSE II-elektrisk produkt (12V SELV) forbundet til en klasse II strømforsyning. Den opfylder de relevante sikkerhedsstandarder og er forsynet med den lovpligtige garanti i det land, hvor den er købt.



SET UP

1. Udpak projektoren, og placer den opretstående på en stabil overflade (ikke på tæppe eller anden blød overflade).
2. Placer transformeren et sted, hvor luften kan cirkulere omkring den.
3. Udpak hjulet, og læg det ind i hjulåbningen med -logo med forsiden mod linserne. Der føles et let klik, når hjulet er placeret centralt og korrekt i projektoren.
4. Slut projektoren til stikkontakten, og tænd den.

1

BETJENING

Sæt projektorhuset i en vinkel, så den peger mod en væg eller loftet, ideelt mod en hvid overflade. Drej derefter på fokusringen af klar plastik for at bringe projektionen i fokus.

Billedets lysstyrke og størrelse afhænger af mængden af lys i rummet og afstanden mellem projektoren og væggen/loftet. Jo mørkere rummet er, jo klarere er projektionen. Jo længere projektoren er placeret fra væggen eller loftet, jo større er projektionen.

Du kan opnå en projektion på 4 meter med lavalampehjul i et helt mørkt rum med plads nok til at få projektoren tilstrækkelig langt væg fra væggen. Andre effekter kan opnås med et skarpt fokuseret billede på ca. 1,5 meter.

N.B.

- En strålekranseffekt rundt om projektionen er normal.
- Hvis der i lavalampehjulet er prikker eller pigmenter, som ser ud til ikke at skulle være der, kan du køre projektoren og hjulet i flere dage, hvorefter de skulle forsvinde.
- Projektoren kan projicere på loftet og en væg, men ikke på gulvet, ligesom den heller ikke kan monteres på en væg.
- Reservedele kan købes på Mathmos' websites.
- Hvis du har yderligere spørgsmål, bedes du besøge vores sektion med ofte stillede spørgsmål på Mathmos' websites.

EFFEKTER

Et stort udvalg af effekter kan købes hos din forhandler eller direkte på Mathmos' eller Sensory Lights' websites. Brug kun effekter fra Mathmos, aldrig fra nogen anden producent, da de ikke vil virke.

Slideholderen er beregnet til brug med nogle af disse effekter, og når den ikke er i brug, kan den opbevares i åbningen til slideholderen.

RENGØRING

Brug en fugtig klud til at fjerne mærker på produktets yderside. Rengør linserne med en linseklud, og pas på ikke at afsætte fingermærker på linserne.

