Mit freundlicher

Unterstützung von

Lerncomputer.de

Computer Kid

Galileo

Spielanleitung

6+

Clementoni®

Liebe Eltern,

Computer Kid GALILEO ist ein moderner, sprechender Lerncomputer für Kinder ab 6 Jahren. Dank diesem Computer, wird das Kind in interessante Aktivitäten begleitet und mit Spaß und spannenden Spielen werden seine Wissenskenntnisse erweitert. Jede Spielvariante spielt an einem unterschiedlichen Ort ab und gehört zur faszinierenden Reise in die deutsche Sprache, die Rechtschreibung, die Mathematik, die Logik und der englischen Sprache.

INHALT

STROMVERSORGUNG ..... Seite 4
• EINLEGEN DER BATTERIEN ..... Seite 4

PRODUKTBESCHREIBUNG ..... Seite 6

TASTATUR ..... Seite 7

SPIELANLEITUNG ..... Seite 8
• WAHL DES SPIELMODUS UND DER SPIELVARIANTEN... Seite 8
• ANTWORTVERSUCHE ..... Seite 8

SPIELVARIANTEN ..... Seite 9

HINWEISE ZUM RICHTIGEN FUNKTIONIEREN DES SPIELZEUG ..... Seite 19

WARTUNG ..... Seite 19

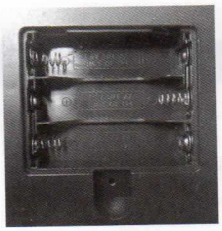
STROMVERSORGUNG

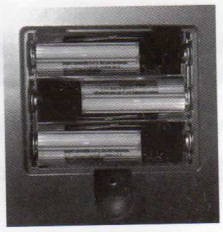
Der **Galileo Computer** funktioniert mit 3 x 1,5 V AA / UM3 / LR6 bzw. Mignon Alkalibatterien ⎓ (Batterien inklusive, ausschließlich zu Demonstrationszwecken).

■ EINLEGEN DER BATTERIEN

- Die Batterien müssen von einem Erwachsenen eingesetzt werden.
- Versichern Sie sich, dass der Computer abgeschaltet ist.
- Öffnen Sie das Batteriefach an der unteren Seite des Computers, indem Sie die Schrauben lösen.
- Legen Sie 3 Mignon Alkali-Batterien ein. Achten Sie darauf, die Batterien richtig gepolt, wie im Batteriefach und wie in der Abbildung unten angezeigt, einzulegen.
- Schließen Sie das Batteriefach, indem Sie die Schrauben festziehen.
- Schalten Sie den Computer an.

1


2


3

WICHTIG!

- Nichtaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Aufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Spielzeug genommen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen aufgeladen werden.
- Aufladbare und nichtaufladbare, sowie neue und alte Batterien dürfen nicht zusammen benutzt werden.
- Es dürfen nur Batterien des gleichen Typs oder äquivalente Batterien, sowie die empfohlenen Batterien benutzt werden.
- Beim Einsetzen der Batterien muss auf die Polarität geachtet werden, ein falsches Einsetzen könnte das Spielzeug beschädigen.
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug entfernt werden.
- Die Kontakte der Stromversorgung dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

DARÜBER HINAUS EMPFEHLEN WIR FOLGENDES:
- Benutzen Sie ausschließlich Alkali-Batterien.
- Benutzen Sie keine aufladbaren Batterien.
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Spielzeug, wenn es für längere Zeit nicht genutzt werden sollte.
- Es darf nicht versucht werden, die Batterien zu öffnen.
- Es ist gefährlich, Batterien zu verschlucken. Sie müssen außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahrt werden.
- Batterien nicht ins Feuer werfen.

Sollte der Computer nicht richtig funktionieren, nehmen Sie die Batterien heraus und setzen Sie sie erneut ein. Sollte die Stimme schwächer werden, oder sollten die Tasten nicht richtig funktionieren, ersetzen Sie die Batterien.

