

MEGABYTE

Počítač pro malé studenty

DUOJAZYČNÝ



Návod k použití

OBSAH

PŘEDSTAVENÍ		UMĚNÍ	22
VÝROBKU	3	27. Kreslení	
INSTALACE		28. Utajený obrázek	
BATERIÍ	3	29. Gramofon	
KLÁVESNICE	4	30. Židle	
JAK HRÁT	6	31. Skladatel	
POPIS		32. Psací stroj	
KLÁVESNICE	5	LOGIKA A HRY	24
POPIS AKTIVIT	7	33. Meteority	
ČEŠTINA	10	34. Pohádková trivia	
1. Tajemství klávesnice		35. Země světa	
2. Neviditelné písmeno		36. Pexeso	
3. Začátek a konec		37. Kouzelné hodiny	
4. Prší		38. Vetřelec	
5. Ztracené písmeno		39. Lev vegetarián	
6. Slovo-neslovo		40. Ping pong	
7. Popletené písmeno		41. Grand Prix	
8. Létající písmena		42. Sloní paměť	
9. Hlavlom		43. Logik	
10. Diktát		ENGLISH	
11. Hádanka		(angličtina)	28
12. Velká a malá		44. Tajemství klávesnice	
13. Před a po		45. Před a po	
14. Šibenice		46. Neviditelné písmeno	
15. Množné číslo		47. Začátek a konec	
MATEMATIKA	16	48. Slovo-neslovo	
16. Kolik vidíš?		49. Popletené písmeno	
17. Sčítání		50. Létající písmena	
18. Odčítání		51. Hlavlom	
19. Násobilka		52. Diktát	
20. Násobení		53. Šibenice	
21. Skákající čísla		54. Kolik vidíš?	
22. Ztracené číslo		55. Čísla ve slovech	
23. Čísla ve slovech		56. Kouzelné hodiny	
24. Kouzelná kombinace			
25. Řetěz			
26. Ztracené znaménko			

Část MATEMATIKA, aktivita 23: Při psaní čísla 19 je jako správná odpověď uvedeno: DEVATNÁCT, ne DEVATENÁCT. Tato chyba je způsobena malou kapacitou displaye. Omlouváme se!

PŘEDSTAVENÍ VÝROBKU

Ahoj, jsem moc rád, že sis mě vybral. Budeme si spolu hrát a zároveň se zábavnou formou učit. Jsem Megabyte, dvojjazyčný počítač a jsem zde, abychom si užili spoustu legrace při hrách i lekcích angličtiny. Jsem zábavná vzdělávací hra se spoustou aktivit, obrázků, animací, speciálních zvukových efektů a melodií. Vypadám jako opravdový notebook, dokonce mám i myš. Mluvím česky i anglicky a hned ti vysvětlím, jak si se mnou hrát.

Na vytváření mých programů se podílela Asociace dětských pedagogů sdružená pod UNESCO, což zvyšuje vzdělávací hodnotu tohoto výrobku (tedy mě).

INSTALACE BATERIÍ

1. Výrobek vyžaduje 4 "AA" (UM3 nebo LR6) 1,5Vbaterie. Baterie nejsou součástí balení.

2. Prostor pro vložení baterií se nachází ve spodní části výrobku.

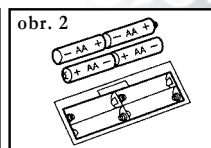
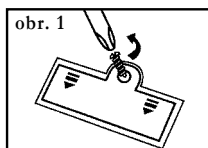
3. Instalace baterií:

1. Odšroubujte kryt baterií. (obr. č. 1)

2. Vložte baterie a zkontrolujte polaritu baterií:

+ (-) kontakt na + (-) znak nakreslený v přihrádce pro baterie. (obr. č. 2)

3. Přišroubujte kryt zpět na své místo.



BEZPEČNOST BATERIÍ

- Nemíchejte staré a nové baterie.
- Výměna baterie musí být provedena dospělým.
- Nabíjejte jen baterie k tomu určené.
- Doporučujeme pouze stejné a/nebo ekvivalentní baterie.
- Baterie musí být vloženy se správnou polaritou.
- Prázdné baterie musí být z hračky odstraněny.
- Je zakázáno zkracovat obvody.
- Baterie likvidujte předepsaným způsobem.
- Nemíchejte alkalické, standardní a dobíjecí baterie.
- Výrobce nedoporučuje používat dobíjecí baterie.



- Jestliže je zvuk slabý a obraz rozmazaný, vyměňte baterie.
- Nenechávejte slabé nebo vybité baterie ve výrobku, vždy je vyjměte.
- Vyjměte baterie, pokud si dítě s výrobkem delší dobu nehraje.

- Výrobek ošetřujte navlhčeným hadříkem.
- Dbejte, aby klávesnice nepřišla do styku s tekutinou.
- Nepoužívejte žádná rozpouštědla na čištění výrobku.
- Nevhodné pro děti do 3 let. Výrobek obsahuje malé části.

Výrobek se automaticky vypne po 3 minutách nečinnosti, aby šetřil energii baterií. Doporučujeme výrobek vypnout, pokud si s ním dítě nehraje. Pro pokračování hry stiskněte klávesu ON.

KLÁVESNICE



POPIS KLÁVESNICE

Klávesa ON/AKTIVITA	zapíná počítač nebo umožňuje výběr aktivity.
Klávesa OFF	vypíná počítač.
Klávesa VELKÁ/MALÁ	přepíná mezi velkými a malými písmeny.
Klávesa ZPĚT	maže poslední napsaný znak.
Klávesa SMAZAT	maže všechny napsané znaky.
Klávesa ÚROVEŇ	vybírání stupeň obtížnosti.
Klávesa HRÁČI	vybírání počet hráčů.
Klávesa OPAKOVAT/PIANO	zopakuje poslední otázku nebo výběr voleb /aktivuje piano v aktivitě číslo 29 (Gramofon) a v aktivitě číslo 31 (Skladatel).
Klávesa ODPOVĚĎ/FLÉTNÁ	sdělí správnou odpověď / aktivuje flétnu v aktivitě číslo 29 (Gramofon) a v aktivitě číslo 31 (Skladatel).
Klávesa POMOC/XYLOFON	aktivuje režim nápovědy / aktivuje xylofon v aktivitě číslo 29 (Gramofon) a v aktivitě číslo 31 (Skladatel).
MEZERNÍK	přidává mezery mezi jednotlivé znaky.
SMĚROVÉ KLÁVESY ŠIPKY	pohybují kurzorem vpravo, vlevo, nahoru, dolů. Funkce KRESLENÍ a POHYB – viz aktivita číslo 27 (Kreslení).
Klávesa ENTER	potvrzuje odpověď nebo volbu.

