

ŽELVÍK

MŮJ PRVNÍ KARAOKE NOTEBOOK



KID-TEC



NÁVOD K POUŽITÍ

OBSAH:

A collection of stylized musical notes in various colors (grey, white, black) scattered across the page. Some are solid, some are outlines, and some are partially cut off by the page edges.

INSTALACE BATERÍ:

4

BEZPEČNOST BATERÍ:

5

KLÁVESNICE:

6

JAK SI HRÁT:

8

ROZDĚLENÍ AKTIVIT:

9

2

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook
MÁ OPRAVDOVOU MÝŠ!

11

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook
JE ČTYŘJAZYČNÝ!

12

POPIS AKTIVIT:

13

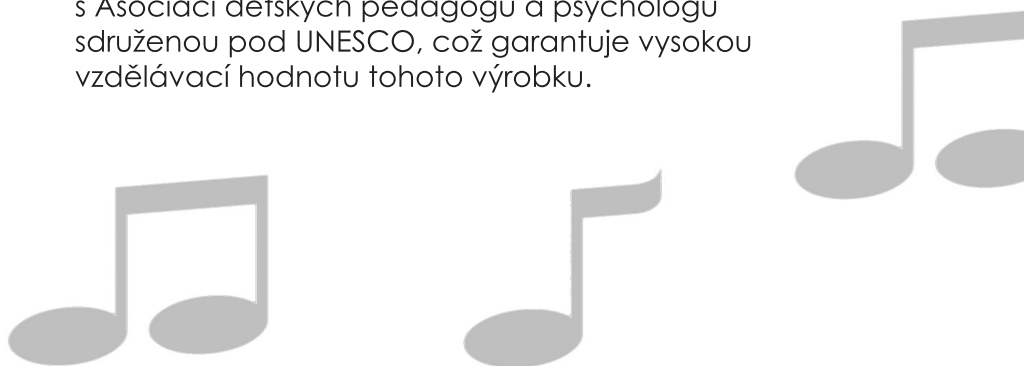
A collection of stylized musical notes in various colors (grey, white, black) scattered across the page. Some are solid, some are outlines, and some are partially cut off by the page edges.



Gratuluje k výběru zábavné vzdělávací hračky **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook**, přenosného počítače s hlasovými a zvukovými efekty, které doprovázejí jednotlivé aktivity. Spolu s počítačovou animací aktivně zvou vaše dítě ke hře, provádí ho jednotlivými aktivitami a hrami a vedou ho po celou dobu hraní.

Rodiče, mějte na paměti, že **ŽELVÍK, můj první karaoke 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.

Všechny programy byly vyvinuty ve spolupráci s Asociací dětských pedagogů a psychologů sdruženou pod UNESCO, což garantuje vysokou vzdělávací hodnotu tohoto výrobku.

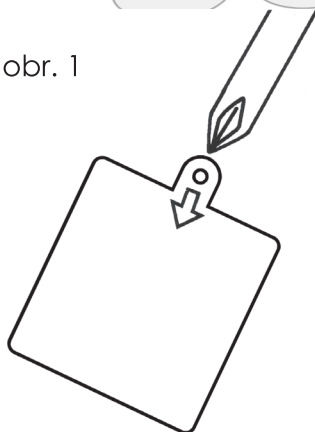


INSTALACE BATERIÍ:

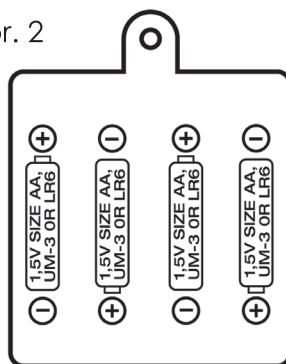
ŽELVÍK, můj první karaoke notebook vyžaduje 4x AA baterie 1,5V (UM3 nebo LR6), které nejsou součástí balení. Prostor pro baterie se nachází na spodní straně notebooku.

1. Odšroubujte kryt baterií (obr.1).
2. Vložte baterie a zkontrolujte polaritu baterií: + (-) kontakt na + (-) znak nakreslený v přihrádce pro baterie (obr.2). Přišroubujte kryt zpět na své místo.

obr. 1



obr. 2



BEZPEČNOST BATERÍ:

1. Výrobce doporučuje alkalické baterie.
2. Nepoužívejte dobíjecí baterie.
3. Nemíchejte rozličné typy baterií nebo nové a staré baterie.
4. Při vkládání baterií dodržujte správnou polaritu.
5. Nenechávejte ve výrobku vybité baterie.
6. Baterie likvidujte předepsaným způsobem.
7. Je zakázáno zkratovat obvody.
8. Vyměňte baterie z výrobku, pokud si dítě s hračkou delší dobu nehraje.
9. Výměna baterií musí být provedena dospělým.
10. Výrobce doporučuje baterie stejného typu nebo ekvivalentní.
11. Neodhazujte baterie do ohně, mohou explodovat nebo vytéct.
12. Pokud je zvuk slabý, zpomalený nebo obrazovka rozmazaná, vyměňte baterie.
13. Výrobek čistěte vlhkým hadříkem.
14. Nelijte žádnou tekutinu na klávesnici.

