



**Детский
калькулятор
TI LITTLE
PROFESSOR**

Calculators-Online.ru

Русский.....1

Если возникли трудности82

Рисунки.....A-E

Информация об обслуживании и гарантии компании TI

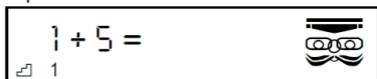
Внимание!

РУ В целях безопасности ваших детей, пожалуйста, не давайте им инструкцию по пользованию калькулятором, скрепленную скрепками или скобами.

Русский

РЕШЕНИЕ ПРИМЕРОВ

Нажмите кнопку **[Start]**. На дисплее появится пример на сложение, например:



Подумайте, как ответить, и нажмите соответствующие кнопки на калькуляторе.

- Если ответ будет правильным, вы заработаете «звездочку». Шапка на голове профессора будет прыгать, а усы шевелиться.
- При неверном ответе вы увидите значок **Егг**. У вас будет второй шанс, чтобы ответить верно.
- Если после двух попыток ответ все равно неправильный, на дисплее появится правильный ответ, а затем следующий пример.

ОЧКИ

Примеры на решение выбирает калькулятор, каждый блок содержит 5 примеров. После их решения на дисплее появятся ваши очки. Слева будет видно количество верных ответов; справа отображаются неверные ответы, например: +4 -1 означает, что вы ответили правильно на 4 примера, на один пример дан неверный ответ.





Если вы на все пять примеров ответили верно, на дисплее появятся 5 звезд, шапка на голове профессора будет прыгать, а усы шевелиться.



1

ОПЕРАЦИИ

Решение всегда начинается с примера на сложение. Если вы хотите изменить математический знак действия, нажмите любую кнопку с нужным знаком:

 для вычитания,  для умножения,
 для деления,  для сложения.

Если вы хотите поменять действие (например, с \times на $+$), когда вы уже начали решать блок из пяти примеров, просто нажмите кнопку с нужным действием, и калькулятор выдаст новый блок из пяти примеров.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

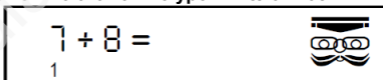
Вы можете решать примеры пяти разных уровней сложности:


1 2 3 4 5

1 – самый легкий уровень, 5- самый сложный уровень.

Вы увидите цифру, означающую уровень сложности, в левом нижнем углу дисплея.

Примеры всегда начинаются с **1-го уровня сложности**.




Попробуйте повисить уровень сложности; нажимайте кнопку  , пока не включите нужный уровень.

Если вы меняете уровень сложности (например, с 3 на 4) после того, как блок из пяти примеров уже начался, нажмите **Start**, и калькулятор включит новый блок примеров.

ТАБЛИЦЫ






Теперь потренируем таблицы с +, -, x, /.

Нажмите , и на дисплее отобразится знак одного из математических действий. Вы увидите, что этот знак будет меняться каждую секунду.

Вы можете выбрать любую операцию нажатием необходимой кнопки с действием. Теперь появится базовое число.

Это означает, что вы будете практиковать примеры с этим числом, или у вас будет 5 секунд на то, чтобы выбрать другое базовое число, нажав на соответствующую кнопку с цифрой.

Помните ... в таблицах:

- Не работает кнопка 
- Кнопки     не работают после того, как начнется блок из пяти примеров.

А теперь давайте развлечемся и поиграем.

ДЛЯ КАЖДОЙ ИЗ ЭТИХ ИГР ТРЕБУЕТСЯ КАК МИНИМУМ ДВА ИГРОКА.

ВЫ САМИ РЕШАЕТЕ, КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ В КАЖДОЙ ИГРЕ.

ИГРА BINGO (страница А) **КТО ПЕРВЫЙ ЗАКРАСИТ СТОЛБИК?**

Выберите одну или две игровые карты (при необходимости можете использовать бумагу и карандаш для дополнительных карт игры BINGO).

Когда наступит ваша очередь, выберите уровень 2 и решите пример со сложением (+).

1. Если вы ответите неверно, игра переходит к следующему игроку.

2. Если вы отвечаете правильно:

- Если это число находится в вашей карточке, закрасьте его. Очередь переходит к следующему игроку.
- Если этого числа нет в вашей карточке, решите еще один пример перед тем, как очередь перейдет к другому.

Победителем игры считается тот, кто первый закрасит ряд в любом направлении (горизонтальный, вертикальный или диагональный).

БОУЛИНГ (страница В)

КТО ПЕРВЫЙ СОБЪЕТ ВСЕ КЕГЛИ?

В игру Боулинг можно играть со всеми математическими действиями (+, -, x, /).

У каждого игрока есть маркер.