JAK HRÁT

Zapnutí a vypnutí výrobku

Zapni mě stisknutím klávesy ON.

Vypni mě stisknutím klávesy OFF.

Systém automatického vypnutí

Vypínej mě pokaždé, když si se mnou nehraješ. Pokud nestiskneš žádnou klávesu déle než 3 minuty, automaticky se vypnu spozdravem: „Tak ahoj příští!“, abych šetřil energii baterií. Chceš-li, abych začal znovu pracovat, stiskni klávesu ON/AKTIVITA.

Systém pohotovosti

Pokaždé, když mě necháváš čekat, zatímco se rozhoduješ, jakou si vybrat hru nebo přemýšlíš nad odpovědí, uslyšíš vyčkávací melodii přerušovanou mou výzvou ke hře každých 20 sekund.

Vstup do aktivit

Existují 2 způsoby vstupu do aktivit:

1. Základní postup.

■ Na displeji ti ukázu seznam kategorií, ze kterých můžeš vybírat: ČEŠTINA, MATEMATIKA, UMĚNÍ, LOGIKA A HRY a ENGLISH (= angličtina). Klávesou ENTER nebo myší označ vybranou kategorii, pokud je právě na obrazovce. Šípkami nebo pohybem myši můžeš zrychlovat pohyb jednotlivých kategorií na displeji. Nebo stiskni jednu z kláves snázvy kategorií, které se nacházejí pod displejem.

■ Když si vybereš kategorii, ukázu ti výběr aktivit v rámci této kategorie. Opět potvrď svůj výběr klávesou ENTER nebo myší.

2. Klávesou ON/AKTIVITA.

■ Kdykoli během hry stiskneš klávesu ON/AKTIVITA, dostaneš se na základní postup pro výběr kategorie. Stiskneš-li klávesu ON/AKTIVITA podruhé, objeví se políčko pro zadání čísla aktivity.

■ Pomocí numerických kláves zadej číslo požadované aktivity a potvrď klávesou ENTER.

56 AKTIVIT

MEGABYTE, dvojjazyčný počítač pro malé studenty má 56 aktivit:

ČEŠTINA

1. TAJEMSTVÍ KLÁVESNICE
2. NEVIDITELNÉ PÍSMENO
3. ZAČÁTEK AKONEC
4. PRŠÍ
5. ZTRACENÉ PÍSMENO
6. SLOVO-NESLOVO
7. POPLETENÉ PÍSMENO
8. LÉTAJÍCÍ PÍSMENA
9. HLAVOLAM
10. DIKTÁT
11. HÁDANKA
12. VELKÁ AMALÁ
13. PŘED A PO
14. ŠIBENICE
15. MNOŽNÉ ČÍSLO

MATEMATIKA

16. KOLIK VIDIŠ?
17. SČÍTÁNÍ
18. ODČÍTÁNÍ
19. NÁSOBILKA
20. NÁSOBENÍ
21. SKÁKAJÍCÍ ČÍSLA
22. ZTRACENÉ ČÍSLO
23. ČÍSLA VE SLOVECH
24. KOUZELNÁ KOMBINACE
25. ŘETĚZ
26. ZTRACENÉ ZNAMÉNKO

UMĚNÍ

27. KRESLENÍ
28. UTAJENÝ OBRÁZEK
29. GRAMOFON
30. ŽIDLE
31. SKLADATEL
32. PSACÍ STROJ

LOGIKA A HRY

- 33. METEORITY
- 34. POHÁDKOVÁ TRIVIA
- 35. ZEMĚ SVĚTA
- 36. PEXESO
- 37. KOUZELNÉ HODINY
- 38. VETŘELEČ
- 39. LEV VEGETARIÁN
- 40. PING PONG
- 41. GRAND PRIX
- 42. SLONÍ PAMĚŤ
- 43. LOGIK

**ENGLISH (= angličtina)**

- 44. TAJEMSTVÍ KLÁVESNICE
- 45. PŘED A PO
- 46. NEVIDITELNÉ PÍSMENO
- 47. ZAČÁTEK A KONEC
- 48. SLOVO-NESLOVO
- 49. POPLETENÉ PÍSMENO
- 50. LÉTAJÍCÍ PÍSMENA
- 51. HLAVOLAM
- 52. DIKTÁT
- 53. ŠIBENICE
- 54. KOLIK VIDIŠ?
- 55. ČÍSLA VE SLOVECH
- 56. KOUZELNÉ HODINY

Aktivitty založené na otázkách a odpovědích

Většina aktivit je založena na principu otázka – odpověď nebo hledání řešení (až na pár výjimky). Ve většině aktivit máš tři pokusy nalézt správnou odpověď. Pokud odpovíš správně, pochválím tě. Pokud ne, po třetím pokusu ti řeknu správnou odpověď a navrhnou další otázku. Pokud delší dobu neodpovíš, řeknu ti rovněž správnou odpověď.



Výsledek (skóre)

Všechny aktivity založené na otázkách nebo hledání řešení mají bodovací systém. Na konci každé hry ti ukážu celkový počet bodů. Když odpovíš správně napoprvé, získáš plný počet bodů. Při správné odpovědi na druhý nebo třetí pokus získáš nižší počet bodů.

Body ti uберu, když použiješ klávesu NÁPOVĚDA. Když použiješ klávesu ODPOVĚĎ, dosažené skóre bude nula.

V případě, že hrají dva hráči, zobrazím postupně skóre obou.

