

Категория 4: Игры

19. Тренажер печати "Поймай букву!"

На экране монитора сверху вниз падают буквы, вам нужно нажать на клавишу с соответствующей буквой.

20. Тренажер печати "Не упусти слово!"

На экране монитора бегущей строкой бежит слово, вам необходимо напечатать это слово на клавиатуре.

21. Найди правильное слово.

На экране монитора бегущей строкой будут прокручиваться различные картинки, слова или числа, и вас попросят найти нужный предмет, слово или число. Для того, чтобы выбрать правильный ответ, нажмите на кнопку ENTER.

22. Угадай звук.

На экране монитора прокрутятся 3 картинки, и вы услышите вопрос: «Что издает такой звук ...?». Для того, чтобы выбрать правильный ответ, нажмите на кнопку ENTER.

23. Сколько времени?

На экране монитора появятся электронные часы и часы с циферблатом. Вам необходимо найти часы, показывающие одинаковое время.

24. Собери правильную фигуру.

На экране монитора появится незаконченная фигура и четыре кусочка, из которых вам нужно выбрать один для того, чтобы закончить фигуру.

25. Игра «Поле чудес».

На экране монитора появятся пробелы. Вас попросят угадать слово, подбирая буквы, которые могут содержаться в слове, и напечатать его, вставив вместо пробелов правильные буквы.

Категория 5: Музыка

26. Сочини мелодию.

Вам предложат нажать на буквенные клавиши, чтобы прослушать различные мелодии, и на цифровые клавиши, чтобы сочинить собственную мелодию.

27. Повтори мелодию.

На экране монитора появятся музыкальные ноты. Вас попросят сыграть мелодию, следуя за мигающими клавишами и нажимая на правильные клавиши.

Категория 6: Интернет-грамотность

28. Интернет.

На экране монитора будут прокручиваться несколько воображаемых Интернет-сайтов. Выберите один из них и просмотрите на экране забавную анимацию.

29. Напиши e-mail.

Напечатайте сообщение, затем нажмите клавишу со значком «конверт» и клавишу ENTER. Вы увидите анимацию, имитирующую отправку сообщения по электронной почте

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА УПРАЖНЕНИЙ

№	Функция	Клавиша «Помощь»	Клавиша «Ответ»	Ввод ответа	
				Клавиатура	Мышь
1	Учим буквы и цифры	нет	нет	нет	нет
2	Учим слова	нет	нет	нет	нет
3	Тренируем произношение	нет	нет	нет	нет
4	Проверяем знание алфавита	да	да	да	нет
5	Вставь пропущенную букву	нет	да	да	нет
6	Пишем по буквам	да	да	да	нет
7	Единственное и множественное число	да	да	да	нет
8	Синонимы	да	да	да	нет
9	Антонимы	да	да	да	нет
10	Пунктуация	нет	да	да	да
11	Посчитай фигуры	нет	да	да	да
12	Равенство	да	да	да	да
13	Сложение	да	да	да	нет
14	Вычитание	да	да	да	нет
15	Умножение	да	да	да	нет
16	Деление	да	да	да	нет
17	Тренируем память	да	да	да	нет
18	Найди пару	да	да	да	да
19	Тренажер печати "Поймай букву!"	нет	нет	да	нет

20	Тренажер печати "Не упусти слово!"	нет	нет	да	нет
21	Найди правильное слово	нет	нет	да	да
22	Угадай звук	нет	да	да	да
23	Сколько времени?	нет	да	да	да
24	Собери правильную фигуру	нет	да	да	да
25	Игра «Поле чудес»	да	да	да	нет
26	Сочини мелодию	нет	нет	нет	нет
27	Повтори мелодию	нет	нет	да	нет
28	Интернет	нет	нет	нет	нет
29	Напиши e-mail	нет	нет	нет	нет

ПРАВИЛА ЭКСПЛУАТАЦИИ

Для увеличения срока службы игрушки и снижения риска поломок важна ее правильная эксплуатация. Обратите внимание на следующее:

