

Education

Clementoni



ELSŐ FÖLDGÖMBÖM

ELEKTRONIKUS BESZÉLŐ JÁTÉK



BESZÉLŐ JÁTÉK:

FELISMERI AZ ÁLLATOKAT!



Clementoni

Termékleírás

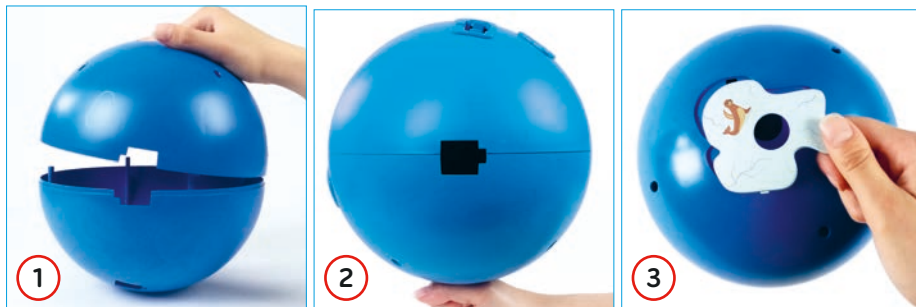
Az „Első földgömböm” egy oktatójáték, amely segít a kisgyermeknek megismerni bolygónkat a földgömb hagyományos varázsa és az interaktív tanulás ötvözésével. A beszélő modulnak, valamint az egymáshoz kapcsolódó kontinenseknek és állatoknak köszönhetően a gyermek megtanulhatja az alapvető földrajzi fogalmakat, a kérdéseken keresztül pedig számos állat nevét és egyéb érdekes adatait is megismerheti.



A készlet tartalma: A) összeszerelendő félgömbök, B) támasztó rúd, C) Antarktisz, D) dugók a kontinensekhez, E) a földgömb talpzata, F) beszélő interaktív modul, G) 6 behelyezhető kontinens, H) 14 állat, I) matricák.

A játék előkészítése

Kérj meg egy felnőttet, hogy segítsen összeszerelni a földgömböt.



1/2: Illeszd össze a földgömb két felét úgy, hogy a négyzet alakú nyílások egymáshoz illeszkedjenek. 3: Válaszd le az Antarktisz az állatok készletéről, és helyezd a megfelelő félgömb megfelelő nyílásába. 4/5/6: Dugd be a rudat az Északi-sark dugóját a másik félgömbön található nyílásba (a hengeres dugót válaszd le a kontinens-dugók készletéről). 8/9: Helyezd az elektronikus modult a földgömb talpzatába. 10/11: Dugd a már összeszerelt földgömbből kiálló rúd végét a földgömb talpzatán található nyílásba.





A rúdon található vonalnak (ld. 11. ábra) egy vonalban kell lennie a nyíláson található bevágással. 12: Válaszd le a kontinensek dugóit a műanyag keretről. 13: Helyezd a dugókat a földgömb megfelelő nyílásaiba, ügyelve a számozásra. A nyílások minden dugó esetén különböznek, így nem egyező számok esetén nem fognak beférni oda. 14: Ragaszd a matricákat a földgömb megfelelő részeire. 15/16: Helyezd a kontinenseket az imént a számok alapján megfelelő helyre rakott dugókra. A nyílások ebben az esetben is egyediek. 17: Helyezd az állatokat a földgömbön és a kontinenseken található nyílásokba.

Légy óvatos, amikor leválasztod az állatok darabjait a műanyag tartóról, mert éles szélek keletkezhetnek. Javasoljuk, hogy egy felnőtt vágja le ezeket a részeket.

Játéklehetőségek a FÖLDGÖMBSSEL

1. JÁTÉK: Tedd a kontinenseket a helyükre!

Szükséges alkotóelemek: földgömb (előzetesen összeszerelve), 6 behelyezhető kontinens.

A játék célja: felfedezni, hogyan helyezkednek el a kontinensek a földgömbön.

Játékszabály: A földgömb előzetes összeszerelése után (amelyhez felnőtt segítsége szükséges) jó móka lesz a kontinenseket a földgömb megfelelő részeibe illeszteni. Látni fogod, hogy minden nyílás különböző alakú, így az esetleges hibák azonnal észrevehetőek (lásd az oldalsó képet).