Výrobek se automaticky vypne po 2 minutách nečinnosti. Doporučujeme výrobek vypnout, pokud si s ním dítě nehraje. Hru znovu zapnete stisknutím tlačítka ZAPNOUT.



Upozornění: 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, mohly by mít škodlivý vliv na životní prostředí. Značka "přeškrtnutého 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.

KLÁVESNICE:

hráč 1

hráč 2

úroveň

hráč 2

1 do 2 re 3 mi 4 fa 5 sol 6 la 7 si 8 do 9 re 0 mi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh CH/ch Ii

Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss

6

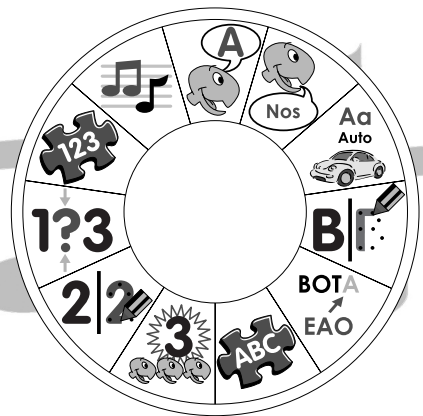
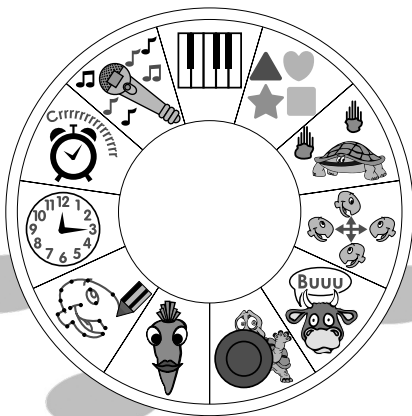
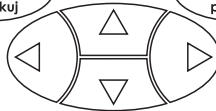
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  

 odpověď

 pomoc zopakuj

 potvrdit

 ruleta



Klávesa ZAPNOUT :	Zapíná počítač
Klávesa VYPNOUT:	Vypíná počítač
Klávesa RULETA:	Přepíná mezi oběma ruletami. Každá ruleta obsahuje jiné aktivity.
RULETY:	Umožňují výběr aktivit. Každá ruleta nabízí 11 aktivit.
Klávesa ODPOVĚĎ:	Po stisknutí této klávesy se objeví správná odpověď. Klávesa je funkční pouze v aktivitách, které fungují na principu otázka – odpověď, např. 4, 5, 9, 15, 16, 17 a 20.
Klávesa ZOPAKUJ:	ŽELVÍK zopakuje poslední nabídku. Klávesa je funkční pouze v aktivitách, které fungují na principu otázka – odpověď, např. 5 a 16.
Klávesa POMOC:	Aktivuje nápovědu k usnadnění nalezení řešení. Klávesa je funkční pouze v aktivitách, které fungují na principu otázka – odpověď, např. 5, 6, 9, 10, 15, 16 a 19.
Klávesy se ŠIPKAMI:	Umožňují pohyb šipkami ve vybraných aktivitách.
Klávesa ÚROVEŇ:	Umožňuje vybrat stupeň obtížnosti v rámci určité aktivity, např. v aktivitách 6, 10, 14, a 17. Kdykoli stisknete klávesu ÚROVEŇ, změníte obtížnost v tomto pořadí ÚROVEŇ 1, ÚROVEŇ 2, ÚROVEŇ 3, atd. Tato klávesa není funkční ve všech aktivitách.
Klávesa HRÁČI:	Umožňuje vybrat počet hráčů, v aktivitách 5, 6, 9, 10, 15, 16 a 20. Tato klávesa není funkční ve všech aktivitách.
Klávesa HRÁČ 1/HRÁČ 2:	Umožňuje přepínání mezi hráči v aktivitě pro 2 hráče.

Klávesa POTVRDIT: Potvrzuje odpověď nebo volbu.

Posuvné tlačítko HLASITOST:
Umožňuje výběr mezi dvěma stupni hlasitosti zvuku.

Posuvné tlačítko KONTRAST:
Umožňuje výběr mezi dvěma stupni kontrastu obrazovky.

JAK SI HRÁT:

Zapnutí a vypnutí hračky:

Stisknutím klávesy ZAPNOUT se **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook** aktivuje. Klávesou VYPNOUT se vypne.