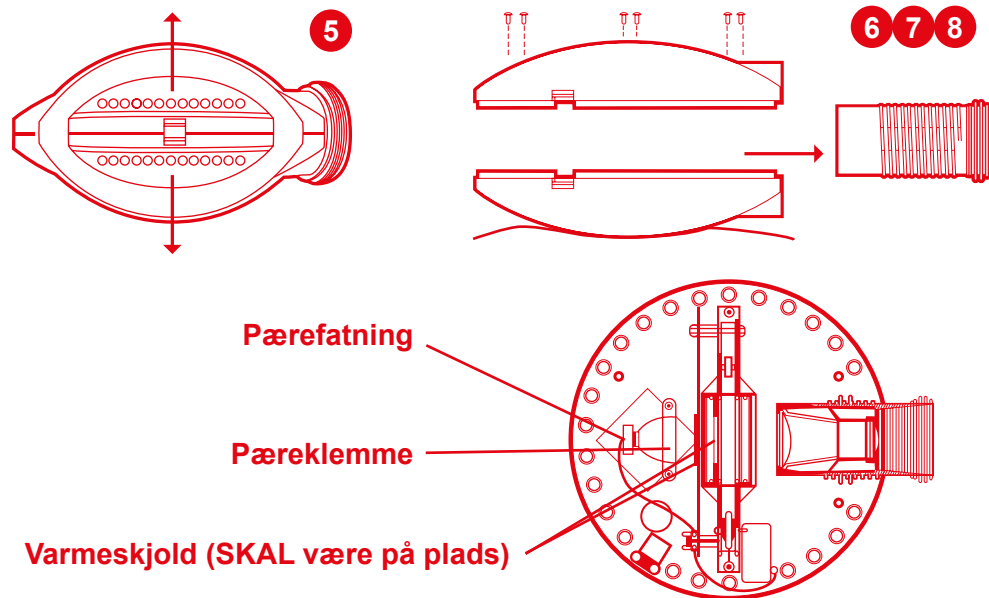
UDSKIFTNING AF PÆREN

Hvis pæren ikke lyser, skal du først tjekke, om stikkets sikring (hvis der er en sådan) er i orden. Hvis ikke, udskiftes den med en 3A-sikring. Hvis lyset stadig ikke virker, skal du skifte pæren.

1. Anskaf den korrekte pære: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K. Denne kan købes på Mathmos' websites.
2. Tag projektoren ud af stikkontakten.
3. Lad projektoren køle af.
4. Fjern hjulet og slideholderen, hvis den er i brug.
5. Hold projektoren med bunden opad, så du kigger ind i basen, centrér clipsene og frigør basen ved at trække blidt i den. Prøv ikke at klemme clipsene sammen.
6. Placer projektoren på en pude med skruerne opad.

2

7. Fjern de seks skruer, der holder huset, ved brug af en stjerneskruetrækker i den korrekte størrelse.
8. Løft bagbeklædningen af, og fjern fokuseringslinserne.
9. Træk pærefatningen ud, og skru de to pæreklemmeskruer ud. Pas på ikke at blande pæreklemmeskruerne sammen med de øvrige skruer (lampeskruerne er kortere).
10. Udskift pæren, og skru skruerne i igen uden at stramme for meget.
11. Skub forsigtigt pærefatningen ind på pærenålene.
12. Sæt bagbeklædningen omhyggeligt på igen, og sørg for at sikre dens rette position.
13. Skru de seks skruer i igen uden at stramme for meget.
14. Skru fokuseringslinserne i.



PROBLEMLØSNING

- Hvis lyset tænder, men motoren ikke starter, kan der være fejl på motoren. Kontakt Mathmos
- Motoren starter, og der ikke er noget lys. Prøv at skifte pæren.
- Hvis der ikke er noget lys, og motoren ikke starter, kan der være tale om en elektrisk fejl. Kontakt Mathmos.

