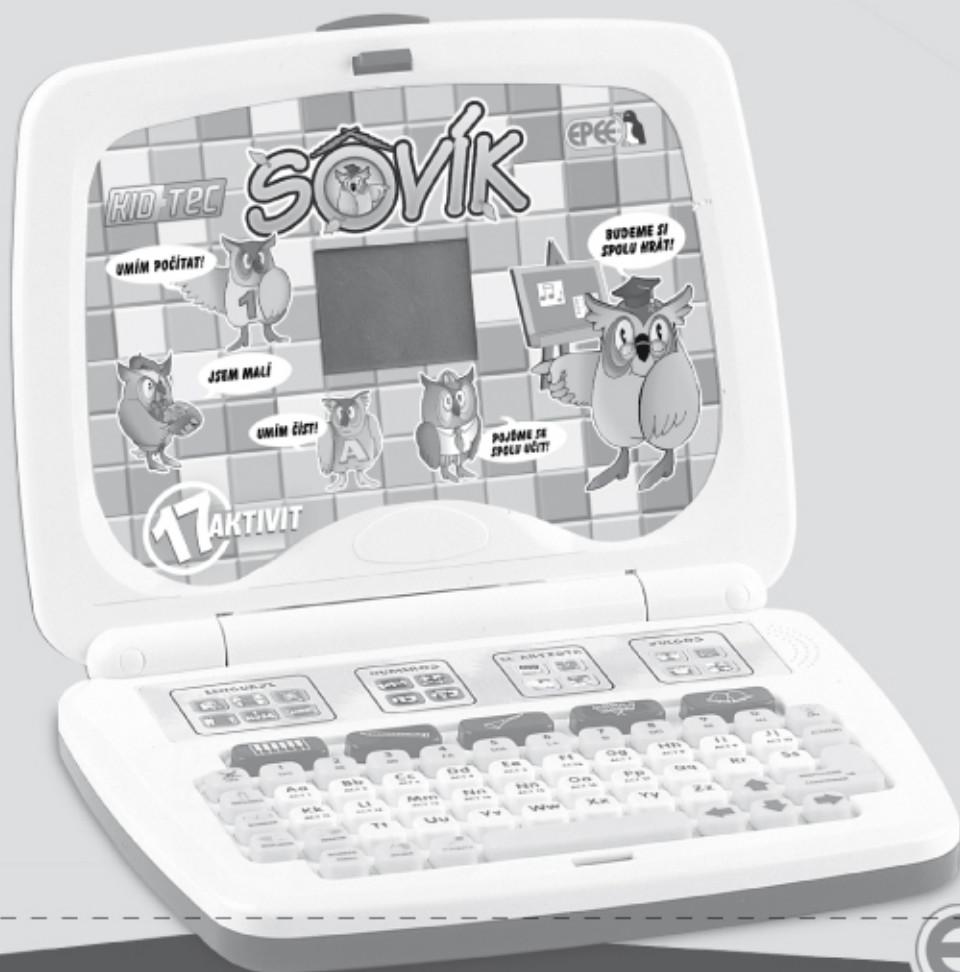


# SOVÍK

Návod k použití



## OBSAH

### ÚVOD 1

Instalace baterií .....	1
Klávesnice .....	2
Popis klávesnice .....	2
Tajné písmeno .....	3
Doplň slovo .....	5
Oprav slovo .....	5
Napiš slovo velkými písmeny .....	6
Popletené slovo .....	6
Velká písmena .....	6

### ČÍSLA

Počítání .....	7
Sčítání .....	7
Odčítání .....	7
Tajné číslo .....	8

### UMĚNÍ

Melodie .....	8
Piano .....	

### HRY A ZÁBAVA

Hvězdičky .....	
Vetřelec .....	9
Ping pong .....	9
Cvičení paměti .....	9

## SOVÍK - NÁVOD K POUŽITÍ

Gratulujeme k výběru dětského notebooku SOVÍK, zábavné vzdělávací hračky. SOVÍK (malá sova) bude vaše dítě provázet jednotlivými aktivitami. SOVÍK mluví česky a bude vaše dítě aktivně zvát ke hře a povede jej. Zároveň dítě pobaví zvukové efekty a animace.