ANLEITUNG ZUM ENTSORGEN VON BATTERIEN

Das Symbol zeigt an, dass verbrauchte Batterien gemäß der bestehenden Umweltrichtlinien zu entsorgen sind.
Die Batterien können eine Gefahr für Personen und für die Umwelt darstellen, wenn sie nicht korrekt entsorgt werden. Die Buchstaben Pb unter der durchkreuzten Mülltonne deuten auf einen beträchtlichen prozentuellen Anteil an Blei hin.
Um die Gefahr von Kurzschlüssen zu vermeiden, die Batterien vor dem Entsorgen komplett entladen, indem das Gerät solange eingeschaltet bleibt, bis die Batterien vollkommen leer sind.
Verbrauchte Batterien gemäß der geltenden Richtlinien nur an eigens dafür eingerichteten Sammelstellen abgeben, in eigens dafür vorgesehene Sammelbehälter werfen bzw. in dem Geschäft, in dem das Produkt gekauft wurde, abgeben.
Die Batterien müssen vor dem Entsorgen aus dem Gerät entfernt werden.

ANWEISUNGEN FÜR DIE ENTSORGUNG VON ELEKTRISCHEN UND ELEKTRONISCHEN GERÄTEN, DIE DER GETRENNTEN MÜLLSAMMLUNG UNTERLIEGEN WICHTIG!

Für die mit dem Symbol gekennzeichneten (oder in der Spielanleitung entsprechend bezeichneten) Teile des Produkts besteht in allen Ländern der europäischen Gemeinschaft (EU-Richtlinie 2002/96/CE) sowie in jenen Ländern, die das Mülltrennungssystem anwenden, die Pflicht, diese Teile am Ende ihres Lebenszyklus getrennt vom Haushaltsmüll zu entsorgen. Demzufolge ist Folgendes zu beachten:
- Es ist verboten, diese Teile als unsortierten Haushaltsmüll zu entsorgen. Sie dürfen daher nicht in den Haushaltsmüll geworfen werden.
- Es ist verbindlich vorgeschrieben, diese Teile getrennt zu sammeln und bei den zu diesem Zweck eingerichteten Sammelstellen zu entsorgen oder sofern zulässig, das Altgerät beim Erwerb eines entsprechenden neuen Produkts an den Händler zurückzugeben.

ACHTUNG!
- Eine nicht vorschriftsmäßige Entsorgung kann Umweltschäden verursachen und wird gesetzlich bestraft.
- Es ist untersagt, diese Teile zweckentfremdend zu gebrauchen; insbesondere ist es verboten, die elektrischen und elektronischen Bestandteile des Spiels zu demontieren und zu verwenden, wenn sie beschädigt sind, da sie Gesundheitsschäden verursachen könnten.