Systém autovypínání:

8

Doporučujeme výrobek vypnout, když si s ním delší dobu nehrajete. Výrobek má zabudovaný systém automatického vypínání. V případě, že po dobu 2 minut dítě nestiskne žádnou klávesu, se **ŽELVÍK** automaticky vypne, aby šetřil baterie. **ŽELVÍK** se rozloučí slovy: "Tak ahoj".

Chcete-li začít znovu, stiskněte klávesu ZAPNOUT.

Interval mezi výběrem aktivit nebo volbou odpovědi:

Zatímco počítač čeká na výběr aktivity nebo volbu odpovědi na otázku, hraje čekací melodii a opakuje výzvu ke hře každých 20 sekund. Jakmile stisknete klávesu pro výběr aktivity nebo odpovíte na otázku, melodie a opakování se vypne a můžete pokračovat ve hře.

Počet hráčů:

Některé aktivity nabízí možnost hry pro 1 nebo 2 hráče. V případě 2 hráčů existují dva režimy:

1. Jeden po druhém (v aktivitách 6, 10, 16 a 20)
2. Soutěž (v aktivitách 5, 9 a 15)

V režimu "Jeden po druhém" hráči hrají každé kolo ve stejném pořadí, počítač počítá celkový počet bodů každého hráče odděleně a na konci hry celkový počet bodů každého hráče zobrazí na obrazovce.

V režimu "Soutěž" hráči soutěží v rychlosti správné odpovědi. Hráč, který první stiskne klávesu HRÁČ 1 nebo HRÁČ 2, odpovídá první. V případě, že odpoví špatně, je na řadě druhý hráč.

Úvodní pozdrav

Když se **ŽELVÍK** zapne, úvodní pozdrav se ozve v tom jazyku, v jakém se počítač naposledy používal, např. pokud byla posledním používaným jazykem angličtina a pak byl počítač vypnut, při dalším zapnutí se ozve pozdrav v angličtině: "Hello, my Friend".

Vstup do aktivity

Aktivitu vyberete pohybem šipky na ruletě. Stiskem klávesy RULETA přepínáte mezi oběma ruletami. Vybraná aktivita ihned začíná. Aktivitu můžete změnit kdykoli během hry pohybem šipky na ruletě.

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook má 22 aktivit v češtině, 22 aktivit v angličtině, 22 aktivit ve francouzštině a 22 aktivit v němčině.

9

ROZDĚLENÍ AKTIVIT:

JAZYK:

Aktivita 1:	Hláskování
Aktivita 2:	Hláskování 2
Aktivita 3:	Učíme se písmena
Aktivita 4:	Píšeme písmena
Aktivita 5:	První a poslední písmeno
Aktivita 6:	Uspořádej písmena ve správném pořadí

MATEMATIKA:

Aktivita 7:	Počítání
Aktivita 8:	Píšeme číslice
Aktivita 9:	Číslice
Aktivita 10:	Uspořádej číslice ve správném pořadí

HUDBA:

Aktivita 11:	Přehrávač
Aktivita 12:	Piáno
Aktivita 22:	Karaoke

LOGIKA A HRY

Aktivita 13:	Tvary a barvy
Aktivita 14:	Krupobití
Aktivita 15:	Nad – pod – napravo – nalevo
Aktivita 16:	Které zvíře dělá...?
Aktivita 17:	Schovávaná
Aktivita 18:	Oblékní zeleninu
Aktivita 19:	Spoj body
Aktivita 20:	Kolik je hodin?
Aktivita 21:	Budík

10

Aktivita na principu otázka – odpověď:

V aktivitách založených na principu otázka – odpověď dává **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook** dětem 3 pokusy k nalezení správné odpovědi (ne ve všech aktivitách – viz popis jednotlivých aktivit). Je-li první odpověď nesprávná, **ŽELVÍK** upozorní dítě na chybu a dá mu další pokus. Je-li druhá odpověď nesprávná, **ŽELVÍK** opět upozorní na chybu a dá mu třetí pokus. Jestliže dítě odpoví i napotřetí nesprávně, ukáže mu **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook** správnou odpověď a položí další otázku. Pokud dítě neodpoví po určitou dobu, **ŽELVÍK** automaticky ukáže správnou odpověď.

Způsob bodování:

Všechny aktivity, založené na principu otázka - odpověď nebo na hledání a zručnosti, mají vlastní bodový systém. Výsledný počet bodů se ukáže na obrazovce na konci každé hry. V případě použití klávesy POMOC nebo při určení správné odpovědi napodruhé nebo napotřetí, bude počet bodů nižší. Při hře dvou hráčů **ŽELVÍK** ukáže výsledné skóre obou hráčů.

- určení správné odpovědi napoprvé 10 bodů
- určení správné odpovědi napodruhé 5 bodů
- určení správné odpovědi napotřetí 0 bodů

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook MÁ OPRAVDOVOU MYŠ!