2. JÁTÉK: Párosítsd az állatokat a kontinensükkel!

Szükséges alkotóelemek: 14 állat, földgömb 6 kontinenssel (előzetesen összeszerelve), világtérkép.

A játék célja: elhelyezni az állatokat a nekik megfelelő környezetben.

Játékszabály: Miután a kontinenseket a megfelelő helyre illesztetted a földgömbön, fogd az állatokat, és helyezd el őket a földgömbön és a kontinenseken található megfelelő nyílásokba. Az állatok megfelelő helyét a különböző kontinenseken a 6-7. oldalon található térképes ábrák segítségével ellenőrizheted. A játék játszható egyedül vagy több játékosal. Ez utóbbi esetben alkossatok két csapatot, és felváltva válasszatok állatokat a tartódobozból: az a csapat nyer, amelyik a legtöbb állatot tudja a megfelelő kontinensre helyezni!



Játéklehetőségek az INTERAKTÍV BESZÉLŐ MODULLAL

A földgömb talpzata elektronikus, és beszél. A modul hátoldalán, az elemrekesz mellett egy fekete kapcsoló található, amely a nyelv kiválasztására szolgál: kiválaszthatod, hogy magyar vagy török nyelven szeretnél játszani.

Hogy működik: a játékmód kiválasztásához (1 vagy 2), told a kapcsolót jobbra, a játék kikapcsolásához told a pötty irányába.



- A) 1. pozíció: Magyar
- 2. pozíció: Török
- B) • pozíció: KI
- 1. pozíció: 1. játék. Fedezzük fel az állatokat!
- 2. pozíció: 2. játék. Játsszunk kérdezz-feleleket!

Játékszabály

Egy rövid bevezető után a gyermek megismerkedhet a kiválasztott tevékenységgel.

Szükséges alkotóelemek: interaktív modul, 14 állat.

A játék célja: megismerkedni az állatokkal és megtanulni, hogy melyik kontinensen élnek és mik a jellemzőik.

1. JÁTÉK: Fedezzük fel az állatokat!

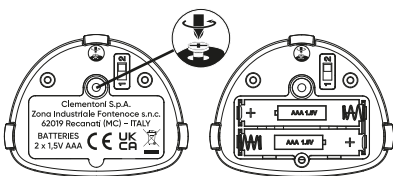
Amikor egy-egy állatot a megfelelő nyílásba helyezünk, a földgömb felismeri azt, és kimondja a nevét, a kontinens nevét, ahonnan származik, valamint az állat jellemzőit. Az állatok beazonosításához a játékosoknak teljesen be kell nyomni a bábukat a helyükre.

2. JÁTÉK: Játsszunk kérdezz-feleleket!

Ebben a játékmódban rengeteg mókás kérdést találsz az állatokról, a kontinensükről és a jellemzőikről.

VÁLASZLEHETŐSÉGEK: A játékos három lehetőséget kap a kérdések megválaszolására. A harmadik hibás próbálkozás után a modul a következő kérdésre ugrik.

SZÜNET MÓD: Körülbelül 1 perc használat nélkül eltelt idő után a játék készenléti üzemmódba áll. Ilyenkor egyszerűen újraindítható egy állat behelyezésével vagy egy korábban behelyezett állat eltávolításával.



ELEMEK BEHELYEZÉSE

Győződjön meg róla az állat eltávolításával (ha benne van a játékban), hogy a játék ki van kapcsolva, és állítsa a mutatót kikapcsolt pozícióba. Az elektromos egység hátoldalán található elemrekesz fedelén lévő csavar meglazításához használjon csavarhúzót.

Helyezzen be 2 x 1,5 V AAA alkáli elemet úgy, hogy pólusaik az elemrekeszen megjelölt irányba nézzenek.





JEGES-TENGER



PANDA

CSENDES-ÓCEÁN

ÁZSIA

EURÓPA

TEKNŐS

TIGRIS

INDIAI-ÓCEÁN

DELFIN

AUSZTRÁLIA

KENGURU

ANTARKTISZ

ÚTMUTATÓ CSERÉLHETŐ ELEMES JÁTÉKOK HELYES HASZNÁLATÁHOZ

FIGYELEM!!

