



РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ ОБУЧАЮЩИЙ ПЛАНШЕТ «МАША И МЕДВЕДЬ»



AP-100

Инструкция по эксплуатации

- Не используйте вместе разные типы батареек.
 - Извлекайте батарейки, если не пользуетесь устройством в течение длительного времени.
 - Аккумуляторные батарейки должны быть извлечены из устройства перед началом зарядки.
 - Не пытайтесь подзарядить перезаряжаемые батарейки.
 - Установка, замена или зарядка батареек должна осуществляться только взрослыми.
 - Своевременно извлекайте батарейки из устройства.
 - Не замыкайте между собой контакты батареек.
- Внимание! На фабрике устанавливаются батарейки, предназначенные для демонстрационных целей. Мы рекомендуем вам использовать новые щелочные батарейки.

ВКЛЮЧЕНИЕ/ВЫКЛЮЧЕНИЕ КОМПЬЮТЕРА

1. Нажмите на кнопку «Вкл./Выкл.», чтобы включить игрушку.
- Повторное нажатие приведет к выключению игрушки.
2. Для того чтобы продлить срок службы батареек, игрушка автоматически отключается по истечении 2 минут, если не была нажата ни одна кнопка.

Блокировка клавиатуры

Функция «БЛОК» разработана для защиты от случайных нажатий на кнопки и непреднамеренного выхода из игры. После нажатия кнопки на дисплее появляется изображение, означающее, что клавиатура заблокирована. При нажатии на любую кнопку на экране появится картинка, побуждающая нажать кнопку блокировки клавиатуры повторно — для разблокировки. Чтобы разблокировать клавиатуру, нажмите на кнопку блокировки клавиатуры, а затем кнопку «ВВОД».

Уважаемые родители!
Мы все очень любим наших детей и уделяем большое внимание созданию благоприятных условий для их обучения. Мы хотим, чтобы наши дети были умными, здоровыми и счастливыми.

Благодарим вас за покупку нашей продукции — русско-английского обучающего планшета «Маша и Медведь» ТМ «УМКА». У вашего ребёнка теперь появился замечательный друг для игры и учёбы.

С его помощью ваш ребёнок приобретёт полезные знания по математике, русскому языку и музыке, поупражняется в решении логических задач и т. д.

Мы уверены, что ваш ребёнок получит много радости и удовольствия, играя и развиваясь вместе с русско-английским обучающим планшетом «Маша и Медведь» ТМ «УМКА»!

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ

Значение функциональных кнопок:

1. Кнопка «ВКЛ./ВЫКЛ.» для включения и выключения планшета.
2. Кнопка «СБРОС» для выхода из раздела и перехода в главное меню.
3. Кнопка «ОТВЕТ» для отображения правильного ответа на вопрос.
4. Кнопка «ПОВТОР» для повторного отображения вопроса.
5. Кнопка «ВВОД» для подтверждения вашего действия.
6. Кнопка «СТЕРЕТЬ» для возврата на одну позицию со стиранием.
7. Кнопка «БЛОК» — блокирует клавиатуру.
8. Кнопка «ЗАГЛАВНЫЕ БУКВЫ» фиксирует регистр заглавных букв. Все буквы будут заглавными.
9. Кнопка «Shift» — для переключения регистра (заглавные/строчные буквы).

2

Кнопка отображения времени

При нажатии на кнопку «ВРЕМЯ РАБОТЫ» на дисплее отображается время активности планшета.

Выбор категории

После включения планшета на экране появятся шесть графических рисунков, представляющих разные категории. С помощью клавиш навигации и кнопки ввода выберите нужную категорию и задание. Для выхода нажмите кнопку «СБРОС».

Список категорий: правописание, математика, логика, офисные инструменты, игры, музыка.

Правила подсчёта очков

1. Очки подсчитываются каждые пять раундов. Максимальное количество очков — 100. Если игрок набрал меньше 60 очков, на экране появится анимация, означающая проигрыш. Игрок проиграл, если набрал больше 60 очков.
2. На каждый вопрос даются 3 попытки для ответа. Правильный ответ с первого раза оценивается в 20 очков, со второго — в 15, и в 10 очков — при верном ответе с третьей попытки.

ПРОГРАММЫ

1. Правописание

(1) Учим буквы

По океану плавает рыбка. Когда игрок нажимает на букву, на экране появляется пузырёк с изображением соответствующей буквы и звучит её название. Далее на экране отображается слово, начинающееся с выбранной буквы, и соответствующая ему картинка. Одновременно слово



ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СХЕМА



3

(2) Пишем буквы

На дисплее появляется Маша, которая украшает торт буквами. При выборе буквы на клавиатуре Маша напишет её на торте.