Podívejte, **ŽELVÍK** má plně funkční myš. **ŽELVÍK** chce děti pobavit, učit, ale i přiblížit jim práci na skutečném počítači. Aktivita, ve které je myš funkční, je vyznačena v sekci POPIS AKTIVIT.

Zvláštní funkce:

ŽELVÍK nabízí v různých aktivitách zvláštní funkce, které děti mohou pomoci během hry. Například:

FUNKCE NÁPOVĚDA: Stisknutím klávesy POMOC během aktivity se na obrazovce objeví nápověda. Funkce nápověda není funkční ve všech aktivitách.

FUNKCE SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ: Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ během aktivity se na obrazovce objeví správná odpověď. Funkce správná odpověď není funkční ve všech aktivitách.

FUNKCE ZOPAKUJ: Stisknutím klávesy ZOPAKUJ **ŽELVÍK** zopakuje výrok, který naposled řekl. Funkce zopakuj není funkční ve všech aktivitách.

UPOZORNĚNÍ:

Tyto funkce nejsou aktivní ve všech aktivitách. V sekci POPIS AKTIVIT najdete přesný popis těchto funkcí a pro jaké aktivity jsou funkční.

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook JE ČTYŘJAZYČNÝ!

Začít se učit cizí jazyky není nikdy brzo! Proto **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook** nabízí celkem 22 aktivit v angličtině, 22 aktivit ve francouzštině a 22 aktivit v němčině. Tyto aktivity naučí vaše dítě slyšet a vnímat cizí jazyk, porozumět mu, a mohou se stát základem pro jeho budoucí studium.

Zvláštnosti češtiny:

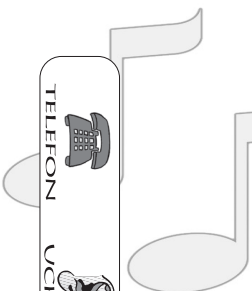
12

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook zobrazuje pro každé písmeno obrázek začínající tímto písmenem. Pro písmeno Q a Y nemá čeština odpovídající slovo.

Písmeno CH má na klávesnici zvláštní postavení a klávesa CH není funkční ve všech aktivitách. Toto omezení vyplývá z technických možností zobrazování písmen na displeji. A navíc by **ŽELVÍK, můj první karaoke notebook** dětem vlastně napovídal ukázáním dvou míst __, když žádá doplnit písmeno ve slově.

Zvláštnosti matematiky:

Dvouciferná čísla **ŽELVÍK** vyslovuje po jednotlivých číslicích, např. 10 vysloví jako "jedna, nula". Je to způsobeno tím, že pro zadání dvouciferného čísla není stanoven limit, protože dítě nechce omezovat ve hře. Pokud by čekal např. 3 sekundy, zda dítě zadá ještě další číslo, muselo by dítě čekat také.



TELEFON



UCHO



VEJCE



WALKMAN



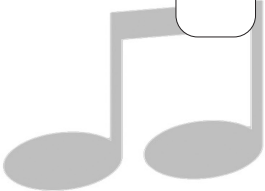
XYLOFON



YOYO



ZEBRA



JABKO



KILOGRAM



LEV



MYŠ



NOS



OSEL



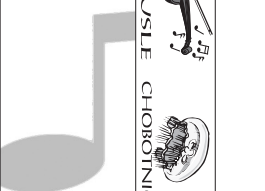
PRST



RUŽE



SLUŇICE



AUTO



BOTA



CIBULE



DEŠTIK



EMENTAL



FONTANA



GLOBUS



HOUSLE



CHOROTNICE



INDIAN



POPIS AKTIVIT

Aktivita 1: Hláskování (jazyková aktivita)

Tato aktivita učí děti vyslovovat a slyšet písmena.

ŽELVÍK začíná hru slovy: "Stiskni písmeno". Jakmile si dítě vybere jedno písmeno a stiskne klávesu, počítač písmeno vysloví a na obrazovce se objeví toto písmeno jako velké tiskací a malé tiskací.

Aktivita 2: Hláskování 2 (jazyková aktivita)

Tato aktivita učí děti vyslovovat a slyšet písmena ve slovech.

ŽELVÍK začíná hru slovy: "Stiskni písmeno". Jakmile dítě stiskne klávesu s vybraným písmenem, počítač zobrazí předmět začínající tímto písmenem a vysloví jeho název. Potom slovo hláskuje.

Aktivita 3: Učíme se písmena (jazyková aktivita)

Tato aktivita učí děti rozlišovat velká a malá písmena, hláskovat a spojovat písmena do slov. **ŽELVÍK** začíná hru slovy: "Stiskni písmeno". Jakmile dítě stiskne písmeno, počítač vysloví jeho název a zobrazí ho. Nejdříve jako velké tiskací, potom jako malé tiskací písmeno. Následně počítač zobrazí předmět začínající na vybrané písmeno. Nakonec **ŽELVÍK** název předmětu hláskuje a zároveň ho píše.