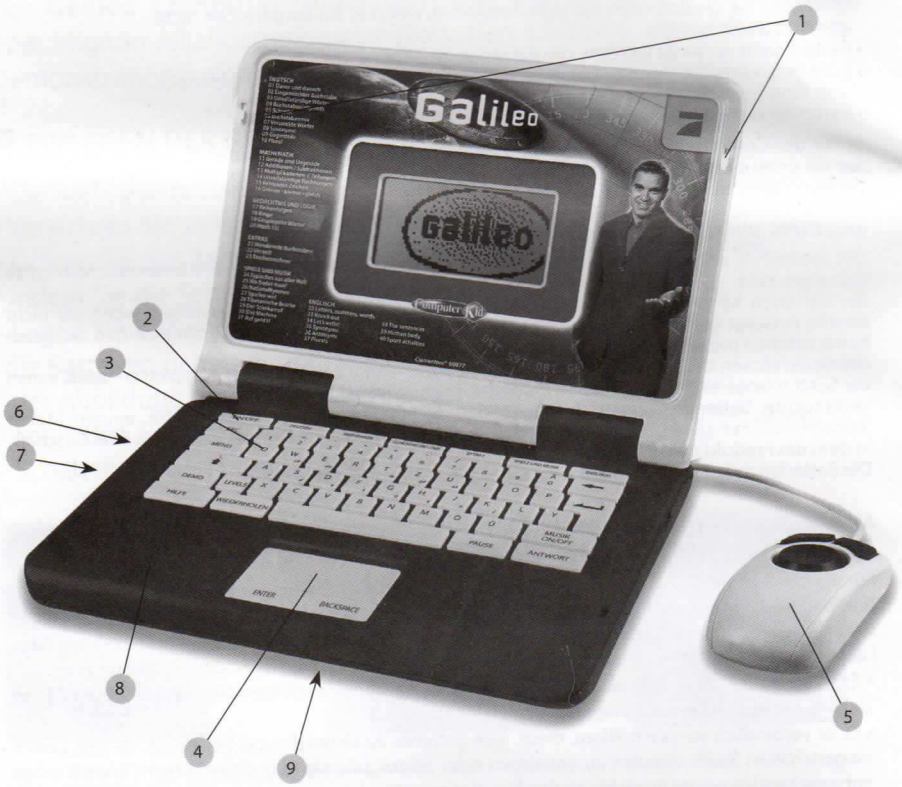
ZUR BEACHTUNG

Die obigen Hinweise beziehen sich ausschließlich auf die mit dem Symbol gekennzeichneten (oder in der Spielanleitung als solche bezeichneten) Teile.
Alle übrigen Teile des Spiels (Karten, Zubehör usw.) sowie die Verpackung fallen nicht unter die obigen Bestimmungen und können als Haushaltsmüll entsorgt werden. Sie müssen folglich nicht zu den entsprechenden Sammelstellen gebracht oder beim Erwerb eines neuen Produkts an den Händler zurückgegeben werden. Normale (d. h. nicht berufsmäßige) Verbraucher werden gebeten, sich mit ihrem Händler, den örtlichen Müllbeseitigungsbehörden oder dem Kundendienst der CLEMENTONI S.p.A. (Tel.+39 071 75811; Fax +39 071 7581234; E-Mail: info@clementoni.it) in Verbindung zu setzen, welche Informationen zur korrekten Entsorgung des Produkts erteilen.

Clementoni

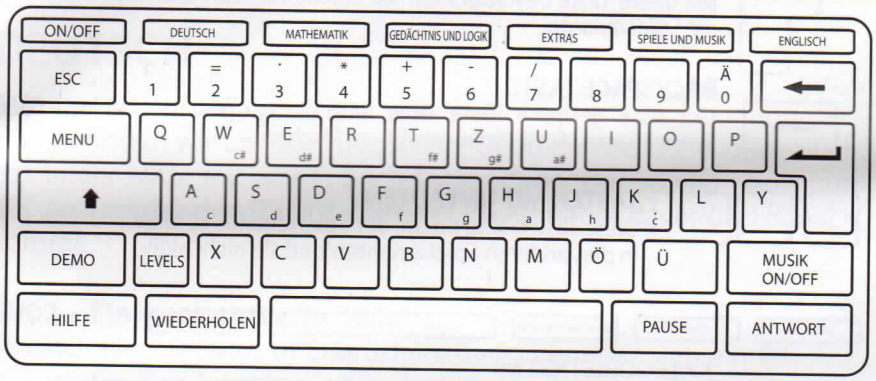
Eingetragen im Register der Hersteller von Elektro- und Elektronikgeräten, Nr. DE48592864.

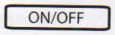
PRODUKTBESCHREIBUNG



1. **Öffnen/Schließen** – Um den Computer zu öffnen, zieht man die Schalter, die sich rechts und links auf der Seite des Bildschirmdeckels befinden zu sich.
2. **ON/OFF Schalter** – Man drückt diese Taste, um das Spiel ein- und auszuschalten. Das Spiel schaltet nach einigen Minuten automatisch ab, wenn nicht damit gespielt wird;
3. **Tastatur;**
4. **Richtunggebendes Pad** – Um sich auf dem Bildschirm in 4 verschiedene Richtungen zu bewegen;
5. **Mouse** – Mit richtunggebendem Pad, um sich in 4 Richtungen zu bewegen. Rechte und linke Mousetaste: die linke Taste hat ENTER Funktion, die rechte Taste hat BACKSPACE Funktion.
6. **Kontrast** – Um den Bildschirmkontrast einzustellen, verschiebt man den Schalter auf der linken Computerseite
7. **Lautstärke** – Um die Lautstärke einzustellen, verschiebt man den Schalter der sich auf der linken Computerseite befindet.
8. **Lautsprecher** – Im Spiel vorhanden;
9. **Batteriefach** – Befindet sich auf der Rückseite des Spiels.

DIE TASTATUR



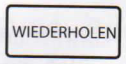


ON/OFF
Um das Spiel ein-und auszuschalten.