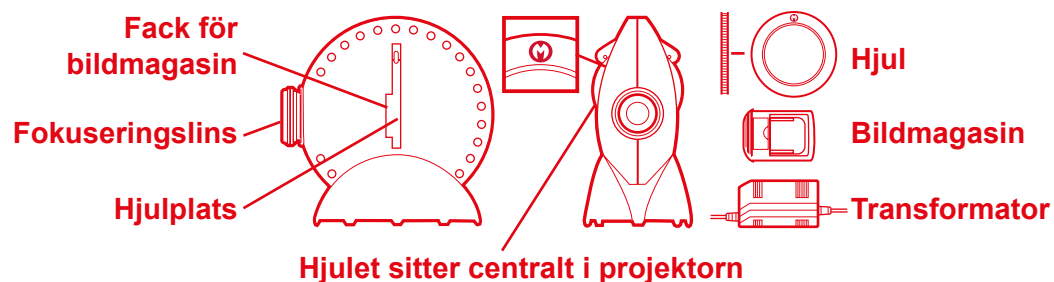
3

SVENSKA: INSTRUKTIONER


VIKTIGT - SÄKERHET

- Projektorn är inte en leksak och ska placeras utom räckhåll för barn under 8 år.
- Barn som är 8 år eller äldre kan använda projektorn om instruktionerna för säker användning iakttas.
- Människor med nedsatt fysisk, sensorisk eller mental förmåga bör övervakas, ha projektorn placerad utom räckhåll, eller ges instruktioner om säker användning beroende på deras förmågor.
- Ventilationsöppningarna på projektorn och transformatorn får inte blockeras när projektorn används.
- Rengöring och reparationer ska alltid utföras av en vuxen person utan funktionsnedsättningar.
- Om nätkabeln är skadad, använd inte projektorn. Kontakta Mathmos.
- Använd endast lampor med följande specifikationer: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4 / MR11, 4000K. Kan beställas från Mathmos, eller Sensory Lights webbplats.
- Koppla alltid bort projektorn från elnätet och låt den svalna innan du byter lampa eller andra delar av det optiska systemet.
- Titta aldrig direkt in i fokuseringsglaset när lampan är påslagen.
- Om lavalampans hjul utsätts för direkt solljus kommer de att blekna.
- Använd endast projektorn när den är monterad på underdelen och placerad på en jämn yta.
- Koppla bort transformatorn från elnätet när den inte ska användas.

Rymdprojektorn är en elprodukt av klass II (12V SELV) för anslutning till eluttag av klass II. Den uppfyller relevanta säkerhetsstandarder och har lagstadgad garanti för inköpslandet.



INSTALLATION

1. Packa upp projektorn och placera den upprätt på en stabil yta, inte på matta eller andra mjuka ytor.
2. Placera transformatorn så att luft kan cirkulera omkring den.
3. Packa upp hjulet och placera det i hjulöppningen, med -logotypen riktad mot fokuseringslinsen. Ett lätt klick hörs när hjulet placeras centralt och på rätt sätt i projektorn.
4. Anslut projektorn till eluttaget och sätt på den.

1

DRIFT

Rikta projektor mot en vägg eller taket, helst en vit yta. Vrid på den klara plastfokusringen för att fokusera bilden.

Bildens ljusstyrka och storlek avgörs av mängden ljus i rummet, och avståndet mellan projektorn och vägg eller tak. Ju mörkare rum, desto ljusstarkare bild. Ju större avstånd mellan projektorn och väggen eller taket, desto större bild.

Du kan få en projektion på 4 m med lavalamphjul i ett alldeles mörkt rum med tillräckligt utrymme för att placera projektorn tillräckligt långt från väggen.

Andra effekter kan uppnå en skarp fokuserad bild på ca. 1,5 meter.

OBS!

- Det är normalt att en haloeffekt syns runt bilden.
- Om det finns prickar eller pigment i ditt lavalamphjul som inte borde vara där, kör projektorn och hjulet i flera dagar tills dom försvinner.
- Projektorn kan projicera på tak och vägg, men inte på golvet. Den kan heller inte monteras på väggen.
- Ersättningsdelar kan beställas från Mathmos webbplatser.
- Om du har andra frågor, besök vår FAQ-sektion på Mathmos webbplatser.

EFFEKTER

Ett stort antal effekter kan beställas från din återförsäljare, från Mathmos, eller Sensory Lights webbplatser direkt. Använd bara Mathmos effekter, aldrig effekter från andra tillverkare då dessa inte kommer att fungera.

Bildmagasinet är till för några av dessa effekter och när det inte används kan det förvaras i sitt fack.

RENGÖRING

Använd en fuktig trasa för att ta bort eventuella märken på produktens ytterhölje.

Rengör linserna med en linsduk. Undvik att få fingeravtryck på linsen.

