



GLOSYCO s.r.o.,
 Jabloňová 3000/15, 106 00 Praha 10 – Zahradní město,
 Tel: + 420 222 353 230,
www.goldentoys.cz

SMARTÍK



Návod



ÚVOD

SMARTÍK chytrým a důmyslným způsobem podporuje rozvoj Vašeho dítěte. Počítač je dvojjazyčný: česko-anglický, seznamuje dítě s abecedou a čísly, dále učí psaní slov a základní matematiku, obojí v mateřském jazyce a v angličtině, formou zábavných her.

Nabízí řadu aktivit a her, které jsou přizpůsobeny potřebám dětí uvedeného věku - specifické aktivity pro podporu motorických schopností, logiky, paměti, čtení aj.

Pozornost věnovaná kvalitě je evidentní na provedení her, které dětem přijdou logické a snadno je chápou. Způsob a použití metody podporují proces učení a tento počítač je jednou z nejlepších cest k celkovému rozvoji dítěte.

Děkujeme, že jste si zakoupili tento výrobek!

Ke SMARTÍKOVÍ je přiložena Cvičebnice.

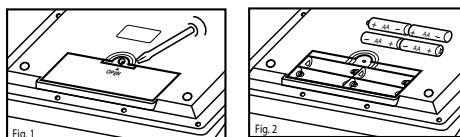
INSTALACE BATERIÍ

SMARTÍK potřebuje 4x "AA" LR06 baterie (baterie, které jsou součástí – slouží pouze k prezentaci výrobku na prodejně – po zakoupení je vyměňte za nové). Výrobce doporučuje alkalické baterie.

Pomocí šroubováku otevřete krytku na baterie umístěnou na spodní straně SMARTÍKU (Obrázek č. 1).

Dbejte na správné uložení baterií v hračce a dodržujte správnou polaritu. (Obrázek č. 2).

Ujistěte se, že je krytka pevně uzavřena.



DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ:

Pokud zvuk začne slábnout a displej ztmavne, vložte nové baterie

Nepoužívejte dobíjecí baterie

Nekombinujte nové a již použité baterie

Nekombinujte navzájem alkalické, standardní (zinko-karbonové) baterie nebo dobíjecí (nikl-kadmiové) baterie

Pokud vyjmete baterie z hračky, dočasná paměť počítače bude smazána

Vybité baterie vyjměte z hračky co nejdříve

Pokud hračku nepoužíváte déle než týden, vyjměte baterie z hračky

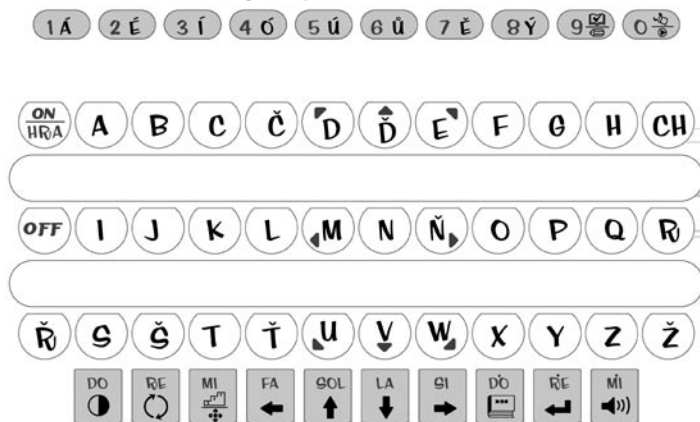
Zákaz zkratování napájecích svorek

Dodržujte napětí uvedené na hračce nebo na obalu hračky

Použité baterie vyhazujte do tříděného odpadu

Ušchovejte tyto informace pro pozdější použití

USPOŘÁDÁNÍ KLÁVESNICE



Klávesnice na tomto počítači je řazena v abecedním pořadí a tím se stává učení abecedy snazší a umožňuje tak dítěti zapamatovat si pořadí písmen. Obsahuje také řadu funkčních kláves a specifické klávesy pro různé aktivity a hry, jako kreslení a melodie aj.

