

vtech[®]

Návod k použití

První notebook



TM & © 2017 VTech Holding Limited
Tous droits réservés
Imprimé en Chine
91-003296-009 CZ

Milí rodiče,

všimli jste si někdy, nádherného výrazu tváře Vašeho dítěte když poznává nebo objevuje nové věci? Jsou to snad ty nejskvělejší momenty, kterými odměňuje dítě svoje rodiče. Právě pro tyto krásné chvílky, vyvíjí firma VTech s největší pečlivostí, hračky pro malé děti, kojence i batolata.

Tyto jedinečné interaktivní hračky přímo reagují na to, co děti dělají přirozeně – hrají si! Použití inovativních technologií při vývoji a výrobě těchto hraček, umožňuje interaktivně reagovat na podněty dítěte, takže se každá hra stává zábavnou a jedinečnou. Učí děti, přiměřeně k jejich věku, pojmy jako jsou první slova, čísla, tvary, barvy nebo hudbu. Ještě důležitější je, že VTech výukové hračky rozvíjejí duševní a fyzické schopnosti dítěte tím, že inspirují, poutají i učí.

Ve Vtech, víme, že dítě má schopnost dělat velké věci. To je důvod, proč jsou všechny naše elektronické vzdělávací hračky navrženy tak, aby pomáhaly rozvoji dětské mysli a zároveň jim umožnily rozvíjet jejich ostatní dovednosti. Děkujeme vám za důvěru, kterou jste projevili nákupem hračky VTech. Je nám velikou ctí, že jste nám dali možnost se podílet na učení a vývoji Vašeho dítěte.

S úctou

Vaši přátelé z VTech

Více informací o vzdělávacích hračkách VTech najdete na www.vtechcz.cz

ÚVOD

Děkujeme vám za zakoupení elektronické vzdělávací hračky První notebook od VTech®. Tato hračka je napodobeninou skutečného počítače pro dospělé. Skvělou a dobrodružnou zábavu přichystá dětem malý tučňák. Děti budou spolu s tučňákem objevovat malá a velká písmena, jejich výslovnost, čísla i počítání, tvary, zvířata, jídlo, rozvíjet logické uvažování a mnoho dalšího!

Děti si také mohou uložit do počítače své jméno, věk a zvolit uvítací melodii.



OBSAH BALENÍ

- 1x První notebook
- 1x Návod k obsluze

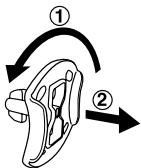
VAROVÁNÍ:

Veškeré obalové materiály, jako jsou pásy, plastové folie, balící zámky a značení, nejsou součástí hračky a musí být pro bezpečnost vašeho dítěte zlikvidované.

POZNÁMKA:

Ušchovejte si tuto uživatelskou příručku, protože obsahuje důležité informace.

Odemknutí balících zámků:



- ① Otočte zámek obalu několikrát proti směru hodinových ručiček.
- ② Balící zámek vytáhněte a zlikvidujte.

Poznámka:

Upevňovací gumička (provázek) na vrchním dílu není součástí hračky. Kvůli bezpečnosti vašeho dítěte ji prosím rozřízněte a vyhodte.



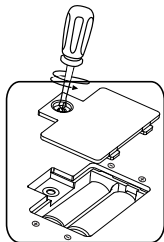
Předváděcí režim (je nastaven při zakoupení výrobku)

Po vyjmutí výrobku z obalu, vytáhněte plastový štítek (pokud se nevytáhl automaticky). Tím se dostanete do normálního herního režimu.

ZAČÍNÁME

INSTALACE BATERIÍ

1. Ujistěte se, že je přístroj vypnutý VYP.
2. Najděte kryt baterie na spodní straně hračky. Pomocí šroubováku povolte šroubek.
3. Vložte 2 nové baterie AA (LR6) podle schématu uvnitř boxu. (Pro maximální a bezporuchový výkon používejte pouze nové alkalické baterie).
4. Nasadte kryt baterie a dotáhněte šroub.



Důležité:

Při výměně baterií budou vymazány informace obsažené v osobním nastavení.

UPOZORNĚNÍ PRO BATERIE

- Pro maximální výkon používejte nové alkalické nebo plně nabitě NI-MH nabíjecí baterie.
- Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu, tak jak je doporučeno.
- Nemíchejte různé typy baterií: alkalické, standardní (carbonzinc) nebo dobíjecí, nebo nové a použité baterie.
- Nepoužívejte poškozené baterie.
- Vložte baterie správnou polaritou.
- Zabraňte zkratu kontaktů baterie.
- Vyjměte vybité baterie z hračky.
- Vyjměte baterie při delším nepoužívání.
- Nevhazujte baterie do ohně.
- Nedobíjejte nedobíjecí baterie.
- Vyjměte dobíjecí baterie z hračky před nabíjením.
- Nabíjecí baterie lze dobíjet pouze pod dozorem dospělého člověka.