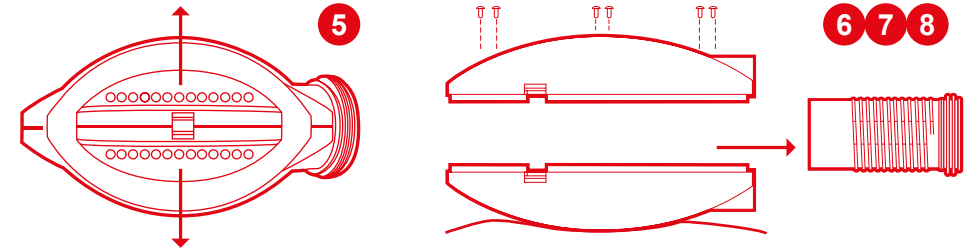
BYTE AV GLÖDLAMPA

Om lampan inte tänds bör du först kontrollera säkringen (när sådan finns). Byt säkringen (3A). Om lampan fortfarande inte lyser måste lampan bytas.

1. Beställ lampa: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4 / MR11, 4000K. Kan beställas från Mathmos webbplatser.
2. Koppla bort projektorn från elnätet.
3. Låt projektorn svalna.
4. Ta bort hjulet och bildmagasinet (när sådant finns).
5. Håll projektorn upp och ner så att du tittar in i basen, centrera clipsen och frigör genom att försiktigt dra isär basfacket. Försök inte klämma ihop clipsen.
6. Placera projektorns hus på en kudde med skruvarna riktade uppåt.
7. Ta bort husets sex skruvar med en krysskruvmejsel.
8. Lyft av det bakre höljet och ta bort fokuseringslinsen.

2

9. Dra av lampans kontakt och skruva loss lampans två klämskruvar. Var försiktig så att du inte blandar ihop lampskruvarna och höljesskruvarna (lampskruvarna är kortare).
10. Byt ut lampan och skruva fast skruvarna utan att dra åt för hårt.
11. För in lampkontakten på lampstiften försiktigt.
12. Montera tillbaka det bakre höljet.
13. Skruva fast de sex skruvarna utan att dra åt för hårt.
14. Skruva in fokuseringslinsen.



Lampkontakt

Lampklämma

Värmeskydd (måste vara på plats)

FELSÖKNING

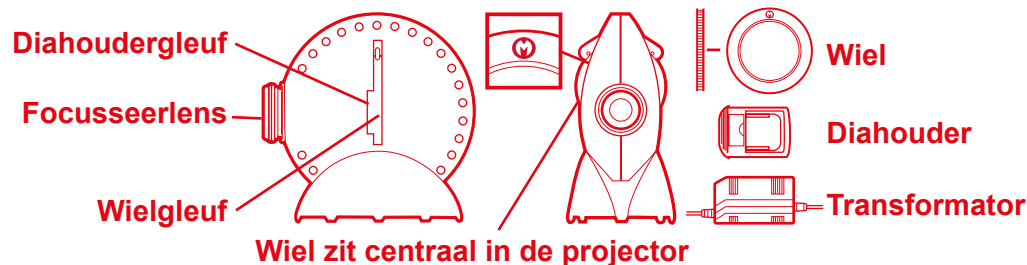
- Om lampan tänds men motorn inte fungerar kan motorn vara trasig. Kontakta Mathmos
- Om motorn fungerar men lampan lyser inte, byt ut glödlampan.
- Om lampan inte lyser och motorn inte fungerar kan det vara ett elektriskt fel. Kontakta Mathmos.

3


BELANGRIJK - VEILIGHEID

- Deze projector is geen speelgoed en moet buiten het bereik van kinderen onder de 8 jaar worden gehouden.
- Kinderen van 8 jaar en ouder mogen de projector gebruiken volgens de instructies voor veilig gebruik.
- Mensen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vermogens moeten, afhankelijk van hun capaciteiten, tijdens het gebruik onder toezicht staan, buiten het bereik blijven van de projector of instructies voor veilig gebruik krijgen.
- De ventilatieopeningen op de projector en in de transformator mogen tijdens de werking van de projector niet worden geblokkeerd.
- Reiniging of reparaties moeten altijd door een volwassene zonder verminderde vermogens worden uitgevoerd.
- Als de stroomkabel is beschadigd, maak dan geen gebruik van de projector en neem contact op met Mathmos.
- Gebruik alleen een lamp met de volgende specificaties: 30° 3W 12V 4LED 35mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K, verkrijgbaar bij Mathmos, of via de Sensory Lights-website.
- Trek altijd de stekker van de projector uit het stopcontact en laat hem afkoelen voordat u de lamp of onderdelen van het optische systeem verwisselt.
- Kijk nooit direct in de focusseerlens wanneer de lamp is ingeschakeld.
- Stel de lavalampwielen niet bloot aan direct zonlicht, omdat ze dan zullen vervagen.