Úroveň obtížnosti a režim dva hráči

V některých aktivitách si můžeš vybrat ze tří úrovní obtížnosti (klávesa ÚROVEŇ) a z nabídky 1 nebo 2 hráči (klávesa HRÁČI), chceš-li soupeřit s kamarádem. Vždy, když stiskneš klávesu HRÁČI nebo klávesu ÚROVEŇ, začneš novou hru. Výběr úrovně a/nebo počtu hráčů proved' pomocí myši nebo směrovými šipkami.

Mám myš!

Dobře si mě prohlédni, mám myš jako opravdický počítač. Kliknutím myši můžeš vybírat kategorie, aktivity, úroveň obtížnosti, počet hráčů, apod.

Jsem dvojjazyčný!

Ačkoli jsi ještě malý (malá), je užitečné začít se učit anglicky. Nabízím ti 13 aktivit a her, které tě naučí základy angličtiny.



Speciální funkce

Prohlédni si klávesy, které mají speciální funkce. Všechny klávesy nejsou funkční ve všech aktivitách. Pokud stiskneš některou z nich v aktivitě, pro kterou není funkční, upozorním tě sdělením „VOLBA NENÍ AKTIVNÍ” na displeji.

Funkce NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy POMOC aktivuješ nápovědu, např. obrazy nebo první písmeno hledaného slova.

Funkce ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď, ale výsledný počet bodů je nula.

Funkce OPAKOVÁNÍ – stisknutím klávesy OPAKOVAT ti zopakují poslední otázku nebo nabídku.

POPIS AKTIVIT

ČEŠTINA

Upozornění: Klávesa CH není funkční ve všech aktivitách. Toto omezení vyplývá z technických možností zobrazování písmen na mém displeji a navíc bych ti napovídal ukázáním dvou míst _ _ , když žádám doplnit písmeno ve slově.

Aktivita č. 1

Tajemství klávesnice – V této aktivitě se naučíme abecedu, čísla a rozdíly mezi velkými a malými písmeny.

Nejdřív stiskni libovolnou klávesu. Když stiskneš písmeno, ukáží je na displeji jako velké tiskací písmeno a vyslovím. Potom je zobrazím jako malé tiskací písmeno a zase vyslovím. Nakonec ti ukáží nějaký objekt, který začíná na vybrané písmeno, vyslovím jeho název a vyhláskuji. Když stiskneš číslo (pouze 0–9), zobrazím je na displeji a vyslovím.

Aktivita č. 2

Neviditelné písmeno – „Najdi písmeno...” na klávesnici a stiskni jej. Dám ti tři možnosti, abys našel správnou klávesu. Na závěr hry ti ukáží celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Aktivita č. 3

Začátek a konec – „Kterým písmenem začíná/končí slovo...?“ Takovou otázkou začne tato aktivita, na obrazovce se objeví příslušný obrázek. Dám ti tři možnosti najít správnou odpověď. Odpověď potvrdíš stisknutím klávesy ENTER. Na závěr hry ti ukáží celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 4

Prší – Naučím tě rozlišovat samohlásky a souhlásky. Zhorní části obrazovky budou padat samohlásky a souhlásky a tvým úkolem bude chytat samohlásky nebo souhlásky podle zadání. K pohybu využij myš nebo směrové klávesy se šipkami. Hra trvá přibližně 2 minuty. Po skončení hry zobrazím celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ÚROVEŇ určuješ stupeň obtížnosti.

Pouze funkce opakování je aktivní v této hře. Stisknutím klávesy OPAKOVAT ti zopakují zadání.

Aktivita č. 5

Ztracené písmeno – „Doplň sérii“, řeknu pokaždé, když vstoupíš do aktivity číslo 5. Na displeji ti ukáží řetězec písmen, kde jedno chybí. Tvým úkolem je najít písmenko, které logicky patří do zobrazeného řetězce. Výběr písmene vždy potvrdíš klávesou ENTER. Máš tři možnosti nalézt správnou odpověď. Poté ti ukáží řešení a zadám další řetězec.

Funkční klávesy:

Tuto hru si můžeš zahrát ve dvou, stisknutím klávesy HRÁČI vyber počet hráčů.

Dále můžeš zvolit úroveň obtížnosti stisknutím klávesy ÚROVEŇ.

Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 6

Slovo-neslovo – V této aktivitě je tvým úkolem doplnit chybějící písmenko. Nejdříve ti ukáží úplné slovo a vyslovím jej. Poté toto slovo uvidíš na displeji neúplné a tvým úkolem je zjistit, které písmenko do slova patří. Výběr písmene vždy potvrď klávesou ENTER. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté ti ukáží řešení a navrhnu další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 7

Popletené písmeno – Tvým úkolem je v této aktivitě najít písmeno, které do daného slova nepatří. Nejdříve ti ukáží úplné slovo a vyslovím jej. Potom toto slovo napíšeš nesprávně a ty zkusíš najít písmeno, které je ve slově špatně. Pomocí směrových kláves se šipkami nebo myší označ písmenko, které podle tebe do slova nepatří, nahraď je správným písmenem a potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš tři možnosti nalézt řešení. Poté ti ukáží správnou odpověď a navrhnu další otázku.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.



Aktivita č. 8

Létající písmena – Na displeji uvidíš obrázek a zároveň ti ukáží, jak se příslušné slovo píše. Zhorní části obrazovky začnou padat písmenka. Tvým úkolem je pochytat pouze písmena, která vytvoří dané slovo, a to ve správném pořadí. K pohybu používej myš nebo směrové klávesy. Pozor: chytneš-li 3 nesprávná písmena, hra končí – zobrazím správnou odpověď a zadám další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou **ÚROVEŇ**.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu **OPAKOVAT**.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu **POMOC**.

Stiskem klávesy **ODPOVĚĎ** se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 9

Hlavlom – Napiš správné slovo, které má zpřeházená písmena. Nejdříve ti ukáží slovo spísmeny ve správném pořadí a vyslovím jej. Potom ti stejné slovo ukáží se zpřeházenými písmeny a tvým úkolem je toto slovo sestavit správně pomocí výběru z písmen z horní části obrazovky. Jakmile vytvoříš celé slovo, potvrď jej klávesou **ENTER**. Máš tři možnosti zadat řešení, poté ti ukáží správnou odpověď a navrhnou další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou **ÚROVEŇ**.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu **OPAKOVAT**.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu **POMOC**.