Aktivita 4: Píšeme písmena (jazyková aktivita)

Tato aktivita učí děti psát písmena. **ŽELVÍK** začíná hru slovy: "Stiskni písmeno". Dítě stiskne písmeno, které se chce naučit psát. Počítač zobrazí písmeno jako velké nebo malé tiskací a zároveň ho vysloví. Potom počítač písmeno pomalu napíše, dítě se dívá a snaží si zapamatovat, jak se písmeno píše. Následně má dítě písmeno napsat samo. Na jedné straně obrazovky je předloha, na druhé straně jsou pouze body, které má dítě spojit a vytvořit tak písmeno. **ŽELVÍK** dítě pochválí za každé dva správně spojené body. V této aktivitě je funkční myš.

Dítě spojuje body pomocí myši nebo šipek – každý vybraný bod musí být potvrzený stisknutím klávesy POTVRDIT. Dítě spojuje dva body, které vždy musí být označeny - nejdříve označí začátek

a pak konec, tím se body spojí a postup stále opakuje. Když je písmeno napsané (po potvrzení posledních dvou bodů) nebo pokud se dítě 10 sekund nedotkne žádné klávesy, navrhne **ŽELVÍK** další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkci:

ZOPAKUJ:	Stisknutím klávesy ZOPAKUJ ŽELVÍK znovu písmeno nakreslí.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ ŽELVÍK sám splní úkol.

Aktivita 5: První a poslední písmeno (jazyková aktivita)

V této aktivitě je úkolem dítěte doplnit písmeno na začátku nebo konci slova. **ŽELVÍK** začíná hru slovy: "Stiskni písmeno". Dítě stiskne klávesu s vybraným písmenem. Počítač vysloví a zobrazí slovo začínající písmenem, které dítě stisklo. Poté se na obrazovce toto slovo zobrazí bez prvního nebo posledního písmene – dítě má na výběr ze tří písmen, která může doplnit. Každý výběr potvrdí klávesou POTVRDIT. Správnou odpověď **ŽELVÍK** zopakuje a dítě pochválí. Dítě má tři pokusy na výběr správné odpovědi, poté **ŽELVÍK** napíše správnou odpověď. Po pěti otázkách oznámí **ŽELVÍK** celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

15

Tato aktivita má funkci:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC počítač zobrazí a vysloví slovo, které má dítě doplnit.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

Tato hra je určena pro 1 nebo 2 hráče v režimu "Soutěž".

Aktivita 6: Uspořádej písmena ve správném pořadí (jazyková aktivita) + bonus (úroveň 3)

Tato aktivita učí děti abecednímu pořádku. Tato aktivita má tři úrovně.

ÚROVEŇ 1:

Na obrazovce se zobrazí rébus s písmeny. Úkolem je uspořádat písmena v abecedním pořadí. Dítě označí (kliknutím myši nebo šipkou + POTVRDIT) písmeno, které chce přemístit, písmeno bude blikat. Poté dítě označí místo, kam chce písmeno přemístit. Pokud je volba správná, písmeno se přemístí a **ŽELVÍK** blahopřeje ke správné odpovědi. Pokud je volba nesprávná, **ŽELVÍK** oznámí nesprávnost odpovědi.

ÚROVEŇ 2:

V této úrovni má dítě za úkol upořádat písmena do podoby utajeného slova. Dítě označí (kliknutím myši nebo šipkou + POTVRDIT) písmeno, které chce přemístit, písmeno bude blikat. Poté dítě označí místo, kam chce písmeno přemístit. Pokud je volba správná, písmeno se přemístí a **ŽELVÍK** blahopřeje ke správné odpovědi. Pokud je volba nesprávná, **ŽELVÍK** oznámí nesprávnost odpovědi.

16

Stisknutím klávesy POMOC zobrazí **ŽELVÍK** utajené slovo.

ÚROVEŇ 3:

Na obrazovce se budou měnit obrázky. Dítě si stiskem klávesy POTVRDIT vybere jeden obrázek. Důkladně si obrázek prohlédne. Po cca. 4 vteřinách se jednotlivé části obrázku rozhází. Dítě musí rozházené obdélníčky sestavit tak, aby byl obrázek opět čitelný. Dítě označí (kliknutím myši nebo šipkou + POTVRDIT) vybraný obdélníček, ten začne blikat. Poté dítě označí místo, kam ho chce umístit. Je-li

volba správná, **Želvík** dítě pochválí. Pokud se dítě splete, je **Želvík** smutný a pobídne dítě k dalšímu pokusu. Ale pozor! Dítě se může splést pouze 3x, pak se objeví správné řešení.

