

## Joc matematic electronic - Math Whiz™ (EI-8897)

### Caracteristici



Apăsați pentru a opri sunetele

Drill – Apăsați acest buton pentru o secvență de exerciții progresiv mai dificile.

Calc- Apăsați acest buton pentru a transforma consola de joc într-un calculator funcțional.

Chal - Apasă acest buton pentru o provocare cu eliminare a numerelor.

Butoanele cu numere – Folosiți-le pentru introduce răspunsul.

Compartiment baterii – necesită 2 baterii tip AAA

On/Off (pe spate) – Folosiți acest buton pentru a porni și opri Math Whiz™

Ecranul - Salutări, meniu, probleme de matematică și timpul scurs apar pe ecranul LCD.

Funcție - Apasă o tastă pentru a aduna, scădea, înmulți sau împărți.

Abilitate - Apasă unul dintre aceste butoane pentru a selecta o abilitate—ADUNARE, SCĂDERE, ÎNMULȚIRE sau ÎMPĂRȚIRE.

Enter/ = - Apasă acest buton pentru a introduce răspunsuri în modul EXERCİȚIU sau pentru a găsi răspunsul în modul CALCULATOR.

CLR – Apasă acest buton pentru a schimba un răspuns sau pentru a șterge cel mai recent număr introdus.

### INTRODUCERE ÎN MATH WHIZ™

Felicitări! Ai ales Math Whiz, jocul electronic și calculatorul care îmbunătățește abilitățile matematice. Math Whiz are trei moduri: EXERCİȚII, CALCULATOR și PROVOCARE.

Utilizatorii Math Whiz de toate vârstele și nivelurile de pregătire descoperă că aceste funcții îi ajută să își îmbunătățească abilitățile matematice în ritmul lor propriu.

### Exerciții Repetitive

Fiecare abilitate are opt niveluri secvențiale. La fiecare nivel, există zece sau mai multe exerciții. La finalul fiecărui joc, jucătorul poate alege să reia acel joc pentru a-și îmbunătăți timpul sau să treacă la un alt nivel sau abilitate.

### Feedback Imediat

Sunetele diferite îi indică jucătorului dacă răspunsul este corect sau incorect.

### Format de Joc fără Eșec

Răspunsurile incorecte sunt reincluse în joc și repetate. Jocul continuă până când toate exercițiile sunt rezolvate corect.

### Autoevaluare

La finalul fiecărui joc, timpul scurs al jucătorului este afișat pe ecran. Jucătorul poate încerca să îmbunătățească acel timp reluând jocul.

**Pentru a economisi bateriile**, Math Whiz este setat să se oprească după 300 de secunde, adică cinci minute de neutilizare în orice mod. Glisează comutatorul de pornire pe poziția **OFF** (OPRIT) și apoi pe **ON** (PORNIT) pentru a relua jocul. Când jocul se termină, timpul scurs afișat la final va fi de 300 de secunde, timpul maxim.

### CURĂȚARE

Curăță dispozitivul cu o cârpă umedă sau uscată. Nu scufunda Math Whiz în apă. Nu pulveriza niciun lichid sau apă pe Math Whiz.

### Drill (Exerciții)

**Math Whiz™ Drill** este o secvență progresivă de exerciții care implică dezvoltarea următoarelor: adunare, scădere, înmulțire și împărțire. Sunt mii de exerciții! Autonom și motivant, Math Whiz Drill le oferă jucătorilor încrederea de a folosi matematica în activitățile de zi cu zi.

1. Apasă **EXERCIIII (DRILL)**.
2. Alege una dintre cele patru abilități: **ADUNARE, SCĂDERE, ÎNMULȚIRE** sau **ÎMPĂRȚIRE**. (ADD, SUBTRACT, MULTIPLY, sau DIVIDE).
3. Alege un **NIVEL (LEVEL)** de la 1 la 8. (Nivelul 1 este cel mai ușor.)
4. După ce ai ales **ABILITATEA** și **NIVELUL**, ecranul afișează **EXEMPLE (EXAMPLES)**.
5. Apasă **ENTER** pentru a începe jocul sau **CLR** pentru a alege o altă **ABILITATE** sau **NIVEL**.  
La nivelurile 1 și 2, trebuie să selectezi un număr pentru exercițiu. Introdu un număr: 0–9 la **ADUNARE** sau **SCĂDERE**, 0–12 la **ÎNMULȚIRE**, sau 1–12 la **ÎMPĂRȚIRE**.
6. Prima problemă apare. Introdu un răspuns, apoi apasă **ENTER**. Dacă răspunsul este corect, se aude un semnal sonor de răspuns corect. Dacă răspunsul este incorect, se aude un semnal sonor de răspuns incorect și exercițiul este reluat. Jocul continuă până când toate cele zece exerciții sunt rezolvate corect.
7. La sfârșitul fiecărui joc, ecranul afișează un mesaj de felicitare și timpul scurs. Scopul tău—îmbunătățește-ți timpul!
8. Poți alege să rejoci același joc sau să te întorci la meniul principal pentru a alege o altă abilitate și un alt nivel. Apasă **ENTER** pentru a rejuca același joc, apasă **CLR** pentru a selecta o nouă abilitate și un nou nivel.