(3) Поймай букву

Снизу вверх летят воздушные шарик с нарисованными буквами. Необходимо нажать соответствующую букву, прежде чем шарик улетит в небо. Если игрок успевае нажать на верную букву, шарик лопается. После того как пролетят 50 шариков, начисляются очки.



(4) Последовательность букв в алфавите

Три утёнка играют на травке, у каждого утёнка — своя буква. Необходимо расставить утят так, чтобы их буквы располагались в алфавитном порядке. Игроку нужно нажать кнопку «ВВЕРХ» для выбора утёнка, которого необходимо переместить. Перемещение осуществляется с помощью клавиш влево/вправо. Если игрок расставит всех утят верно — они уйдут домой довольными. При неправильном ответе утята расстроятся и не смогут вернуться домой.



(5) Учим слова

На экране появляется волшебный замок с окном. Когда окно открывается, в нём видится картинка. Затем картинка исчезает и на экране появляются слова. Игроку необходимо выбрать слово, соответствующее картинке.



(6) Исправь слово

Медведь ловит рыбу в пруду с буквами. Затем на экране появляется картинка, соответствующая загаданному слову. После чего появляется и само слово, но с лишней



10. Кнопка «ВРЕМЯ РАБОТЫ» — отображает время активности планшета.
11. Кнопка «ЗВУК» — регулировка громкости, отключение звука.
12. Кнопка «ЯРКОСТЬ» — регулировка яркости изображения.
13. «Курсорные стрелки» — для движения вверх, вниз, влево и вправо.

Комплектация

- Обучающий планшет — 1 шт.
 - Инструкция по использованию — 1 шт.
- Внимание! Все упаковочные материалы не являются частью игрушки и должны быть убраны в недоступное для ребёнка место. Сохраняйте упаковку — на ней содержится важная информация.

Установка батареек:

Для компьютера понадобятся 3 батарейки типа ААА.

1. Убедитесь, что компьютер выключен.
2. Найдите крышку отсека для батареек на задней стороне планшета.
3. Откройте крышку.
4. Вставьте 3 батарейки типа ААА.
5. Закройте крышку отсека для батареек.

Внимание! При неправильном использовании батареек можно повредить планшет.

Пожалуйста, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не используйте вместе щелочные, стандартные (углерод-цинковые) и аккумуляторные батарейки.
- Не устанавливайте вместе новые и использованные батарейки.
- При установке батареек соблюдайте полярность.

4

влево/вправо и выбирать лишнюю букву (за ней скрывается рыбка). Нажмите на кнопку ввода для того, чтобы выловить выбранную букву. Если она выбрана правильно, Медведь поймает рыбку. При неправильном ответе на крючок попадёт рваный башмак.

(7) Пропущенная буква

На экране появляется анимация и соответствующие звуки в качестве подсказки. Далее появляется слово, в котором пропущена буква. Игроку необходимо ввести букву, чтобы дополнить слово. После выбора буквы и нажатия на кнопку ввода прилетит пчела и принесёт выбранную букву к месту пропуска. Если буква введена правильно, она встанет на своё место, при неправильном ответе буква упадёт.



(8) Найди слово

На экране появляется озвученная анимация слова, которое необходимо запомнить, и само слово. Затем слово исчезает и игроку необходимо его ввести. Задание считается выполненным, если слово введено верно, без ошибок.



(9) Найди слово

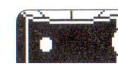
Вверху экрана появляется изображение. Под ним по очереди отображаются слова, одно из которых соответствует картинке. Игроку необходимо выбрать нужное слово.



2. Математика

(10) Учим цифры

На экране появляется кабина космического корабля. Через стекло в кабине видно



сосчитать, сколько планет пролетело мимо, и ввести соответствующее число.

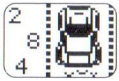
(11) Сравни числа

Весёлый щенок идёт по канату и для равновесия держит палку с числами на обоих концах. С помощью кнопок влево/вправо необходимо выбрать верный символ (>, <, =) в зависимости от того, как соотносятся между собой числа. Если выбор сделан правильно, щенок пройдёт по канату, при неправильном ответе — не удержит равновесия и упадёт.



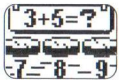
(12) Чётные и нечётные цифры

С помощью клавиш навигации управляйте машинкой и ловите только чётные цифры. За каждую верно пойманную цифру начисляется 1 очко.