De Space Projector is een KLASSE II elektrisch product (12V SELV), aangesloten op een klasse II-voeding. Hij voldoet aan de relevante veiligheidsnormen en valt onder de garantiewetgeving van het land van aankoop.



INSTALLATIE

1. Pak de projector uit en plaats hem rechtop op een stabiel oppervlak, dus niet op een tapijt of andere zachte oppervlakken.
2. Plaats de transformator op een locatie waar er lucht omheen kan circuleren.
3. Pak het wiel uit en plaats hem in de wielgleuf met het -logo naar de focusseerlens gericht. U voelt een lichte klik wanneer het wiel centraal staat en correct in de projector is geplaatst.
4. Steek de stekker van de projector in het stopcontact en zet hem aan.

1

WERKING

Zet de beamer in een hoek naar een muur of plafond gericht, het liefst naar een wit oppervlak. Draai vervolgens aan de doorzichtige kunststof focusseerring om de projectie scherp te stellen.

De helderheid en de afmeting van het beeld worden bepaald door de hoeveelheid licht in de kamer en de afstand tussen de projector en de muur of het plafond. Hoe donkerder de ruimte, des te helderder de projectie. Hoe verder de projector van de muur of het plafond wordt geplaatst, des te groter wordt de projectie.

U kunt met de lavalampwielen een projectie van ca. 4 meter bereiken in een volledig donkere kamer met voldoende ruimte om de projector op voldoende afstand van de muur te plaatsen. Met andere effecten krijgt u een helder gefocust beeld van ongeveer 1,5 meter doorsnede. NB

- Een halo-effect rondom de projectie is normaal.
- Als er punten of pigmenten in uw lavalampwiel staan, die eruit zien alsof ze daar niet horen te zijn, laat u de projector en het wiel een aantal dagen draaien en dan zouden deze moeten verdwijnen.
- De projector kan op het plafond en de muur projecteren, maar niet op de vloer en hij kan ook niet op de muur worden bevestigd.
- Vervangende onderdelen kunnen op de websites van Mathmos worden gekocht.
- Als u nog meer vragen heeft, bezoek dan onze FAQ-sectie op de Mathmos-websites.

EFFECTEN

Een breed scala aan effecten zijn bij uw leverancier of direct op de website van Mathmos of Sensory Lights verkrijgbaar. Gebruik alleen Mathmos-effecten en nooit de effecten van andere fabrikanten, omdat deze niet zullen werken.

U kunt de diahouder voor een paar van deze effecten gebruiken en als u ze niet gebruikt kunnen ze in een gleuf van de diahouder worden bewaard.

REINIGING

Gebruik een vochtige doek om eventuele vlekken op de buitenkant van het product te verwijderen.

Reinig de lenzen met een lensdoek en zorg ervoor dat u geen vingerafdrukken op de lens krijgt.