Na vytváření všech programů se podílela Asociace dětských pedagogů a psychologů sdružená pod UNESCO, což zaručuje vysokou vzdělávací hodnotu tohoto výrobku.

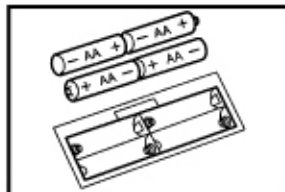
Rodiče, mějte na paměti, že SOVÍK je hračka, která má vaše dítě zaujmout a rozvíjet jeho schopnosti a dovednosti. Pochopitelně není v silách čtyřletého dítěte všechny aktivity bez chyby zvládnout, ale právě snažením a neustálým zkoušením se vaše dítě učí a zlepšuje.

## INSTALACE BATERIÍ

1.SOVÍK vyžaduje 4 "AA" (UM3 nebo LR6) 1,5V baterie (baterie nejsou součástí balení). Viz obr.

2.Přihrádka pro baterie se nachází na spodní straně výrobku.

3.Instalace baterií:



1.Odšroubujte a otevřete kryt baterií

(obr. č. 1).

2.Vložte baterie, dbejte na správnou polaritu: + (-)

kontakt na + (-) znak nakreslený v přihrádce pro baterie

(obr. č. 2).

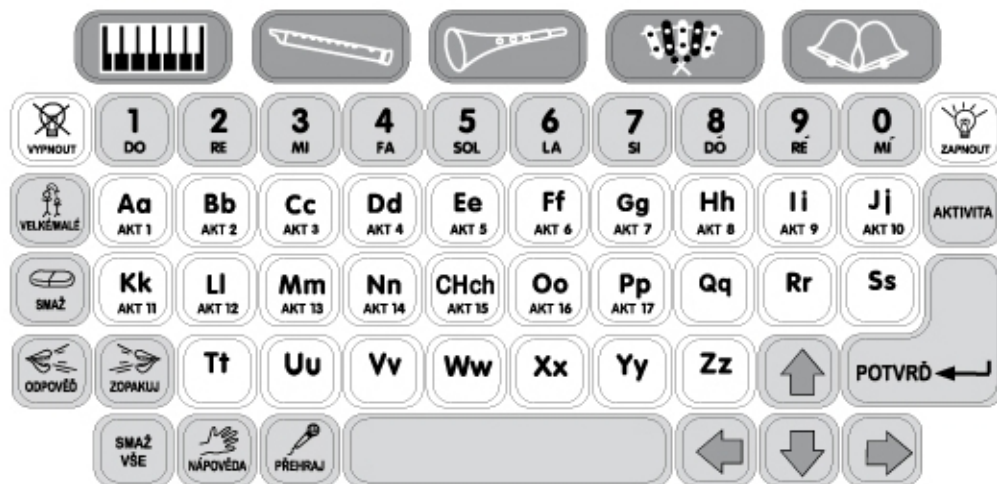
3.Zavřete kryt a zašroubujte.

### Bezpečnost baterií:

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.

- S bateriemi smí manipulovat pouze dospělá osoba.
- Nemíchejte rozličné typy baterií nebo nové a staré baterie.
- Nemíchejte alkalické standardní(karbon-niklové) nebo nabíjecí (niklo-kadmiové) baterie.
- Nepoužívejte dobíjecí baterie.
- Nenabíjejte baterie, které k tomu nejsou určené.
- Používejte baterie stejného typu.
- Při vkládání baterií dodržujte správnou polaritu, nedodržení správné polarity může vést k poškození přístroje.
- Je zakázáno zkratovat obvody.
- Nenechávejte ve výrobku vybité baterie.
- Pokud výrobek neuvžíváte, vždy vyjměte baterie.
- Neodhazujte baterie do ohně, mohou explodovat nebo vytéct.
- Pokud je zvuk slabý, zpomalený nebo obrazovka rozmazaná, vyměňte baterie.
- Pokud si s výrobkem delší dobu nehrajete, vždy vyjměte baterie.
- Výrobek čistěte vlhkým hadříkem.
- Nelijte žádnou tekutinu na klávesnici.
- Výrobek se automaticky vypne po 2 minutách nečinnosti.
- Doporučujeme výrobek vypnout, pokud si s ním dítě nehraje. K pokračování ve hře stiskněte klávesu ZAPNOUT.
- Nevhodné pro děti do 3 let. Výrobek obsahuje malé části.