Stiskem klávesy **ODPOVĚĎ** se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Pozn.: Funkční jsou pouze klávesy s písmeny, které hledané slovo obsahuje.

Náhodně v průběhu hry ti ukáží správné pořadí písmen ve slově, abych viděl, zda dáváš pozor.

Aktivita č. 10

Diktát – Řeknu slovo a tvým úkolem je správně jej napsat a potvrdit klávesou ENTER. Máš tři pokusy, poté ti sdělím správnou odpověď a nadiktuji další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 11

Hádanka (anagramy) – V horní části displeje ti ukáží slovo. Dobře si ho prohlédni a zkus zjednotlivých písmen tohoto slova sestavit jiné slovo. Nové slovo napiš v dolní části displeje a potvrd klávesou ENTER. Máš tři pokusy nalézt nové slovo, poté ti prozradím správnou odpověď a navrhnou další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC a já ti napovím první písmeno slova.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 12

Velká a malá – V této aktivitě se naučíme rozlišovat velká a malá písmena. Tvým úkolem je napsat slovo velkými nebo malými písmeny podle zadání. Napsané slovo potvrd klávesou ENTER. Máš tři pokusy, poté ti řeknu správnou odpověď a zadám další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 13

Před a po – „Které písmeno je po/před...?“ zeptám se v aktivitě číslo 13. Tvým úkolem je najít písmeno, které je ve slově před nebo po zadaném písmenu. Máš tři pokusy k nalezení požadovaného písmene, poté ti řeknu správnou odpověď a zkusím další slovo. Na konci hry ti ukáži celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou **ÚROVEŇ**.

Stiskni klávesu **POMOC** ať ti ukáží obrázek.

Chceš-li znát hned správnou odpověď, stiskni klávesu **ODPOVĚĎ**.

Aktivita č. 14

Šibenice – Znáš hru šibenice? Tak pojď, zahrajeme si ji!

Naznačím ti pouze počet písmen hledaného slova a tvým úkolem je slovo uhádnout (napsat). Máš 10 pokusů nalézt hledané slovo. Pak ti slovo ukáži, ale nezískáš žádné body. Písmena nemusíš potvrzovat klávesou **ENTER**. Maximální skóre je 50 bodů, za každé nesprávné písmeno se odečítá 5 bodů.

Stiskni libovolnou klávesu **A–Z**. Pokud slovo obsahuje vybrané písmeno, zobrazím je ve slově na správné pozici. Pokud je písmeno obsaženo ve slově vícekrát, zobrazím je na všech pozicích. Proto nezaďavej stejné písmeno 2x, zbytečně ztrácíš body. Pokud slovo neobsahuje vybrané písmeno, odečítám body.

Funkční klávesy:

Klávesa **POMOC** ti prozradí první písmeno hledaného slova.

Chceš-li znát hned správnou odpověď, stiskni klávesu **ODPOVĚĎ**, ale výsledný počet bodů bude nula.

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou **ÚROVEŇ**.



Aktivita č. 15

Množné číslo – Tvým úkolem v aktivitě 15 je najít správný slovní tvar množného čísla. Každé slovo nejprve zobrazím a nabídnu ti 3 možnosti. Pomocí směrových kláves nebo myši označ správnou odpověď a potvrď klávesou ENTER.

Funkční klávesy:

Chceš-li znát hned správnou odpověď, stiskni klávesu ODPOVĚĎ, ale výsledný počet bodů bude nula.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

MATEMATIKA

Upozornění: Umím vyjmenovat čísla od 1 do 20. Čísla vyšší (max. do 40) ti pouze ukáži na obrazovce. Dvouciferná čísla vyslovuji po jednotlivých číslicích, např. 10 vyslovím jako jedna nula. Je to způsobeno tím, že pro zadání dvouciferného čísla není stanoven časový limit, protože tě nechci omezovat ve hře. Pokud bych čekal např. 3 sekundy, zda zadáš ještě další číslo, musel bys čekat také.

Aktivita č. 16

Kolik vidíš? – V této aktivitě tě naučím spojovat čísla s počtem dílků. Na displeji ti ukáži skupinu dílků a tvým úkolem je napsat číslicí jejich počet. Napsané číslo potvrdíš klávesou ENTER. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti řeknu řešení a zadám další otázku.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti. Čím vyšší úroveň, tím vyšší bude hledané číslo.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Myš v této hře nemá žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 17

Sčítání – Na displeji ti ukáží dvě skupiny dílků spojené znaménkem plus a tvým úkolem je napsat číslíci hodnotu součtu. Používej numerické klávesy. Výsledek potvrdíš klávesou ENTER. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti řeknu řešení a zadám další příklad.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Myš v této hře nemá žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 18

Odčítání – Na displeji ti ukáží dvě skupiny dílků spojené znaménkem mínus a tvým úkolem je napsat číslíci hodnotu rozdílu. Používej numerické klávesy. Výsledek odčítání potvrdíš klávesou ENTER. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti sdělím řešení a zadám další příklad.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Myš v této hře nemá žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.



Aktivita č. 19

Násobilka – Naučíme se násobilku! Vyber číslo od 1 do 9 a potvrď je klávesou ENTER. Začnu ti předříkávat a ukazovat násobilku zvoleného čísla. Výsledky násobků 1–3 se objeví na displeji nejen číslicí, ale i v grafické podobě v dolní části displeje. Myš nemá žádnou funkci v této aktivitě.

Aktivita č. 20

Násobení – Na displeji ti ukáží dvě skupiny dílků spojené znaménkem krát a tvým úkolem je napsat číslicí výsledek. Použij numerické klávesy. Výsledek násobení potvrď klávesou ENTER. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti sdělím řešení a zadám další příklad.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti:

Úroveň 1: násobilka od 1 do 3

Úroveň 2: násobilka od 4 do 6

Úroveň 3: násobilka od 7 do 9

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Myš v této hře nemá žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.