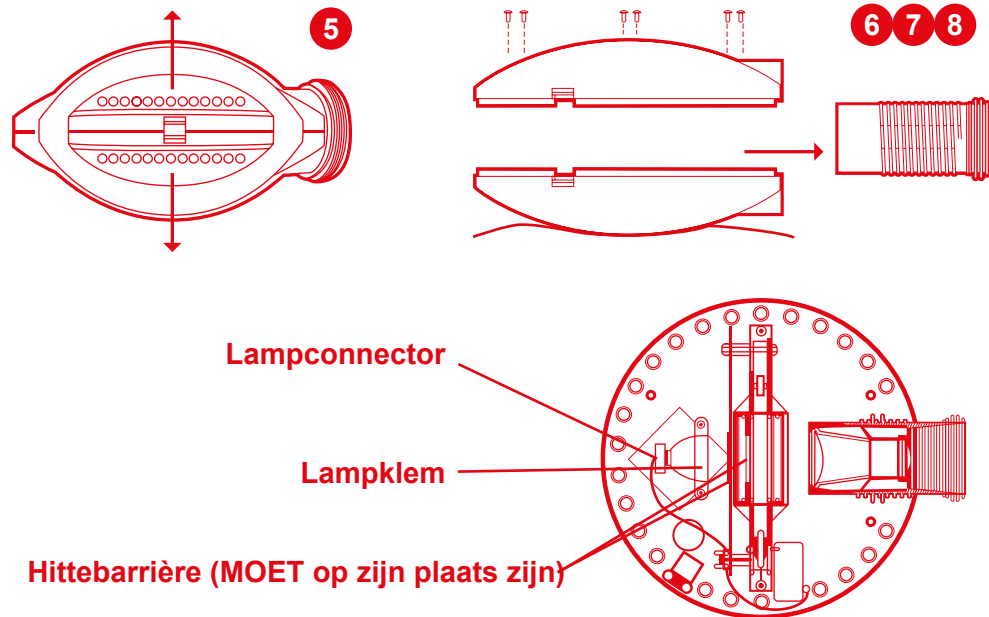
DE LAMP VERVANGEN (GLOEILAMP)

Hvis pæren ikke lyser, skal du først tjekke, om stikkets sikring (hvis der er en sådan) er i orden. Hvis ikke, udskiftes den med en 3A-sikring. Hvis lyset stadig ikke virker, skal du skifte pæren.

1. Zorg voor de juiste lamp: 30° 3W 12V 4LED 35 mm DIAMETER, GU4/MR11, 4000K. Deze kan op de websites van Mathmos worden gekocht.
2. Haal de stekker van de projector uit het stopcontact.
3. Laat de projector afkoelen.
4. Verwijder het wiel en de diahouder, als u deze gebruikt.
5. Houd de projector ondersteboven zodat u in de basis kunt kijken. Centreer de clips en laat deze los door de basisgleuf voorzichtig uit elkaar te trekken. Probeer de clips niet samen te knijpen.

2

6. Plaats de projectorbehuizing op een kussen met de schroeven naar boven gericht.
7. Verwijder de zes behuizingsschroeven met een kruiskopschroevendraaier van het juiste formaat.
8. Til de achterkant van de behuizing op en verwijder de focusseerlens.
9. Trek de lampconnector eraf en schroef de twee lampklemschroeven los. Let op dat u de lampklemschroeven en de schroeven van de behuizing niet verwisselt (lampschroeven zijn korter).
10. Vervang de lamp en draai de schroeven er weer in, waarbij u ervoor zorgt dat u deze niet te strak vastdraait.
11. Duw de lampconnector voorzichtig op de lamppenen.
12. Plaats de achterkant van de behuizing zorgvuldig terug op de juiste plaats.
13. Draai de zes schroeven er weer in, waarbij u ervoor zorgt dat u deze niet te strak vastdraait.
14. Schroef de focusseerlens erin.



PROBLEEMOPLOSSING

- Als het lampje gaat branden maar het motortje draait niet, kan het zijn dat deze defect is. Neem dan contact op met Mathmos.
- Als de motor draait, maar de lamp doet het niet, probeer dan de lamp te vervangen.
- Als de lamp en de motor het niet doen, zou er een elektrisch defect kunnen zijn. Neem dan contact op met Mathmos.





SENSORY  LIGHTS
by Mathmos

**Mathmos Ltd.
Unit 4 Holton Road
Holton Heath Trading Park
Poole, Dorset, UK
BH16 6LG**