- Az elemeket felhútnak kell behelyezni.
- Az elemek + és - jelzéseinek a megfelelő irányba kell nézniük.
- A lemerült elemeket ki kell venni a játékból.
- A tégegyeséget tilos rövidre zárni.
- Soha ne nyúljon az elemtartó rekeszben található érintkezőkhöz, mivel ez rövidzárlatot okozhat.
- Az újratölthető elemeket a töltést megelőzően ki kell venni. Az újratöltés kizárólag felnőtt felügyelete mellett történhet.
- A nem újratölthető elemeket soha ne próbálja újratölteni.
- Különböző fajtájú, illetve új és használt elemeket nem szabad egyszerre használni.

TOVÁBBI TANÁCSOK:

- Az elemeket veszélyes lenyelni; tartsa azokat távol a gyermekektől.
- Hosszabb ideig tartó tárolás esetén távolítsa el az elemeket.
- Ne próbálja meg felnyitni az elemeket.
- Ne dobja tübbe az elemeket.

ÚTMUTATÓ ELEMES

ÁRTALMATLANÍTÁSÁHOZ



A szimbólum azt jelzi, hogy a lemerült elemeket a hatályos hulladékártalmatlanítási jogszabályoknak megfelelően kell ártalmatlanítani. Az áthúzott kuka

szimbólum alatt feltüntetett higany (Hg), kadmium (Cd), illetve ólom (Pb) vegyjelű jelentős mennyiség található. Ezek az anyagok nagyon károsak a környezetre és az emberi egészségre.

Az elemek szabályos ártalmatlanítással nem keverednek össze más hulladékkal, és lehetővé válik a káros anyagok célzott kezelése, a ritka nyersanyagok újrahasznosítása, valamint csökken az elemek emberekre és a környezetre gyakorolt negatív hatása. Az elhasznált elemek hulladéklerakókban vagy a környezetben való elhelyezése jelentősen növeli a vízszennyezés kockázatát. A 2013/56/EU uniós irányelv értelmében tilos elemeket és akkumulátorokat városi hulladékként ártalmatlanítani; a fogyasztók kötelesek azokat szelektíven

gyűjteni a további kezelés és újrahasznosítás megkönnyítésének érdekében.

ELEMES ÁRTALMATLANÍTÁSA:

Merítse le teljesen az elemeket úgy, hogy addig hagyja bekapcsolva a játékot, amíg az elemek teljesen le nem merülnek. Mielőtt ártalmatlanítaná az elemeket, vegye ki őket a játékból. Az elemektől a hatályos jogszabályoknak megfelelően szabaduljon meg úgy, hogy elviszi őket egy hivatalos szelektív hulladékgyűjtő-központba, és ott a megfelelő tartályba dobja őket, vagy visszaviszi őket a boltba, ahol vette őket. Az elemeket ingyenesen átveszi! A nem megfelelő módon történő ártalmatlanítás bírságot von maga után.

ÚTMUTATÓ ELEKTROMOS ÉS ELEKTRONIKAI KÉSZÜLÉKEK SZELEKTÍV HULLADÉKGYŰJTÉSÉHEZ

FONTOS! Az áthúzott kuka szimbólum azt jelöli, hogy az uniós tagországokban (2012/19/EU irányelv) és ott, ahol szelektív hulladékgyűjtési rendszereket alkalmaznak, minden ilyen szimbólummal jelölt (vagy a játékleírásban annak jelölt) alkatrészre – élettartama lejártával – szelektív hulladékgyűjtési szabályozások vonatkoznak. Az ilyen alkatrészeket tilos kommunális hulladékként ártalmatlanítani.


ELEKTROMOS ÉS ELEKTRONIKUS BERENDEZÉSEK (WEEE)

ÁRTALMATLANÍTÁSA


A szimbólummal jelölt (vagy a játékleírásban annak jelölt) alkatrészeket kötelező szelektíven gyűjteni, és ebből a célból hivatalos szelektív hulladékgyűjtő központba elvinni, vagy amennyiben lehetséges, a terméket ártalmatlanítás céljából a boltba visszavinni, amikor legközelebb hasonló terméket vásárol; vagy ingyenesen is visszaviheti, amennyiben az alkatrész külső méretei nem haladják meg a 25 centimétert. A termék felhasználói kritikus szerepet töltenek be a lejárt élettartamú elektromos és elektronikus berendezések szabályos ártalmatlanításában. Ezért minden felhasználó számára fontos, hogy tisztában legyen a szerepével, és az elektromos/elektronikai hulladékot mindig a hatályos

jogszabályoknak megfelelően ártalmatlanítsa, hogy ezzel járuljon hozzá a helyes hulladékgazdálkodáshoz, illetve segítse elő a hulladék újrafelhasználását, újrahasznosítását, illetve visszanyerését.