Aktivita 21

Skákající čísla – V této aktivitě budeš vytvářet sérii čísel mezi 1 a 20 přičtením nebo odečtením čísla 1, 2, 3 nebo 4 podle zadání. Napsanou sérii potvrdí klávesou ENTER nebo myší. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti sdělím řešení a navrhnou další úlohu.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚď se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.



Aktivita č. 22

Ztracené číslo – Tvým úkolem je doplnit sérii správným číslem. Napsané číslo potvrdíš klávesou ENTER nebo myší. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté ti řeknu řešení a navrhuji další úkol.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Aktivita č. 23

Čísla ve slovech – Zadám číslo a tvým úkolem je napsat je slovem. Odpověď potvrdíš klávesou ENTER nebo myší. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté odpověď zobrazím a zadám další číslo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování zadání stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 24

Kouzelná kombinace – V horní části obrazovky ti ukáží několik čísel. Tvým úkolem je seřadit tato čísla podle mého zadání od největšího po nejmenší nebo opačně. Odpověď potvrdíš klávesou ENTER nebo myší. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté zobrazím řešení a zadám další úkol.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti:

Úroveň 1 – Řazení od nejvyššího čísla po nejnižší

Úroveň 2 – Řazení od nejnižšího čísla po nejvyšší

Úroveň 3 – Střídavě podle zadání

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 25

Řetěz – V této hře ti ukáží řetězec čísel spojených matematickými znaménky a tvým úkolem je vypočítat výsledek. Budeme používat základní matematické operace (sčítání, odčítání, násobení a dělení). Napsaný výsledek potvrď klávesou ENTER. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté zobrazím řešení a zadám další příklad.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC. Ukáží ti první číslici hledaného čísla, je-li dvojmístné.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Myš nemá v této aktivitě žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 26

Ztracené znaménko – V horní části displeje ti ukáží matematický příklad bez znaménka matematické operace a jeho výsledek. V dolní části displeje zobrazím znaménka. Směrovými šipkami nebo myší vyber vhodné znaménko tak, aby matematický příklad byl správný. Vybrané znaménko potvrď klávesou ENTER. Pozor: máš jen jeden pokus! Za správnou odpověď získáváš body. Pokud odpovíš nesprávně, automaticky ti ukáží správnou odpověď.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď, ale počet bodů je nula.

UMĚNÍ

Aktivita č. 27

Kreslení – Nakresli si, co chceš! Na displeji vidíš kurzor, který má v této aktivitě funkci tužky. Můžeš s ním pohybovat po celé obrazovce. Používej myš k pohybu do všech směrů (nahoru, dolů, doleva, doprava, diagonálně) nebo klávesy B, F, J, N, R, T, V, Y s naznačenými šipkami. Při vstupu do aktivity je kurzor v nastavení „POHYB“, můžeš jím hýbat a měnit polohu bez toho, abys kreslil. Jakmile stiskneš klávesu KRESLENÍ (stejná klávesa jako směrová šipka doleva), začneš pohybem kurzoru kreslit. Stisknutím klávesy POHYB (stejná klávesa jako směrová šipka dolů) opět pouze měníš polohu kurzoru. Stisknutím klávesy SMAZAT obrázek vymažeš. Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 28

Utajený obrázek – Ukáží ti deset obrázků. Vyber si jeden znich a potvrď klávesou ENTER nebo myší. Obrázky si vybírej směrovými klávesami nahoru/dolů nebo myší. Pozor! Vybraný obrázek zmizí a na displeji se objeví pouze hraniční body. Spojením bodů vytvoříš vybraný obrázek, používej myš nebo směrové šipky. Blikající kurzor veď k některému z bodů, kde chceš začít, a stiskni klávesu ENTER. Blikající kurzor veď k dalšímu bodu a opět stiskni klávesu ENTER, aby se tyto dva body spojily. Postup opakuj, dokud nevytvoříš celý obrázek. Pokud body, které spojuješ tvoří hledaný obrázek, pak spojovací čáru vytvořím. V opačném případě tě upozorním, že toto spojení netvoří hledaný obrázek a dám ti další možnost zkusit spojit jiné body. Pokud se třikrát po sobě zmýlíš, ukáží ti hledaný obrázek. Dbej na to, aby byl kurzor přesně na hraničním bodu, když stiskneš klávesu ENTER, jinak bude tvůj pokus neúspěšný.

Funkční klávesy:

Stiskem klávesy POMOC ti na jednu sekundu ukáží hledaný obrázek.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ ti ukáží řešení.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 29

Gramofon – Je se mnou zábava! Mám nahráno 10 melodií, které si můžeš poslechnout. Stiskni libovolnou klávesu mezi 1–0. Výběr potvrď klávesou ENTER.

Pozor! Můžeš změnit hudební nástroj stisknutím klávesy PIANO, FLÉTNA nebo XYLOFON. Melodií můžeš kdykoliv přerušit stisknutím libovolné klávesy.

Aktivita č. 30

Židle – Znáš hru „Židle”? Hráči tančí podle hudby. Když hudba přestane hrát, musí co nejrychleji usednout na židli. Židlí je vždy o 1 méně než hráčů, a tak na posledního židle nezbude a jde z kola ven.

Ted' si zahrajeme zjednodušenou variantu této hry: Uslyšíš melodii, která se najednou přeruší. Tvým úkolem je dopravit tančícího panáčka co nejrychleji na židli vždy, když hudba přestane hrát. Naveď kurzor na panáčka (pomocí směrových šipek nebo myši), potvrď klávesou ENTER. Pomocí směrových šipek nebo myši panáčka posad' na židli aopět potvrď klávesou ENTER.

Melodií můžeš změnit klávesami 1–0, myši nebo směrovými šípkami.

Aktivita č. 31

Skladatel – Slož si melodii nebo písničku pomocí kláves 1–0 (do, re, mi, fa, sol, la, si, do). Můžeš si vybrat hudební nástroj (piano, flétnu nebo xylofon) stisknutím klávesy PIANO, FLÉTNA nebo XYLOFON.



