

Instrukcja użytkowania – zabawka

1. Przeznaczenie

- Produkt przeznaczony do zabawy, relaksu lub celów kolekcjonerskich.
- Może być użytkowany przez dzieci lub dorosłych – zgodnie z oznaczeniem producenta na opakowaniu.
- Nie jest przeznaczony do celów ochronnych, spożywczych ani użytkowych.
- Używaj zgodnie z przeznaczeniem i w sposób bezpieczny dla siebie oraz otoczenia.

2. Sposób użytkowania

- Używaj produktu w miejscu bezpiecznym, z dala od źródeł ciepła, otwartego ognia oraz wody (jeśli produkt nie jest do tego przystosowany).
- Stosuj produkt w sposób zgodny z jego funkcją (np. ściskanie, układanie, obracanie, modelowanie, ekspozycja).
- Nie używaj nadmiernej siły, nie zgniataj, nie rzucaj ani nie uderzaj przedmiotu, jeśli może to spowodować uszkodzenie.
- Nie modyfikuj produktu ani nie rozbieraj jego elementów.
- W przypadku produktów elektronicznych lub mechanicznych – przestrzegaj zaleceń dotyczących wymiany baterii i zasilania.

3. Czyszczenie i pielęgnacja

- Czyść produkt miękką, wilgotną ściereczką z łagodnym środkiem czyszczącym.
- Nie używaj środków chemicznych, wybielaczy ani alkoholu.
- Unikaj długiego kontaktu z wodą lub wilgocią.
- Produkty z tkaniny lub gumy można czyścić powierzchniowo; przed ponownym użyciem upewnij się, że są całkowicie suche.

4. Przechowywanie

- Przechowuj w suchym, czystym miejscu, z dala od bezpośredniego światła słonecznego.
- Nie wystawiaj na działanie wysokich lub bardzo niskich temperatur.
- Unikaj przechowywania pod ciężkimi przedmiotami, aby zapobiec deformacji.
- Jeśli produkt składa się z drobnych elementów – przechowuj je razem, aby uniknąć zgubienia.

5. Dodatkowe informacje

- Produkt nie jest przeznaczony do kontaktu z żywnością ani do spożycia.
- W przypadku widocznych uszkodzeń lub deformacji nie używaj produktu.

- Niektóre produkty mogą zawierać małe elementy – należy zachować ostrożność przy użytkowaniu przez młodsze osoby.
- W przypadku produktów dekoracyjnych lub kolekcjonerskich – służą wyłącznie do ekspozycji, a nie do aktywnej zabawy.