Stisknutím klávesy POMOC zobrazí **ŽELVÍK** správnou řadu písmen po dobu cca 5 sekund.

Tato aktivita má funkci:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC. V úrovni 1 počítač zobrazí ve správném pořadí první tři písmena. V úrovni 2 počítač zobrazí utajené slovo. V úrovni 3 počítač zobrazí správné řešení.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

Aktivita 7: Počítání (matematika)

17

Cílem této aktivity je naučit dítě spojovat číslo se skupinou předmětů. **ŽELVÍK** zahájí aktivitu slovy: „Stiskni číslo.“ Jakmile dítě stiskne klávesu s číslem, **ŽELVÍK** vysloví příslušné číslo a zobrazí ho. Pak ukáže na obrazovce příslušný počet předmětů. Předměty, které **ŽELVÍK** zobrazuje, jsou různé pro různá čísla, např. číslo 1 – trojúhelník, číslo 2 – kolečka, číslo 3 – hvězdičky atd.

Upozornění: V této aktivitě má klávesa 0 funkci čísla 10.

Aktivita 8: Píšeme číslice (matematika)

V této aktivitě se dítě učí psát číslice. **ŽELVÍK** zahájí aktivitu slovy: „Stiskni číslo.“ Jakmile dítě stiskne klávesu s číslem, **ŽELVÍK** vysloví příslušné číslo a zobrazí ho. Pak **ŽELVÍK** číslici pomalu napíše, dítě se dívá a snaží si zapamatovat, jak se číslice píše. Následně má dítě číslici napsat samo. Na jedné straně obrazovky je předloha, na druhé straně jsou pouze body, které má dítě spojit a vytvořit tak číslici. **ŽELVÍK** dítě pochválí za každé dva správně spojené body. V této aktivitě je funkční myš.

Dítě spojuje body pomocí myši nebo šipek – každý vybraný bod musí být potvrzený stisknutím klávesy POTVRDIT. Dítě spojuje dva body, které vždy musí být označeny - nejdříve označí začátek a pak konec, tím se body spojí a postup stále opakuje. Když je číslice napsaná (po potvrzení posledních dvou bodů) nebo pokud se dítě 10 sekund nedotkne žádné klávesy, navrhne **ŽELVÍK** další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkci:

ZOPAKUJ:	Stisknutím klávesy ZOPAKUJ ŽELVÍK znovu číslici nakreslí.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ ŽELVÍK splní úkol sám.

Aktivita 9: Číslice (matematika)

Cílem této aktivity je naučit pořadí čísel. Úkolem dítěte je napsat předchozí nebo následující číslo po čísle, které je na obrazovce. **ŽELVÍK** zároveň číslo vysloví. Jakmile dítě vybere číslo, potvrdí svůj výběr klávesou POTVRDIT.

18

Tato aktivita má funkci:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC ŽELVÍK znovu číslici zopakuje.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

Aktivita 10: Uspořádej číslice ve správném pořadí (matematika) + bonus (úroveň 2)

Tato aktivita učí dítě znát pořadí čísel. Tato aktivita má dvě úrovně:

ÚROVEŇ 1:

Na obrazovce se zobrazí rébus s čísly. Úkolem dítěte je uspořádat čísla ve správném pořadí. Dítě označí (kliknutím myši nebo šipkou + POTVRDIT) číslo, které chce přemístit, číslo bude blikat. Poté dítě označí místo, kam chce číslo přemístit.

Pokud je volba správná, číslo se přemístí a **ŽELVÍK** blahopřeje ke správné odpovědi. Pokud je volba nesprávná, **ŽELVÍK** oznámí nesprávnost odpovědi.

ÚROVEŇ 2-BONUS:

Na obrazovce se budou měnit obrázky. Dítě si stiskem klávesy POTVRDIT vybere jeden obrázek. Důkladně si obrázek prohlédne. Po cca. 4 vteřinách se jednotlivé části obrázku rozhází. Dítě musí rozházené obdélníčky sestavit tak, aby byl obrázek opět čitelný. Dítě označí (kliknutím myši nebo šipkou + POTVRDIT) vybraný obdélníček, ten začne blikat. Poté dítě označí místo, kam ho chce umístit. Je-li volba správná, Želvík dítě pochválí. Pokud se dítě splete, je Želvík smutný a pobídne dítě k dalšímu pokusu. Ale pozor! Dítě se může splést pouze 3x, pak se objeví správné řešení.

19

Tato aktivita má funkci:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC. V úrovni 1 počítač zobrazí ve správném pořadí první tři čísla. V úrovni 2 počítač zobrazí správné řešení.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se objeví správné řešení.

