

EI-8899 Гений математики, делюкс (1 элемент)

Математический трекер помогает ребенку освоить сложение, вычитание, умножение и деление. Также может использоваться как обычный калькулятор.

В наборе

- математический трекер – 1 шт

Как играть

После использования математического трекера вы сможете:

- применять математические навыки в реальном мире
- применять методы решения проблем
- исследовать, анализировать и рассуждать математически
- общаться математически

Быстрые и занимательные игры на трекере и мгновенная обратная связь дают вам основные инструменты, необходимые для точного и эффективного решения проблем.

Введение

Поздравляю! Вы выбрали математический трекер - калькулятор и электронную игру, которая улучшает математические навыки. Гений математики имеет три режима — обучение, калькулятор и задачи.

Режим обучения - это последовательность задач: сложение, вычитание, умножение и деление. Он содержит тысячи примеров! Пользователи математического трекера всех возрастов и уровней знаний видят, что эти функции помогают им оттачивать математические навыки в своем собственном индивидуальном темпе.

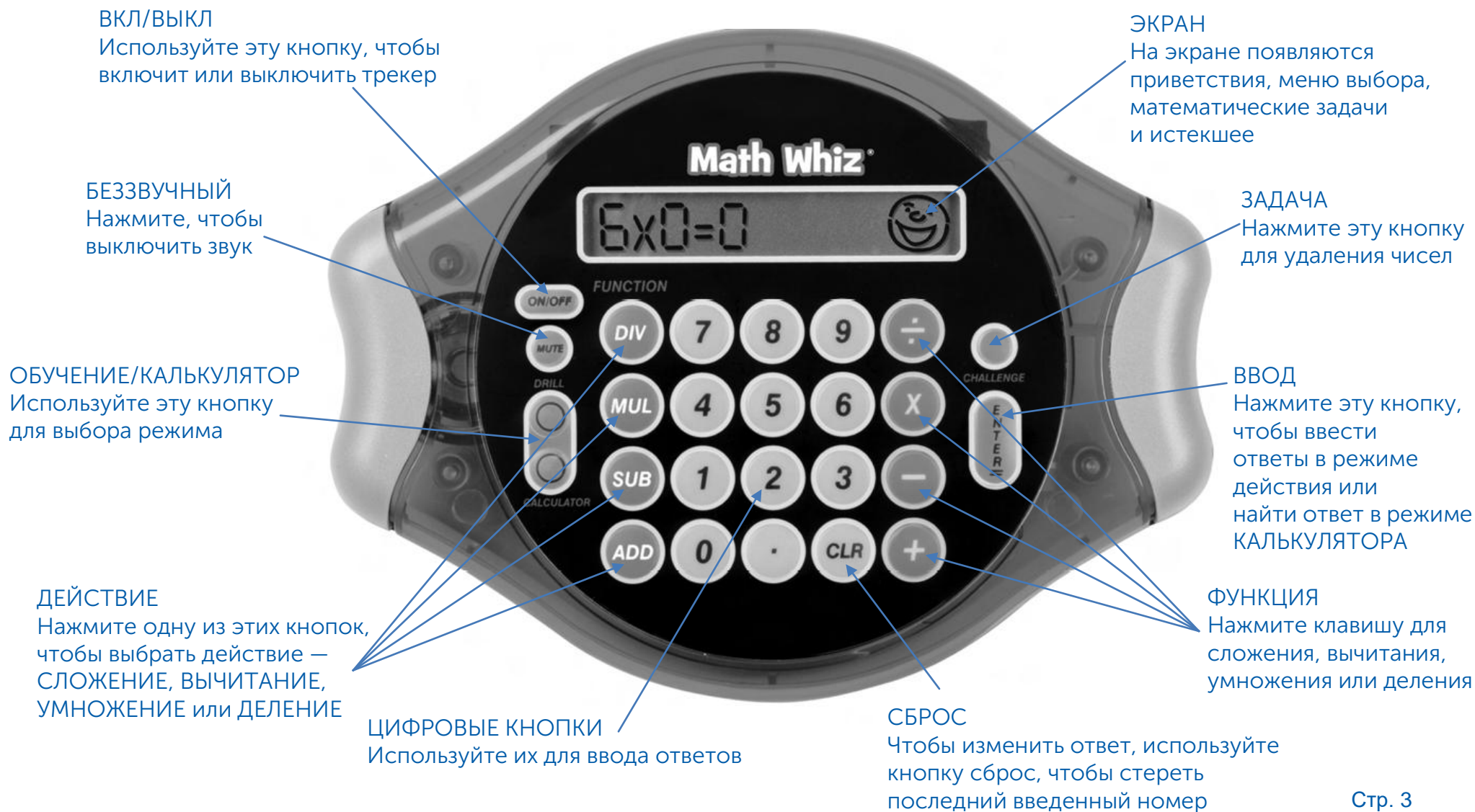
- **Повторение.** Каждое математическое действие имеет восемь последовательных уровней. На каждом уровне есть десять или более игр — по десять задач на игру. В конце каждой игры ребенок может выбрать повтор этой игры, чтобы улучшить время или перейти на другой уровень или другое действие.
- **Немедленная обратная связь.** Различные тона и счастливые или грустные лица говорят игроку, является ли ответ правильным или неправильным.
- **Беспроеигрышный формат игры.** Если игрок отвечает неправильно, то игра повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока все примеры не будут решены правильно.
- **Самооценка.** В конце каждой игры на экране отображается затраченное игроком время. Игрок может попытаться улучшить это время, повторив игру.

