

Aktivita 15 – VETŘELEC

Tato aktivita naučí dítě rozlišovat obrazce, čísla a písmena. Dítě se naučí rozlišovat symboly patřící do určité skupiny. Na displeji se objeví 6 symbolů. Úkolem dítěte je pomocí šipek vybrat jeden symbol, který do skupiny nepatří. Vybrany symbol potvrdí stiskem klávesy POTVRDIT. Správnou odpověď *Vilík* pochválí a navrhne další otázku. Dítě má 3 pokusy na nalezení správné odpovědi, poté mu *Vilík* ukáže správnou odpověď. Pokud dítě odpoví správně napoprvé, *Vilík* ohodnotí jeho snažení 10 body. Po pěti otázkách oznámí *Vilík* celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkce:

- ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ *Vilík* znovu zopakuje otázku.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

Aktivita 16 – PING PONG

V této zábavné hře si bude dítě trénovat postřeh a obrazově manuální zručnost. Úkolem dítěte je pomocí šipek vpravo a vlevo chytat míček, který se odráží od bočních a horních stran displeje. Ale pozor! Hra se postupně zrychluje. Rychlost hry lze měnit pomocí šipky nahoru (rychlost se zvyšuje) a šipky dolů (rychlost se snižuje). Dítě má 3 ping pongové míčky, poté *Vilík* zobrazí celkové dosažené skóre. Skóre záleží na délce hry. Čím delší je hra, tím vyšší je skóre.

Aktivita 17 – CVIČENÍ PAMĚTI

Úkolem dítěte v této aktivitě je zapamatovat si pořadí písmen. *Vilík* začne jedním písmenem apokazd, když dítě uhádne správné pořadí, přidá další písmenko. Nejdelsí sekvence má 5 písmen. Jestliže dítě uhádne správné pořadí, získává 10 bodů. Dítě má 3 pokusy, aby napsalo správnou odpověď. Poté *Vilík* ukáže správnou odpověď, celkové dosažené skóre a hra končí.

PŘÍJEMNOU ZÁBAVU PŘEJE

Distributor pro ČR:
EPEE CZ a.s.
Nuselská 34
140 00 Praha 4
Tel: 261 393 181
Fax: 261 393 191
www.epee.cz
Nakupujte on-line:
www.dumhracek.cz



Distributor pro ČR:
EPEE CZ a.s.
Nuselská 34
140 00 Praha 4
Tel: 261 393 181
Fax: 261 393 191
www.epee.cz

Nakupujte on-line:
www.dumhracek.cz

© 2003 EPEE CZ. Všechna práva vyhrazena.

Vilík můj první notebook



OBSAH

Úvod	1
Instalace baterií	1
Klávesnice	2
Popis klávesnice	2
Jak hrát	3
Popis aktivit	5
Poznej abecedu a čísla	5
Tajné písmeno	5
Doplně slovo	5
Oprav slovo	5
Napiš slovo velkými písmeny	6
Popletené slovo	6
Velká písmena	6
Počítání	7
Sčítání	7
Odčítání	7
Tajné číslo	8
Melodie	8
Piano	8
Hvězdičky	8
Vetřelec	9
Ping pong	9
Cvičení paměti	9

NÁVOD K POUŽITÍ

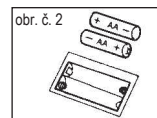
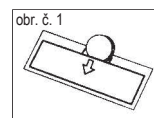
Gratulujeme k výběru zábavné vzdělávací hračky *Vilík, můj první notebook*, přenosného počítače s hlasovými a hudebními efekty, které doprovázejí jednotlivé aktivity, a spolu s počítačovou animací potěší Vaše děti. Na vytváření všech programů se podílela Asociace dětských pedagogů a psychologů sdružená pod UNESCO, což zajišťuje tomuto výrobku vysokou vzdělávací hodnotu.