FIGYELEM Az  szimbólummal jelölt alkatrészek olyan anyagokat tartalmaznak, amelyek károsak a környezetre és az emberi egészségre. Ennek következtében

tilos az ilyen alkatrészeket kommunális hulladékként vagy a háztartási hulladékkal együtt ártalmatlanítani. A helytelen ártalmatlanítás károsíthatja a környezetet, és büntetést vonhat maga után. Ezeket az alkatrészeket nem szabad helytelenül használni. Különösen tilos a játék elektromos vagy elektronikus részeit eltávolítani vagy megromgolódtatott játékok használni. Ezek a cselekvések egészségügyi kockázatot jelenthetnek.

Megjegyzés: A fenti információ a játéknak csak azon részeire vonatkozik, amelyeken szerepel a tiltó szimbólum  (vagy amelyekre a tájékoztató kitér).

Az egyéb alkatrészekre (táblák, kiegészítők stb.), illetve azok csomagolására nem vonatkoznak a fenti irányelvek, ezeket a hatályos jogszabályok által meghatározott **MÓDSZEREKKEL** kell ártalmatlanítani. Az egyéb alkatrészeket nem szükséges hivatalos, elektromos és elektronikai eszközök szelektív hulladékgyűjtésére alkalmas központba vinni, vagy új termék vásárlása esetén a boltba visszavinni. Az otthoni (nem hivatásos) felhasználókat megkérjük, hogy lépjenek kapcsolatba helyi kiskereskedőjükkkel, a hulladékgazdálkodási hatósággal vagy a **CLEMENTONI S.p.A. Ügyfélszolgálati Osztályával**. További információ a termék helyes ártalmatlanításáról: tel.: +39 071 75811, fax: +39 071 7581234, e-mail: info@clementoni.it.

Clementoni Az elektromos és elektronikus gyártók nyilvántartásába felvétele: IT0801000000019 10/01/2008 dátummal.

TIPPEK A MŰKÖDÉSHEZ

Használat során felmerülő rendellenességek esetén a következő egyszerű ellenőrzéseket célszerű elvégezni:

A játék nem működik megfelelően.

Jól vannak-e behelyezve az elemek? Nem kell-e kicserélni az elemeket?

A játék kikapcsol vagy leáll.

Indítsa újra a játékot a következő két módszer valamelyikével vagy mindegyikével:

- a) kapcsolja ki, és kapcsolja be újra;
 - b) vegye ki az elemeket, és várjon legalább 10 másodpercet, mielőtt újra visszahelyezi azokat.
- Ha a hiba egy elektrosztatikus kisülés miatt következik be, a játékot ki kell kapcsolni, majd újra kell indítani a normál működés visszaállításához. Ha a hiba továbbra is fennáll, használja a játékot egy másik helyen.

Karbantartás

- Puha, nedves törölrönggyel tisztítsa meg a játékot, tisztítószert neélkül.
- Kémiai oldószerek használata tilos.
- Ne tegye ki a játékot közvetlen napfénynek vagy bármely egyéb hőforrásnak.
- A játékra folyadékok önteni, illetve a játékot vízbe meríteni tilos.
- Ne szerelje szét a játékot, és ne hagyja leesni.
- Ha a játék hosszabb ideig használaton kívül van, távolítsa el belőle az elemeket.

A csomagolóanyagok, így például a ragasztószalagok, zacskók, műanyag lapok, drótok és címkek nem képezik a játék részét, és gyermekektől távol tartandók. Ha a működési hibák továbbra is fennállnak, lépjen kapcsolatba Ügyfélszolgálatunkkal hétfőtől péntekig 14.00-18.00 óra között az alább látható telefonszámon.

ŐRIZZE MEG EZT A FÜZETET

MAGYARORSZÁGRA IMPORTÁLJA ÉS FORGALMAZZA:

Modell & Hobby Kft.
1033 Budapest, Szőlőkert u. 4/b.
Tel.: +36 1 431 7451 - www.modellhobby.hu

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoco s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811 - www.clementoni.com