Aktivita č. 32

Psací stroj – Z horní části displeje začnou padat písmena a čísla. Tvým úkolem je stisknout klávesu s příslušným písmenem nebo číslem, než znak dopadne. Za každé správně stisknuté písmeno/číslo získáváš bod. Hra trvá asi 2 minuty, na konci ti ukáží dosažené skóre. Maximální možný počet bodů je 50.

Funkční klávesy:

Klávesou **ÚROVEŇ** určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

LOGIKA A HRÝ

Aktivita č. 33

Meteority – Procvičíme si postřeh. Chytej myši nebo směrovými šipkami vlevo/vpravo meteority, které padají z horní části displeje. Za každý meteorit získáváš bod. Hra trvá asi 2 minuty, na konci ti ukáží dosažené skóre. Maximální možný počet bodů je 50.

Funkční klávesy:

Klávesou **ÚROVEŇ** určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Aktivita č. 34

Pohádková trivia – Určitě znáš spoustu pohádek. Ale jak pozorně jsi poslouchal(a)? Tvým úkolem je zodpovědět otázky, které ti ukáží na displeji. Odpověď potvrď klávesou **ENTER** nebo myší. Na zodpovězení každé otázky máš tři pokusy, poté ti ukáží správnou odpověď.

Funkční klávesy:

Stiskem klávesy **POMOC** ti zopakují otázku.

Stiskem klávesy **ODPOVĚĎ** ti ukáží správnou odpověď.

Klávesou **ZPĚT** smažeš poslední napsané číslo.

Klávesou **SMAZAT** odstraníš všechna napsaná čísla.

Hra je pouze pro jednoho hráče a má jednu úroveň.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 35

Země světa – Pojďme poznávat zeměpis! Ukáží ti město a ty mi řekneš, ve kterém státě leží. Můžeš vybírat ze dvou možností. Odpověď vyber myší nebo směrovými klávesami vlevo/vpravo a potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš pouze jednu možnost odpovědět. Za správnou odpověď získáváš body. Odpovíš-li nesprávně, zobrazím řešení a navrhnu další město.

Funkční klávesy:

Klávesou POMOC ti zopakuji otázku.

Klávesou ODPOVĚĎ ti řeknu správnou odpověď.

Hra je pouze pro jednoho hráče a má jednu úroveň.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 36

Pexeso – Cílem hry je hledat páry karet. Ukáží ti skupinu karet otočených obrázkem dolů. Myší nebo směrovými klávesami naved' kurzor na kartu, kterou chceš obrátit. Pro otočení vybrané karty stiskni klávesu ENTER nebo klikni myší. Pak vyber druhou kartu, o které si myslíš, že má stejný obrázek. Když obrátíš dvě shodné karty (pexeso), nechám je obrácené a uslyšíš vítězný tón. Když obrátíš dvě odlišné karty, obrátím je nazpět a uslyšíš tón oznamující chybu.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti:

– úroveň 1: 8 skrytých karet, musíš najít 4 páry.

– úroveň 2: 10 skrytých karet, musíš najít 5 párů

– úroveň 3: 12 skrytých karet, musíš najít 6 párů

Klávesou ODPOVĚĎ ti ukáží všechny karty, ale tvoje výsledné skóre bude nula.

Aktivita č. 37

Kouzelné hodiny – Naučím tě hodiny! Na displeji uvidíš ručičkové hodiny a dvě možnosti určení času na těchto hodinách. Vyber jednu možnost směrovými šipkami nebo myší a odpověď potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš pouze jednu možnost vybrat správnou odpověď. Za správnou odpověď získáváš body. Odpovíš-li špatně, ukáží ti správnou odpověď a na hodinách zobrazím jiný čas.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou ODPOVĚĎ ti ukáží správnou odpověď, ale tvoje výsledné skóre bude nula.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 38

Vetřelec – Naučíme tě rozlišovat, co do skupiny nepatří (písmena, čísla, symboly). Na displeji se objeví osm znaků a tvým úkolem je najít vetřelce, který do skupiny logicky nepatří. Označ vetřelce směrovými šipkami nebo pomocí myši a odpověď potvrď klávesou ENTER. Máš tři možnosti. Poté ti ukáží správnou odpověď.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ODPOVĚĎ ti ukáží správnou odpověď, ale výsledné skóre bude nula.

Aktivita č. 39

Lev vegetarián – Vzhůru do toho! Na pravé straně displeje uvidíš lva, který číhá na kořist. A protože je to lev vegetarián, živí se pouze kytíčkami a prasátka nechává běžet. Pomocí směrových šipek nahoru/dolů lev vyskočí nebo otevře tlamu. Za každou sněženou květinu máš bod. Máš tři životy. Hra končí, pokud ztratíš všechny tři životy nebo dosáhneš 99 bodů nebo po dvou minutách hry.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Aktivita č. 40

Ping pong – Hra rozvíjí postřeh a vizuálně manuální koordinaci. Odpaluj míček, který se odráží od boční a horní stěny hřiště a nenech jej spadnout. V každé hře máš tři míčky. Když hra skončí, ukáží ti celkové skóre, které závisí na délce hry.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Hra je pro jednoho hráče.

Aktivita č. 41

Grand Prix – Poprvé za volantem! Hra rozvíjí postřeh a vizuálně manuální koordinaci. Jsi řidičem Formule 1 na okruhu. Řiď své vozidlo směrovými šipkami vlevo/vpravo, abys nenarazil do bočních stěn okruhu nebo do jiného vozidla. Přeřaď! Můžeš zrychlovat/zpomalovat směrovými šipkami nahoru/dolů. V každé hře máš tři auta. Když hra skončí, ukáží ti celkové skóre, které závisí na délce hry.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Hra je pro jednoho hráče.

Myš nemá v této hře žádnou funkci.