Má také extra klávesy píána pro hry s tóny.

Číselné klávesy: Jsou funkční při aktivitách/hrách, které vyžadují číselné klávesy. Dále se používají při volbě hry tlačítkem ON/HRA z nabídky dané kategorie.

Klávesy píána: Při aktivitě „Piano“, „Noty“ a „Zapamatuj si melodii“ fungují, jako skutečné klávesy píána.

Při jiných aktivitách mají další funkce, které jsou na nich zobrazeny.

Prohlédněte si obrázek SMARTÍKOVY klávesnice

FUNKCE KLÁVESNICE:

MYŠ: Tlačítko uprostřed myši slouží jako potvrzovací tlačítko „ENTER“. Pokud jste tázáni zmáčknout „ENTER“, můžete použít také toto tlačítko.

Ostatní 4 klávesy mají funkci šipek stejně jako klávesy ve spodní části klávesnice („nahoru“, „dolu“, „vpravo“ a „vlevo“).

Myš může být také náhradou směrových tlačítek pro pohyb kurzoru při aktivitě „malování“.

ON/HRA: Zapne počítač a používá se ke změně aktivity/hry. Výběr aktivity se spustí po stisknutí tlačítka „ON/HRA“.

OFF: Vypne počítač. Pokud nestisknete klávesu v průběhu 3 minut nečinnosti, Smartík se automaticky vypne kvůli úspoře baterií. Stiskněte tlačítko „ON/HRA“ a počítač se opět zapne.

Informace: Jestliže Smartík nereaguje, restartujete ho vyjmutím a znovu vložením baterií.

HLASITOST: Smartík na klávesnici umožňuje volitelnost hlasitosti. Můžete si vybrat ze 4 intenzit hlasitosti. Abyste navolili požadovanou hlasitost, použijte směrová tlačítka na klávesách píána.

KONTRAST: Na klávesnici nastavíte sílu kontrastu. Vybrat si můžete ze 4 intenzit kontrastu. Abyste navolili požadovaný kontrast, použijte směrová tlačítka na klávesách píána.

OBTÍŽNOST: Většina aktivit a her má 2 úrovně obtížnosti. Pokud bude chtít dítě změnit obtížnost v průběhu hry, může tak učinit pomocí tlačítka „OBTÍŽNOST“ a výběru z menu, které se objeví. Některé z aktivit nemají úrovně obtížnosti: v tomto případě se po stisknutí tlačítka „OBTÍŽNOST“ objeví na displeji „NELZE VOLIT OBTÍŽNOST“.

Klávesy „MALOVAT“, „POHYB“ a „VYMAZAT“: Tyto 3 tlačítka jsou funkční při aktivitách „malování“ a „domaluj si obrázek“.

SMĚROVÉ KLÁVESY (umístěné uprostřed klávesnice): Použijte při aktivitě malování pro pohyb kurzoru po displeji ve všech 8 možných směrech. Stejnou funkci má myš nebo směrová tlačítka umístěná na klávesách píána.

ZMĚNA: Slouží k výběru další aktivity. V kategorii, ve které jsou možné 2 jazyky, si můžete mezi nimi vybrat. Jedním stisknutím tlačítka navolíte angličtinu a dalším stisknutím se vrátíte k češtině.

Ve 2 dalších kategoriích, pokud stisknete tuto klávesu, si můžete vybrat 10 nových aktivit.

CVIČEBNICE: Stisknutím tohoto tlačítka zvolíte aktivitu spojenou s přiloženou Cvičebnicí.

ODPOVĚĎ: Pokud dítě neví odpověď na otázku, může stisknout tuto klávesu a Smartík mu odpoví.

PŘEHRÁT: Tato klávesa se stane aktivní při hře „piano“ a zopakuje nahranou melodii.

SMĚROVÉ ŠIPKY (umístěné na klávesách píána): Tyto šipky mají stejnou funkci jako směrové šipky umístěné uprostřed klávesnice. Navíc je lze použít u řady dalších aktivit, jako při posunu po písmenech ve slovu nebo k výběru další aktivity.