Rodiče, mějte na paměti, že VILÍK, můj první notebook je hračka, která má vaše dítě zaujmout a rozvíjet jeho schopnosti a dovednosti. Pochopitelně není v silách čtyřletého dítěte všechny aktivity bez chyby zvládnout, ale právě snažením a neustálým zkoušením se vaše dítě učí a zlepšuje.

INSTALACE BATERIÍ

Vilík, můj první notebook vyžaduje 4 "AA" (UM3 nebo LR6) 1,5Vbaterie (baterie nejsou součástí balení). Příhrádka pro baterie se nachází na spodní straně výrobku.

Instalace baterií:



Odsroubujte kryt baterií (obr. č. 1). Vložte baterie a zkontrolujte polaritu baterie: + (-) kontakt na + (-) znak nakreslený v příhradce pro baterie (obr. č. 2). Přisroubujte kryt zpět na své místo.

Bezpečnost baterií:

- S bateriemi smí manipulovat pouze dospělá osoba.
- Nemíchejte rozličné typy baterií nebo nové a staré baterie.
- Nenabíjejte baterie, které k tomu nejsou určené.
- Dobjíjecí baterie dobíjejte mimo hračku.
- Při vkládání baterií dodržujte správnou polaritu.
- Je zakázáno zkratovat obvody.
- Nenechávejte ve výrobku vybité baterie.
- Pokud výrobek neuzíváte, vždy vyjměte baterie.
- Výrobce doporučuje používat pouze alkalické baterie.
- Neodhazujte baterie do ohně, mohou explodovat nebo vytéct.
- Baterie likvidujte předepsaným způsobem.
- Pokud je zvuk slabý nebo obrazovka rozmazaná, vyměňte baterie.
- Pokud si dítě s výrobkem delší dobu nehraje, vždy vyměňte baterie.

Nezpracovávejte společně s komunálním odpadem. Sbírejte odděleně. Pokud jsou látky a elektrické komponenty obsažené v tomto výrobku zanechány v okolním prostředí nebo použity nesprávným způsobem, mohou být škodlivý vliv na životní prostředí. Značka "přeskrtnutého odpadkového koše na kolečkách s černou čarou umístěnou pod košem" označuje, že tento výrobek byl uveden na trh po 13/8/05 a podléhá povinnosti tříděného odpadu. Jakékoliv zneužití se trestá podle zákona. Zpětný odběr je bezplatný.

UPOZORNĚNÍ:

- Výrobek se automaticky vypne po 2 minutách nečinnosti.
- Doporučujeme výrobek vypnout, pokud si s ním dítě nehraje. K pokračování ve hře stiskněte klávesu ZAPNOUT.
- Do klávesnice nelijte žádnou tekutinu.
- Výrobek čistěte vlhkým hadříkem.
- Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části.

KLÁVESNICE



POPIS KLÁVESNICE

Klávesa ZAPNOUT	zapíná počítač
Klávesa VYPNOUT	vypíná počítač
Klávesa AKTIVITA	objeví se obrazovka pro výběr čísla aktivity
Klávesy A-P	umožňují přímý vstup do jednotlivých aktivit
Klávesa MALÁ/VELKÁ	mění psaní velkých písmen na malá písmena a opačně v aktivitách 5 a 7
Klávesa SMAŽ	maže poslední znak
Klávesa ODPOVĚĎ	po stisknutí během aktivity se objeví správná odpověď (v aktivitách 2–11, 15, 17)
Klávesa ZOPAKUJ	po stisknutí <i>Vilík</i> zopakuje poslední nabídku aktivity (v aktivitách 3–10, 15, 17)
Klávesa POMOC	aktivuje nápovědu usnadňující nalezení řešení (v aktivitách 3–6, 9, 10, 17)
MEZERNÍK	přidává mezery mezi jednotlivé znaky v aktivitě 5 (PSANI)
Klávesy ŠIPKY	umožňují pohyb v rámci jedné aktivity (v aktivitách 4, 5, 14, 15, 16)
Klávesa POTVRDIT	stisknutím se potvrzuje odpověď
Klávesnice VILÍKA	je postavena abecedně, aby podporovala vnímání správného pořadí písmen.

