



Инструкция по эксплуатации

ОБУЧАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕР
«МОЛНИЯ МАККУИН»™



vtech®

Узнай больше о Тачках
на www.disney.ru и wap.disney.ru
©Disney/Pixar



Дорогие родители,

Компания Vtech® знает, что потребности и возможности ребёнка меняются по мере взросления, и мы стремимся создавать игрушки, которые могли бы развивать ребёнка в полном соответствии с уровнем его развития, соблюдая все этические нормы. Новорождённым и малышам необходимы игрушки, которые доставят ему приятные эмоции, поднимут настроение, привлекут его внимание, помогут исследовать окружающую среду. Детям от 1 до 3-х лет нужны игрушки, которые помогут получить ему разнообразную информацию, разовьют тактильную чувствительность, зрение, слух, мелкую и крупную моторику, речь и речевое мышление, контактность и внимание. Для подготовки к школе компания Vtech® разрабатывает широкий ассортимент обучающих компьютеров и игровых систем. Каждая игрушка уникальна и предлагает Вашему малышу возможности всестороннего познания окружающего мира.

6-10 лет

Я

развиваю пространственно-временные и причинно-следственные отношения
учусь обобщать, делать выводы
умею высказывать собственные суждения, делать выводы
развиваю наглядно-образное мышление и любознательность
умею излагать мысли, ориентируюсь в пространстве
воспринимаю информацию и задаю по ней вопросы
умею систематизировать и классифицировать признаки предметов и явлений

3-6 лет

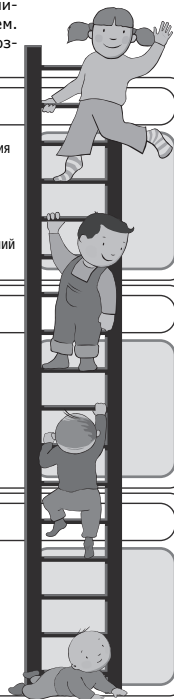
Я

знаю много слов, учусь говорить предложениями
развиваю фонематический слух и логико-математические способности
продолжаю развивать память, речь, мышление и воображение
умею обобщать предметы по признакам
умею ходить и отвечать на вопросы взрослых
имею запас сведений об окружающем мире, умею ими пользоваться

0-36 месяцев

Я

развиваю зрение и слух
развиваю координацию движений и тактильную чувствительность
развиваю познавательную активность, понимание речи
развиваю двигательную активность, учусь бросать, хватать, ощупывать
учусь ходить и ориентироваться в пространстве
развиваю мышление (связь между действием и результатом)



ОПИСАНИЕ

Спасибо Вам за покупку обучающего компьютера «Молния Маккуин» Vtech™!

Узнайте о Маккуине и его приключениях с помощью компьютера и 15 обучающих программ. Ваш ребёнок познакомится с буквами, словами, цифрами, а игры помогут ему развить логику и память. Живая анимация, забавные звуковые эффекты, «настоящая» клавиатура и мышь – всё это привлечёт внимание Вашего малыша, а обучающие программы помогут ему доказать окружающим и самому себе его самостоятельность, ответственность и обучаемость.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

- Обучающий компьютер «Молния Маккуин»
- Инструкция по использованию

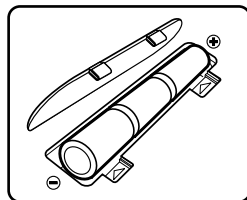
Внимание:

Все упаковочные материалы не являются частью игрушки и должны быть убраны в недоступное для ребёнка место.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

1. Убедитесь в том, что игрушка выключена.
2. Снимите крышку с отсека для батареек, расположенную на нижней панели игрушки.
3. Вставьте 3 новых батарейки типа «АА», как показано на картинке. Мы не рекомендуем устанавливать перезаряжаемые батарейки.
4. Закройте отсек для батареек.



Внимание: На фабрике устанавливаются батарейки, предназначенные для демонстрационных целей. Мы рекомендуем Вам использовать новые алкалиновые батарейки.

