

## LER0047

### **Instalarea bateriilor:**

Bateriile ar trebui instalate și înlocuite de un adult. Jocul de matematică distractivă necesită 3 baterii de tip AA (nu sunt incluse). Compartimentul bateriei este poziționat pe partea dreaptă a carcasei difuzorului. Pentru a instala bateriile, prima dată trebuie să desfăci cu surubelnita (folosește surubelnita Philips) și să scoti ușa compartimentului bateriei spre dreapta. Instalează bateriile așa cum este indicat în interiorul compartimentului. (Uita-te pe spatele ghidului pentru informații suplimentare privind utilizarea corectă a bateriei.)

### **Cum se joacă:**

În primul rând, pune covorul pe podea. Porneste covorul, setează-i nivelul de dificultate, și apoi alege un joc. Jocul tip chestionar începe atunci când covorul striga un număr sau o ecuație. Jucătorul alege răspunsul la întrebare calcând pe un număr de pe covor. Fiecare provocare este cronometrată. Jucătorii trebuie să răspundă înainte de scurgerea timpului, sau se consideră că au răspuns greșit. După trei răspunsuri corecte, timpul în care trebuie să răspunzi este redus și ticăitul devine mai rapid! Oricând, în timpul jocului, jucătorii pot auzi din nou întrebarea dacă vor calca pe tasta cu repetarea întrebării. Jucătorul are 2 șanse să răspundă corect la fiecare întrebare. Jocul se termină după 3 răspunsuri greșite sau dacă expiră timpul. Atunci este anunțat scorul jucătorului. Pentru a auzi scorul din nou, apasă pe tasta cu repetarea întrebării. Pentru a începe un joc nou, apasă pe una din tastele *numar*, *adunare* sau *scadere* de pe covor. Joacă din nou și încearcă să obții cel mai bun scor!

### **Jocuri:**

Jocul matematică distractivă are 2 nivele de dificultate setate în cele 3 ramuri ale matematicii: Numere și a numara, adunare, scadere. Jucătorii începători ar trebui să înceapă cu jocuri de nivelul 1.

Jocurile de nivelul 2 sunt create pentru a fi mai dificile prin concentrarea asupra abilităților mai avansate de matematică. Nivelul 1 și 2 – Numere și numărare durează 1 minut și 45 de secunde. Nivelul 1 – Adunare și scadere durează 2 minute și 30 de secunde. Nivelul 2 – Adunare și scadere durează 3 minute. Cel mai mare scor posibil pentru toate jocurile este 25. Folosește lista jocurilor descrise mai jos pentru a te decide la ce nivel este copilul tău, elevul sau elevii tăi.

#### **Numere – nivelul 1: Identificarea numărului**

În acest joc, covorul spune numerele de la 0 la 10. Jucătorul trebuie să identifice și să calce pe numărul corect de pe covor înainte de expirarea timpului. (De exemplu, dacă covorul striga “trei”, jucătorul ar trebui să calce pe 3.)

#### **Numere – nivelul 2: A numara în ordine crescătoare și descrescătoare**

În acest joc, covorul enumera o secvență de 2 numere vecine între de la 0 până la 10. Jucătorul trebuie să asculte să determine dacă covorul numără crescător sau descrescător, și să identifice ce număr urmează. (De exemplu: dacă covorul striga “unu, doi...” atunci jucătorul calca pe 3). Dacă covorul striga “sapte, șase...” jucătorul calca pe 5.

#### **Adunare – nivel 1: Găsește răspunsul**

Obiectul acestui joc este să asculti operațiile de adunare generate de covor și să răspunzi corect calcând pe răspunsul cel mai repede posibil. Ecuațiile sunt concepute cu numere între 0 și 10. (De exemplu: dacă covorul striga “doi plus doi egal”, atunci jucătorul va calca pe 4.)

#### **Adunare – nivel 2: Găsește numărul care lipsește**

În acest joc, covorul oferă o ecuație și răspuns de la 1 la 20. Din ecuația transmisă lipsește un număr. Jucătorul trebuie să afle cel mai repede care este numărul de pe covor, plus numărul zis de covor este egal cu răspunsul. (de exemplu, dacă calculatorul spune 4 plus “cat” = 9, jucătorul trebuie să calce pe 5.)

#### **Scadere - nivel 1: Găsește răspunsul**

Subiectul acestui joc este să asculti ecuația de scădere generată de covor și să răspunzi corect calcând pe răspunsul cel mai repede posibil. Ecuațiile sunt create cu numere cuprinse între 0 și 10. (De exemplu: dacă covorul striga “4 minus 2 egal?”, atunci jucătorul trebuie să calce pe 2.)