ESC / MENU
Diese Tasten erlauben während des Spiels zum Menu zurückzukehren, um das Spiel zu ändern. Wenn man in der Einführungsphase eine dieser Tasten drückt, kommt man schneller zu den gewählten Spielvarianten.

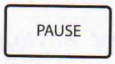
HILFE
Man kann durch diese Taste eine Hilfe für die Antwort bekommen, wenn eine Hilfe vorgesehen ist.

LEVELS
Einige Spielvarianten haben unterschiedliche Levels. Mit dieser Taste wechselt man von einem Level zum anderen.



WIEDERHOLEN
Diese Taste wiederholt: einen Satz, die Anleitung der Spielvariante, eine Melodie oder eine Animation.

ANTWORT
Wenn man nicht in der Lage ist zu antworten, zeigt die Taste die richtige Antwort an.



PAUSE TASTE
Mit dieser Taste wird das Spiel auf Pause gesetzt.

DEMO TASTE
Mit dieser Taste wird die Animation angezeigt.

MUSIK ON / OFF
Mit dieser Taste kann man die Musik im Hintergrund einschalten bzw. ausschalten.

ENTER TASTE
Mit dieser Taste bestätigt man die eigene Antwort oder den Eintritt in die Spielvariante.

BACKSPACE TASTE
Um eine getippte Taste oder um die gespielten Noten in der Spielvariante Musik (Spielen wir!) zu löschen.

TASTEN MIT UMLAUTEN
Diese Tasten sind nur in der Spielvariante 10 aktiv.
In den anderen Spielvarianten sind sie nicht aktiv.

KATEGORIETASTEN
Man kann in jedem beliebigen Moment eine dieser Kategorietasten drücken und der Computer wechselt in die dazu gehörenden Spielvarianten um. Wenn man die ENTER Taste drückt, kommt man direkt in die erste Spielvariante der Gruppe.

SPIELANLEITUNG

• WAHL DES SPIELMODUS UND DER SPIELVARIANTEN

Mit dem Druck der Taste ON/OFF (oben links) begrüßt der Computer den Spieler mit einem Eröffnungssatz. Anschließend werden auf dem Bildschirm alle Spielvarianten nacheinander angezeigt.
Um ein Spiel auszuwählen, braucht man nur die Taste ENTER zu drücken, in dem Moment, in dem es auf dem Bildschirm vorgestellt wird. Außerdem kann man, wenn man die Nummer der Spielvariante schon kennt, die Nummer eingeben und dann mit ENTER bestätigen.
Um das Spiel zu verlassen oder um ein anderes Spiel zu wählen, kann man zu jedem Zeitpunkt die Taste ESC oder MENU drücken. Man kann auch die Kategorietasten (oben auf der Tastatur) drücken, um direkt in die vorhandenen Gruppen zu kommen: Deutsch, Mathematik, Logik, Extras, Musik, Spiele und Englisch. Dies ist jedoch nur möglich, wenn man sich schon im MENU befindet.

• ANTWORTVERSUCHE

Normalerweise hat man für jedes Spiel 3 Versuche, um die richtige Antwort zu geben. Nach dem dritten falschen Versuch wechselt der Computer auf die folgende Frage. In verschiedenen Spielvarianten gibt der Computer nach 5 Antworten die erreichte Punktzahl an. In einigen Spielvarianten gibt es verschiedene, richtige Antworten, man muss deshalb eine Antwort wählen, die der Computer annimmt.

DEUTSCH

SV01 – Davor und danach
Hier befinden wir uns vor einem Hotel. Von drei Fenstern öffnet sich das in der Mitte mit einem Buchstaben darin. Der Spieler sucht nun auf der Tastatur den Buchstaben, der im Alphabet davor und danach kommt.