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ БАТАРЕЕК

- Не пытайтесь заряжать непerezаряжаемые батарейки;
- Перед зарядкой аккумуляторные батарейки должны быть вынуты из игрушки;
- Зарядка аккумуляторов должна производиться под наблюдением взрослых;
- Не смешивайте разные типы батареек, а также новые и старые батарейки вместе;
- Используйте батарейки того типа, который указан в данной инструкции;
- Всегда соблюдайте полярность;
- Использованные батарейки должны быть удалены из игрушки;
- Вынимайте батарейки из игрушки, если вы планируете не пользоваться ею в течение длительного периода времени.

КОМПОНЕНТЫ И ЗНАЧКИ

1. КНОПКА ВКЛ. / ВЫКЛ.

Чтобы включить компьютер, нажмите кнопку «Вкл.», чтобы выключить – кнопку «Выкл.»



2. КНОПКИ С КАТЕГОРИЯМИ

Нажмите на любую из 3-х кнопок, чтобы выбрать именно ту категорию игр, которая Вам наиболее интересна.

3. 3D КНОПКИ С МАШИНКАМИ

Нажмите на любую кнопку с героем, чтобы сыграть в игру, где главный герой – выбранный персонаж.

4. КНОПКА «ВВОД»

Чтобы сделать выбор нажмите на эту кнопку.

5. КНОПКИ С БУКВАМИ

Нажмите на любую кнопку с буквой, чтобы услышать её название или используйте кнопки для ответов на вопросы в категории «Русский язык».

6. КНОПКИ С ЦИФРАМИ

Нажмите на любую кнопку с цифрой, чтобы услышать её название или используйте кнопки для ответов в категории «Математика».

7. КНОПКИ СО СТРЕЛКАМИ

Используйте эти кнопки, чтобы выбрать направление и ответить на вопрос.

8. КНОПКА «ПОВТОР»

Нажмите на эту кнопку, чтобы услышать задание или вопрос снова.

9. КНОПКА «ОТВЕТ»

Нажмите на эту кнопку, чтобы услышать ответ.

10. ДЕМО-КНОПКА

Нажмите на эту кнопку, чтобы посмотреть заставку.

11. РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ

С помощью этого регулятора, Вы можете прибавлять/убавлять громкость.

12. РЕГУЛЯТОР КОНТРАСТНОСТИ

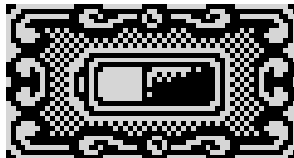
С помощью этого регулятора, Вы можете регулировать контрастность LCD-экрана.

13. КУРСОРНАЯ МЫШЬ

На мышке расположены 4 кнопки со стрелками и кнопка «Ввод». Используйте их, чтобы сделать выбор и ответить на вопрос.

14. АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ

Для сохранения работоспособности батареек, игрушка автоматически выключится через 3 минуты, если не будет нажата ни одна кнопка. Игрушку можно включить, нажав кнопку «Вкл.». Если на экране Вы увидите значок «низкий заряд батареи», то Вам необходимо установить новый комплект батареек.



НАЧАЛО ИГРЫ

- Включите игрушку. Затем Вы увидите короткую заставку и предложение выбрать одну из категорий.
- Нажмите кнопку с категорией и с помощью кнопок со стрелками выберите одну из 15 программ. Нажмите «Ввод», чтобы подтвердить выбор. Вы также можете нажать одну из 3-х кнопок с героем, чтобы сыграть в игру.

ПРОГРАММЫ РУССКИЙ ЯЗЫК

В данной категории 4 программы, с помощью которых можно выучить буквы, их произношение, а также последовательность букв в алфавите.

1. ГЛАСНЫЕ БУКВЫ

Помогите Маккуину доехать до Радиатор-Спрингс. Вы увидите слово с пропущенной буквой. Используя кнопки со стрелками, выберите правильную букву и нажмите «Ввод». Вы также можете нажать кнопку с буквой вместо того, чтобы использовать кнопки со стрелками.



2. ПОРЯДОК БУКВ

Помогите Мэтру сложить все шины в соответствии с правильной последовательностью букв в алфавите. Используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод». Вы также можете использовать кнопки с буквами.



3. СЛЕПАЯ ПЕЧАТЬ

Помогите Маккуину убежать от Фрэнка. Вы увидите серию слов и Вам надо как можно быстрее напечатать их на экране. Для ответа используйте кнопки с буквами.



4. ВСТАВЬ БУКВЫ

На экране Вы увидите слово и соответствующую ему картинку. Затем исчезнет одна буква в слове. Помогите Маккуину найти пропущенную букву, используя для ответа кнопки с буквами.