- Берегите игрушку от воздействия влаги, повышенных температур. Храните игрушку в упаковке в сухом месте вдали от прямых солнечных лучей и нагревательных приборов.
- Защищайте игрушку от ударов и внешних повреждений. Не ставьте на игрушку тяжелые предметы.
- Берегите клавиатуру от попадания в нее пыли, грязи, жидкостей и посторонних предметов. Удаляйте загрязнения при помощи сухой мягкой ткани. Не используйте чистящие средства. Не мочить!
- Во избежание повреждения электронной схемы игрушки извлеките батарейки, если вы не собираетесь использовать игрушку долгое время.
- Игрушка является продуктом высокоточных технологий. Любое проникновение внутрь игрушки может вызвать ее поломку. Не вносите самостоятельно никаких изменений в конструкцию игрушки, не отсоединяйте никакие детали собственноручно. При обнаружении неполадок не пытайтесь отремонтировать игрушку самостоятельно, обратитесь к специалистам. Не используйте игрушку до полного устранения неполадок.

Предостережение:

В целях безопасности удалите весь упаковочный материал (ленты, пластиковые пакеты и т. д.), прежде чем дать игрушку детям.



Инструкция по эксплуатации



ДЕТСКИЙ ОБУЧАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕР «ВУНДЕРКИНД»

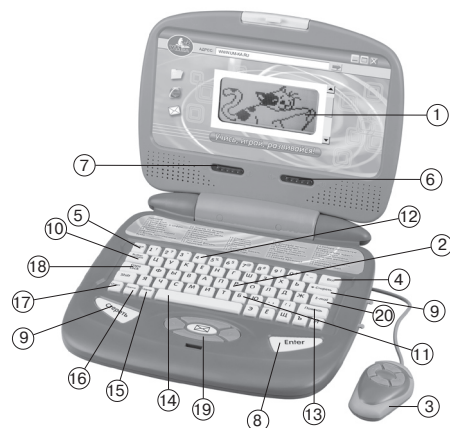
Перед использованием игрушки внимательно ознакомьтесь с инструкцией. Сохраните инструкцию – она может Вам пригодиться.

ВНИМАНИЕ: Игрушка не предназначена для детей младше 3 лет!

ОПИСАНИЕ

Обучающий компьютер предназначен как для получения детьми новых знаний так и для закрепления уже существующих, в процессе увлекательной и весёлой игры. Похожий на настоящий компьютер, используемый мамами и папами, этот компьютер для детей делает обучение весёлым процессом и развивает у детей самостоятельность. Наши игрушки для дошкольников вовлекают детей в процесс получения важных знаний, необходимых для подготовки к школе, и всячески поощряют детей в процессе обучения.

Устройство компьютера:



1	Монитор	11	Кнопки с буквами
2	Клавиатура	12	Кнопки с цифрами / нотами
3	Мышь	13	Кнопка вызова помощи
4	Кнопка включения	14	Кнопка пробела
5	Кнопка выключения	15	Кнопка паузы
6	Регулировка громкости	16	Кнопка повтора
7	Регулировка контрастности	17	Кнопка ответа
8	Кнопка ввода ENTER	18	Кнопка выбора величины букв
9	Кнопка удаления	19	Кнопки управления курсором
10	Кнопка ввода номера упражнения	20	Кнопка отправки сообщения

Комплектация:

- Монитор с клавиатурой и мышью
- Инструкция по эксплуатации

Особенности игрушки:

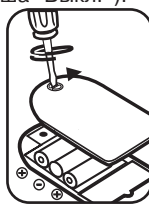
- 29 игровых программ (упражнения на знание русского языка и грамматики; задания по математике; упражнения на логику; уроки музыки и интернет-грамотности; упражнения на развитие навыков печатания на клавиатуре; обучение времени; игры, помогающие закрепить пройденный материал);
- Большой ЖК-дисплей;
- Интерактивная мышь;
- Интересный дизайн;
- Регулировка звука и контрастности;
- Забавная анимация и звуковые эффекты;
- Удобная ручка для переноски;
- Автоматическое отключение.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В комплект входят 3 батарейки типа «АА»

Установка батареек:

1. Убедитесь, что питание компьютера отключено (клавиша «Выкл.»).
2. Используя отвертку, раскрутите шуруп в крышке батарейного отсека в задней части компьютера, откройте крышку.
3. Вставьте 3 батарейки 1,5V размера «АА», соблюдая полярность (как на картинке).
4. Закройте крышку и закрутите шуруп.
5. Включите компьютер, нажав на клавишу «Вкл.».
6. Замена батареек должна производиться взрослыми.