(13) Сложение

Лягушка хочет перепрыгнуть через бурный ручей. В верхней части экрана отображён пример и даны возможные варианты ответа. С помощью кнопок влево/вправо расположите лягушку напротив верного ответа и нажмите кнопку «ВВОД». Если был выбран верный ответ, лягушка успешно перепрыгнет через ручей. При неправильном ответе — упадёт в воду.



(14) Вычитание

На экране изображена дорога, в которой есть яма. Необходимо починить дорогу, выбрав правильный ответ для примера на сложение из вариантов, предлагаемых



9

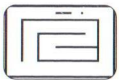
10

переходить с одной строки на другую. Необходимо нажать «ВВОД» для ввода текста и «НАЗАД» для удаления предыдущей буквы, а также «ОЧИСТИТЬ» — для удаления всего текста.

5. Игры

(29) Змейка

Управляйте прожорливой змейкой, чтобы она съела как можно больше фруктов. Если змейка сталкивается с фруктом, она его съедает и становится длиннее, если змейка сталкивается со стеной или со своим хвостом — игрок проигрывает. Количество очков подсчитывается в соответствии с количеством съеденных фруктов.



(30) Дискотека

На экране появляется танцующая Маша и звучит мелодия. Снизу вверх летят стрелочки. Чтобы Маша выполняла правильные танцевальные движения, необходимо вовремя нажимать на клавиши навигации, соответствующие стрелочкам, которые появляются на экране. На протяжении каждой песники появляется 50 стрелочек.



(31) Отбей мяч

На экране появляется спортсмен, которому необходимо отбивать летящие на него мячи. Мячи летят в шести направлениях, и чтобы их отбить, необходимо нажать на соответствующие кнопки управления — Q, W, A, S, Z, X — подкачка с кнопками управления появляется перед началом игры. За один раунд в спортсмена летят 50 мячей.



в верхней части экрана. При вводе верного ответа яма заполнится и машина проедет по дороге без проблем. Если будет выбран неверный ответ — машина упадёт в яму.

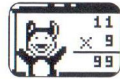
(15) Реши пример

Перед каждым раундом на экране появляются игроки на футбольном поле. Футболист прицеливается в ворота. Чтобы правильно рассчитать угол удара и забить гол, необходимо решить пример.



(16) Умножение

На дисплее появляется пример на умножение. Необходимо ввести правильный ответ.



(17) Деление

На дисплее появляется пример на деление. Необходимо ввести правильный ответ.



3. Логика

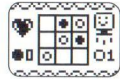
(18) Реши задачу

На экране появляется заданный предмет, после чего в случайном порядке начинают появляться различные предметы. Игроку необходимо сосчитать количество заданных предметов, появившихся на экране, и выбрать верный ответ из предложенных.



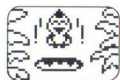
(19) Крестики-нолики

Ваша задача — сыграть с компьютером в крестики-нолики. Вы ходите поочерёдно, при этом компьютер играет за белые. Выигрывает тот, кто сумеет первым



(32) Прыгающий цыплёнок

Цыплёнок упал с обрыва. Теперь ему необходимо попасть обратно, прыгая по камням. Для успешного прыжка нажмите кнопку пробела в момент, когда камень будет находиться прямо над цыплёнком. Если цыплёнок промахнётся, он упадёт в пропасть.



(33) Подводная лодка

Подводная лодка плывёт с большой скоростью. Используйте кнопки влево/вправо, чтобы управлять ею и проплывать между скал. Если лодка трижды ударится о скалы, она взорвётся.



(34) Гонки

Перед гонкой игрок может выбрать трассу из трёх предложенных вариантов. Задача игрока — пройти трассу как можно скорее. Скорость мотоцикла отображается на спидометре в левом нижнем углу экрана. Кнопки вверх/вниз могут увеличивать или уменьшать скорость движения. Направление движения контролируется кнопками влево/вправо в соответствии с изгибом дороги, чем дальше игрок нажимает на кнопку, тем больше угол разворота. По окончании гонки на дисплее высвечивается общее время.



(35) Воздушный бой

Используйте кнопки навигации для управления космическим кораблём. Для выстрела нажмите кнопку смены регистра, для взрыва бомбы нажмите кнопку «ВВОД». В начале битвы у космического корабля две жизни и три уровня боеспособности. При атаке корабль теряет жизни



выстроить ряд (по вертикали, по горизонтали или по диагонали) из трёх своих фигур.