Likvidace baterií a výrobků

Přeškrtnutý symbol popelnice na produktech, bateriích, nebo na jejich obalu, znamená, že nesmějí být likvidovány s domácím odpadem, protože obsahují látky, které mohou být škodlivé pro životní prostředí a lidské zdraví.

Symbole chemikálií Hg, Cd nebo Pb, pokud jsou vyznačeny, ukazují, že baterie obsahuje více než stanovené hodnoty rtuti (Hg), kadmia (Cd) nebo (Pb) olova v baterii.

Nařízení (2006/66/EC).

Silný pruh u popelnice znamená, že produkt byl uveden na trh po 13. srpnu 2005.

Pomáhejte zodpovědně chránit životní prostředí při likvidaci svého výrobku nebo baterie.

Pro více informací prosím navštivte:

www.ekokom.cz, www.asekol.cz, www.asekol.sk,

www.recyclenow.com



VLASTNOSTI PRODUKTU

1. TLAČÍTKO ZAP / VYP

Stisknutím tlačítka Zap / Vyp zapnete První notebook. Dalším stisknutím tohoto tlačítka jej vypnete.

2. TLAČÍTKO NASTAVENÍ

Stisknutím tlačítka Nastavení upravíte hlasitost a kontrast obrazovky. Úpravy provedete pomocí směrových šipek vpravo nebo vlevo. Pro potvrzení stiskněte klávesu „Enter“.

3. TLAČÍTKO NÁPOVĚDA

Stisknutím klávesy Nápověda uslyšíte pokyny nebo otázku znovu.

4. POSUVNÍK – VÝBĚR KATEGORIE

Posuvníkem vyberte jednu z pěti kategorií. Vaše dítě se může bavit poznáváním písmen, číslic, tvarů, zvířat, ovoce a zeleniny, nástrojů, hudby a mnoho dalšího!

5. TLAČÍTKO NĚCO O TOBĚ

Stisknutím tlačítka Něco o tobě zvolíte možnost přidání křestního jména, věku, oblíbeného jídla, výběru pozadí, uvítací melodie a vlastního stylu.

6. SMĚROVÉ ŠIPKY

Hrajte pomocí směrových šipek doprava, doleva, nahoru nebo dolů.

7. TLAČÍTKO ENTER

Stisknutím klávesy „Enter“ potvrďte výběr.

8. TLAČÍTKO HUDBA NA POZADÍ

Stisknutím tlačítka Hudba na pozadí zapnete nebo vypnete během hry, hudbu na pozadí.

9. KLÁVESY S PÍSMENY



Stisknutím kláves s písmeny budete poznávat písmena i odpovídat na různé otázky.

10. ČÍSELNÉ KLÁVESY



Stisknutím kláves s čísly budete poznávat čísla i odpovídat na různé otázky.

11. FUNKCE AUTOMATICKÉ ÚROVNĚ

Ve většině aktivit se po správném zodpovězení 2 nebo 3 otázek úroveň obtížnosti automaticky zvyšuje. Existují 3 různé úrovně obtížnosti.

12. AUTOMATICKÉ VYPNUTÍ

Aby se prodloužila životnost baterií, pak se hračka po několika minutách bez aktivní hry automaticky vypne. Hračku lze znovu zapnout stisknutím tlačítka zapnutí / vypnutí. Hračka se také automaticky vypne pokud jsou baterie velmi slabé. Na obrazovce se zobrazí varování, které vás bude informovat o nízkém stavu baterie a nutnosti je vyměnit.

ČINNOSTI

První notebook obsahuje 20 zábavných a vzdělávacích aktivit rozdělených do 5 kategorií.

PÍSMENA A SLOVA **ABC**

1. Poznáváme písmena

Tučňák loví ryby. Plave tam spousta ryb k ulovení! Stisknutím kláves s písmeny vyhledáváte písmena, a tak se učíte poznávat 26 základních písmen české abecedy a jejich užití ve slovech.



2. Pořadí písmen v abecedě

Tučňák musí překonat písmenkový můstek, aby se dostal na druhou stranu řeky. Aby mohl most přejít, musí najít písmeno, které odpovídá správnému pořadí v abecedě. Pomozte tučňákovi najít správné pořadí písmen. Stisknutím směrových kláves nahoru nebo dolů vyberte písmeno a poté stiskněte Enter.