Замечание по использованию батареек:

- Не используйте перезаряжаемые батарейки.
- Не заряжайте батарейки, не подлежащие перезарядке.
- Не используйте вместе старые и новые батарейки, а также батарейки разных типов.
- При установке батареек соблюдайте полярность.
- «Разрядившиеся» батарейки следует немедленно извлечь из игрушки.

- Если вы не собираетесь использовать игрушку длительное время, извлеките батарейки.
- Не бросайте батарейки в огонь, не пытайтесь разобрать батарейки.
- Не храните батарейки в местах, доступных для детей. Помните, что ввиду небольших размеров батарейки могут быть проглочены маленькими детьми.

ПРИМЕЧАНИЕ: если игрушка внезапно перестала работать, звук пропал или стал тихим, то, возможно, разрядились батарейки компьютера. В таком случае установите новый комплект батареек, прежде чем продолжить игру.

НАЧАЛО ИГРЫ

Нажмите на кнопку ВКЛ и выберите функцию.

Перечень упражнений и игр:

Категория 1: Русский язык

1. Учим буквы и цифры.

Нажмите на кнопку с буквой или цифрой. Вы услышите название соответствующей буквы (цифры) и увидите изображение буквы (цифры) на мониторе.

2. Учим слова.

Нажмите на кнопку с буквой или цифрой. Вы услышите слово, начинающееся на эту букву или название цифры. Вы увидите анимацию и написание слова (цифры) одновременно.

3. Тренируем произношение.

Нажмите на кнопку с буквой или цифрой. Вы услышите, как данная буква (цифра) произносится по буквам, а на мониторе отобразится написание слова (цифры).

4. Проверяем знание алфавита.

На экране монитора появится буква с пробелами перед и после нее. Вас попросят поставить правильные буквы алфавита, которые идут до и после этой буквы в алфавите. Это задание поможет ребенку быстро запомнить последовательность букв в алфавите.

5. Вставь пропущенную букву.

На экране монитора вы увидите анимацию, изображающую предмет/слово, и частичное написание слова. Вас попросят ответить, какая буква пропущена в написании слова.

6. Пишем по буквам.

Вас попросят написать слово по буквам.

7. Единственное и множественное число.

На экране монитора отобразится слово, и вас попросят подобрать к нему форму единственного или множественного числа.

8. Синонимы.

На экране монитора отобразится слово, и вас попросят подобрать синоним к данному слову.

9. Антонимы.

На экране монитора отобразится слово, и вас попросят подобрать антоним к данному слову.

10. Пунктуация.

На экране монитора вы увидите предложение. Вас попросят подставить правильный знак пунктуации. В качестве подсказки на экране появятся возможные знаки препинания.

Категория 2: Математика

11. Посчитай фигуры.

На экране монитора появятся геометрические фигуры, и вас попросят подсчитать число фигур.

12. Равенство.

На экране монитора появятся весы с гирьками, и вас попросят подобрать гирьку, которая уравновесит весы.

13. Сложение.

На экране монитора появится математический пример на действие сложения, и вас попросят решить его.

14. Вычитание.

На экране монитора появится математический пример на действие вычитания, и вас попросят решить его.

15. Умножение.

На экране монитора появится математический пример на действие умножения, и вас попросят решить его.

16. Деление.

На экране монитора появится математический пример на действие деления, и вас попросят решить его.

Категория 3: Логика

17. Тренируем память.

На экране монитора на несколько секунд появится слово или число, а затем исчезнет. Вас попросят правильно напечатать это слово или число.

18. Найди пару.

На экране монитора появятся 10 карточек, на которых отображены буквы и цифры. Через несколько секунд карточки перевернутся обратной (черной) стороной вверх. Вас попросят по памяти открыть парные карточки.