Вы должны решить блок из пяти примеров, которые выдает калькулятор **LITTLE PROFESSOR** с каждым математическим действием, знак которого виден в начале каждой дорожки.

У вас только одна попытка, чтобы правильно ответить.

Разместите ваш маркер на знаке сложения (+) первой дорожки, начните решать примеры на сложение.

За каждый правильный ответ вы продвигаетесь вперед и пробуете решить следующий пример; когда вы достигнете конца дорожки, падает одна кегля, и вы должны поместить свой маркер на математический знак в начале следующей дорожки.

Теперь очередь переходит к следующему игроку.

При неверном ответе маркер остается на месте. Когда будет ваша очередь снова, вы начнете с этого места.

Победителем считается тот, кто сбил все кегли первым.

ЛЫЖНЫЙ СПУСК (страница С)

КАК БЫСТРО ТЫ СМОЖЕШЬ СПУСТИТЬСЯ ВНИЗ?

Поместите маркер в начало и по очереди решайте примеры с действиями +, -, x, /, показанные на каждом участке.


У вас две попытки, чтобы дать правильный ответ.

1. Если вы ответите правильно, и число будет нечетным, вы продвигаетесь на один участок вперед (если он есть); очередь переходит к следующему игроку.
2. Если вы ответили правильно, и число будет четным, вы продвигаетесь на два участка вперед. Следуйте указателю на этом участке (если есть); очередь переходит к следующему игроку.
3. Если ответ – 0, вы остаетесь на месте.
4. Если ваш ответ неверный после двух попыток, вы продвигаетесь назад на один участок.


УКАЗАНИЯ НА КАЖДОМ УЧАСТКЕ

СТОП: пропустите ход, а затем играйте с использованием того знака, который указан.



Продвиньтесь вперед на указанное число:
например,  означает продвинуться на 2 участка.



Продвиньтесь назад на указанное число:
например,  означает продвинуться на 2 участка.

ФУТБОЛ (страница D) КТО ВЫИГРАЕТ МАТЧ?

Маркером служит мяч.

Матч выигрывает первый игрок, который забьет 4 мяча.

Выберите ворота. Поместите мяч в центре поля. Начните решать первую группу примеров на сложение.

1. Если вы ответите правильно, продвигйтесь к участку 1 (ближе к воротам вашего противника).

Если вы ответите правильно на все 5 примеров, вы продвинетесь до участка 5 ближе к воротам противника.

Теперь наступает очередь второго игрока, который должен нажать **Start**, чтобы начать новый блок из пяти примеров.

Каждый раз, когда вы правильно отвечаете на все пять примеров в блоке, очередь переходит к другому игроку.

Следующий игрок пытается продвинуть мяч ближе к вашим воротам, успешно решая примеры и двигаясь от участка 5, к 4, к 3 и так далее.

Когда наступает опять ваша очередь, вам нужно будет снова решить блок из пяти примеров.

2. Если вы ответите неправильно, ваш оппонент начинает с того места, где находится ваш мяч, нажимает **Start**, решает примеры и продвигает мяч ближе к вашим воротам.

ЛАБИРИНТ (страница E)

КТО ПЕРВЫЙ ДОБЕРЕТСЯ ДО ВЫХОДА?

Для того чтобы решить, кто будет ходить первым, каждый игрок нажимает (кнопка таблиц), затем , на экране появляется базовое число.

У кого число будет больше – тот и ходит первым.

Также базовое число указывает на номер точки, откуда начинает каждый игрок в лабиринте.

Найдите точку начала и поставьте на нее маркер.

Первый игрок передвигает маркер по лабиринту, пока не пройдет препятствие.

Пройти это препятствие он может, правильно решив пример с тем действием, знак которого написан на препятствии.

У вас только одна попытка, чтобы дать правильный ответ.

Затем очередь переходит к вашему противнику.

УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ

Старайтесь заниматься вместе со своими детьми!

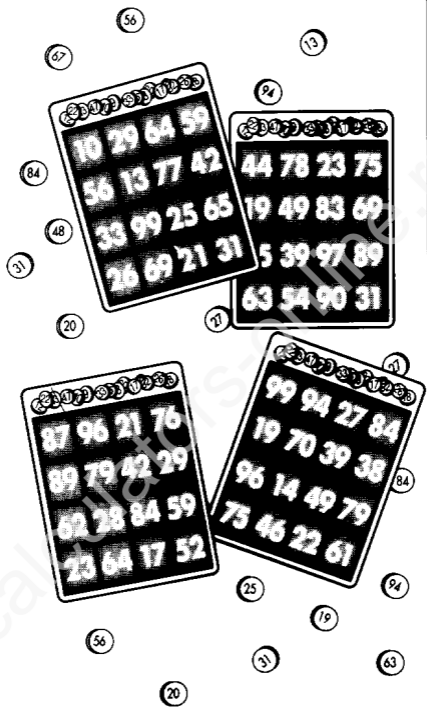
С вашим участием, поддержкой, а также с возможностями, которые предлагает детский калькулятор LITTLE PROFESSOR, обучение математике может, наконец, стать интересным для вашего ребенка и... **УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ.**