### Provocare (Challenge)

**Math Whiz PROVOCARE (Challenge)** este un joc de eliminare a numerelor care ține mintea jucătorilor activă. Scopul tău este să elimini termenii de adunare care fac 10 și să vezi cât timp poți continua **PROVOCAREA**!

1. Apasă **PROVOCARE (Challenge)**.
2. Numerele vor apărea pe ecran de la stânga la dreapta, unul câte unul. Trebuie să elimini numerele care adunate fac 10.
3. Pe tastatura numerică, apasă numerele care adunate fac 10, pe măsură ce apar pe ecran. De exemplu, dacă cifrele apar în următoarea ordine: 2 7 8, trebuie să apesi 2 și 8 pentru a elimina acești termeni de pe ecran. Dacă cifrele apar în următoarea ordine: 3 4 5 2, poți apăsa 3, 5 și 2 pentru a obține 10. Poți apăsa până la trei numere pentru a face 10. Dacă apesi o combinație incorectă de numere, jocul se va termina. De îndată ce apar opt cifre pe ecran, **PROVOCAREA** se încheie și jocul se termină.
4. Numerele continuă să apară, așa că trebuie să elimini în continuare! Amintește-ți, scopul tău este să rămâi în joc! Oricând vezi acest semn , apasă = pentru a-l anula de pe ecran. Acesta îți oferă o „eliminare gratuită”. Apoi va trebui să începi din nou cu termenii de adunare.
5. De fiecare dată când elimini termeni care fac 10, obții 10 puncte. La 1.000 de puncte, **PROVOCAREA** se oprește temporar. Apoi vei avansa la nivelul următor, care va fi mai rapid!
6. Există cinci niveluri. La fiecare nivel, viteza crește. Va trebui să lucrezi mai repede! Odată ce ajungi la nivelul cinci, NU există LIMITĂ DE PUNCTAJ! Poți juca la nesfârșit, cu excepția cazului în care lași opt numere să apară pe ecran (sau îți epuizezi bateriile)!

### CALCULATOR

Cu această funcție Math Whiz efectuează calcule atât acasă, cât și la școală.

1. Apasă **CALCULATOR**.
2. Introdu primul număr.
3. Apasă o tastă cu funcție (+ - x ÷).
4. Introdu al doilea număr.
5. Apasă **ENTER** sau /= și rezultatul va apărea.

6. Continuă procesul pentru un exercițiu cu mai mulți pași.

7. Apasă CALCULATOR, CLR sau 0 pentru a începe un nou exercițiu.

#### Instalare baterii

1. Folosește o șurubelniță pentru a deschide cu grijă compartimentul pentru baterii de pe partea de jos a dispozitivului Math Whiz.

2. Instalează 2 baterii noi AAA (bateriile nu sunt incluse), urmând ilustrația din interiorul compartimentului pentru baterii.

- Bateriile trebuie instalate cu polaritatea corectă (așa cum este indicat mai jos).
- Se vor utiliza doar baterii de același tip sau de tip echivalent.
- Bateriile alcaline sunt preferabile.
- Nu amestecați baterii de tipuri diferite: alcaline, standard (zinc-carbon) sau reîncărcabile (nichel-cadmium).
- Nu amestecați baterii vechi și noi.
- Bateriile reîncărcabile trebuie încărcate doar sub supravegherea unui adult.
- Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din dispozitiv înainte de a fi încărcate.
- Terminalele de alimentare nu trebuie să fie scurtcircuitate.
- Bateriile nereîncărcabile nu trebuie încărcate.
- Scoateți bateriile descărcate din unitate.

3. Închideți ușa compartimentului și strângeți șurubul.

4. Pentru a preveni coroziunea bateriilor, se recomandă să scoateți bateriile din unitate dacă nu o utilizați timp de două săptămâni.