HLAVNÍ FUNKCE:

Výběr hry nebo aktivity:

1.- Výběr kategorie otáčením kolečka.

Ke spuštění aktivity/hry je potřeba nejprve vybrat kategorii. Každá kategorie má 10 aktivit/her, které jsou zobrazeny na otočném trojhranu.

Otáčejte kolečkem mezi kategoriemi, dokud si nevyberete aktivitu/hru. Kategorie musí být viditelná, nesmí být otočená hranou nahoru. Do té doby než otočíte kolečkem, můžete stále volit mezi 10 aktivitami, které vidíte na panelu.

V jedné z kategorií jsou aktivity ve 2 jazycích (v češtině a angličtině). Stiskněte tlačítko "ZMĚNA" a vyberte si jazyk. Stiskněte toto tlačítko ještě jednou a jazyk se přepne do angličtiny, po dalším stisknutí do češtiny. V dalších 2 kategoriích stisknutím tohoto tlačítka vybíráte z dalších 10 nových aktivit.

2.- Výběr aktivity/hry v jedné z kategorií:

Vybrali jste si jednu ze tří kategorií a máte následující možnosti při výběru aktivity/hry:

–Stiskněte číselnou klávesu (tu, která se nachází pod obrázkem aktivity/hry, kterou jste si vybrali).

–Počkejte až se vybraná aktivita/hra objeví na displeji a potom stiskněte „ENTER“ k potvrzení výběru.

–Aktivitu/hru můžete také vybrat pomocí kláves/šipek „nahoru“ a „dolu“ a poté potvrdit vybranou klávesou „ENTER“.

Jak aktivity/hry fungují:

Po zodpovězení správné odpovědi se na displeji objeví animace, která dítěti pográtuluje ke správné odpovědi.

Pokud je odpověď špatná, Smartík zahraje specifický zvuk a řekne „Zkus to znovu“ a dá dítěti další šanci k výběru správné odpovědi. Ve většině případech je povolena však jen jedna možnost odpovědi.

Pokud i po druhé dítě odpoví špatně, Smartík zahraje specifický zvuk a řekne správnou odpověď.

Skóre:

Ve většině aktivitách/hrách dostává dítě za správnou odpověď body. Po sérii 5ti nebo 10ti otázek je dítě informováno o skóre, jakého dosáhlo.

Výsledky jsou ohodnoceny následovně:

4-5 bodů = výborně

2-3 bodů = dobře

1 nebo méně bodů = příště budeš lepší

Některé aktivity mají rozdílný bodovací systém, s vyšším bodovým skórem na konci hry, ale princip hodnocení je stejný v závislosti na úspěšnosti odpovědi: výborně, dobře, příště budeš lepší.

Samozřejmě body jsou udělovány jen při aktivitách/hrách, které fungují na principu otázek a odpovědí, ne u těch, které fungují na principu vysvětlování, nebo instruují k jednoduché hře.

SEZNAM KATEGORIÍ:

Trojhran 1. Kategorie 1: česky

Trojhran 1. Kategorie 2: anglicky

Trojhran 2. Kategorie 1

Trojhran 2. Kategorie 2

Trojhran 3. Kategorie 1

Trojhran 3. Kategorie 2

Cvičebnice

AKTIVITY/HRY

TROJHRAN 1. KATEGORIE 1. ČESKY

Aktivita 1: “ Nauč se písmena a čísla”

Smartík vyzve ke stisknutí písmena nebo čísla. Pokud napíšete písmeno, Smartík vysloví písmeno a ukáže ho na displeji, jak se píše ve velké a malé podobě. Dále ukáže obrázek slova, které toto písmeno obsahuje. Název obrázku vyhláskuje a řekne celé slovo. Takto si dítě spojí každé písmeno z abecedy se slovem, ve kterém se píše. Uslyší, jak se vyslovuje a jak se píše malé a velké písmeno.

