

vtech®

Инструкция по эксплуатации

ОБУЧАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕР

NITRO NOTEBOOK™



© 2008 VTECH
Сделано в Китае
91-02143-000

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

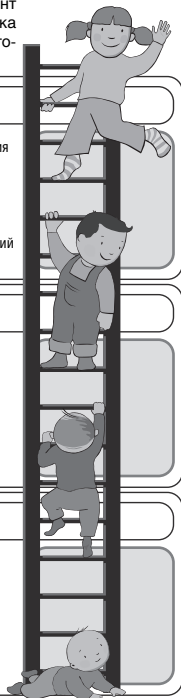
Я

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 за покупку обучающего компьютера «Nitro Notebook» Vtech™!

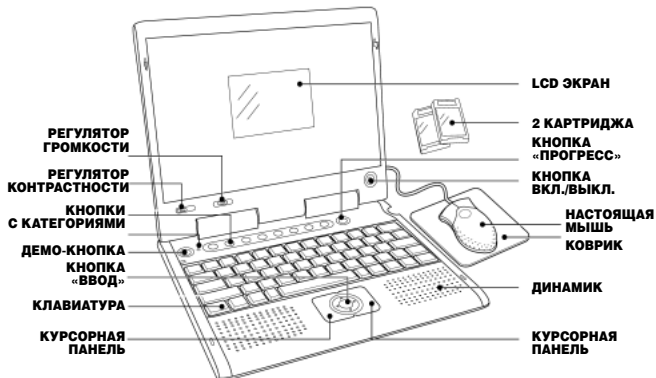
Для Вас откроются двери в новый и удивительный мир. Вы выучите буквы и цифры, узнаете их произношение, научитесь считать и писать, выучите основы английского языка, познакомитесь с естественными науками и окружающим миром.

Мы не забыли про развитие творческой активности – Вы сможете сами сочинять музыку и развивать творческие способности с помощью целого ряда программ.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

- Обучающий компьютер
- Инструкция по использованию
- Настоящая мышь
- Коврик для мыши
- 2 картриджа: со сказками и песнями

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



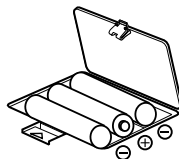


НАЧАЛО РАБОТЫ

УСТАНОВКА АЛКАЛАИНОВЫХ БАТАРЕЕК

Игрушка работает от 3-х батареек типа «AA» или 9В адаптера (продаётся отдельно).

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 «AA», как показано на картинке. Мы не рекомендуем устанавливать перезаряжаемые батарейки.
4. Закройте отсек для батареек.



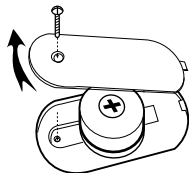
Внимание: На фабрике устанавливаются батарейки, предназначенные для демонстрационных целей. Мы рекомендуем Вам использовать новые алкалайновые батарейки.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ БАТАРЕЕК

- Для лучшей работы изделия рекомендуется использование алкалайновых батареек;
- Не подзаряжайте одноразовые батарейки.
- Аккумуляторные батарейки должны быть извлечены из устройства перед началом зарядки (если это возможно).
- Заряжать аккумуляторные батарейки можно только в присутствии взрослых.
- Не устанавливайте вместе батарейки разных типов, а также новые батарейки вместе с использованными.
- Используйте только батарейки, рекомендованные производителем;
- При установке батареек соблюдать полярность.
- Своевременно извлекайте использованные батарейки из устройства.
- Не замыкайте между собой провода источника питания.
- Не подключайте игрушку к большему числу источников питания, чем рекомендуется на упаковке.
- Не следует разбирать или бросать в огонь использованные батарейки.

ЗАМЕНА ЛИТИЕВОЙ БАТАРЕЙКИ

1. Убедитесь в том, что игрушка отключена.
2. Используя отвёртку, открутите крышку.
3. Вставьте 1 литиевую батарейку типа CR2032 с напряжением 3В.
4. Закройте отсек для батареек.