SV02 – Eingemischter Buchstabe
Es erscheint ein Wort in Eiswürfeln, darin befindet sich ein falscher Buchstabe. Der Eskimo wartet darauf, den falschen Buchstaben zu brechen. Der Spieler muss also den falschen Buchstaben finden, indem er sich mit dem Pad in die richtige Richtung bewegt und dann auf ENTER drückt. Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV03 – Unvollständige Wörter
Diese Spielvariante spielt sich im Kolosseum ab. Ein Wort erscheint oben auf dem Bildschirm und gleich danach werden zwei Buchstaben des Wortes gelöscht. Der Spieler soll zwischen 3 Möglichkeiten, die in den Bögen des Kolosseums erscheinen, wählen. Hierzu bewegt man sich, von Bogen zu Bogen mit dem Pad/Mouse, um die richtigen Buchstaben zu finden. Danach muss man mit ENTER bestätigen. Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV04 - Buchstabenlabyrinth
Die Buchstaben eines Wortes, das nur einmal ausgesprochen wird, sind im Labyrinth zerstreut. Der Spieler soll die richtige Reihenfolge der Buchstaben des Wortes finden, indem er mit dem Pad den blinkenden Punkt laufen lässt und sich dann auf den Buchstaben setzt. Bei jedem gefundenen Buchstaben bestätigt man mit ENTER. Der Buchstabe wird unten auf dem Bildschirm notiert und das Wort kommt allmählich zustande. Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV05 - Schreib!
Hier beschriften wir die geschossenen Fotos. Der Spieler benutzt die Tastatur, um den Namen der Gegenstände auf dem Bildschirm des Fotoapparats zu beschriften. Man braucht nur die richtigen Buchstaben auf der Tastatur zu drücken. Dieses Spiel hat zwei Levels.
Wird die HILFE-Taste gedrückt, so zeigt der Computer einen Buchstaben an.

SV06 - Buchstabenmix
So ein Durst! Hier befinden wir uns vor einem Getränkeautomaten, um etwas zu kaufen. Zwischen Snacks und Getränken befinden sich auch Buchstaben eines Wortes. Der Spieler soll mit dem Pad die richtigen Buchstaben wählen, um das erfragte Wort zu bilden. Jeder Buchstabe muss mit der ENTER Taste bestätigt werden.
Dieses Spiel hat zwei Levels

SV07 – Versteckte Wörter
Das Schiff segelt im Buchstabenmeer. Unter ihnen befindet sich auch ein Wort, das aus 3 Buchstaben besteht. Der Spieler soll das Schiff mit dem Pad nach links oder nach rechts bewegen, um das Wort zu finden. Nachdem man das versteckte Wort gefunden hat, wird auf ENTER gedrückt.

SV08 - Synonyme
Zwischen den Türmen des Kremlins erscheint plötzlich ein Wort. Auf dem unteren Teil des Bildschirms werden nacheinander verschiedene Wörter angegeben. Nur ein Wort hat dieselbe Bedeutung des Wortes in den Türmen. Man muss deshalb das Synonym finden und auf ENTER drücken, solange sich das Wort auf dem Bildschirm befindet.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV09 - Gegenteile
In der Wolke erscheint ein Wort und darunter fliegt ein Flugzeug vorbei und hinterlässt verschiedene Wörter. Der Spieler soll das Gegenteil des Wortes in der Wolke finden und auf ENTER drücken, solange das Wort noch auf dem Bildschirm ist. Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV10 - Plural
Mit dieser Spielvariante übt man den Plural. Ein Wort erscheint auf dem Bildschirm und der Spieler soll durch die Tastatur den Plural anstelle der Striche/Lücken schreiben.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

MATHEMATIK

SV11 – Gerade und Ungerade
Pack den Koffer für eine schöne Reise! Auf der oberen Seite des Bildschirms erscheinen verschiedene Kleider in denen Zahlen sind. Der Spieler soll entscheiden, in welchen Koffer er die Kleider/ Nummern packt. Der linke Koffer ist für GERADE Zahlen und der rechte Koffer ist für UNGERADE Zahlen. Man braucht sich nur mit dem Pad oder der Mouse auf den Koffer zu setzen und muss dann die Taste ENTER drücken.