Pokud stisknete číslici, Smartík řekne název čísla a ukáže počet obrázků/objektů na displeji, které odpovídají počtem vybranému číslu.

Aktivita 2: “ Najdi písmeno”

V této aktivitě musíte najít písmeno, na které se Smartík ptá. Když ho dítě správně najde, Smartík ho znovu vysloví a zobrazí na displeji. Máte 2 opravné možnosti.

Aktivita 3: “ Najdi číslo”

V této aktivitě musíte najít číslo, na které se Smartík ptá. Když ho dítě správně najde, Smartík ho znovu vysloví a zobrazí na displeji.

Máte 2 opravné možnosti.

Aktivita 4: “ Písmena ve slovech”

Smartík vyzve k napsání jakéhokoliv písmena. Pak následuje:

Napsané písmeno se objeví na displeji a Smartík ho vysloví.

Smartík zobrazí obrázek slova, ve kterém se dané písmeno vyskytuje.

Vysloví slovo a vyhláskuje ho.

Ve většině případů jsou zobrazeny ke každému písmenu 4 obrázky slov, ve kterých se napsané písmeno vyskytuje.

Aktivita 5: “ Vyber správné slovo”

Na displeji se objeví obrázek a Smartík řekne, co je na obrázku. Úkolem je vybrat ze 3 podobných slov, které se postupně objevují na displeji, to správné. K potvrzení výběru stiskněte „ENTER“.

Aktivita 6: “ Doplň správné písmeno”

Na displeji se objeví obrázek. Smartík řekne slovo a ukáže slovo napsané s jedním chybějícím písmenem. Úkolem je dopsat chybějící písmeno.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

Aktivita 7: “ Vymaž chybné písmeno”

Na displeji se objeví obrázek. Smartík řekne slovo a ukáže slovo napsané s jedním písmenem navíc. S použitím šipek doprava a doleva ve spodní části klávesnice se přemístíte pod špatné písmeno, které do slova nepatří a stiskněte „ENTER“ a písmeno zmizí.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

Aktivita 8: “ Oprav chybné písmeno”

Smartík zobrazí obrázek, řekne co je na obrázku a zobrazí se napsané slovo s jedním chybným písmenem. S použitím šipek doprava a doleva ve spodní části klávesnice se přemístíte pod špatné napsané písmeno a přepíšete ho na správné.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

Aktivita 9: “ Poskládej slovo”

Smartík zobrazí obrázek a řekne co je na něm. Poté zobrazí písmena, ze kterých lze poskládat název obrázku. S použitím šipek doprava a doleva ve spodní části klávesnice se postupně posuňte pod

správná písmena a potvrzujete je pomocí klávesy „ENTER“. Písmena se budou přesouvat dolů v pořadí v jakém je vybíráte.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

Aktivita 10: “ Napiš slovo”

Smartík zobrazí a vysloví obrázek. Úkolem je napsat celé slovo a poté stisknout „ENTER“ pro potvrzení.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

TROJHRAN 1. KATEGORIE 2. ANGLICKY

Tyto aktivity jsou stejné, jako je uvedeno výše (v kategorii 1) pouze jsou v angličtině.

TROJHRAN 2. KATEGORIE 1

Aktivita 1: “ Najdi správné slovo”

Smartík zobrazí obrázek a poté 3 slova, ale pouze jedno slovo patří k obrázku. Úkolem je vybrat správné slovo a stisknout “ENTER”.

Aktivita 2: “ Najdi správný obrázek”

Smartík zobrazí slovo a poté 3 obrázky, ale pouze jeden obrázek patří ke slovu. Úkolem je vybrat správný obrázek a stisknout “ENTER”.

Aktivita 3: “ Pořadí písmen”

Na displeji se objeví 3 písmena v nesprávném pořadí. Úkolem je seřadit je tak, jak jdou za sebou v abecedě. Přesuňte se pomocí šipek ve spodní části klávesnice pod písmeno, které by mělo být na řadě a stiskněte „ENTER“. Takto postupně se písmena dole seřadí.