## 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 VELKÉ/MALÉ	mění psaní velkých a malých písmen v aktivitách 5 a 7
Klávesa SMAŽ	maže poslední znak
Klávesa ODPOVĚĎ	ihned ukáže správnou odpověď (v aktivitách 2-11, 15, 17)
Klávesa ZOPAKUJ	Sovík zopakuje poslední nabídku aktivity (v aktivitách 3-10, 15, 17)
Klávesa SMAŽ VŠE	smaže všechny znaky
Klávesa NÁPOVĚDA	aktivuje nápovědu usnadňující nalezení řešení (v aktivitách 3-6, 9, 10, 17)
Klávesa PŘEHRAJ	přehraje posledních 15 tónů (not) z hudební aktivity 13
MEZERNÍK	přidává mezery mezi jednotlivé znaky v aktivitě 5 (PSANÍ)
Klávesy ŠIPKY	umožňují pohyb v rámci jedné aktivity (v aktivitách 4,5,14,15,16)
Klávesa POTVRĎ	stisknutím se potvrzuje odpověď

	<p>Klávesa PIANO aktivuje zvuk piana v aktivitě 12 a 13. Jakmile je piano aktivováno v jedné z těchto dvou aktivit, pak piano bude doprovázet každou další aktivitu.</p>
	<p>Klávesa FLÉRNA aktivuje zvuk flétny v aktivitě 12 a 13. Jakmile je flétna aktivována v jedné z těchto dvou aktivit, pak flétna bude doprovázet každou další aktivitu.</p>
	<p>Klávesa HOBOJ aktivuje zvuk hoboje v aktivitě 12 a 13. Jakmile je hoboj aktivován v jedné z těchto dvou aktivit, pak bude hoboj doprovázet každou další aktivitu.</p>
	<p>Klávesa XYLOFON aktivuje zvuk xylofonu v aktivitě 12 a 13. Jakmile je xylofon aktivován v jedné z těchto dvou aktivit, pak xylofon bude doprovázet každou další aktivitu.</p>
	<p>Klávesa ROLNIČKY aktivuje zvuk rolniček v aktivitě 12 a 13. Jakmile jsou rolničky aktivovány v jedné z těchto dvou aktivit, pak budou rolničky doprovázet každou další aktivitu.</p>

## JAK HRÁT

### Zapnutí a vypnutí výrobku

Stisknutím klávesy "ZAPNOUT" se Sovík aktivuje. Klávesou "VYPNOUT" se vypne.

### Systém autovypnutí

Doporučujeme výrobek vypnout, když si s ním dítě nehraje. Výrobek má zabudovaný systém automatického vypnutí - v případě, že po dobu 2 minut dítě nestiskne žádnou klávesu, se Sovík automaticky vypne, aby šetřil energii baterií.

Sovík se rozloučí slovy: "Tak ahoj". Chcete-li začít znovu, stiskněte klávesu "ZAPNOUT".

### Interval mezi výběrem aktivit

V tomto intervalu čeká počítač na výběr aktivity, hraje melodii a opakuje nabídku každých 20 sekund. Jakmile stisknete klávesu pro výběr aktivity, melodie a opakování nabídky se vypne a můžete pokračovat ve hře.