#### **Scadere – nivelul 2: Găsește răspunsul**

În acest joc, covorul oferă o ecuație și răspuns cuprins între 1 și 20. Din ecuația transmisă lipsește un număr. Jucătorul trebuie să afle cel mai repede ce număr de pe covor minus numărul oferit, este egal cu răspunsul. (De exemplu: dacă covorul spune “9 minus “cat” = 4, jucătorul trebuie să calce pe 5.)

### **Activități la clasă:**

#### **“Provocarea matematicienilor”** (între 2 și 4 jucători)

Toți jucătorii joacă în același timp. Înainte de a începe, jucătorii se decid la ce comandă vor răspunde. Apoi, fiecare jucător își așteaptă rândul pentru a răspunde la întrebări.

#### **“Distracție în echipă”** (pentru echipe de 2 până la 4 jucători)

O echipă de 2-4 jucători va juca împreună pentru a obține cel mai mare scor. Cealaltă echipă joacă pentru a vedea dacă poate să-i întreaacă. Cel mai mare scor castiga!

O clasă împărțită în echipe poate organiza un turneu pentru a stabili care este campionul. Pentru și mai multă distracție, fiecare echipă poate să își pună un nume amuzant echipei!

#### **Felie de placintă** (între 2 și 4 jucători)

Împarte covorul între jucători. De exemplu, primul jucător primește numerele 1-4. Al 2-lea jucător primește numerele 5-8 și așa mai departe. Fiecare jucător stă alături de numărul său și trebuie să calce doar pe acele numere pentru a răspunde corect întrebării.

**Cartof fierbinte - “Hot Potato”** (între 2 și 4 jucători) Jucătorii încep prin a se poziționa în afara covorului înainte de joc. Când începe jocul, copiii merg în sensul acelor de ceasornic în jurul covorului. Oricare jucător care este suprimat

aproape de raspunsul corect sau “cartoful fierbinte” de pe covor trebuie sa se grabeasca si sa calce pe el. Jucatorii continua sa miste. O varianta distractiva ar fi daca jucatorii ar schimba directia si si a se deplasa in sensul invers al acelor de ceasornic dupa fiecare raspuns.

#### **Sfaturi de intretinere si ingrijire a bateriei**

- Utilizeaza 3 baterii AA
- Ai grija sa introduci bateriile corespunzator (sub supravegherea unui adult) si intotdeauna urmareste instructiunile producatorului jucariei si a bateriei.
- Nu amesteca bateriile alcaline, standard (carbon-zinc) sau baterii reincarcabile (nichel-cadmium)
- Nu amesteca bateriile noi cu cele utilizate.
- Insereaza bateriile cu polaritatea corecta. Capetele pozitiv (+) si negativ (-) necesita inserare corecta pe directiile indicate in interiorul compartimentului bateriei.
- Nu reincarca bateriile non-reincarcabile.
- Incarca bateriile reincarcabile doar sub supravegherea unui adult.
- Scoate bateriile reincarcabile din jucarie inainte de incarcare.
- Foloseste baterii de acelasi fel sau echivalente.
- Nu scurtcircuita bornele de alimentare
- Intotdeauna scoate bateriile slabe sau descarcate din produs.
- Scoate bateriile daca produsul nu va mai fi utilizat o perioada lunga de timp.
- Depoziteaza la temperatura camerei.
- Pentru a curata, sterge suprafata unitatii cu o carpa uscata.
- Te rog pastreaza aceste instructiuni pentru referinte viitoare.

#### **Cerinte FCC**

Acest echipament a fost testat pentru a se supune limitelor unui dispozitiv digital de clasa B, in conformitate cu partea 15 din regulile FCC. Aceste limite sunt create sa ofere protectie rezonabila impotriva interferentelor vatamatoare al unei instalatii rezidentiale. Acest echipament genereaza, utilizeaza si poate emite frecvente radio si daca nu este instalat si folosit in concordanta cu instructiunile, pot cauza interferente daunatoare pentru comunicatiile radio. In orice caz, nu exista nicio garantie ca interferenta nu va aparea intr-o anumita instalatie . Daca acest echipament cauzeaza interferente daunatoare pentru receptia televizorului sau a radioului, ce pot fi determinate de pornirea echipamentului sau oprirea acestuia, utilizatorul este incurajat sa incerce sa indrepte interferenta prin intermediul uneia sau mai multor masuri:

- Orienteaza din nou antena sau repositioneaz-o.
- Mareste separarea dintre echipament si receptor.
- Consulta comerciantul sau un tehnician radio/TV pentru ajutor.

**DE RETINUT:** schimbarile sau modificarile care nu au fost aprobate de catre producatorul responsabil pentru conformitate pot anula dreptul utilizatorului de a folosi echipamentul.