Aktivita 4: “ Doplň správné písmeno z abecedy”

Při této aktivitě se dítě učí sled písmen v abecedě. Na displeji se objeví část z abecedy a jedno písmeno v ní chybí. Dítě doplní chybějící písmeno a stiskne klávesu „ENTER“. Má 2 opravné možnosti. Pokud i poté je odpověď špatná, Smartík řekne správnou odpověď.

Zde je možné vybrat ze 2 obtížností.

Aktivita 5: “ Hledej neznámé písmeno”

Tato hra podporuje zapamatování písmen v abecedě. Spočívá v tipování písmena, které si myslí Smartík. Stiskněte jakékoliv písmeno a Smartík řekne, jestli se nachází před nebo za hledaným písmenem. Tipujte dál, následujte instrukce „před nebo za“ písmenem a postupně se tak dopátráte hledaného písmena.

Aktivita 6: “ Najdi správné anglické slovo”

Postup stejný jako v Aktivitě 1.

Aktivita 7: “ Najdi správný obrázek k anglickému slovu”

Postup stejný jako v Aktivitě 2.

Aktivita 8: “ Počítání”

Při této aktivitě Smartík zobrazí na displeji určitý počet obrázků a úkolem je napsat adekvátní počet pomocí číselných kláves, a to pak potvrdit klávesou “ENTER”.

Tímto způsobem se dítě naučí zapamatovat si a počítat až do 25.

Aktivita 9: “ Počítání anglicky”

Postup stejný jako v Aktivitě 8.

Aktivita 10: “ Slovník”

Díky této aktivitě se dítě naučí nová anglická slova s překladem do češtiny. Při stisknutí tlačítka “ODPOVĚĎ” se zobrazí odpovídající obrázek. Mezi slovy lze listovat pomocí šipek ve spodní části klávesnice.

TROJHRAN 2. KATEGORIE 2

Aktivita 1: “ Váha”

Na displeji se objeví váha. Na levém rameni váhy je číslo, které musíte nastavit tak, aby odpovídalo počtu objektů/obrázků na pravém rameni. Číslo snížíte nebo zvýšíte pomocí šipek nahoru a dolů, pak stiskněte „ENTER“. Úkolem je vyvážit obě ramena.

Aktivita 2: “ Jak se řekne číslo?”

Při této aktivitě se dítě učí říkat čísla. Napište číslo, které chcete slyšet a stiskněte „ENTER“. Dítě si může hrát jak dlouho chce, dokud nepozná a nenaučí se čísla od 0 do 99.

Aktivita 3: “ Jak se píše číslo?”

Při této aktivitě Smartík řekne číslo od 0 do 99 a úkolem dítěte je napsat číslo, které slyšelo, a potvrdit ho pomocí klávesy „ENTER“. Délka hry je neomezená.

Aktivita 4: “ Větší nebo menší?”

Na levé straně displeje je číslo a na pravé určitý počet objektů. Úkolem je spočítat a určit poměr mezi nimi: větší, rovno, menší. Použijte šipky nahoru a dolů pro pohyb mezi znaménky poměru a poté potvrďte pomocí klávesy „ENTER“.

Aktivita 5: “ Hledej neznámé číslo”

Tato hra podporuje zapamatování čísel. Spočívá v tipování čísla, které si myslí Smartík. Může se jednat o číslo od 0 do 99. Stiskněte jakékoliv číslo a potvrďte klávesou „ENTER“ a Smartík řekne, jestli se nachází před nebo za hledaným číslem. Tipujte dál, následujte instrukce „před nebo za“ číslem a postupně se tak dopátráte hledaného čísla.

Aktivita 6: “ Sčítání”

Dítě se naučí základy sčítání. Zde je možné vybrat ze 2 obtížností:

Obtížnost 1: Smartík řekne a zobrazí součet čísel a součet objektů. Úkolem je napsat celkovou sumu a potvrdit klávesou „ENTER“.