ВСТРОЕННЫЕ ФУНКЦИИ:

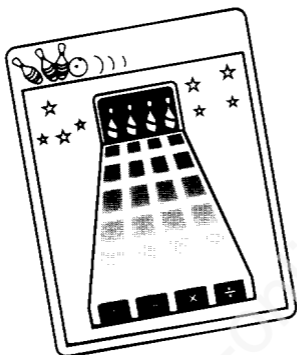
- Инструкции и игры разработаны в сотрудничестве с педагогами и протестированы детьми.
- Случайный режим таблицы, в котором «таблицы» можно использовать в любой из 4-х основных математических операций.
- Перечень задач пяти уровней сложности, который позволяет не только улучшить индивидуальные математические навыки, но и возможность работать на более сложных уровнях.
- Прочная защитная крышка пяти расцветок превратит решение примеров и задач в настоящую игру.

ЕСЛИ ВОЗНИКЛИ ТРУДНОСТИ: В случае дефекта калькулятора, он будет заменен, если его вернуть в течение 2-х лет со дня покупки. На жителей Великобритании и Ирландии эти предусмотренные потребительские права не распространяются. Пожалуйста, свяжитесь со своим продавцом для получения информации о возврате и ремонте товара.

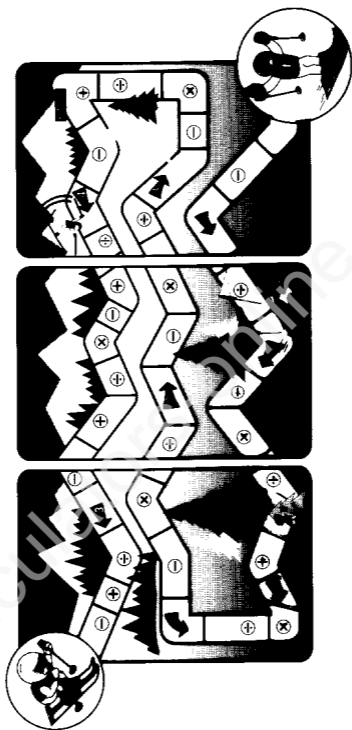
Ирпа Bingo



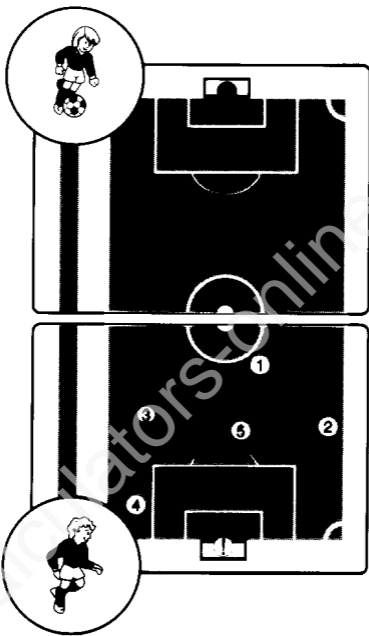
Боулинг



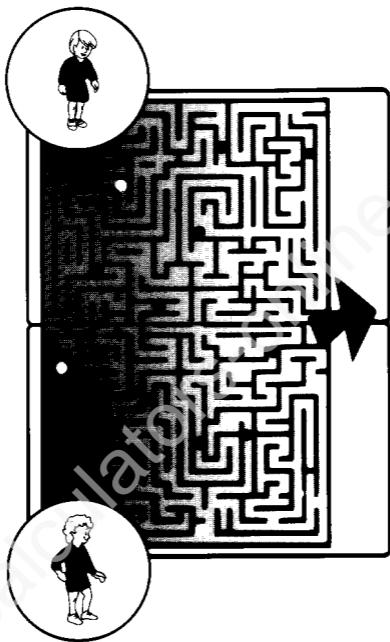
Лыжный спуск



Футбол



Лабиринт



Информация об обслуживании и гарантии компании TI

Информация об обслуживании

Для детальной информации об услугах и обслуживании товаров компании TI свяжитесь с нами по электронной почте или посетите домашнюю страницу компании в Интернете.

е-mail адрес: **ti-cares@ti.com**

адрес сайта: **<http://www.ti.com/calc>**

Информация об обслуживании и гарантии

Для информации о продолжительности и условиях гарантии и услугах по ремонту продукции обратитесь к гарантийному талону, выданному вам при покупке, или свяжитесь с местным дистрибьютором компании TI.