Aktivita 11: Přehrávač (hudební aktivita)

ŽELVÍK, můj první karaoke notebook má nahraných 10 melodií, které si může dítě poslechnout, kdykoli chce. Výběr písničky se provádí stisknutím klávesy 1–10, myši nebo šipkami + klávesou POTVRDIT. Každá písnička má předprogramovanou animaci, která se ukáže na obrazovce, zatímco **ŽELVÍK** přehrává vybranou melodii.

Aktivita 12: Piáno (hudební aktivita)

Dítě může tvořit vlastní písničky pomocí kláves 1–0 v horní řadě klávesnice. Každá klávesa má přiřazenou určitou notu.

Aktivita 13: Tvary a barvy (logika a hry)

Tato aktivita učí dítě tvary a barvy. **ŽELVÍK** zahájí aktivitu slovy: "Stiskni číslo". Každé číslo od 1 do 0 má přiřazený tvar a barvu. Jakmile dítě stiskne klávesu s číslem, **ŽELVÍK** vysloví příslušnou barvu a tvar.

Aktivita 14: Krupobití (logika a hry)

Tato hra otestuje rychlost a pohotovost vašeho dítěte a **ŽELVÍK** pomůže dítěti tyto dovednosti zlepšit. Úkolem dítěte je pohybovat pomocí kláves se šipkami vpravo – vlevo **ŽELVÍKEM** na obrazovce tak, aby ho nezasáhly kroupy, které padají z horní části obrazovky. Každá kroupa, které se **ŽELVÍK** vyhne, je ohodnocena 1 bodem. Hra trvá cca. 2 minuty, a na konci hry zobrazí **ŽELVÍK** celkový počet bodů.

20

Vyberte si ze 3 úrovní hry stisknutím klávesy **ÚROVEŇ**. Čím vyšší úroveň zvolíte, tím vyšší rychlost hry vás čeká.

Jiné funkce nejsou v této aktivitě funkční a ani myš není funkční. Tato hra je určena pouze pro jednoho hráče.

Aktivita 15:

Nad – pod – napravo – nalevo (logika a hry)

Cílem této aktivity je seznámit dítě s rozdíly mezi vpravo – vlevo a nad – pod. **ŽELVÍK** se bude dítěte ptát na předměty nacházející se napravo od (nalevo od) nebo nad (pod) vybraným předmětem/písmenem. Jako odpověď dítě stiskne příslušnou klávesu a svou volbu potvrdí klávesou **POTVRDIT**.

Tato aktivita má funkce:

NÁPOVĚDA:

Stisknutím klávesy **POMOC** zobrazí **ŽELVÍK** obrázky dvou potenciálních odpovědí, z nichž pouze jedna je správná.

**SPRÁVNÁ
ODPOVĚĎ:**

Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

Aktivita 16: Které zvíře dělá ...? (logika a hry)

Úkolem dítěte je rozpoznat zvuky různých zvířat, přiřadit je správným zvířatům a seznámit se s přepisem zvuků do češtiny a dalších jazyků. **ŽELVÍK** přehraje zvuk nějakého zvířete a ukáže 2 různá zvířata. Dítě si vybere mezi dvěma zvířaty, a to šipkami vlevo nebo vpravo, a svou volbu potvrdí klávesou POTVRDIT. V této aktivitě lze odpovědět jen jednou. Pokud je odpověď správná, **ŽELVÍK** přičítá body. Pokud není odpověď správná, **ŽELVÍK** ihned zobrazí správnou odpověď a nabídne další otázku.

Tato aktivita má funkce:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC ŽELVÍK zobrazí obrázek zvířete, které zvuk vydává a zopakuje zvuk zvířete.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

21

Aktivita 17: Schovávaná (logika a hry)

Tato aktivita procvičuje pozornost dítěte a zacházení s myší. Na obrazovce se objeví **ŽELVÍK**. Schová se pod jeden z klobouků. Dítě má pomocí myši určit, kde **ŽELVÍK** je.

V této aktivitě má dítě 3 pokusy najít schovaného **ŽELVÍKA**. Vyberte si ze 3 úrovní, které se liší počtem klobouků a počtem **ŽELVÍKŮ**.

Tato aktivita má pouze funkci SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ.

Aktivita 18: Oblékni zeleninu (logika a hry)

Cílem této aktivity je pomocí hry naučit dítě manipulovat s myší. Nejdříve se zobrazí různá zelenina a dítě si jednu vybere stisknutím klávesy POTVRDIT. Vybraná zelenina se ukáže na obrazovce obklopená různými částmi lidského těla (ústa, oči, nos, vlasy)

a doplňky (klobouk). Úkolem dítěte je označit každou část a přemístit ji na příslušné místo v obrázku. Po třech špatných pokusech, se ukáže správné řešení. Vyberte si další obrázek.

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC ŽELVÍK znovu obrázek ukáže.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se objeví správné řešení.