## Vstup do aktivit

Existují dva způsoby vstupu do jednotlivých aktivit:

1. Přímé vstupní klávesy. Stisknutím kláves A až P kdykoliv během čekacího intervalu se přímo dostanete do aktivity příslušející danému písmenu.
2. Klávesa AKTIVITA. Nacházíte se v jakékoli aktivitě a stisknete klávesu AKTIVITA. Sovík se vrátí zpět na obrazovku pro výběr čísla aktivity. Napište číslo zvolené aktivity a Sovík ji aktivuje.

## Notebook Sovík má 17 aktivit:

### ČEŠTINA

1. Poznej abecedu a čísla
2. Tajné písmeno
3. Doplň slovo
4. Oprav slovo
5. Napiš slovo velkými písmeny
6. Popletené slovo
7. Velká písmena

### ČÍSLA

8. Počítání
9. Sčítání
10. Odčítání
11. Tajné číslo

### UMĚNÍ

12. Melodie
  13. Piano
- ### HRY A ZÁBAVA
14. Hvězdičky
  15. Vetřelec
  16. Ping pong
  17. Cvičení paměti

Jakmile si zvolíte aktivitu, Sovík požádá o potvrzení volby stisknutím klávesy AKTIVITA.

## Bodový systém

Všechny aktivity jsou založeny na principu otázka - odpověď nebo na principu hledání a dovednosti. Aktivity mají bodový systém. Výsledná hodnota se ukáže na obrazovce na konci každé hry.

## Zvláštní funkce

FUNKCE NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA se na obrazovce objeví nápověda podporovaná mluveným slovem.

FUNKCE SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se na obrazovce objeví správná odpověď podporovaná mluveným slovem.

FUNKCE ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík zopakuje otázku.

## Zvláštnosti češtiny

Sovík zobrazuje pro každé písmeno obrázek začínající tímto písmenem. Pro písmena Q a Y nemá čeština odpovídající slovo. Proto se na obrazovce objeví NENI OBR = není obrázek.

Písmeno CH má na klávesnici zvláštní postavení a tato klávesa není funkční ve všech aktivitách. Toto omezení vyplývá z technických možností zobrazování písmen na displeji Sovíka a navíc by Sovík dětem vlastně napovídal ukázáním dvou míst \_ \_ , když žádá doplnit písmeno ve slově.

## POPIS AKTIVIT

### Aktivita 1 – POZNEJ ABECEDU A ČÍSLA

Tato aktivita učí děti abecedu, čísla a rozlišovat velká a malá písmena.

Sovík začíná hru slovy: "Stiskni klávesu." Jakmile si dítě vybere jedno písmeno a stiskne klávesu, na obrazovce se toto písmeno objeví a počítač jej vysloví. Písmeno se zobrazí jako velké tiskací. Poté se objeví stejné písmeno jako malé tiskací a Sovík jej znovu vysloví. Poté se na obrazovce objeví obrázek, jehož název začíná daným písmenem a Sovík slovo vysloví. Nakonec se slovo objeví na obrazovce písmeno po písmenu a Sovík jednotlivá písmena a potom celé slovo vysloví. Stiskne-li dítě klávesu s číslem, Sovík toto číslo vysloví a číslo se zároveň objeví na obrazovce.

### Aktivita 2 – TAJNÉ PÍSMENO

Tato aktivita učí dítě pozici písmen v abecedě. Úkolem dítěte je najít skryté písmeno.

Po výběru této aktivity dítě stiskne klávesu s jakýmkoli písmenem a svůj výběr potvrdí stisknutím klávesy POTVRŮ. Sovík řekne, zda se hledané písmeno nachází před anebo za dítětem vybraným písmenem. Na obrazovce bude blikat horní šipka v případě, že se hledané písmeno nachází za vybraným písmenem v abecedě. Na obrazovce bude blikat dolní šipka v případě, že se hledané písmeno nachází před vybraným písmenem v abecedě. Dítě má 10 pokusů nalézt tajné písmeno. Když se mu to podaří, Sovík ukáže na obrazovce celkové dosažené skóre. Nejvyšší možný počet bodů je 50. Každý špatný pokus odečítá 5 bodů z 50, které dítě může získat. Pokud dítě písmeno nenajde, Sovík mu ukáže správnou odpověď a výsledný počet bodů je 0.