Aktivita č. 42

Sloni paměť – Procvičme si paměť! Já budu tvořit řetězec z písmen a čísel a tvým úkolem je zapamatovat si jej asprávně jej zopakovat. Když zopakuješ řetězec správně, přidám vždy jedno písmeno/číslo na konec řetězce. Pozor: hra začíná jedním písmenem. Když je zopakuješ, přidám další písmeno/číslo. Maximální délka řetězce je 10 znaků. Máš tři možnosti zadat odpověď, poté ti sdělím řešení a ukončím hru ukázáním celkového skóre. Maximální možný počet bodů je 50. Vybrané číslo/písmeno nemusíš potvrzovat klávesou ENTER.

Funkční klávesy:

Stiskem klávesy OPAKOVAT ti zopakuji řetězec.

Stiskem klávesy POMOC ti zopakuji řetězec aukáží ti jej na displeji.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ ti ukáží správnou odpověď aukončím hru ukázáním dosaženého skóre.

Hra je pro jednoho hráče s jednou úrovní obtížnosti, myš nemá žádnou funkci.

Aktivita č. 43

Logik – Ukáží ti sekvenci písmen a čísel uspořádaných podle logického pravidla. Tvým úkolem je najít toto pravidlo a doplnit chybějící číslo/písmeno tak, aby logiky navázalo. Odpověď potvrď klávesou ENTER. Máš tři možnosti zadat správnou odpověď, poté zobrazím řešení a navrhnu další úkol.

Funkční klávesy:

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ ti ukáží správnou odpověď.

Hra je pro jednoho hráče s jednou úrovní obtížnosti, myš nemá žádnou funkci.

ENGLISH (Angličtina)

A nyní se spolu budeme učit anglicky! Otázka nebo zadání bude vždy v češtině, hledané slovíčko nebo odpověď anglicky.

Aktivita č. 44

Tajemství klávesnice – V této aktivitě se naučíme anglickou abecedu, čísla a rozdíl mezi velkými a malými písmeny. Nejdřív stiskni libovolnou klávesu. Když stiskneš písmeno, ukáži je na displeji jako velké tiskací písmeno a vyslovím. Potom je zobrazím jako malé tiskací písmeno a zase vyslovím. Nakonec ti ukáži nějaký objekt, který začíná na vybrané písmeno, vyslovím jeho název a vyhláskuji. Když stiskneš číslo (pouze 0–9), zobrazím je na displeji a vyslovím.

Aktivita č. 45

Před a po – „Které písmeno je po/před...?“ zeptám se v této aktivitě. Tvým úkolem je najít písmeno, které je v anglickém slově před nebo po zadaném písmenu. Máš tři pokusy k nalezení požadovaného písmene, poté ti řeknu správnou odpověď a zkusím další slovo. Na konci hry ti ukáži celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou **HRÁČI** měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou **ÚROVEŇ**.

Stiskni klávesu **POMOC** a já ti ukáži obrázek.

Chceš-li znát hned správnou odpověď, stiskni klávesu **ODPOVĚĎ**.



Aktivita č. 46

Neviditelné písmeno – „Najdi písmeno...” na klávesnici a stiskni příslušnou klávesu. Dám ti tři možnosti, abys našel správnou klávesu. Na závěr hry ti ukáží celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Aktivita č. 47

Začátek a konec – „Kterým písmenem začíná/končí slovo...?” Takovou otázkou začne tato aktivita, na obrazovce se objeví příslušný obrázek. Dám ti tři možnosti najít správnou odpověď. Odpověď potvrdíš stisknutím klávesy ENTER. Na závěr hry ti ukáží celkové skóre.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 48

Slovo-neslovo – V této aktivitě je tvým úkolem doplnit chybějící písmenko. Nejdříve ti ukáží úplné slovo a vyslovím jej. Poté toto slovo uvidíš na displeji neúplné a tvým úkolem je zjistit, které písmenko do slova patří. Výběr písmene vždy potvrdíš klávesou ENTER. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté ti ukáží řešení a navrhnou další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 49

Popletené písmeno – Tvým úkolem je v této aktivitě najít písmeno, které do daného slova nepatří. Nejdříve ti ukáží úplné slovo avyslovím jej. Potom toto slovo napíšeš nesprávně a ty zkusíš najít písmeno, které je ve slově špatně. Pomocí směrových kláves se šipkami nebo myší označ písmenko, které podle tebe do slova nepatří, nahraď je správným písmenem a potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš tři možnosti nalézt řešení. Poté ti ukáží správnou odpověď a navrhnu další otázku.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 50

Létající písmena – Na displeji uvidíš obrázek a zároveň ti ukáží, jak se příslušné slovo píše. Z horní části obrazovky začnou padat písmenka. Tvým úkolem je pochytat pouze písmena, která vytvoří dané slovo, a to ve správném pořadí. K pohybu použiješ myš nebo směrové klávesy. Pozor: chytneš-li 3 nesprávná písmena, hra končí – zobrazím správnou odpověď a zadám další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 51

Hlavlom – Napiš správně slovo, které má zpřeházená písmena. Nejdříve ti ukáží slovo spísmeny ve správném pořadí a vyslovím jej. Potom ti stejné slovo ukáží se z přeházenými písmeny a tvým úkolem je toto slovo sestavit správně pomocí výběru z písmen z horní části obrazovky. Jakmile vytvoříš celé slovo, potvrď jej klávesou ENTER. Máš tři možnosti zadat řešení, poté ti ukáží správnou odpověď a navrhnou další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Pozn.: Funkční jsou pouze klávesy spísmeny, které hledané slovo obsahuje.

Náhodně v průběhu hry ti ukáží správné pořadí písmen ve slově, abych viděl, zda dáváš pozor.

Aktivita č. 52

Diktát – Řeknu slovo a tvým úkolem je správně jej napsat a potvrdit klávesou ENTER. Máš tři pokusy, poté ti sdělím správnou odpověď a nadiktuji další slovo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Pro zopakování otázky stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 53

Šibenice – Znáš hru šibenice? Tak pojď, zahrajeme si ji!