Режим калькулятора – с помощью трекера можно выполнять арифметические вычисления дома или в школе.

Режим задач – можно выбрать данный режим, чтобы заставить ум ребенка работать.

Особые характеристики

БАТАРЕЙНЫЙ ОТСЕК НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ
Требуется две батарейки типа ААА



Как использовать математический трекер

Гений математики — это три полнофункциональных инструмента обучения в одном! Нажмите на кнопку, чтобы начать.

ОБУЧЕНИЕ

1. Нажмите ОБУЧЕНИЕ.
2. Выберите одно из четырех действий: СЛОЖЕНИЕ, ВЫЧИТАНИЕ, УМНОЖЕНИЕ или ДЕЛЕНИЕ.
3. Выберите УРОВЕНЬ от 1 до 8. (Один - самый простой)
4. После выбора ДЕЙСТВИЯ и УРОВНЯ на экране появятся ПРИМЕРЫ.
5. Нажмите клавишу ВВОД, чтобы начать игру, или СБРОС, чтобы выбрать другое ДЕЙСТВИЕ или УРОВЕНЬ.
 - На уровнях 1 и 2 вам нужно выбрать число для обучения. Введите число: 0-9 в сложении и вычитании, 0-12 в умножении, 1-12 в делении.
6. Появится первый пример. Введите ответ и нажмите клавишу ВВОД.
 - Если ответ правильный, мигает индикатор с улыбкой и воспроизводится сигнал правильного ответа.
 - Если ответ неправильный, мигает индикатор с грустным смайликом и воспроизводится звуковой сигнал неправильного ответа. Игра повторяет пример.
Игра продолжается до тех пор, пока все 10 задач не будут решены правильно.
7. В конце каждой игры на экране появляется поздравительное сообщение и истекшее время. Ваша цель — побить свое время!

8. Вы можете повторить ту же игру или вернуться в главное меню, чтобы выбрать ДЕЙСТВИЕ и УРОВЕНЬ.

- Нажмите ВВОД, чтобы играть в ту же игру, нажмите СБРОС, чтобы выбрать новое действие и уровень.


КАЛЬКУЛЯТОР

1. Нажмите КАЛЬКУЛЯТОР.
2. Введите первое число.
3. Нажмите функциональную клавишу (+ - x ÷).
4. Введите следующее число.
5. Нажмите ВВОД/=, и появится ответ.
6. Продолжите процесс для решения примера в несколько действий.
7. Нажмите КАЛЬКУЛЯТОР, СБРОС или 0, чтобы решить новый пример.

ЗАДАЧА

Цель ЗАДАЧИ состоит в том, чтобы убрать числа до того, как они исчезнут!

1. Нажмите ЗАДАЧА.
2. Цифры будут появляться на экране слева направо, одна за другой. Вы должны исключить числа, которые в сумме составят 10.
3. На цифровой клавиатуре нажмите цифры, добавляющиеся к 10 по мере их появления на экране. Например, если цифры появляются в таком порядке: 2 7 8, вы должны нажать кнопки 2 и 8, чтобы убрать их с экрана. Если цифры появляются в таком порядке: 3 4 5 2, вы можете нажать 3 5 2, чтобы равнялось 10.
 - Вы можете нажать до трех цифр, чтобы они равнялись 10.