Tato aktivita má funkci SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ, což znamená, že po stisknutí klávesy ODPOVĚĎ kdykoliv během hry Sovík napíše správnou odpověď, ale výsledný počet bodů je 0. V této aktivitě nefunguje písmeno CH.

### Aktivita 3 – DOPLŇ SLOVO

V této aktivitě je úkolem dítěte doplnit chybějící písmeno ve slově. Nejdříve se na obrazovce objeví obrázek a Sovík vysloví, co obrázek představuje. Poté se na obrazovce objeví neúplné slovo a Sovík vyzve dítě k jeho doplnění. Každé vybrané písmenko musí být potvrzeno klávesou POTVRŮ. Sovík vždy oznámí, zda je volba správná či naopak. Dítě má 3 pokusy, poté mu Sovík řekne správnou odpověď a navrhne další slovo. Sovík zadá 5 slov v jedné hře. Za každé slovo může dítě získat až 10 bodů. Nejvyšší možný počet bodů je 50. V této aktivitě nefunguje písmeno CH.

Tato aktivita má funkce:

NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA se objekt opět ukáže na obrazovce a Sovík slovo znovu vysloví.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu vysloví zadané slovo.

### Aktivita 4 – OPRAV SLOVO

V této aktivitě má dítě za úkol opravit slovo, ve kterém je jedno písmenko špatně. Sovík nejdříve ukáže obrázek a řekne, co obrázek představuje. Potom se objeví na obrazovce slovo se špatným písmenkem. Sovík vyzve dítě k opravě zobrazeného slova. Dítě pomocí šipek označí písmenko ve slově, o kterém si myslí, že je špatné, a nahradí ho správným písmenkem. Svou volbu potvrdí klávesou POTVRŮ. Dítě má 3 pokusy opravit nesprávné písmenko. Poté mu Sovík ukáže správnou odpověď a navrhne další slovo. Sovík zadá 5 slov v jedné hře. Za každé slovo může dítě získat až 10 bodů. Nejvyšší možný počet bodů je 50. V této aktivitě nefunguje písmeno CH.

Tato aktivita má funkce:

NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA se znovu zobrazí příslušný obrázek a Sovík slovo znovu vysloví.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu vysloví zadané slovo.

### **Aktivita 5 – NAPIŠ SLOVO VELKÝMI PÍSMENY**

Úkolem dítěte v této aktivitě je napsat slovo velkými písmeny. Během této aktivity se dítě naučí psát a rozlišovat velká a malá písmena. Sovík ukáže na obrazovce předmět, vysloví jeho název a vyzve dítě k napsání tohoto slova velkými písmeny. Jakmile dítě slovo napíše, potvrdí jej klávesou POTVRŮ. Sovík mu řekne, zda je odpověď správná. Dítě má 3 pokusy k nalezení správné odpovědi. Poté Sovík zobrazí správnou odpověď a navrhne další slovo.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu vysloví zadané slovo.

NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA se ukáže první písmeno daného slova.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VELKÁ/MALÁ PÍSMENA – přepíná mezi velkými a malými písmeny.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

### **Aktivita 6 – POPLETENÉ SLOVO**

V této aktivitě má dítě za úkol napsat správně slovo, které má zpřeházená písmenka. Dítě se naučí rozumět slovům a prohlubuje si znalost psaní. Sovík ukáže na obrazovce předmět a zároveň vysloví jeho název. Poté slovo ukáže s popletenými písmenky. Úkolem dítěte je napsat toto slovo opět správně. Dítě vybírá z písmen, která se objeví v horní části obrazovky, a vytváří požadované slovo. Vybraná písmenka mizí z horní části obrazovky a dítě jimi tvoří v dolní části obrazovky hledané slovo. Až dítě vytvoří celé slovo, potvrdí klávesou POTVRŮ. Sovík oznámí, zda je odpověď správná. Dítě má 3 pokusy k nalezení správné odpovědi, poté Sovík ukáže správnou odpověď a navrhne další slovo. Upozornění: Některá slova se mohou objevit ve správném tvaru jako chyták.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu vysloví zadané slovo.

NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA se ukáže první písmenko daného slova.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VELKÁ/MALÁ PÍSMENA – přepíná mezi velkými a malými písmeny.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

### **Aktivita 7 – VELKÁ PÍSMENA**

Tato aktivita učí děti rozeznávat velká a malá písmena. Na obrazovce se objeví malé písmeno. Sovík vyzve dítě k napsání velkého písmene. Svou volbu potvrdí klávesou POTVRŮ. Jestliže je odpověď správná, Sovík dítě pochválí a písmenko zopakuje, aby si dítě písmenko lépe zapamatovalo. Dítě má 3 pokusy. Poté Sovík ukáže správnou odpověď.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu zopakuje zadání úkolu.

NÁPOVĚDA – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA Sovík dítěti ukáže jiný příklad.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VELKÁ/MALÁ PÍSMENA – přepíná mezi velkými a malými písmeny.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.



### **Aktivita 8 - POČÍTÁNÍ**

V této aktivitě se dítě učí spojovat číslo se skupinou dílků. Na displeji se objeví skupina dílků a Sovík se zeptá na počet těchto dílků. Dítě napíše vybrané číslo a potvrdí klávesou POTVRŮ. Když je odpověď správná, Sovík dítě pochválí a navrhne další cvičení. Dítě má tři pokusy k nalezení správné odpovědi. Po třetí nesprávné odpovědi Sovík zobrazí správnou odpověď. Pokud dítě odpoví správně napoprvé, Sovík ohodnotí jeho snažení 10 body. Po pěti otázkách oznámí Sovík celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu zopakuje otázku.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

### **Aktivita 9 - SČÍTÁNÍ**

Tato aktivita učí děti jednoduše sčítat skupiny dílků. Sovík ukáže na obrazovce dvě skupiny dílků spojené znaménkem plus a vyzve dítě, aby napsalo výsledek součtu. Výsledek potvrdí klávesou POTVRŮ. Správnou odpověď Sovík zopakuje a dítě pochválí. Dítě má tři pokusy na napsání správné odpovědi, poté Sovík napíše správnou odpověď. Pokud dítě odpoví správně napoprvé, Sovík ohodnotí jeho snažení 10 body. Po pěti otázkách oznámí Sovík celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu zopakuje otázku.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

### **Aktivita 10 - ODČÍTÁNÍ**

Tato aktivita učí děti jednoduše odčítat skupiny dílků. Sovík ukáže na obrazovce dvě skupiny dílků oddělené znaménkem mínus a vyzve dítě, aby napsalo výsledek odčítání. Výsledek potvrdí klávesou POTVRŮ. Správnou odpověď Sovík zopakuje a dítě pochválí. Dítě má tři pokusy na napsání správné odpovědi, poté Sovík napíše správnou odpověď. Pokud dítě odpoví správně napoprvé, Sovík ohodnotí jeho snažení 10 body. Po pěti otázkách oznámí Sovík celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu zopakuje otázku.

SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

VYMAŽ – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

SMAŽ VŠE – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

### **Aktivita 11 - TAJNÉ ČÍSLO**

Tato aktivita učí děti pořadí čísel. Úkolem dítěte je najít skryté číslo. Hra začíná stisknutím libovolné číselné klávesy a potvrzením této volby klávesou POTVRŮ. Sovík oznámí, zda se hledané číslo nachází před nebo po zadaném čísle. Horní šipka na displeji bude blikat v případě, že hledané číslo je větší než vybrané číslo. Dolní šipka bude blikat v případě, že hledané číslo je menší než vybrané číslo na displeji. Dítě má 10 pokusů k nalezení čísla. Nejvyšší počet bodů je 50. Každým špatným pokusem se odečítá 5 bodů. Jestliže po deseti pokusech dítě nenalezne požadované číslo, Sovík zobrazí správnou odpověď a výsledný počet bodů je 0.

Tato aktivita má funkci správná odpověď, stisknutím klávesy ODPOVĚĎ během hry se ihned objeví správná odpověď a výsledný počet bodů je nula.

### **Aktivita 12 - MELODIE**

Tato aktivita má nahráno 12 melodií, každá melodie se pojí s jedním písmenem v rozmezí od A do L. Sovík vyzve dítě ke stisknutí jedné z kláves mezi A a L. Navíc si dítě může vybrat melodii piana, flétny, hoboje, xylofonu nebo rolníček stiskem klávesy PIANO, FLÉTNA, HOBOJ, XYLOFON nebo ROLNÍČKY.

### **Aktivita 13 - PIANO**

V této aktivitě se dítě stává skladatelem a pomocí kláves 1 až 0 (DO až MI) nacházejících se v horní části klávesnice, které představují noty, může skládat vlastní melodie. Navíc si dítě může vybrat melodii piana, flétny, hoboje, xylofonu nebo rolníček stiskem klávesy PIANO, FLÉTNA, HOBOJ, XYLOFON nebo ROLNÍČKY.

### **Aktivita 14 - HVĚZDIČKY**

V této zábavné hře si dítě trénuje postřeh a obrazově manuální zručnost. Úkolem dítěte je chytat hvězdičky pohybem šipek vpravo a vlevo. Ale pozor! Hra se postupně zrychluje. Hra končí po 2 minutách a Sovík oznámí dosažený počet bodů. Skóre se zobrazuje po dobu cca 10 sekund a nelze ho přeskočit stisknutím šipky jako v jiných aktivitách.

### **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 8 symbolů. Úkolem dítěte je pomocí šipek vybrat jeden symbol, který do skupiny nepatří. Vybraný symbol potvrdí stiskem klávesy POTVRŮ. Správnou odpověď Sovík pochválí a navrhne další otázku. Dítě má 3 pokusy na nalezení správné odpovědi, poté mu Sovík ukáže správnou odpověď. Pokud dítě odpoví správně napoprvé, Sovík ohodnotí jeho snažení 10 body. Po pěti otázkách oznámí Sovík celkový počet bodů a navrhne další cvičení v rámci této aktivity.

Tato aktivita má funkce:

ZOPAKUJ – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík 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 Sovík 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.

Sovík začne jedním písmenem a pokaždé, když dítě uhádne správné pořadí, přidá další písmenko. Nejdelší sekvence má 5 písmen. Jestliže dítě uhádne správné pořadí, získává 10 bodů. Dítě má 3 pokusy, aby napsalo správnou odpověď. Poté Sovík ukáže správnou odpověď, celkové dosažené skóre a hra končí.

Tato aktivita má funkce:

**ZOPAKUJ** – stisknutím klávesy ZOPAKUJ Sovík znovu zopakuje otázku.

**NÁPOVĚDA** – stisknutím klávesy NÁPOVĚDA Sovík dítěti ukáže jiný příklad.

**SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ** – stisknutím klávesy ODPOVĚĎ se dítě dozví okamžitě správnou odpověď.

**VYMAŽ** – stisknutím klávesy SMAŽ se maže poslední napsaný znak.

**SMAŽ VŠE** – stisknutím klávesy SMAŽ VŠE se smažou všechny napsané znaky.

**PŘÍJEMNOU ZÁBAVU PŘEJE**

EPEE CZ a.s.  
K Hrnčářům 25  
149 00 Praha 4 - Šeberov  
Tel: (+420) 261 393 181, Fax: (+420) 261 393 191  
E-mail: [epee@epee.cz](mailto:epee@epee.cz), [www.epee.cz](http://www.epee.cz)  
Více informací na [www.kid-tec.cz](http://www.kid-tec.cz)

© 2008 EPEE CZ. Všechna práva vyhrazena.