Obtížnost 2: Složitější sčítání dvojmístných čísel. Úkolem je napsat celkovou sumu odzadu a potvrdit klávesou „ENTER“.

Aktivita 7: “ Odčítání”

Dítě se naučí základy odčítání. Zde je možné vybrat ze 2 obtížností:

Obtížnost 1: Smartík řekne a zobrazí rozdíl čísel a rozdíl objektů. Úkolem je napsat správnou odpověď a potvrdit klávesou „ENTER“.

Obtížnost 2: Složitější odčítání dvojmístných čísel. Úkolem je napsat rozdíl odzadu a potvrdit klávesou „ENTER“.

Aktivita 8: “ Váha anglicky”

Postup stejný jako v Aktivitě 1.

Aktivita 9: “ Jak se řekne anglicky číslo?”

Postup stejný jako v Aktivitě 2.

Aktivita 10: “ Jak se píše anglicky číslo?”

Postup stejný jako v Aktivitě 3.

TROJHRAN 3. KATEGORIE 1

Aktivita 1: “Velká a malá písmena”

Při této aktivitě Smartík ukáže malé písmeno a úkolem je napsat toto písmeno velké. Máte možnost 2 nesprávných odpovědí, pak Smartík ukáže správné písmeno sám.

Aktivita 2: “Napiš slovo velkými písmeny”

Při této aktivitě Smartík ukáže napsané slovo malými písmeny a úkolem je napsat toto slovo velkými písmeny a potvrdit „ENTREM“.

Máte možnost 2 nesprávných odpovědí, pak Smartík ukáže správně napsané slovo.

Aktivita 3: “Pořadí slov”

Na displeji se objeví 3 slova, které nejsou v abecedním pořádku. Úkolem je seřadit je podle počátečních písmen, jak jdou za sebou v abecedě. Použijte šipky nahoru/dolu a výběr potvrďte pomocí klávesy „ENTER“. Máte možnost 2 nesprávných odpovědí, poté Smartík slova seřadí sám.

Aktivita 4: “Najdi systém”

Při této aktivitě se procvičuje posloupnost písmen a čísel. Obtížnost 1: na displeji se objeví určitá poslopnost písmen a úkolem je doplnit 1 chybějící písmeno. Obtížnost 2: na displeji se objeví určitá poslopnost čísel a úkolem je doplnit 1 chybějící číslo. Máte možnost 2 nesprávných odpovědí, poté Smartík písmeno nebo číslo doplní sám.

Aktivita 5: “Piáno”

Při této aktivitě si může dítě hrát svoje vlastní melodie na klávesách piána. Pak si může melodii přehrát pomocí klávesy „PŘEHRÁT“ (délka je omezená).

Aktivita 6: “Melodie”

Při této aktivitě Smartík přehrává různé známé melodie – stačí stisknout jedno z písmen na klávesnici. Kdykoliv budete chtít, můžete stisknout jinou klávesu a změnit tak melodii.

Aktivita 7: “Noty”

Smartík zahraje melodii a poté ji bude učit po jednotlivých tónech, které bude napovídat. Celou melodii opět na konci zopakuje.

Aktivita 8: “Zapamatuj si melodii”

Smartík zahraje melodii a poté ji bude učit po jednotlivých tónech a vždy od začátku melodie, takže tóny budou stále narůstat, až přehrajete melodii celou. Hra testuje paměť.

Aktivita 9: “Malování”

Dítě si může při této aktivitě libovolně malovat pomocí kursoru po celém displeji, s použitím následujících funkcí:

–8 směrových kláves na klávesnici, které umožní pohybovat kurorem po displeji ve všech směrech. (můžete také použít šipky na klávesách piána)

–Funkční klávesy:

MALOVAT: Po stisknutí této klávesy a s použitím směrových kláves můžete malovat ve všech 8 směrech.

POHYB: Po stisknutí této klávesy můžete kurorem pohybovat po displeji, aniž byste malovali.

VYMAZAT: Po stisknutí této klávesy můžete pomocí směrových kláves mazat cokoliv již namalovaného. Změnou aktivity se obrázek smaže.

Aktivita 10: “Domaluj si obrázek”

Smartík ukáže obrázky, které si můžete domalovat – listovat mezi nimi lze pomocí kláves nahoru dolu a vybrat klávesou „ENTER“. S použitím směrových kláves a kláves „MALOVAT“, „POHYB“ a „VYMAZAT“ jak je uvedeno v aktivitě 9, si můžete obrázek upravit, jak chcete.

TROJHRAN 3. KATEGORIE 2

Aktivita 1: “Bludiště”

Při této hře je hlavním úkolem dostat se z levé části bludiště na pravou stranu, kde jsou dveře. Použijte směrové klávesy na klávesách piána.

Aktivita 2: “Poznávej tvary”

Smartík učí názvy tvarů. Buď je zobrazuje sám, nebo je lze volit pomocí kláves a Smartík je pojmenuje.

Aktivita 3: “Najdi tvar”

Smartík ukáže a pojmenuje tvar a chce, abyste ho potvrdili klávesou, u které se tvar nachází.

Aktivita 4: “Zapamatuj si tvary”

Při této aktivitě musíte stisknout klávesy pod odpovídajícími tvary. Smartík nejprve ukáže 1 tvar, pak přidá další a další a vždy je musíte potvrdit klávesou, u které se tvar nachází. Opakuje tvary od začátku a přibírá další. Tato hra procvičuje paměť.

Aktivita 5: “Najdi barvu”

Smartík řekne barvu a úkolem je najít barvu a stisknout klávesu, která se u barvy nachází.

Aktivita 6: “Následuj šipku”

Na displeji se objevují v určitém časovém intervalu šipky (nahoru, dolů, vpravo a vlevo) a úkolem je stisknout odpovídající šipku na extra klávesách piána. Čím více šipek stihnete správně, tím větší budete mít skóre. Hra je hlavně o postřehu a rychlosti.

Aktivita 7: “Padající písmena”

Cílem této aktivity je procvičit orientaci na klávesnici při psaní písmen. Shora postupně padají dolů jednotlivá písmena a úkolem je najít toto písmeno na klávesnici a stisknout než spadne dolů. Pokud stisknete správné písmeno, tak zmizí. Pokud nebudete dostatečně rychlí, písmena budou propadávat dolů.

Aktivita 8: “Najdi rozdíl”

Smartík ukáže na displeji 8 objektů/obrázků. 7 jich je naprosto stejných a jeden je rozdílný. Úkolem je najít rozdílný – nastavit se šipkami pod něj a potvrdit „ENTREM“.

Aktivita 9: “Závod”

Při této hře řídíte auto a projíždíte zatáčkami. Použijte směrové klávesy na klávesách piána nebo myš. Šipka vpravo a vlevo zatáčí, šipka nahoru zrychluje a šipka dolů auto zpomaluje.

Aktivita 10: “Ping pong”

Při této hře musíte odrazit míček a zabránit, aby nespadol dolů. Můžete použít myš nebo směrové klávesy na piáno – šipky vpravo a vlevo.

CVIČEBNICE - SLOVNÍK

Pomocí klávesy „CVIČEBNICE“ aktivujete funkci slovník. Dále už je funkce stejná pro všechny kapitoly slovníku.

Aktivita začíná v českém jazyce. Pokud chcete jazyk změnit na angličtinu:

1.- Stiskněte tlačítko „OBTÍŽNOST“ a následně „ENTER“ a aktivita změní jazyk.

2.- Stiskněte tlačítko „OBTÍŽNOST“ a na displeji se objeví číslo 1 a 2.

3.- Stiskněte číslo 2 a „ENTER“ a zaktivní se aktivita v angličtině.

Poté co si vyberete jazyk, ve kterém chcete cvičit slovíčka, poslouchejte pozorně instrukce Smartíka.

Smartík se zeptá, co je v kapitole xx na obrázku xx a Vaším úkolem je napsat slovo v jazyce, který jste si na začátku vybrali a stisknout klávesu „ENTER“. Máte 2 možnosti, a pokud ani i poté neodpovíte

správně, Smartík řekne správnou odpověď. Pokud nevíte a chcete znát odpověď, stiskněte klávesu „ODPOVĚD“ a Smartík napíše slovo, které je v kapitole xx na obrázku xx.

Kapitola 1: Poznávej divoká zvířata

Kapitola 2: Poznávej povolání

Kapitola 3: Poznávej lidské tělo

Kapitola 4: Poznávej domácí zvířata

Kapitola 5: Poznávej mořské živočichy

Kapitola 6: Poznávej město

Kapitola 7: Poznávej školu

Kapitola 8: Poznávej přírodu

Kapitola 9: Poznávej sporty

Kapitola 10: Poznávej park

Kapitola 11: Poznávej domov

Kapitola 12: Poznávej rostliny

INFORMACE O PROVOZU:

Počítač nebude reagovat, pokud budete chtít zmáčknout tlačítko, když bude Smartík mluvit nebo hrát melodii. Ujistěte se, že se utiší před tím, než to zkusíte znovu.

Ne všechna tlačítka s diakritikou jsou u všech aktivit funkční.

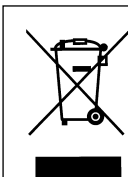
Některé aktivity nevyžadují funkčnost všech kláves.

Při práci s Cvičebnicí se obrázky zobrazují podle náhodného výběru.

Smartík chraňte před vlhkem a vodou, chraňte ho před slunečním zářením a vysokými teplotami.

Smartíka můžete čistit pomocí lehce vlhkého hadříku.

Pokud počítač nepoužíváte delší dobu, vyjměte baterie, mohly by vytéct a poškodit tak počítač.



Likvidace přístroje (ochrana životního prostředí)

Až produkt bude na konci svých užitných možností, nevyhazujte ho do běžného domácího odpadu, ale doneste ho na místo, kde se recyklují elektrická a elektronická zařízení. Držte se symbolů uvedených na obalu nebo v návodu.

Některé součásti použité na tomto přístroji mohou být použité znovu, proto je vyžadována recyklace. Při recyklaci určitých částí přístroje a kovů přispíváte k ochraně životního prostředí. Kontaktujte příslušný úřad v blízkosti Vašeho bydliště, pokud budete potřebovat bližší informace o místě recyklace.

ZÁRUKA

Razítko obchodníka:



Datum nákupu:

Detaily zákazníka:

Jméno a příjmení:

Ulice,č.p.: Město:

PSČ: Tel.:

PODMÍNKY ZÁRUKY

2 roky záruky od data nákupu

Ohledně záruky a reklamace kontaktujte nejprve svého obchodníka, u kterého jste hračku zakoupili a v případě dalších potíží se obraťte na dovozce firmu GLOSYCO s.r.o. Zašlete produkt náležitě ofrankovaný a zabalený – v původním obalu na následující adresu:

GLOSYCO s.r.o.,

Jabloňová 3000/15, 106 00 Praha 10 – Zahradní město,

Tel: +420 222 353 230

Tento záruční list je platný pouze s doložením účtenky s razítkem a dalšími informacemi, kde byl nákup uskutečněn, s detailem označení produktu a datem nákupu. Potvrzení o nákupu/účtenka je nutná.

Tuto záruku lze uplatnit pouze na vady způsobené chybou produktu, chybou výroby. Reklamaci nelze uplatnit v následujících případech: špatné, nesprávné zacházení, manuální poškození, nedbalost, poškození při transportu, poškození při zásílce poštou nebo v dalších případech, kdy poškození není vinou materiálu a výroby.

Prosím stručně vypište, jaký problém jste měli s počítačem, pomůže nám to při opravě produktu.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Poznámka: Předtím než uplatníte reklamaci, prosím ujistěte se, že baterie byly nové a správně vložené.

SMARTÍK