SV12 – Additionen/Subtraktionen
Ein Ausflug zu den holländischen Windmühlen macht uns für Additionen und Subtraktionen fit. Die Aufgabe wird ohne Ergebnis auf dem Bildschirm unten links gezeigt. Auf der Windmühle werden verschiedene Zahlen angezeigt. Der Spieler soll zwischen diesen Zahlen das richtige Ergebnis finden und gleichzeitig auf ENTER drücken.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV13 – Multiplikationen / Teilungen
Durch die chinesische Mauer lösen wir Multiplikations- und Teilungsaufgaben. Die Aufgabe wird ohne Ergebnis auf dem Bildschirm unten links angezeigt. In der Tür werden nacheinander Zahlen angezeigt. Der Spieler soll sich für das richtige Ergebnis entscheiden und während das Ergebnis angezeigt wird, die Taste ENTER drücken.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV14 – Unvollständige Rechnungen
In den Säulen eines griechischen Tempels werden Rechenaufgaben angezeigt, in denen die zweite Ziffer fehlt. Es werden verschiedene Zahlen vorgestellt. Man soll mit der Taste ENTER die richtige Nummer wählen, die die mathematische Aufgabe vervollständigt.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV15 – Fehlendes Zeichen
Auf dem Meeresboden finden wir zwei komische Fische: ein Fisch hat auf dem Körper das mathematische Zeichen "+", und der andere hat das mathematische Zeichen "-". Auf dem Bildschirm oben rechts befindet sich eine vollständige Rechenaufgabe, in der nur das mathematische Zeichen fehlt. Der Spieler wählt zwischen + oder –, um eine richtige Rechenaufgabe zu bekommen, indem er mit dem richtunggebenden Pad zwischen rechts und links wählt. Danach wird mit ENTER bestätigt.
Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV16 – Grösser-kleiner-gleich
Nun befinden wir uns in Ägypten bei den Pyramiden. Auf den Pyramiden sind Zahlen abgebildet. Die Aufgabe besteht darin, herauszufinden ob die linke Zahl auf der Pyramide kleiner, gleich oder größer ist, als die Zahl auf der rechten Pyramide. Der Spieler wählt mit dem richtunggebenden Pad zwischen den mathematischen Symbolen, die sich unter der Sphinx befinden und bestätigt dann mit ENTER.

GEDÄCHTNIS UND LOGIK

SV17 – Reihenfolgen

Schnell in den Wagon! Ein Zug fährt vorbei und eine Zahlenreihenfolge muss vervollständigt werden. Die verschiedenen Möglichkeiten stehen auf den vorbeifahrenden Wagons. Der Spieler muss auf ENTER drücken, wenn die richtige Zahl vorbei fährt, um die richtige Reihenfolge zu vervollständigen.

SV18 - Ringe

Wow! Hier gibt's Kakteen! Auf den linken Kaktus sind 3 Ringe gestapelt. Das Ziel dieses Spiels besteht darin, die 3 Ringe auf einen anderen Kaktus zu stapeln, ohne dabei die wachsende Reihenfolge der Ringe zu verändern. Das heißt, ohne dabei einen grösseren Ring auf einen kleinen zu setzen.

Um einen Ring zu wählen, drückt man auf ENTER (am Anfang des Spiels wird automatisch der erste, obere Ring gewählt). Danach bewegt man sich mit dem Pad auf den Kaktus, auf den man den Ring setzen will. Man bestätigt mit ENTER, um den Ring in den neuen Kaktus fallen zu lassen. Man macht so weiter bis das Ziel erreicht wird. In den folgenden Levels werden mehr Ringe benutzt und es wird deshalb schwieriger. Am Ende des Spiels wird angezeigt, mit wie vielen Versuchen man diese Aufgabe gelöst hat.

SV19 – Gespiegelte Wörter

Auf dem Fluss, der sich unter der Brooklyn Brücke befindet, spiegelt sich ein Wort. Der Spieler soll zuerst versuchen das Wort zu lesen und dann durch die Tastatur das Wort auf der Brücke schreiben. Mit der HILFE Taste bekommt man maximal zwei Hilfen.

Dieses Spiel hat zwei Levels.

SV20 - Mach 15!

Dieser Abfahrtszeitenplan muss sorgfältig durchgelesen werden!

Die fehlenden Zahlen müssen so eingesetzt werden, dass man in jeder Reihe und Spalte die Summe 15 erhält. Um auf den Fragezeichen Zahlen einzutragen, benutzt man die Tasten mit den Nummern auf der Tastatur.

EXTRAS

SV21 – Wandernde Buchstaben

Sombreros passen nur echten Mexikanern! Uns sind sie weggeflogen. In jedem Sombrero befindet sich ein Buchstabe. Der Spieler versucht auf der Tastatur, so schnell wie möglich, den Buchstaben zu drücken, bevor der Hut vom Bildschirm verschwindet. Das ist eine gute Tippübung. Dieses Spiel hat 3 Levels, die nur durch schnelles Tippen automatisch in den höheren Schwierigkeitsgrad wechseln.