НАЧАЛО РАБОТЫ

ПОДКЛЮЧЕНИЕ АДАПТЕРА

1. Убедитесь в том, что игрушка отключена.
2. Вставьте провод адаптера в гнездо для адаптера, расположенное на корпусе компьютера.
3. Вставьте адаптер в розетку.
4. Включите игрушку.

Внимание: если Вы планируете не пользоваться игрушкой в течение длительного времени, выньте адаптер из сети.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ИГРУШЕК С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АДАПТЕРА

- Используйте адаптер VTech™ или любой другой адаптер, который соответствует стандарту EN61558 и имеет следующие характеристики AC-DC xV xmA.
- Игрушка не предназначена для детей младше 3 лет.
- Используйте только рекомендованный адаптер с данным изделием.
- Адаптер не является игрушкой.
- Не следует мыть изделие водой, когда оно включено в сеть.
- Никогда не используйте более одного адаптера.
- Не оставляйте изделие включенным в сеть в течение длительного периода времени.
- Пожалуйста, регулярно проверяйте адаптер на предмет повреждения провода, контактного штекера и других частей изделия. В случае выявления неполадок, не используйте адаптер до полного их устранения.

НАСТОЯЩАЯ МЫШЬ

Используйте мышку на чистой, ровной поверхности. Для данной игрушки мышь входит в комплект.

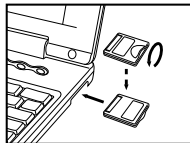
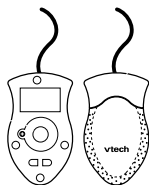
Периодически чистите мышку изнутри. Используйте отвёртку, чтобы открыть и закрыть корпус.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ МЫШИ

1. Выключите игрушку.
2. Вставьте провод в гнездо для мыши, расположенное на корпусе компьютера.
3. Двигайте мышку в том направлении, в котором вам нужно, чтобы двигался курсор на экране.
4. Кликайте кнопку на мышке, чтобы сделать выбор.

КАРТРИДЖ

Вставьте картридж в картридер, расположенный справа на корпусе.





КОМПОНЕНТЫ И ЗНАЧКИ

КАТЕГОРИИ

- Иностранный язык
- Грамматика
- Математика
- Наука
- Обществознание
- Игры
- Творчество
- Настройки

РЕЖИМЫ



Нажмите на клавиатуре кнопку, чтобы переключиться между режимами 1 игрок /2 игрока.

Программы, в которые могут играть 2 игрока:

- Собираем урожай
- Наведи порядок
- Баскетбол
- Поймай жука
- Близнецы
- Найди шарики
- Играем в прятки
- Отражение в зеркале
- Тренируем память
- Волшебный лабиринт

В большинстве программ, если Ваш ребенок ответил на вопрос неправильно, ему даётся 3 попытки, чтобы ответить правильно. Это поможет Вашему малышу развить память.

ВКЛЮЧЕНИЕ / ВЫКЛЮЧЕНИЕ



Нажмите кнопку, чтобы включить игрушку. Нажмите её ещё раз, чтобы выключить игрушку.



КОМПОНЕНТЫ И ЗНАЧКИ

ВЫБОР ПРОГРАММЫ

Включив компьютер, Вы увидите короткую заставку и главное меню. В главном меню все программы будут появляться друг за другом. Вы можете выбрать понравившуюся Вам программу следующим способом:



1. Нажмите кнопку, когда увидите понравившуюся Вам программу.
2. Используйте курсорную панель, чтобы пролистать список программ и найти ту, которую Вы ищете. Нажмите кнопку, чтобы выбрать.
3. Кликните кнопку на мышке, когда Вы увидите нужную программу.
4. Введите номер программы и нажмите кнопку.

Если Вы нажмёте кнопку с категорией («Иностранный язык»), меню автоматически перейдёт к первой программе в данной категории.

ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ



Нажмите на кнопку, чтобы изменить уровень сложности программы. Всего 3 уровня сложности. Нажмите кнопку, чтобы вернуться к уровню 1.

КНОПКА «ОТВЕТ»

Нажмите на данную кнопку, чтобы узнать ответ на вопрос.