Aktivita 19: Spoj body (logika a hry)

Tato aktivita rozvíjí a prohlubuje znalost čísel. Nejdříve se dítěti nabízejí různé obrázky. Když si jeden vybere stisknutím klávesy POTVRDIT, **ŽELVÍK** mu ho na chvíli ukáže a pak místo obrázku zobrazí pouze jednotlivé body. Každý bod má vedle sebe číslo. Úkolem dítěte je pospojovat jednotlivé body a vytvořit tak obrázek. **ŽELVÍK** dítě pochválí za každé dva správně spojené body. V této aktivitě je funkční myš.

Dítě spojuje body pomocí myši nebo šipek – každý vybraný bod musí být potvrzený stisknutím klávesy POTVRDIT. Dítě spojuje dva body, které vždy musí být označeny - nejdříve označí začátek a pak konec, tím se body spojí a postup stále opakuje. Když je obrázek kompletní (po potvrzení posledních dvou bodů), navrhne **ŽELVÍK** další cvičení v rámci této aktivity. Na spojení každých dvou bodů má dítě 3 pokusy.

22

Tato aktivita má funkce:

NÁPOVĚDA:	Stisknutím klávesy POMOC ŽELVÍK znovu obrázek ukáže.
SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ:	Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se objeví správné řešení.

Aktivita 20: Kolik je hodin? (logika a hry)

Tato aktivita učí dítě hodiny. **ŽELVÍK** zobrazí hodiny a dvě možnosti odpovědi. Úkolem dítěte je určit správnou odpověď. Dítě mezi možnostmi přepíná pomocí kláves se šipkami nahodu a dolů. Jako potvrzení své volby stiskne klávesu POTVRDIT.

V této aktivitě lze odpovědět pouze jednou. Pokud je odpověď správná, **ŽELVÍK** přičítá body. Pokud je odpověď špatná, **ŽELVÍK** ihned zobrazí správnou odpověď a nabídne další otázku.

Tato aktivita má funkci:

**SPRÁVNÁ
ODPOVĚĎ:**

Stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se objeví správné řešení.

Aktivita 21: Budík (logika a hry)

V této aktivitě si dítě může nastavit budík a vybrat si, jaký zvuk nebo pozdrav ho bude budit. Nejdříve se zobrazí tyto možnosti:

1. Nastavit čas
2. Zapnout budík
3. Nastavit budík

Dítě si pomocí myši nebo kláves se šipkami a klávesy POTVRDIT vybere z nabízených možností.

1. Nastavit čas – pomocí číselných kláves nastavte čas. Jakmile zobrazený čas odpovídá skutečnosti, stiskněte klávesu POTVRDIT.
2. Zapnout budík – zde se nachází výběr zapnout či vypnout budík.
3. Nastavit budík – zde se nachází další možnosti:
 1. Nastavit čas budíku
 2. Nahrát vlastní zprávu
 3. Vybrat melodii budíku
 4. Vybrat zvuk budíku
1. Nastavit čas budíku – pomocí číselných kláves nastavte čas. Jakmile zobrazený čas odpovídá požadovanému, stiskněte klávesu POTVRDIT.
2. Nahrát vlastní zprávu – po výběru této možnosti si může dítě přes mikrofon nahrát do počítače vlastní zprávu, která ho bude budit. Maximální délka nahrávky je 6 sekund.
3. Vybrat melodii budíku – zde si může dítě vybrat jednu z 10 melodií v paměti počítače, kterou chce slyšet jako budík.
4. Vybrat zvuk budíku – zde si může dítě vybrat mezi dvěma tóny budíku.

Aktivita 22: Karaoke (hudební aktivita)

Znáte karaoke? V této aktivitě si dítě vybere z 15 českých písniček. Výběr se provádí pomocí myši nebo kláves se šipkami + klávesy POTVRDIT. **ŽELVÍK** bude hrát hudební doprovod a na obrazovce se objeví text písničky. Dítě si do mikrofону písničku zazpívá:

- ♪ Když jsem husy pásala
- ♪ Já do lesa nepojedu
- ♪ Kočka leze dírou
- ♪ Maličká su
- ♪ Měla jsem holoubka
- ♪ Ovčáci čtveráci
- ♪ Pod naším okýnkem
- ♪ Prší, prší
- ♪ Travička zelená
- ♪ Vyletěla holubička
- ♪ Černé oči
- ♪ atd.

24

Spoustu zábavy s vaší novou hračkou vám přeje:

DISTRIBUTOR PRO ČR:

EPEE CZ a.s.
K Hrnčírům 25
149 00 Praha 4 – Šeberov
Tel: 261 393 181
Fax: 261 393 191
www.epee.cz
Nakupujte on-line:
www.dumhracek.cz



www.kid-tec.cz