Naznačím ti pouze počet písmen hledaného slova a tvým úkolem je slovo uhádnout (napsat). Máš 10 pokusů nalézt hledané slovo. Pak ti slovo ukáži, ale nezískáš žádné body. Písmena nemusíš potvrzovat klávesou ENTER. Maximální skóre je 50 bodů, za každé nesprávné písmeno se odečítá 5 bodů. Stiskni libovolnou klávesu A–Z. Pokud slovo obsahuje vybrané písmeno, zobrazím je ve slově na správné pozici. Pokud je písmeno obsaženo ve slově vícekrát, zobrazím je na všech pozicích. Proto nezapadávej stejné písmeno 2x, zbytečně ztrácíš body. Pokud slovo neobsahuje vybrané písmeno, odečítám body.

Funkční klávesy:

Klávesa POMOC ti prozradí první písmeno hledaného slova.

Chceš-li znát hned správnou odpověď, stiskni klávesu ODPOVĚĎ, ale výsledný počet bodů bude nula.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Můžeš vybírat ze tří úrovní obtížnosti klávesou ÚROVEŇ.

Aktivita č. 54

Kolik vidíš? – V této aktivitě se naučíme čísla anglicky. Na displeji ti ukáží skupinu dílků a tvým úkolem je napsat číslíci jejich počet. Napsané číslo potvrdí klávesou ENTER. Máš tři pokusy zadat správnou odpověď, poté ti řeknu řešení a zadám další otázku.

Funkční klávesy:

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti. Čím vyšší úroveň, tím vyšší bude hledané číslo.

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Myš vtěto hře nemá žádnou funkci.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 55

Číslo ve slovech – Zadám číslo a tvým úkolem je napsat je slovem. Odpověď potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš tři pokusy nalézt správnou odpověď, poté odpověď zobrazím a zadám další číslo.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesa ZPĚT maže poslední napsaný znak.

Klávesa SMAZAT smaže všechny napsané znaky.

Pro zopakování zadání stiskni klávesu OPAKOVAT.

Pokud potřebuješ poradit, stiskni klávesu POMOC.

Stiskem klávesy ODPOVĚĎ se ihned dozvíš správnou odpověď.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Aktivita č. 56

Kouzelné hodiny – Naučím tě hodiny anglicky! Na displeji uvidíš ručičkové hodiny a dvě možnosti určení času na těchto hodinách. Vyber jednu možnost směrovými šipkami nebo myší a odpověď potvrď klávesou ENTER nebo myší. Máš pouze jednu možnost vybrat správnou odpověď. Za správnou odpověď získáváš body. Odpovíš-li špatně, ukáží ti správnou odpověď a na hodinách zobrazím jiný čas.

Funkční klávesy:

Klávesou HRÁČI měníš počet hráčů.

Klávesou ÚROVEŇ určíš stupeň obtížnosti.

Klávesou ODPOVĚĎ ti ukáží správnou odpověď, ale tvoje výsledné skóre bude nula.

Po vstupu do této aktivity uvidíš krátkou ukázkou, jak hru hrát.

Jak postupovat v případě reklamace

V souladu s ustanovením § 616 a násl. z č. 40/1964 Sb., Občanského zákoníku a § 13 a násl. zák. č. 634/1992 Sb., O ochraně spotřebitele uplatňuje firma EPEE CZ a.s. (dále jen dodavatel) tyto záruční podmínky:

1. Záruka musí být uplatněna kupujícím v zákonné záruční době a to u prodávajícího. Jako doklad o koupi příslušného výrobku slouží paragon nebo jiný doklad, který byl při nákupu výrobku vydán. Samostatný záruční list se nevyplňuje.
2. Při podání reklamace sepiše prodávající s kupujícím reklamační protokol s vyznačením vady výrobku, dne prodeje a dne přijetí reklamace. Kopii protokolu předá prodávající kupujícímu jako potvrzení o uplatnění reklamace. Po vyřízení reklamace se na protokol poznamená její výsledek a způsob vyřízení. Zejména převzetí opravené věci, vrácení kupní ceny nebo zamítnutí reklamace.
3. Proávající posoudí oprávněnost reklamace (§ 19 odst. 3, z. č. 634/1992 Sb.) a neprodleně zašle reklamaci dodavateli.
4. Dodavatel po prověření oprávněnosti reklamace zajistí buď výměnu vadného výrobku nebo jeho opravu. V případech dle § 616 odst. 3 zák. č. 40/1964 Sb., tzn. není-li předchozí způsob vyřízení reklamace možný, bude řešit obchodní případ vrácením kupní ceny výrobku. Společně s prodávajícím jsou povinni dodržet zákonnou lhůtu vyřízení reklamace a to do 30 dnů od data jejího uplatnění zákazníkem.
5. Z reklamací jsou vyloučeny případy, kdy došlo ke zjevnému neodbornému zásahu do výrobku, jeho mechanickému poškození kupujícím nebo nebyla-li reklamace uplatněna v souladu s obecnými reklamačními podmínkami.

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
- dobíjecí baterie dobíjejte mimo hračku
- při vkládání baterií dodržujte správnou polaritu
- je zakázáno zkratovat obvody
- nenechávejte ve výrobku vybité baterie
- pokud výrobek neužíváte, vždy vyjměte baterie
- výrobce doporučuje používat pouze alkalické baterie
- neodhazujte baterie do ohně, mohou explodovat nebo vytéct
- baterie likvidujte předepsaným způsobem

Nepracováváte společně s komunálním odpadem, sbírejte odděleně. Pokud jsou látky a elektrické komponenty obsažené v tomto výrobku zanechány v okolním prostředí nebo použity nesprávným způsobem, mohly by mít 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 a zajišťuje ho společnost Retela, s.r.o.

Doufám, že se se mnou budeš učit rád a určitě si spolu užijeme spoustu zábavy. Neboj se pozvat kamaráda či kamarádku nebo rodiče, aby si s tebou hráli. Mám spoustu her pro dva. A kdybys ses chtěl(a) na něco zeptat, obrať se na firmu



DISTRIBUTOR PRO ČR:

EPEE CZ a.s.
K Hrnčířům
149 00 Praha 4 – Šeberov
Tel: 261 393 181
Fax: 261 393 191
www.epee.cz
Nakupujte on-line:
www.dumhracek.cz