SV22 - Uhrzeit

Hier sind wir in London! Die Uhr des Big Ben zeigt die Uhrzeit an. Auf der rechten Seite befindet sich ein Display. Man drückt ENTER, wenn die richtige Uhrzeit, die auf dem Big Ben angezeigt wird, erscheint.

SV23 - Taschenrechner

Mit dieser Spielvariante kann man wie mit einem echten Taschenrechner rechnen!
Die Rechnungen können bis zu 9999x99999 durchgeführt werden, danach zeigt der Computer ERROR an. Man kann die Ziffern sowohl von der Tastatur eingeben, als auch direkt vom Bildschirm. In diesem Fall bewegt sich die Taste der gewählten Ziffer auf dem Bildschirm. Man braucht deshalb nur auf ENTER zu drücken, um diese Zahl oder das Symbol zu benutzen. Um sich auf dem Rechner zu bewegen, benutzt man das richtunggebende Pad. Die ENTER Taste, die hier nur als Bestätigung der Wahl dient, kann nicht als Ergebniszeichen benutzt werden. Dazu muss man die Taste mit dem „=" Zeichen benutzen oder die „ANTWORT Taste".

SPIELE UND MUSIK

SV24 – Typisches aus aller Welt
Personen unterschiedlicher Nationalität erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms. Jeder Person soll ein Gegenstand zugeordnet werden. Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen verschiedene typische Gegenstände aus den Herkunftsländern. Der Spieler muss jeder Person einen Gegenstand zuordnen und im richtigen Moment auf ENTER drücken.

SV25 – Wo findet man?
Hier finden wir Fotos von Monumenten, typischen Spezialitäten, Skylines … Es wird aber deine Hilfe gebraucht, um das Foto mit seinem Herkunftsland zu verbinden. Die Bilder bleiben auf der oberen Seite des Bildschirms und auf der unteren Seite wechseln sich Namen verschiedener Länder ab. Man muss deshalb auf ENTER drücken, wenn man das richtige Land auf dem Bildschirm sieht.

SV26 - Nationalhymnen
Jedes Land hat seine eigene Hymne! Mit dem Pad kann man ein Land auswählen, auf ENTER drücken und dessen Nationalhymne hören. Wenn man eine Hymne unterbrechen will um eine andere zu hören, braucht man sich nur mit dem Pad nach rechts oder links zu bewegen und eine neue wählen.

SV27 – Spielen wir!
In dieser Spielvariante kann man tolle Melodien komponieren. Auf dem Bildschirm werden die Tasten eines Klaviers gezeigt. Beim Spielen der Noten gehen die Tasten, wie bei einem echten Klavier, runter. Mit der Taste WIEDERHOLEN kann man die gespielte Melodie anhören. Mit der BACKSPACE⌧ Taste löscht man die gespielte Melodie.

SV28 – Tibetanische Brücke
Die tibetanische Brücke hat leider einige Lücken. Um auf die andere Seite zu kommen, braucht man unbedingt deine Hilfe. Die Lücken müssen mit einer Latte überbrückt werden. Um die Latte zu bewegen, benutzt man das Pad für alle 4 Richtungen. Somit kann man auf

die andere Seite kommen. Dabei muss man so schnell wie möglich sein, ansonsten fällt man durch!
Man hat in diesem Spiel 3 Versuche. Nachdem man drei Mal durchgefallen ist, bekommt man eine Punktzahl. Das Spiel endet nach einer bestimmten Zeit und man bekommt auch dann eine Punktzahl.

SV29 – Der Stierkampf
Diesmal stellt uns Spanien einen besonderen Stierkampf vor...
Indem man das Pad oder die Mouse benutzt, soll der Stier versuchen alle Pünktchen zu essen. Achtung! Die Toreros kommen auf den Stier zu und versuchen ihn zu erreichen. Wenn die Toreros den Stier drei Mal erreichen, endet das Spiel. Man muss auf die Hörner des Stiers aufpassen, da sie manchmal nicht exakt in den Weg passen. Man muss also gut abschätzen, ob man genügend Platz hat.