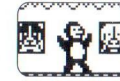
(20) Заполни прямоугольник

На экране дан пустой прямоугольник для заполнения, а также отдельно даны 12 фигур. Задача игрока — разместить фигуры в прямоугольнике так, чтобы он заполнился полностью.



(21) Мозаика

На дисплее появляется картинка, которая исчезает спустя несколько секунд. Затем справа на дисплее появляются беспорядочно расположенные элементы этой картинки, которые нужно переместить в левую часть дисплея и расположить в правильном порядке так, чтобы восстановить исходную картинку. Используйте клавиши навигации для выбора и перемещения картинок.



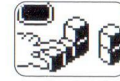
(22) Проложи маршрут

Необходимо проложить маршрут таким образом, чтобы собрать все яблоки, не наткнувшись на мину. Повторять маршрут нельзя. Используйте клавиши навигации.



(23) Посчитай кубики

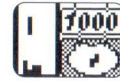
На экране отображается фигура, составленная из нескольких кубиков. Игроку необходимо сосчитать, из скольких кубиков она состоит. Выбрав верный ответ можно кнопками влево/вправо. Для подтверждения ответа нажмите кнопку «ВВОД».



и боеспособности — игра заканчивается. Если корабль игрока уничтожает три корабля противника, он зарабатывает дополнительный уровень боеспособности. В 8 уровней боеспособности прибавляет кораблю одну дополнительную жизнь. Каждые 4 секунды игры энергия повышается на 1 единицу. При наборе 8 единиц энергии прибавляется 1 бомба. Максимально возможное количество бомб, которые можно набрать — две.

(36) Тетрис

Управляйте фигурами с помощью кнопок навигации. Для разворота фигуры нажмите кнопку вверх. Необходимо заполнить ряд. Собранные полностью без пробелов ряды исчезают. За каждый собранный ряд начисляется одно очко, за два ряда — три очка, три ряда — пять очков, четыре ряда — восемь очков. Чем больше очков набрал игрок, тем быстрее движутся фигуры. Игрок побеждает, набрав 1000 очков.



6. Музыка

(37) Учим ноты

По дереву прыгает птичка и поёт песенку. Необходимо по памяти воспроизвести ноты, появляющиеся на экране.



(38) Придумай танец

Придумайте танец для Маши, нажимая на музыкальные клавиши. Каждая нота соответствует определённому движению.



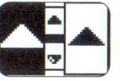
(39) Сочини мелодию

Придумайте свою мелодию и наиграйте её. Система запишет вашу песенку.



(24) Ремонт крыши

Непослушная мышка бегала по крыше и сломала её. Игроку необходимо по форме подобрать недостающую частичку крыши. Для просмотра вариантов нажимайте кнопки вверх/вниз.



(25) Найди мышку

На экране изображены три шляпы. В одну из них прыгает мышка, после чего шляпы меняются местами. Игроку необходимо выбрать шляпу, в которой спряталась мышка.



4. Офисные инструменты

(26) Калькулятор

Выполняет функции сложения, вычитания, умножения и деления.



(27) Альбом для рисования

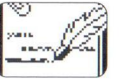
Для прямой горизонтальной или вертикальной линии игрок должен нажать одну из клавиш навигации. Для изогнутой линии необходимо нажать две клавиши одновременно.



Кнопка «ПОВТОР» переключает с режима рисования на режим стирания рисунка. После нажатия клавиши «ВВОД» происходит переход в режим отображения линий. Нажав клавишу «ОЧИСТИТЬ», игрок полностью очищает экран.

(28) Записная книжка

На экране появляется мигающий курсор. Игрок может ввести любое предложение, а также с помощью клавиш навигации



кнопку «ИГРАТЬ», и танцор исполнит танец под вашу мелодию. Нажмите на кнопку паузы, чтобы приостановить песенку. Чтобы записать новую мелодию, нажмите кнопку перезагрузки.

(40) Музыкальная шкатулка

Маленький медвежонок поёт песенки. Выберите одну из девяти песен, которую вы хотите послушать.



СОВЕТЫ ПО УХОДУ

1. Защищайте устройство от ударов и внешних повреждений, не роняйте его.
2. Не разбирайте планшет.
3. Берегите устройство от воздействия высоких температур и прямых солнечных лучей.
4. Не допускайте попадания влаги на изделие.
5. Удаляйте загрязнения при помощи сухой мягкой ткани.
6. Не используйте химические чистящие средства.
7. Извлеките батарейки, если вы не собираетесь пользоваться компьютером долгое время.
8. Использование компьютера возможно только под наблюдением взрослых!
9. Не бросайте в огонь. Батарейки могут взорваться.