3. Písmenkový kvíz

Na obrazovce se zobrazí čtyři písmena. Podle pokynů vyhledejte velká nebo malá písmena. Pomocí směrových šipek odpovězte a potvrďte stisknutím klávesy „Enter“. Rychle! Musíte odpovědět do 30 sekund!



4. Chybějící písmeno

V této hře musíte pomoci tučňákovi najít chybějící písmeno. Na obrazovce se zobrazí slovo s chybějícím jedním písmenem. Z tří návrhů vyberte písmeno, které slovo doplní. Stisknutím směrových kláves doleva nebo doprava vyberte písmeno a potvrďte stisknutím tlačítka Enter.



5. Kde je tučňák

Hra na schovávanou s tučňákem naučí poznávat předložky! Podívejme se, kde je tučňák. Stisknutím směrových kláves posouvejte obrázek a pak stiskněte Enter.

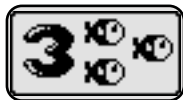


ČÍSLA A TVARY

123

6. Poznáváme čísla

Tučňák loví ryby. V moři plave mnoho ryb k ulovení! Stisknutím klávesy s číslem poznáte číslo a spočítáte ryby.



7. Poznáváme tvary

Tučňák pomůže vašemu dítěti objevit tvary. Pomocí směrových šipek vyberte tvar a stisknutím klávesy „Enter“ uvidíte objekt který se tvaru podobá.



8. Počítání tvarů

Na obrazovce se objeví tvary. Spočítejte tvary podle pokynů a poté stiskněte odpovídající číselnou klávesu.



9. Trochu jiné počítání

Pojďme lovit s tučňákem. Očíslované ryby vyskakují z moře nalevo i napravo od plošiny tučňáka. Postupujte podle pokynů k chytání ryb. Budete muset počítat ryby (volit čísla) po 2 nebo po 5 nebo po 10. Stisknutím směrových kláves doleva nebo doprava chytíte správnou rybu, která v pořadí následuje. V každé hře je potřeba chytit 5 ryb.



10. Číselný kvíz

Na obrazovce se zobrazují 4 čísla. Postupujte podle pokynů a vyberte číslo, které je větší nebo menší než dané číslo. Pomocí směrových šipek vyberte správnou odpověď a potvrďte ji stisknutím klávesy „Enter“. Musíte hrát rychle a reagovat do 30 vteřin.



ZVÍŘATA A POTRAVINY



11. Zvuky a stopy zvířat

Vyberte obrázek, a uslyšíte jaký zvuk zvíře vydává. Zároveň se naučíte poznat i jeho stopy. Pomocí směrových šipek vyberte obrázek a volbu potvrďte stisknutím klávesy „Enter“.



12. Poznáváme zvířata

V této hře musíte tučňákovi pomoci rozeznat zvuky nebo stopy skrytého zvířete. Vyberte si pomocí směrových šipek a volbu potvrďte stisknutím klávesy „Enter“.



13. Ovoce a zelenina

Tučňák by si rád vzal nějaké jídlo do svého iglú. Na obrazovce je 10 druhů ovoce a zeleniny. Pomozte tučňákovi vybrat si dobré jídlo pečlivým posloucháním pokynů. Počet správně vybraných potravin se zobrazí ve spodní části obrazovky. Pomocí směrových šipek vyberte jídlo a volbu potvrďte stisknutím klávesy „Enter“.





14. Oprav zed'

Tučňák by rád opravil své iglú. Ve stěně je díra, která se nápadně podobá známým tvarům. Pomocí směrových šipek vyberte správný tvar pro vyplnění díry ve zdi. Stisknutím klávesy „Enter“ potvrďte volbu.



15. Chytání ryb

Pojďme na ryby s tučňákem! Ryby vyskakují z vody nalevo i napravo od tučňáka. Musíte chytit co nejvíce ryb za 30 sekund. Správným stisknutím směrových šipek rybu chytíte. Až vyprší čas, na obrazovce se objeví počet ulovených ryb.



16. Cesta domů

Honem, honem! Pomozte tučňákovi překonat moře po ledových krách za méně než jednu minutu. Pomocí směrových šipek posouvejte tučňáka z jedné kry na druhou až dojde nakonec.



HUDBA



17. Hudební nástroje

Náš malý tučňák miluje hudbu a chce se dozvědět něco o hudebních nástrojích. Vyberte nástroj, a zjistíte jeho název a uslyšíte zvuk, který vydává. Vybírejte pomocí směrových šipek a volbu potvrďte stisknutím klávesy „Enter“.