SV30 - Slot-Machine
Wie bei einer echten Slot Machine soll man auch hier 3 gleiche Figuren finden.
Hier hängt alles von deinen Händen ab und nicht vom Glück. Wähle eine Figur und drücke dann das erste Mal auf ENTER. Drücke dann beim zweiten und dritten Mal auf ENTER wenn dieselben Figuren erscheinen

SV31 – Auf geht's!
Hier befindet man sich mit einem Auto auf einer befahrenen Strasse. Aber alle Autos kommen auf einen zu! Man muss mit dem Pad versuchen, den Autos auszuweichen. Wenn man ans Ende der Strasse gelangt, gibt der Computer die Punktzahl an.

ENGLISCH

SV32 - Letters, numbers and words
Level 1: Man kann die Buchstabentasten oder die Zahlentasten drücken und der Computer wird jedem Buchstaben ein Wort zuordnen und dessen Bild zeigen. Für die Zahlentasten wird die entsprechende Nummer gezeigt.
Level 2: Auf dem Bildschirm erscheint ein Foto und auf der Unterseite des Bildschirms erscheinen verschiedene Wörter. Der Spieler soll entscheiden welches Wort zum Bild passt und im richtigen Moment auf ENTER drücken.

SV33 - Knock out
Siehe S02

SV34 - Let's write!
Siehe S05

SV35 - Synonyms
Siehe S09

SV36 - Antonyms
Siehe S10

SV37 - Plurals
Siehe S11

SV38 - The sentences
An der Bushaltestelle steht ein Satz mit einem fehlenden Wort. Der Satz soll mit dem fehlenden Wort ergänzt werden, indem man zwischen den 3 Wörtern wählt, die unten auf den Busfenstern stehen. Der Spieler soll hier das Pad benutzen, um das Wort zu wählen und dann mit ENTER bestätigen.

SV39 - Human body
Level 1: Hier benutzt man alle 4 Richtungen des Pads, um sich auf dem Körper zu bewegen. Die Körperteile werden mit dem dazugehörenden Wort automatisch vorgestellt.

Level 2: Der Computer zeigt zufällig einen im Level 1 erlernten Körperteil. Danach soll man den Namen des Körperteils auf die Striche schreiben. Dazu benutzt man die Tastatur.

SV40 - Sport activities
Auf dem Bildschirm wird eine Sportart vorgeführt. Auf der unteren Seite des Bildschirms erscheinen Namen verschiedener Sportarten. Man drückt auf ENTER wenn die richtige Sportart erscheint.

HINWEISE ZUM RICHTIGEN FUNKTIONIEREN DES SPIELZEUG

Sollten sich technische Probleme mit dem Computer ergeben, empfehlen wir Ihnen die folgenden einfachen Versuche.

Der Bildschirm schaltet sich nicht an oder die Maus funktioniert nicht richtig

Sind die Batterien richtig eingesetzt?

Müssen die Batterien gewechselt werden?

Der Computer schaltet sich ab oder blockiert

Versuchen Sie Folgendes:

a) Schalten Sie den Computer ab und dann wieder an; oder / und
b) nehmen Sie die Batterien für mindesten 10 Sekunden heraus, und setzen Sie sie dann wieder ein.

Sollten Funktionsstörungen aufgrund einer elektrostatischen Entladung auftreten, ist der Computer auszuschalten, und dann wieder anzuschalten, um eine richtige Funktionsweise wieder herzustellen. Sollte das Problem weiterhin bestehen, benutzen Sie das Spielzeug an einem anderen Ort.

WARTUNG

- Benutzen Sie zur Reinigung ein weiches, feuchtes Tuch. Verwenden Sie keinerlei Reinigungsmittel.
- Benutzen Sie keine chemischen Reinigungsprodukte.
- Setzen Sie den Computer nicht direktem Sonnenlicht oder anderen Hitzequellen aus.
- Gießen Sie keine Flüssigkeiten auf das Spielzeug und tauchen Sie es nicht in Wasser ein.
- Nehmen Sie den Computer nicht auseinander oder lassen Sie ihn auf den Boden fallen.

WICHTIG:
Jegliches Material, wie Aufkleber, Taschen, Kunststoffkarten, Metalldrähte und Etiketten, das in der Packung enthalten ist, gehört nicht zum Computer und ist von Kindern fern zu halten.