- Если вы нажмете неверную комбинацию цифр — вы проиграете!
 - Как только вы позволите 8 цифрам появиться на экране, ЗАДАЧА будет решена — вы проиграете!
4. Цифры продолжают появляться, поэтому вы должны продолжать убирать их! Помните, ваша цель - остаться в игре!
- Каждый раз, когда вы видите такой значок , нажмите ВВОД, чтобы убрать его с экрана. Он дает вам «свободное» исключение. Тогда вам придется начинать сложение заново.
5. Каждый раз, когда вы убираете сумму 10, вы набираете 10 очков. Когда вы наберете 1000 очков ЗАДАЧА приостанавливается. Затем вы переходите на следующий уровень, который идет быстрее!
6. В игре 5 уровней. На каждом уровне скорость увеличивается. Вам придется работать быстрее! Как только вы достигнете 5-го уровня, ЛИМИТА ОЧКОВ не БУДЕТ! Вы можете играть бесконечно, если только не позволите 8 цифрам появиться на экране (или не сядут батарейки)! Посмотрите, как долго вы сможете продолжать эту ЗАДАЧУ!

Примечание! Чтобы сэкономить батарейки, математический трекер настроен на выключение через 300 секунд или пять минут неиспользования в любом режиме. Нажмите кнопку ВКЛ., чтобы возобновить работу. Когда игра закончится, истекшее время в конце игры будет показывать 300 секунд, максимальное время. Чтобы начать новую игру, включите трекер и снова играйте.

Примеры

Ниже вы найдете примеры действий для каждого уровня.

СЛОЖЕНИЕ

Уровень 1: основные числа сложения 0-9 в последовательном порядке. Игрок выбирает числа для сложения, например 4.

$$4 + 1 = ?$$

$$4 + 2 = ?$$

Уровень 2: основные числа сложения 0-9 в непоследовательном порядке. Игрок выбирает числа для сложения, например 2.

$$2 + 4 = ?$$

$$2 + 9 = ?$$

Уровень 3: основные числа сложения 0-9 в непоследовательном порядке. Сложение чисел случайным образом.

$$3 + 5 = ?$$

$$4 + 9 = ?$$

Уровень 4: сложение двузначного числа с однозначным без перегруппировки.

$$23 + 4 = ?$$

Уровень 5: сложение двузначного числа с двузначным без перегруппировки.

$$51 + 34 = ?$$

Уровень 6: сложение трех однозначных чисел.

$$3 + 5 + 4 = ?$$

Напоминание:

- сложите первые два числа, а затем прибавьте сумму к третьему
- сложите два более простых числа, а затем прибавьте сумму к третьему

Уровень 7: сложите двузначное число с однозначным или два двузначных числа без перегруппировки.

$$28 + 9 = ?$$

$$45 + 36 = ?$$

Уровень 8: вводится предалгебраическая концепция нахождения недостающего числа (показанного ?).

$$2 + ? = 9$$

$$? + 70 = 80$$

Напоминание:

- решите пример в уме и введите ответ

ВЫЧИТАНИЕ

Уровень 1: основные числа вычитания 0-9 в последовательном порядке. Игрок выбирает числа для вычитания, например 2.

$$5 - 2 = ?$$

$$6 - 2 = ?$$

Уровень 2: основные числа вычитания 0-9 в непоследовательном порядке. Игрок выбирает числа для вычитания, например 8.

$$16 - 8 = ?$$

$$13 - 8 = ?$$

Уровень 3: основные числа вычитания 0-9 в непоследовательном порядке. Вычитание чисел случайным образом.

$$5 - 3 = ?$$

$$9 - 2 = ?$$

Уровень 4: вычитание однозначного числа из двузначного без перегруппировки.

$$25 - 4 = ?$$

Уровень 5: вычитание двузначных чисел из двузначных и трехзначных без перегруппировки.

$$654 - 13 = ?$$

Напоминание:

- решите пример в уме и введите ответ

Уровень 6: вычитание однозначных чисел из двузначных без перегруппировки.

$$43 - 9 = ?$$

Уровень 7: вычитание двузначных чисел из двузначных и трехзначных без перегруппировки.

$$92 - 58 = ?$$

$$170 - 27 = ?$$

Уровень 8: вводится предалгебраическая концепция нахождения недостающего числа (показанного ?) в примерах вычитания.