18. Hudební kvíz

Na obrazovce se zobrazí 4 noty. Každá nota vydává zvuk jiného nástroje. Pečlivě poslouchejte každou melodii a podle pokynů najdete správnou odpověď. Pomocí směrových šipek vyberte správnou odpověď za méně než 30 vteřin.



19. Párty

Zahraj si svůj oblíbený hudební styl! Notebook obsahuje 30 melodií ve 3 různých hudebních stylech: rock, jazz a country. Pomocí směrových šipek zvolte hudební styl a potvrďte klávesou „Enter“. Následně stisknutím číselné klávesy vyberte melodii. Současným stlačení kláves s písmeny přidáte vtipné zvuky. Úplný seznam melodií najdete na stranách 13 a 14 této příručky.



20. Něco o tobě!

První notebook je možné si přizpůsobit! Děti mohou mimo jiné přidat své jméno, věk, vybrat si styl tváře nebo označit své oblíbené jídlo.

- 1) **Jméno:** Přidejte jméno dítěte a následně ho uslyšíte hláskovat. Stisknutím klávesy s písmenem, které odpovídá prvnímu písmenu jeho jména můžete vidět, jak se jméno dítěte zobrazuje na obrazovce při hraní. Jeho jméno se také objeví, když zapne počítač První notebook.
- 2) **Věk:** Přidejte věk vašeho dítěte. Následně ho spolu s tučňákem spočítáte. Chcete-li ho slyšet, stisknete číselné tlačítko odpovídající jeho věku.
- 3) **Styl:** Vytvořte si vlastní profilový obrázek výběrem účesu, očí, nosu a úst.

- 4) Oblíbené jídlo: Vyberte si oblíbené jídlo. Stisknutím prvního písmene oblíbeného jídla se při hraní na obrazovce objeví obrázek jídla.
- 5) Tapeta: Vyberte tapetu, která se zobrazí, když si zapnete svůj počítač První notebook.
- 6) Uvítací melodie: Vyberte uvítací melodii, která se přehraje po zapnutí počítače První notebook.

SEZNAM MELODIÍ

Rock

- 1- Nous n'irons plus au bois
- 2- Le Fermier dans son pré
- 3- Il était un petit homme
- 4- Rock and roll des gallinacés
- 5- Cadet Roussel
- 6- Passe, passe, passera
- 7- Il était un petit navire
- 8- La totomobile
- 9- French Cancan
- 10- Ainsi font, font, font, les petites marionnettes

Jazz

- 11- J'ai du bon tabac
- 12- La jument de Michao
- 13- Sur le pont d'Avignon
- 14- Un éléphant qui se balançait
- 15- Tous les animaux du monde
- 16- Voici le mois de mai
- 17- Bateau sur l'eau
- 18- Mon petit lapin
- 19- Enroulez le fil
- 20- Une souris verte

Country

- 21- Elle descend de la montagne
- 22- Dans la ferme à Maturin
- 23- BINGO
- 24- C'est Gugusse
- 25- Jean Petit qui danse
- 26- Dansons la capucine
- 27- Une araignée sur le plancher
- 28- En passant près d'un p'tit bois
- 29- Savez-vous planter les choux ?
- 30- Alouette, gentille alouette

PÉČE A ÚDRŽBA

1. Udržujte hračku v čistotě otřením lehce navlhčeným hadříkem bez chemikálií.
2. Udržujte hračku mimo přímé sluneční světlo a mimo přímé teplo.
3. Pokud hračku delší dobu nepoužíváte, vyjměte z ní baterie.
4. Nenechte hračku spadnout na pevný povrch a nevystavujte ji nadměrné vlhkosti.

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Pokud z nějakého důvodu výrobek přestane fungovat, pak prosím postupujte podle následujících kroků:

1. Vypněte přístroj.
2. Přerušete napájení vyjmutím baterií.
3. Nechte zařízení odpočinout na pár minut, pak vyměňte baterie.
4. Výrobek znovu zapněte. Výrobek by měl být nyní připraven opět hrát.
5. Pokud produkt stále nefunguje, vyměňte všechny baterie za zcela nové.

ZÁKAZNICKÝ SERVIS

Vytváření a rozvoj Vtech® výukových produktů, je doprovázeno vysokou zodpovědností, a skutečností, že Vtech® bere tento úkol vážně. Snažíme se, abychom zjistili co nejpřesnější informace, které tvoří hodnotu výrobků. K chybám však někdy může dojít. Je důležité, abyste věděli, že stojíme za svými produkty a předali nám vaše názory na naše zákaznické oddělení.

Česká a Slovenská republika:

Telefon: +420 565 321 695

www.vtechcz.cz

www.vtech.sk

NZ Customers:

Phone: 0800 400 785

Website: support.vtech.com.au



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1