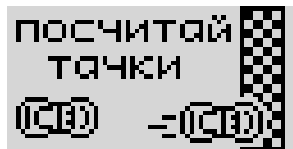


МАТЕМАТИКА

В данной категории 4 программы, с помощью которых можно выучить названия цифр, научиться считать, понять разницу между чётными и нечётными числами.

1. ПОСЧИТАЙ ТАЧКИ

Гоночные автомобили заканчивают гонку. Помогите посчитать количество автомобилей, которые пересекли финишную линию. Используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод». Вы также можете использовать кнопки с цифрами вместо того, чтобы использовать кнопки со стрелками.



2. СОРТИРУЕМ ШИНЫ

Помогите Гвидо сортировать шины с цифрами. Используя кнопки со стрелками, ловите падающие шины и сортируйте их. Вам нужно разделить шины с чётными числами от шин с нечётными числами. Чтобы шины падали быстрее, нажмите кнопку «Ввод».



3. ТВ ТЮНЕР

Послушайте задание и угадайте, какой канал смотрит Маккуин. Используйте кнопки со стрелками, чтобы выбрать канал или кнопки с цифрами, чтобы ввести цифру. Для подтверждения нажмите «Ввод».



4. МЕНЯЕМ МАСЛО

Помогите Фло подобрать покупателям масло, решив при этом примеры на сложение и вычитание. Для выбора используйте кнопки со стрелками или нажмите кнопки с цифрами, а затем кнопку «Ввод».



ЛОГИКА И ИГРЫ

В данной категории 4 программы, с помощью которых можно развивать логику, память и реакцию.

1. УЧЁТ АВТО

Следите внимательно за тем, какой автомобиль был первым. Для ответа, используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».



2. ПИТ-СТОП

Смотрите внимательно и выберите подходящие детали автомобиля, чтобы закончить картинку. Для прокрутки и выбора деталей, используйте кнопки со стрелками. Для ответа нажмите «Ввод».



3. ПОДБЕРИ ШИНУ

Помогите Гвидо сменить шины. Используйте кнопки со стрелками, чтобы выбрать нужную шину и нажмите «Ввод» для выбора.



4. СТРОИТЕЛЬ

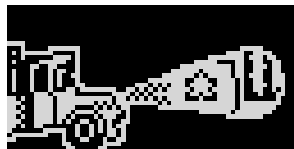
Постройте дорогу для Маккуина. Используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».



ИГРЫ С ГЕРОЯМИ

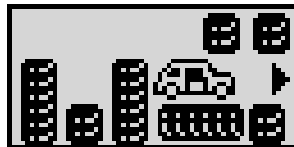
1. МЭТР – НАЙДИ ФИГУРУ

Помогите Мэтру собрать все необходимые фигуры. Используйте кнопки со стрелками, чтобы двигать фары по экрану. Когда фара будет освещать требуемую фигуру, нажмите «Ввод» для подтверждения.



2. ЛУИДЖИ – УБЕРИ ПРЕПЯТСТВИЯ

Помогите Луиджи отодвинуть дорожные блоки, чтобы он смог доехать до выхода. Используйте кнопки со стрелками, чтобы ехать и двигать блоки. Чтобы начать сначала, нажмите кнопку «Ввод».



3. ДОК ХАДСОН – ДОБЕРИСЬ ДО ФИНИША

Помогите Доку доехать до финиша. Используйте кнопки со стрелками, чтобы переключаться между полосами движения и избегать препятствий на пути.



ПРАВИЛА ЭКСПЛУАТАЦИИ

- Содержите игрушку в чистоте, периодически протирайте её слегка влажной тряпкой.
- Защищайте игрушку от прямых солнечных лучей.
- Вынимайте батарейки, если Вы не пользуетесь игрушкой длительное время.
- Не роняйте игрушку на твёрдые поверхности и не допускайте проникновения в неё влаги или воды.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДOK

Если по какой-либо причине программа или задание приостановились, выполните следующие действия:

- Выключите игрушку.
- Выньте батарейки.
- Оставьте игрушку в покое в течение нескольких минут. Переустановите батарейки.
- Включите игрушку. Игрушка должна заработать в нормальном режиме.
- Если игрушка не заработала – поменяйте батарейки.