5. Vă rugăm să păstrați aceste instrucțiuni pentru referințe viitoare.

NOTĂ: Dacă Math Whiz nu funcționează corect, încercați să instalați două baterii alcaline noi. Bateriile slabe sunt principala cauză a plângerilor consumatorilor.

| Adunare                                                                                                                         |                                                                                                                                           |                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Nivel                                                                                                                           | Definiție                                                                                                                                 | Exemple                    |
| 1                                                                                                                               | Operații de adunare de bază, secvențiale, cu cifrele de la 0 -9. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu, de exemplu, 4.           | $4 + 1 = ?$<br>$4 + 2 = ?$ |
| PENTRU MODUL EXERCİȚIU (DRILL):<br>La nivelurile 1 și 2, trebuie să selectezi un număr pentru exercițiu. Introdu un număr: 0–9. |                                                                                                                                           |                            |
| 2                                                                                                                               | Set de exerciții pentru a exersa adunarea numerelor de la 0 la 9, în ordine aleatorie, atunci când jucătorul alege un număr, cum ar fi 2. | $2 + 4 = ?$<br>$2 + 9 = ?$ |
| 3                                                                                                                               | Set de exerciții pentru a exersa adunarea numerelor de la 0 la 9, în ordine aleatorie. Numerele sunt amestecate aleatoriu.                | $3 + 5 = ?$<br>$4 + 9 = ?$ |
| 4                                                                                                                               | Adună numere de 2 cifre cu numere de 1 cifră, fără a face regroupare.                                                                     | $23 + 4 = ?$               |
| 5                                                                                                                               | Adună numere de 2 cifre cu numere de 2 cifre, fără a face regroupare.                                                                     | $51 + 34 = ?$              |
| 6                                                                                                                               | Adună trei numere de 1 cifră                                                                                                              | $3 + 5 + 4 = ?$            |
|                                                                                                                                 | Sugestii pentru memorare când aduni trei numere: Adună primele două numere, apoi adună suma la al treilea.                                |                            |

|                                                                                                                                  |                                                                                                                                                           |                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
|                                                                                                                                  | Adună cele două numere mai ușoare, apoi adaugă suma la al treilea.                                                                                        |                                          |
| 7                                                                                                                                | Adună numere de 2 cifre la numere de 1 cifră sau la alte numere de 2 cifre, cu regroupare.                                                                | $28 + 9 = ?$<br>$45 + 36 = ?$            |
| 8                                                                                                                                | Introduce conceptul din algebră de necunoscută prin găsirea numărului lipsă (marcat cu ?)                                                                 | $2 + ? = 9$<br>$? + 70 = 80$             |
| Determină răspunsul „mental” și introdu răspunsul complet.                                                                       |                                                                                                                                                           |                                          |
| Scădere                                                                                                                          |                                                                                                                                                           |                                          |
| 1                                                                                                                                | Operații de scădere de bază, secvențiale, cu cifrele de la 0 – 9. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu                                          | $5 - 2 = ?$<br>$6 - 2 = ?$               |
| La nivelurile 1 și 2, trebuie să selectezi un număr pentru exercițiu. Introdu un număr: 0–9.                                     |                                                                                                                                                           |                                          |
| 2                                                                                                                                | Set de exerciții pentru a exersa scăderea numerelor de la 0 la 9, în ordine aleatorie. Jucătorul alege ce număr dorește să exerseze.                      | $16 - 8 = ?$<br>$13 - 8 = ?$             |
| 3                                                                                                                                | Set de exerciții pentru a exersa scăderea numerelor de la 0 la 9, în ordine aleatorie. Numerele sunt amestecate aleatoriu.                                | $5 - 3 = ?$<br>$9 - 2 = ?$               |
| 4                                                                                                                                | Scade numere de 1 cifră din numere de 2 cifre, fără a face regroupare.                                                                                    | $25 - 4 = ?$                             |
| 5                                                                                                                                | Scade numere de 2 cifre din numere de 2 cifre și 3 cifre, fără a face regroupare.                                                                         | $43 - 9 = ?$                             |
| Determină răspunsul „mental” și introdu răspunsul complet.                                                                       |                                                                                                                                                           |                                          |
| 6                                                                                                                                | Scade numere de 1 cifră din numere de 2 cifre, cu regroupare.                                                                                             | $43 - 9 = ?$                             |
| 7                                                                                                                                | Scade numere de 2 cifre din numere de 2 cifre și 3 cifre, cu regroupare                                                                                   | $92 - 58 = ?$<br>$170 - 27 = ?$          |
| 8                                                                                                                                | Introduce conceptul din algebră de necunoscută prin găsirea numărului lipsă (marcat cu ?) în operații de scădere                                          | $? - 2 = 0$<br>$100 - ? = 7$             |
| Înmulțire                                                                                                                        |                                                                                                                                                           |                                          |
| 1                                                                                                                                | Operații de înmulțire de bază, secvențiale, cu cifrele de la 0 –12. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu                                        | $5 \times 5 = ?$<br>$6 \times 5 = ?$     |
| PENTRU MODUL EXERCİȚIU (DRILL):<br>La nivelurile 1 și 2, trebuie să selectezi un număr pentru exercițiu. Introdu un număr: 0–12. |                                                                                                                                                           |                                          |
| 2                                                                                                                                | Operații de înmulțire de bază, aleatorii, cu cifrele de la 0 –12. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu                                          | $2 \times 5 = ?$<br>$8 \times 5 = ?$     |
| 3                                                                                                                                | Operații de înmulțire de bază, aleatorii, cu cifrele de la 0 –12. Numerele pentru exerciții sunt amestecate și includ înmulțirea cu numere de până la 12. | $5 \times 3 = ?$<br>$9 \times 2 = ?$     |
| 4                                                                                                                                | Exerciții de înmulțire a numerelor formate din 2 cifre cu numere formate din 1 cifră, fără a fi necesară regrouparea.                                     | $23 \times 3 = ?$                        |
| 5                                                                                                                                | Exerciții de înmulțirea numerelor formate din 1 sau 2 cifre cu un număr                                                                                   | $4 \times 100 = ?$<br>$12 \times 30 = ?$ |

|                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                  |                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                 | care se termină în unul sau doi de zero.                                                                                                                         |                                         |
| 6                                                                                                                                                                                                                               | Exerciții de înmulțirea a trei factori, fiecare având o singură cifră.                                                                                           | $3 \times 5 \times 4 = ?$               |
| Sugestii pentru memorare când sunt 3 factori: Înmulțește primele două numere, apoi înmulțește produsul cu al treilea. Înmulțește mai întâi cei doi factori mai ușor de calculat, apoi înmulțește produsul cu al treilea factor. |                                                                                                                                                                  |                                         |
| 7                                                                                                                                                                                                                               | Exerciții de înmulțirea numerelor formate din 2 cifre cu numere formate din 1 cifră, incluzând regrouparea (împrumutul).                                         | $47 \times 3 = ?$                       |
| <b>Memento:</b><br>Folosește-ți abilitățile de estimare la acest nivel. Estimarea este un instrument valoros în matematica mentală. Nu uita să introduci răspunsul complet.                                                     |                                                                                                                                                                  |                                         |
| 8                                                                                                                                                                                                                               | Introduce conceptul din algebră de necunoscută prin găsirea numărului lipsă (marcat cu ?) în operații de înmulțire                                               | $6 \times ? = 12$<br>$? \times 5 = 20$  |
| <b>Împărțire</b>                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                  |                                         |
| 1                                                                                                                                                                                                                               | Operații de împărțire de bază, secvențiale, cu cifrele de la 0 –12. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu                                               | $2 \div 2 = ?$<br>$4 \div 2 = ?$        |
| <b>PENTRU MODUL EXERCIȚIU (DRILL):</b><br>La nivelurile 1 și 2, trebuie să selectezi un număr pentru exercițiu. Introdu un număr: 0–12.                                                                                         |                                                                                                                                                                  |                                         |
| 2                                                                                                                                                                                                                               | Operații de împărțire de bază, aleatorii, cu cifrele de la 0 –12. Jucătorul selectează un număr pentru exercițiu                                                 | $9 \div 3 = ?$<br>$15 \div 3 = ?$       |
| 3                                                                                                                                                                                                                               | Operații de împărțire de bază, cu cifrele de la 1 la 12, în ordine aleatorie. Numerele pentru exerciții sunt amestecate aleatoriu și includ divizori până la 12. | $12 \div 4 = ?$<br>$18 \div 2 = ?$      |
| 4                                                                                                                                                                                                                               | Împarte numere care se termină în zero la 10 sau împarte numere care se termină în două zerouri la 100.                                                          | $560 \div 10 = ?$<br>$200 \div 100 = ?$ |
| 5                                                                                                                                                                                                                               | Împarte numere de 3 cifre la numere de 1 cifră.                                                                                                                  | $364 \div 4 = ?$                        |
| 6                                                                                                                                                                                                                               | Împarte numere de 2 cifre la numere de 1 cifră.                                                                                                                  | $78 \div 3 = ?$                         |
| 7                                                                                                                                                                                                                               | Introduce conceptul din algebră de necunoscută prin găsirea divizor lipsă (marcat cu ?) în operații de împărțire                                                 | $60 \div ? = 3$                         |
| 8                                                                                                                                                                                                                               | Introduce conceptul din algebră de necunoscută prin găsirea deîmpărțitului lipsă (marcat cu ?) în operații de împărțire                                          | $? \div 4 = 6$                          |