ОТДЫХ

После 5 раундов в любой программе Вы услышите забавную музыкальную паузу, во время которой сможете передохнуть.

РЕГУЛЯТОР КОНТРАСТНОСТИ

Вы можете регулировать уровень контрастности, путём переключения соответствующего слайдера.

РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ

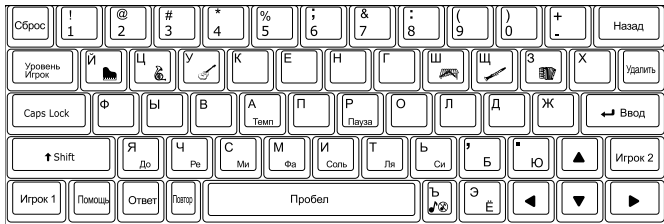
Вы можете регулировать уровень громкости, путём переключения соответствующего слайдера.



КОМПОНЕНТЫ И ЗНАЧКИ

РАСКЛАДКА КЛАВИАТУРЫ

Данная игрушка содержит полноценную клавиатуру, которая может использоваться и как музыкальная клавиатура.



ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ



Нажмите на эту кнопку, чтобы увидеть короткую заставку.



Нажмите на эту кнопку, чтобы увидеть какого прогресса Вы достигли.



Нажмите на любую из этих кнопок, чтобы перейти к первой программе данной категории.



Нажмите на эту кнопку, чтобы выйти в главное меню.



Нажмите на эту кнопку, чтобы изменить уровень сложности программы.



Нажмите на эту кнопку, чтобы прослушать вопрос или указание снова.



Нажмите на эту кнопку, чтобы получить помощь.



Нажмите на эту кнопку, чтобы узнать ответ на вопрос.



Нажмите на эту кнопку, чтобы удалить то, что вы напечатали.



Нажмите на эту кнопку, чтобы переключиться между режимами 1 игрок / 2 игрока.



Нажмите на данные кнопки, чтобы ввести разные ответы (1 или 2-й игрок) в режиме «2 игрока».



Используйте эти кнопки, чтобы сделать выбор в программах или главном меню.



Используйте курсорную панель, чтобы управлять курсором на экране. Нажмите кнопку «Ввод» на курсорной панели для подтверждения выбора.

- Используйте кнопки с буквами, чтобы ввести буквы.
- Используйте кнопки с цифрами, чтобы ввести цифры.
- Используйте кнопки с нотами, чтобы ввести музыкальные ноты.



- Используйте эти кнопки, чтобы изменить музыкальные инструменты.



Нажмите на эту кнопку, чтобы изменить темп мелодии.



Нажмите на эту кнопку, чтобы поставить паузу в программе «Сочини мелодию»

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ

Для сохранения работоспособности батареек, игрушка автоматически выключится через несколько минут, если в течение определенного периода времени не будет нажата ни одна кнопка. Игрушку можно включить, нажав кнопку. (D)



ПРОГРАММЫ

Ваш компьютер Nitro Notebook Vtech™ включает 80 обучающих программ.

№	Название программы	Название категории
1	Мир цифр	Иностранный язык
2	Учим цифры	
3	Фотограф	
4	Весёлый поезд	
5	Первая буква в слове	
6	Покорми мышку	
7	Учим новые слова	
8	Найди слово	
9	Хорошие манеры	
10	Учим фразы	
11	Алфавитный беспорядок	Грамматика
12	Диски с буквами	
13	Рыбалка	
14	Заглавная и строчная буквы	
15	Мыльные пузыри	
16	Учимся печатать на клавиатуре	
17	Вставь букву	
18	Обед для мышки	
19	Игра слов	
20	Построй мост	
21	Правильный выбор	
22	Волшебная шляпа	
23	Найди ответ	
24	Подбери картинку	
25	Закончи рассказ	
26	Запоминаем цифры	Математика
27	Давай посчитаем светлячков	
28	Найди лишнюю цифру	
29	Волшебное число	
30	Учим числа	
31	Качели с цифрами	



32 Покорми щенка
33 Вычитание **Математика**

34 Давай купим продукты

35 Выбери число

36 Поймай светлячка

37 Ужин для мышки

38 Выставка животных

39 Часть и единое целое **Наука**

40 Маскарад

41 Пора перекусить

42 Тени животных

43 Изучаем погоду

44 Учимся понимать время

45 Маскарад

46 Мир звуков

47 Уборка

48 Сыр для мышки **Обществознание**

49 Подарок

50 Учим то, что движется

51 Группируем слова

52 Делаем бутерброды

53 Собираем урожай

54 Наведи порядок

55 Баскетбол

56 Поймай жука

57 Близнецы

58 Найди шарики

59 Играем в прятки

60 Отражение в зеркале

61 Тренируем память **Игры**

62 Волшебный лабиринт

63 Головоломка

64 Фоторобот

65 Конферансье

66 Придумай мелодию **Творчество**

67 Сочини мелодию



68	Танцы	
69	Создай почтовую марку	Творчество
70	Составь картинку	
71	Составь рассказ	
72	Персональная информация	
73	Моя семья	
74	То, что я люблю	
75	Моя записная книжка	Настройки
76	Калькулятор	
77	Проявляем заботу	
78	Пишем письма родителям	
79	Время сказок (картридж 1)	Картриджи
80	Музыкальная шкатулка (картридж 2)	

КАТЕГОРИЯ «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

1. МИР ЦИФР

Вы увидите на экране 4 диска с цифрами. Нажмите на цифру, и Вы узнаете, как она называется по-английски. Для игры используйте мышь, кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».

2. УЧИМ ЦИФРЫ

На экране Вы увидите надпись по-английски и 4 варианта ответа. Вам необходимо угадать, что это за цифра. Для игры используйте мышь, кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».

3. ФОТОГРАФ

На экране Вы увидите список английских слов. Выберите любое слово. Вы узнаете, как оно произносится и соответствующую картинку.

4. ВЕСЁЛЫЙ ПОЕЗД

На экране Вы увидите слово и картинки. Вам необходимо подобрать картинку к слову.

5. ПЕРВАЯ БУКВА В СЛОВЕ

Найдите пропущенную букву в слове. Для игры используйте курсорную панель или мышку.

6. ПОКОРМИ МЫШКУ

Давайте накормим мышку. Вставьте пропущенную букву в слове. Для игры используйте курсорную панель или мышку.

7. УЧИМ НОВЫЕ СЛОВА

Выберите любое слово из списка и узнайте, как оно переводится на английский язык.



8. НАЙДИ СЛОВО

На экране Вы увидите английское слово. Подберите подходящее слово на русском языке, используя мышку, кнопки со стрелками и курсорную панель.

9. ХОРОШИЕ МАНЕРЫ

Вы услышите различные разговорные фразы, выберите любую и узнайте, как она переводится на английский язык.

10. УЧИМ ФРАЗЫ

Вы услышите фразу на английском языке. Вам необходимо подобрать перевод этой фразы на русском языке.

КАТЕГОРИЯ «ГРАММАТИКА»

11. АЛФАВИТНЫЙ БЕСПОРЯДОК

На экране Вы увидите бегущие буквы. Как можно быстрее нажимайте на буквы, чтобы они исчезали. Вам нельзя допустить, чтобы буквы достигли верхней границы экрана.

12. ДИСКИ С БУКВАМИ

В левой части экрана Вы увидите 4 диска. Нажмите на диск и услышите букву. Найдите данную букву в правой части экрана и нажмите «Ввод».

13. РЫБАЛКА

На экране Вы увидите буквы. Расставьте буквы в алфавитном порядке. Для игры используйте мышь, курсорную панель и кнопку «Ввод». Для нажатия букв Ъ и Э, используйте кнопку SHIFT.

14. ЗАГЛАВНАЯ И СТРОЧНАЯ БУКВЫ

На экране Вы увидите 6 карточек с буквами. Запомните расположение букв. Вам необходимо найти 3 пары букв – заглавную и строчную. Для игры используйте мышь или кнопки со стрелками.

15. МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

На экране Вы увидите набор букв и летающие пузыри с буквами. Вам необходимо угадать пропущенную букву. Для игры используйте мышку. Внимание: время ограничено!

16. УЧИМСЯ ПЕЧАТАТЬ НА КЛАВИАТУРЕ

На экране Вы увидите падающие буквы. Как можно быстрее нажимайте на буквы. Не дайте буквам достигнуть нижней границы экрана. Для игры используйте кнопки с буквами. Для нажатия букв Ъ и Э, используйте кнопку SHIFT.

17. ВСТАВЬ БУКВУ

На экране Вы увидите слово с пропущенной буквой и животных с буквами. Вам необходимо вставить правильную пропущенную букву. Для игры используйте кнопки с буквами, кнопки со стрелками и курсорную панель.

18. ОБЕД ДЛЯ МЫШКИ

На экране Вы увидите слово с пропущенной буквой. Подберите подходящую букву, используя кнопки со стрелками, с буквами и курсорную панель.



19. ИГРА СЛОВ

На экране Вы увидите слово и список слов. Вам необходимо подобрать подходящее по звучанию слово из списка. Для игры используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».

20. ПОСТРОЙ МОСТ

Постройте мост для собаки. На экране Вы увидите слово. Используя кнопки с буквами, напечатайте слово по буквам и нажмите «Ввод».

21. ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР

На экране Вы увидите картинку и 2 слова. Выберите слово, относящееся к картинке. Для игры используйте кнопки со стрелками и кнопку «Ввод».

22. ВОЛШЕБНАЯ ШЛЯПА

На экране вы увидите первую букву слова и подсказку, относящуюся к слову. Вам необходимо как можно раньше угадать задуманное слово, используя, как можно меньше подсказок.

23. НАЙДИ ОТВЕТ

На экране Вы увидите картинку и список глаголов. Вам необходимо подобрать глагол к картинке.

24. ПОДБЕРИ КАРТИНКУ

На экране Вы увидите фразу и несколько картинок. Вам необходимо подобрать картинку, соответствующую фразе.

25. ЗАКОНЧИ РАССКАЗ

На экране Вы увидите бегущий текст. Вам необходимо закончить историю.

КАТЕГОРИЯ «МАТЕМАТИКА»

26. ЗАПОМИНАЕМ ЦИФРЫ

На экране Вы увидите цифру. Вам необходимо найти и нажать соответствующую кнопку с цифрой.

27. ДАВАЙ ПОСЧИТАЕМ СВЕТЛЯЧКОВ

На экране Вы увидите летающих светлячков. Вам необходимо с помощью мышки поймать как можно больше светлячков.

28. НАЙДИ ЛИШНЮЮ ЦИФРУ

На экране Вы увидите 4 гусеницы с цифрами. Вам необходимо найти лишнюю по смыслу цифру и используя мышку, поймать сочком гусеницу.

29. ВОЛШЕБНОЕ ЧИСЛО

Вам предложат угадать число. У вас есть 3 попытки.

30. УЧИМ ЧИСЛА

На экране Вы увидите набор чисел и 4 варианта ответа. Вам необходимо, следуя логике подобрать пропущенное число.

31. КАЧЕЛИ С ЦИФРАМИ

Используя мышку, уравнивайте весы. Нажмите на экране кнопку «Ввод».





32. ПОКОРМИ ЩЕНКА

На экране Вы увидите голодного щенка и цифру, обозначающую количество еды, которое нужно щенку. В правой части экрана, Вы увидите список продуктов с цифрами. Вам необходимо выбрать то количество продуктов, которое необходимо щенку.

33. ВЫЧИТАНИЕ

Решите пример на вычитание.

34. ДАВАЙ КУПИМ ПРОДУКТЫ

Выберите продукты из списка и узнайте их стоимость. Вам нужно оплатить Вашу покупку, используя монеты с цифрами. После того как Вы выберете нужное количество монет, нажмите кнопку «Ввод» на экране.

35. ВЫБЕРИ ЧИСЛО

На экране Вы увидите кусочки сыра с цифрами. Вам необходимо накормить мышку и выбрать наименьшее или наибольшее число, в зависимости от требований программы.

КАТЕГОРИЯ «НАУКА»

36. ПОЙМАЙ СВЕТЛЯЧКА

На экране Вы увидите слово с пропущенной буквой и летающих светлячков. Вам необходимо выбрать светлячка с правильной буквой, используя мышку.

37. УЖИН ДЛЯ МЫШКИ

На экране вы увидите кусочки сыра с буквами и слово с пропущенной буквой. Вам необходимо накормить мышку, выбрав кусочек сыра с правильной буквой.

38. ВЫСТАВКА ЖИВОТНЫХ

На экране Вы увидите название животного и 3 вида животных. Вам необходимо выбрать правильную картинку с животным.

39. ЧАСТЬ И ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ

На экране Вы увидите слово и список слов. Одно слово из списка является составной частью слова на экране. Вам необходимо найти его.

40. МАСКАРАД

На экране Вы увидите животное в маске и 4 варианта ответа. Вам необходимо угадать животное в маске.

41. ПОРА ПЕРЕКУСИТЬ

На экране Вы увидите животное. В правой части экрана Вы найдёте 3 варианта, того, чем можно накормить данное животное. Вам необходимо выбрать то, чем питается данное животное.

42. ТЕНИ ЖИВОТНЫХ

На экране Вы увидите тень животного и варианты животных. Вам необходимо найти животное, которое соответствует данной тени.





43. ИЗУЧАЕМ ПОГОДУ

С помощью 3-х регуляторов (солнце, ветер, дождь), Вы можете изменить погоду и узнать, что происходит в такую погоду.

КАТЕГОРИЯ «ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ»

44. УЧИМСЯ ПОНИМАТЬ ВРЕМЯ

На экране Вы увидите часы – механические и электронные. На электронных часах Вы увидите определённое время. Вам необходимо, используя стрелки, установить данное время на механических часах.

45. МАСКАРАД

На экране Вы увидите мальчика или девочку в маскарадном костюме. Затем Вам будет предложено несколько вариантов маскарадных костюмов, из которых Вам нужно выбрать именно тот костюм, который был на ребёнке.

46. МИР ЗВУКОВ

Вы услышите звук и увидите 3 варианта ответа. Выберите картинку, на которой изображено то или что, издающее такой звук.

47. УБОРКА

На экране Вы увидите слово с пропущенной буквой и 2 буквы. Вам необходимо найти неправильную букву и, нажав кнопку «Ввод», «выместить» её.

48. СЫР ДЛЯ МЫШКИ

На экране Вы увидите слово с пропущенной буквой и кусочки сыра с буквами. Покормите мышку, выбрав кусочек сыра с правильной буквой.

49. ПОДАРОК

На экране Вы увидите зашифрованное слово и несколько подсказок. Используя подсказки, угадайте задуманное слово.

50. УЧИМ ТО, ЧТО ДВИЖЕТСЯ

На экране Вы увидите 3 слова. Вам необходимо выбрать из них одно слово, обозначающее движущийся предмет или объект.

51. ГРУППИРУЕМ СЛОВА

В верхней части экрана Вы увидите слово. Из списка слов выберите слово, имеющее отношение к слову, расположенному в верхней части экрана.

52. ДЕЛАЕМ БУТЕРБРОДЫ

На картинке Вы увидите бутерброд и его ингредиенты. Приготовьте такой же бутерброд, используя ингредиенты, расположенные в правой части экрана. Для игры используйте мышку.

КАТЕГОРИЯ «ИГРЫ»

53. СОБИРАЕМ УРОЖАЙ

На экране Вы увидите появляющиеся морковки. Используя мышку, соберите как можно больше морковок.



54. НАВЕДИ ПОРЯДОК

Вычистите ванную комнату от появляющихся пятен. Для игры используйте мышку.

55. БАСКЕТБОЛ

Забросьте как можно больше мячей в корзину. Для игры используйте кнопки со стрелками и «Ввод».

56. ПОЙМАЙ ЖУКА

Поймайте как можно больше жучков. Для игры используйте мышку.

57. БЛИЗНЕЦЫ

На экране Вы увидите две картинки. Вам необходимо найти отличия. Для игры используйте мышку.

58. НАЙДИ ШАРИКИ

Как можно быстрее найдите одинаковые шарики. Для игры используйте мышку.

59. ИГРАЕМ В ПРЯТКИ

На экране Вы увидите 3 горшка с цветами. За одним из них спряталась мышка. Угадайте горшок, за которым прячется мышка.

60. ОТРАЖЕНИЕ В ЗЕРКАЛЕ

На экране Вы увидите отражение в зеркале. Найдите фигуру, которая отражается в зеркале.

61. ТРЕНИРУЕМ ПАМЯТЬ

На экране Вы увидите 6 карточек с картинками. Затем карточки перевернутся. Вам необходимо угадать расположение 3-х пар картинок.

КАТЕГОРИЯ «ТВОРЧЕСТВО»

62. ВОЛШЕБНЫЙ ЛАБИРИНТ

Пройдите лабиринт, используя кнопки со стрелками.

63. ГОЛОВОЛОМКА

Нарисуйте картинку, используя имеющиеся фигуры.

64. ФОТОРОБОТ

Используя мышку, кнопки со стрелками и «Ввод» создайте фоторобот.

65. КОНФЕРАНСЬЕ

На экране Вы увидите 9 кнопок с мелодиями. Выберите любую кнопку. Вы услышите мелодию. С помощью мышки Вы можете выбирать музыкальные инструменты.

66. ПРИДУМАЙ МЕЛОДИЮ

На экране Вы увидите сцену. В нижней части экрана Вы увидите список предметов и объектов, издающих различные звуки. В правой части экрана Вы увидите список из 9 мелодий. Выберите любую мелодию. Вы можете добавить к мелодии различные звуковые эффекты, нажимая на предметы в нижней части экрана.

67. СОЧИНИ МЕЛОДИЮ

Нажимайте на ноты и сочиняйте свои собственные мелодии.



68. ТАНЦЫ

Сочините танец, выбрав танцевальные движения из списка возможных.

69. СОЗДАЙ ПОЧТОВУЮ МАРКУ

На экране Вы увидите листок бумаги и список штампов. Используя различные штампы, создайте свою картинку.

70. СОСТАВЬ КАРТИНКУ

На экране Вы увидите картинку. Затем картинка разделится на 9 частей. Перемещая пазлы, соберите картинку.

71. СОСТАВЬ РАССКАЗ

На экране Вы увидите маленькие рассказы. Вам необходимо закончить каждый из них, подобрав подходящее по смыслу слово.

КАТЕГОРИЯ «НАСТРОЙКИ»

72. ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Заполните все строчки и расскажите о себе.

73. МОЯ СЕМЬЯ

Заполните все строчки. Расскажите о своей семье.

74. ТО, ЧТО Я ЛЮБЛЮ

Расскажите о себе. Выберите из каждой категории (еда, животные, одежда), то, что Вы любите.

75. МОЯ ЗАПИСНАЯ КНИЖКА

Здесь Вы можете хранить все телефонные номера.

76. КАЛЬКУЛЯТОР

Используйте калькулятор, чтобы выполнить различные математические действия.

77. ПРОЯВЛЯЕМ ЗАБОТУ

На экране Вы увидите 6 картинок, на которых изображено растение или животное. Выберите растение или животное и ухаживайте за ним.

78. ПИШЕМ ПИСЬМА РОДИТЕЛЯМ

На экране Вы увидите чистый лист бумаги. Вы можете, выбрав получателя (одного из родителей), написать письмо.

КАТЕГОРИЯ «КАРТРИДЖИ»

79. ВРЕМЯ СКАЗОК

Вставьте картридж и послушайте сказку.

80. МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

Вставьте картридж и выберите одну из двух песенок «Алфавит» или «Цифры».



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 НЕПОЛАДОВ

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.