$$? - 2 = 0$$

$$100 - ? = 7$$

УМНОЖЕНИЕ

Уровень 1: основные числа умножения 0-12 в последовательном порядке. Игрок выбирает числа для умножения.

$$5 \times 5 = ?$$

$$6 \times 5 = ?$$

Уровень 2: основные числа умножения 0-12 в непоследовательном порядке. Игрок выбирает числа для умножения.

$$2 \times 5 = ?$$

$$8 \times 5 = ?$$

Уровень 3: основные числа умножения 0-12 в непоследовательном порядке. Числа случайным образом смешиваются и включают в себя умножение на числа до 12.

$$5 \times 3 = ?$$

$$9 \times 2 = ?$$

Уровень 4: умножение двузначного числа и однозначного без перегруппировки.

$$23 \times 3 = ?$$

Уровень 5: умножение однозначного или двузначного числа на число, оканчивающееся одним или двумя нулями.

$$4 \times 100 = ?$$

$$12 \times 30 = ?$$

Уровень 6: умножение трех однозначных чисел.

$$3 \times 5 \times 4 = ?$$

Напоминание:

- перемножьте первые два числа, а затем умножьте на третье
- перемножьте два более простых числа, а затем умножьте на третье

Уровень 7: умножение двузначного числа на однозначное без перегруппировки.

$$47 \times 3 = ?$$

Напоминание:

- Используйте свои навыки счета в уме на этом уровне. Счет в уме – ценный инструмент в математике. Не забудьте ввести полный ответ.

Уровень 8: вводится предалгебраическая концепция нахождения недостающего числа (показанного ?) в примерах умножения.

$$6 \times ? = 12$$

$$? \times 5 = 20$$

ДЕЛЕНИЕ

Уровень 1: основные числа деления 1-12 в последовательном порядке. Игрок выбирает числа для деления.

$$2 / 2 = ?$$

$$4 / 2 = ?$$

Уровень 2: основные числа деления 1-12 в непоследовательном порядке. Игрок выбирает числа для деления.

$$9 / 3 = ?$$

$$15 / 3 = ?$$

Уровень 3: основные числа деления 1-12 в непоследовательном порядке. Числа случайным образом смешиваются и включают в себя деление на числа до 12.

$$12 / 4 = ?$$

$$18 / 2 = ?$$

Уровень 4: делите числа, заканчивающиеся нулем, на 10 или делите числа, заканчивающиеся двумя нулями, на 100.

$$560 / 10 = ?$$

$$200 / 100 = ?$$

Уровень 5: деление трехзначного числа на однозначное.

$$364 / 4 = ?$$

Уровень 6: деление двузначного числа на однозначное.

$$78 / 3 = ?$$

Уровень 7: вводится предалгебраическая концепция нахождения недостающего делителя (показанного ?).

$$60 / ? = 3$$

Уровень 8: вводится предалгебраическая концепция нахождения недостающего делимого (показанного ?).

$$? / 4 = 6$$

Установка батареек

1. С помощью отвертки осторожно откройте батарейный отсек на дне математического трекера.
2. Установите две новые батарейки типа AAA (батарейки приобретаются отдельно), следуя рисунку внутри батарейного отсека.
 - Батарейки должны быть установлены с правильной полярностью.
 - Следует использовать только батарейки того же или эквивалентного типа.
 - Предпочтительны щелочные батарейки.
 - Не смешивайте старые и новые батарейки.
 - Не смешивайте различные типы батареек: щелочные, стандартные (углерод-цинк) или перезаряжаемые (никель-кадмиевые) батарейки.
 - Не используйте перезаряжаемые батарейки.
 - Клеммы питания не должны быть замкнуты.
 - Неперезаряжаемые батарейки не подлежат подзарядке.
 - Извлеките из устройства разряженные батарейки.
3. Закройте дверцу отсека и затяните винт.
4. Чтобы предотвратить коррозию батареек, рекомендуется извлечь их из устройства, если оно не используется в течение двух недель.

Примечание: если ваш трекер работает неправильно, попробуйте установить две новые щелочные батарейки.

Слабые батарейки - причина номер один для жалоб потребителей.

Уход и очистка

Протрите устройство влажной или сухой тканью. Не погружайте математический трекер в воду. Не распыляйте жидкости или воду на устройство.



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru