

BUKI – Robot Marko 7601

Tento a originální návod si ponechte pro budoucí použití, obsahuje důležité informace.

Vhodné pro děti od 7 let. Nevhodné pro děti do 3 let kvůli malým částem, které mohou spolknout. Nebezpečí udušení.

Dálkové ovládání: Potřebné 2 baterie AA-LR06, které nejsou součástí balení.

Robot: pracuje s jednou nabíjecí baterií 3,7 V Li-P, která je součástí balení. Baterie musí vyměňovat dospělá osoba. Baterie jsou klasifikovány jako elektroodpad OEEZ a musí být bezpečně zlikvidovány, když již nejsou potřebné. **Sledujte ilustrace v originálním návodu.**

OBSAH (str. 2) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

1 - Robot Marko / 2 - Dálkové ovládání / 3 - USB kabel

V části " **Budete potřebovat** " je příslušenství, které je označeno hvězdičkou, součástí soupravy.

Upozornění pro dospělé: Pozorně si přečtěte příručku, abyste poznali všechny Markovy funkce. Marko se doporučuje pro děti od 7 let. Jeho základní funkce však mohou používat děti od 3 let. Robota používejte pouze v interiéru.

INSTALACE BATERIÍ (str. 3-5) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Dálkové ovládání: vyžaduje 2 baterie AA-LR06 (nejsou součástí balení). Baterie musí vyměňovat dospělá osoba. Baterie jsou klasifikovány jako OEEZ a měly by být bezpečně zlikvidovány, když již nejsou potřebné. Prohlédněte si schéma, abyste věděli, jak vyjmout a vložit baterie. Nepokoušejte je nabíjet nenabíjecí baterie; nabíjecí baterie by měly být nabíjeny pouze pod dohledem dospělé osoby; nabíjecí baterie musí být před nabíjením z hračky vyjmuty; nemíchejte různé typy baterií ani nové baterie s použitými; baterie se musí vkládat se správnou polaritou (viz schéma); Použité baterie musí být z hračky vyjmuty; nezkratujte póly baterie.

Robot: pracuje s jednou nabíjecí baterií 3,7 V Li -P (je součástí balení). Robot má integrovanou baterii. Před nabíjením baterie otočte vypínač do polohy OFF (vypnuto). Během nabíjení baterie bude svítit malá kontrolka a poté zhasne, když je robot zcela nabitý. Tato hračka je vybavena nabíjecí baterií LiPo, věnujte prosím pozornost následujícím upozorněním pro bezpečné používání: - Baterii nevhazujte do ohně ani do tepla. - Baterii nepoužívejte ani nenechávejte v blízkosti zdroje tepla, jako je oheň nebo ohřívač. - Nemlaťte ani neházejte baterii o tvrdý povrch. - Baterii neponořujte do vody a uchovávejte ji v chladném a suchém prostředí. - Při dobíjení používejte pouze nabíječku baterie určenou speciálně k tomuto účelu. - Baterii nadměrně nevybíjejte. - Baterii nepřipojujte do elektrické zásuvky. - Baterii nepřipojujte přímo a nepropichujte ji hřebíkem nebo jiným ostrým předmětem. - Baterii nepřevážte ani neskladujte spolu s kovovými předměty, jako jsou náhrdelníky, spony do vlasů atp. - Baterii nerozebírejte ani neupravujte. - Baterii nabíjejte každých 6 měsíců. - Baterii uvnitř hračky nelze vyměnit.

Před čištěním odpojte adaptér od síťové zásuvky. K čištění povrchu použijte jemně navlhčený hadřík. Adaptér používaný s hračkou by měl být pravidelně kontrolován, aby se zjistilo jakékoli poškození kabelu, síťové zástrčky, krytu a všech ostatních částí. Pokud se zjistí jakékoli poškození, neměl by se používat, dokud se neopraví. Tato hračka by se neměla připojovat k většímu počtu zdrojů napájení, než je doporučený počet. Tato hračka není určena pro děti mladší 3 let. Hračka by se měla používat pouze s doporučeným transformátorem. Transformátor není hračka. Zásuvka musí být umístěna v blízkosti zařízení a musí být snadno přístupná. Tuto dokumentaci uschovejte, protože obsahuje důležité informace.

ČAS NABÍJENÍ BATERIE: 2 Hodiny HRACÍ ČAS: 3-4 Hodiny

*Časové údaje se mohou lišit.

ZAČÍNÁME (str. 6) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Stiskněte vypínač robota ON/OFF. Marko vás pozdraví, zsalutuje a vydá malý zvuk.

Stand-by mode - Pohotovostní režim (str. 9 v originálním návodu)

Hand controls - Ovládání gesty ruky (str. 10)

Infrared sensor - Infračervený snímač (str. 10-11 v originálním návodu)

Switch ON/OFF - Zapnutí/vypnutí

Charging information - Informace o nabíjení

DÁLKOVÉ OVLÁDÁNÍ (str. 6) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Vpřed/vzad/vpravo/vlevo (str. 7)

Speed of movement - rychlost pohybu (str. 7)

Sound control - ovládání hlasitosti (str. 9)

Krátce podržet - Sounds - Zvuky (str. 8 v originálním návodu)

Delší podržet - dances -Tance (str. 8 v originálním návodu)

Coding - Kódování (str. 15 v originálním návodu)

Stop - Zastavení

Spustit programovou sekvenci - tlačítko play - (str. 12)

PRVNÍ KROKY (str. 7) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Marko je velmi obratný a dokáže klouzat i chodit. Udělejte s ním první kroky pomocí směrových tlačítek.

Walk forward - Chůze dopředu

Walk backward - Chůze dozadu

Walk to the left - Chůze doleva

Walk to the right - Chůze doprava

Upozornění: půjde-li Marko příliš rychle, může se převrátit.

Tlačítko SPEED slouží k ovládání rychlosti. Stiskněte jej a poté stiskněte směrové tlačítko (šipka). Robot bude kráčet (nízká rychlost) nebo bude klouzat (vyšší rychlost).

Tlačítko Zastavení zastaví Markovy pohyby.

Nyní je řada na vás, abyste to vyzkoušeli.

ZVUKY (str. 8) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Krátce podržte tlačítko SOUND a poslechněte si robotické oznámení. Zde je několik frází, které budete potřebovat k rozhovoru s Markem: To, co se právě stalo, mě vůbec netěší.

Je hezké být dnes vámi. Rád bych si zasportoval!

TANEČNÍ REŽIM (str. 8) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Marko je skvělý tanečník. Stiskněte tlačítko SOUND déle a sledujte jeho taneční pohyby - jen on zná tajemství! Pokuste se napodobit jeho pohyby. Později v návodu naleznete další taneční postupy, které můžete kódovat.

OVLÁDÁNÍ HLASITOSTI (str. 9) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Robota můžete umlčet tímto tlačítkem. Opětovným stisknutím zvuk znovu aktivujete.

POHOTOVOSTNÍ REŽIM (str. 9) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Po dvou minutách nečinnosti se robot Marko přepne do pohotovostního režimu a dálkový ovladač přestane fungovat.

Stiskněte Markovo tlačítko pohotovostního režimu, abyste jej probudili. Marko vás pak přivítá a bude připraven k akci.

Pokud se Marko neprobudí, požádejte dospělou osobu o výměnu baterie (viz str. 4 v originálním návodu).

OVLÁDÁNÍ RUKOU (str. 10-11) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Stisknutím tlačítka Ovládání rukou zapnete Markovy infračervené senzory a budete jej ovládat rukou.

Je možné provést několik pohybů:

1 - Umístěte ruku před Marka (asi 5 cm) a pomalu se k němu přibližujte. Marko se bude od vás vzdalovat.

2 - Umístěte ruku před Marka (asi 5 cm) a pak se od něj pomalu vzdalujte. Potom umístěte ruku pod jeho senzory. Marko se pohne směrem k vám.

3 - Mávněte rukou zprava doleva před Markem. Otočí se doprava.

4 - Mávněte rukou zleva doprava před Markem. Otočí se doleva.

PROGRAMOVÁNÍ (str. 12) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

1 - Stiskněte tlačítko PROG. Nyní můžete uložit až 50 aktivit.

2 - Vyzkoušejte program uvedený níže (dle obrázků tlačítek v originálním návodu)

3 - Stiskněte tlačítko PLAY, abyste program přehráli.

Pokud se po deseti sekundách nic nestane, Marko automaticky končí režim kódování.

HRA Č. 1 - závody (str. 14) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Tato hra umožňuje měřit vzdálenosti, kterých Marko dokáže dosáhnout při vykonávání určitých činností.

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Startovací vlajku položte na zem. Pomocí pravítka odměřte 100 cm. U značky 100 cm položte na zem cílovou vlajku, Dráha musí být zcela rovná, aby se Marko mohl snadno dostat na konec.

Před kódováním

Změřte a запиšte si vzdálenosti, kterých Marko dosáhl. Tato měření se použijí v následujících hrách,

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte na startovací čáru, Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program.

Na základě pokusů upravte program a změny zaznamenejte do tabulky níže, Po nalezení nejlepšího programu můžete spustit závod a zaznamenat Markovy časy pomocí stopek.

TRIAL-ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 15).

HRA č. 2- DOZADU A DOPŘEDU (str. 16-17) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Můžete snadno přejet po rovné čáře. Teď to zkuste udělat směrem dozadu.

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

startovací vlajku položte na zem, Pomocí pravítka odměřte 60 cm, Na značku 60 cm umístěte kužel. Dráha musí být naprosto rovná, aby Marko mohl snadno procházet tam a zpět.

Před kódováním

Změřte a запиšte si vzdálenosti, kterých Marko dosáhl. Tato měření se použijí v následujících hrách.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte na startovní čáru. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program.

Marko se bude pohybovat směrem ke kuželu a poté se vrátí na startovací čáru chůzí dozadu. Upravte program na základě výsledků vašich pokusů. Po nalezení nejlepšího programu můžete spustit závod a zaznamenat Markovy časy pomocí stopek.

TRIAL- ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 17).

HRA č. 3 - SLALOM (str. 18-19) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Co kdyby si Marko teď vyzkoušel nějaké obloučky?

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Startovací vlajku položte na zem. Pomocí pravítka odměřte 30 cm a poté umístěte první kužel. Změřte 20 cm a poté umístěte druhý kužel. Změřte 20 cm a poté umístěte třetí kužel. Nakonec změřte 20 cm a umístěte cílovou vlajku.

Před kódováním

Změřte a запиšte si vzdálenosti, kterých Marko dosáhl. Tato měření se použijí v následujících hrách.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte na startovní čáru. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program.

Marko bude postupovat levou a pravou zatáčkou, přičemž bude kličkovat mezi kužely. Poznámka: pokud se Marko dotkne kužele, pokus se nepočítá.

Upravte svůj program na základě výsledků pokusů. Můžete si také měřit čas.

TRIAL - ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 19).

HRA Č. 4 - BLUDIŠTĚ (str. 20-21) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Dokáže se Marko dostat ven z bludiště?

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Vytvořte bludiště tak, že knihy umístíte svisle (na jejich dlouhé strany). Podívejte se na bludiště v příkladu. Mezi dvěma knihami nechte asi 10 cm, aby jimi Marko mohl snadno projít.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte ke vchodu do bludiště. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program. Marko bude pomalu procházet bludištěm, dokud nenajde cestu ven. Použijte to, co jste se naučili v předchozích hrách, a upravte svůj program na základě rozložení bludiště. Ukažte, jestli se vám podaří dostat Marka z bludiště, aniž by se dotkl stěn!

TRIAL - ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 21).

Podařilo se vám to? A co takhle vytvořit ještě větší bludiště?

HRA č. 6 - NAHORU A DOLŮ (str. 24-25) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Marko je skvělý v chůzi po rovném povrchu, ale dokáže v této nové zkoušce udržet rovnováhu?

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Umístěte jednu z knih na podlahu. Potom položte dvě knihy na obě strany (ale ne pod příliš velkým úhlem). Potom položte poslední knihu naplocho. Měla by vám vzniknout malá rampa,

Před kódováním

Před zahájením kódování provedte několik zkoušek, Pomocí dálkového ovladače se pokuste dostat Marka na rampu. Zkontrolujte, zda je rampa dostatečně stabilní a zda na ni Marko dokáže vylézt. Když jste zkontrolovali její konstrukci, můžete otestovat program.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte na rampu. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program. Marko se pomalu vydá na cestu nahoru a dolů rampou. Nedotýkejte se ho. Pokud Marko spadne, nemůže sám vstát a bude pokračovat v dodržování programu ve vzduchu. Na základě výsledků pokusů upravte program. Můžete si také měřit čas.

TRIAL – ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 25),

HRA č. 7-FOTBAL (str. 26-27) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Pomocí funkce klouzání naučte Marka střílet góly jako skutečný šampion.

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Vystříhnete fotbalovou branku a umístěte ji na podlahu v pokoji. Pingpongový míček umístěte asi 20 cm od branky. Potom umístěte startovací vlaječku 20 cm od pingpongového míčku. Napoprvé uspořádejte vše do rovné linie.

Před kódováním

Změřte a zapište si vzdálenosti.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte před startovací vlaječku. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program.

Marko bude kráčet s míčem a poté vystřelí na bránu! Na základě výsledků pokusů upravte svůj program. Můžete také umístit Marka a míč do různých výchozích pozic, abyste si to hlídali.

TRIAL - ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 27)

HRA č. 8 - BALANCOVÁNÍ (str. 28-29) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

Marko dokáže přenášet i lehké předměty. Buďte však opatrní, protože může být poněkud nešikovný.

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Startovací vlaječku položte na zem. Změřte 30 cm a poté umístěte kužel. Nyní vytvořte úhel 90° a změřte 30 cm, poté umístěte cílovou vlaječku. Měli byste mít dráhu ve tvaru písmene L. Rozložte Markovi ruce a do rukou mu dejte tužku.

Před kódováním

Před spuštěním programu proveďte několik testů. Pomocí dálkového ovládní nechte Marka chodit a otáčet se. Podařilo se mu udržet tužku v ruce? Nyní jej nechte, aby klouzal. Stále drží tužku?

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Marka umístěte před startovací vlaječku. Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program.

Marko půjde s tužkou, zabočí do zatáčky a poté zamíří k cílové čáře. Pokud mu tužka spadne, prohráli jste! Na základě výsledků upravte svůj program. Můžete si jej hlídat přidáním dalších tužek.

TRIAL – ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 29)

HRA č. 9 -VALČÍK (str. 30-31) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Co se stane

V této hře musí Marko tancovat a vyhýbat se překážkám.

Budete potřebovat

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Nastavení

Umístěte kužely tak, aby tvořily trojúhelník. Mezi jednotlivými kužely nechte asi 30 cm (viz obrázek níže). Umístěte Marka do středu čelem k jednomu z kuželů.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.

Stiskněte tlačítko Kódování, dokud neuslyšíte "pípnutí", pak spusťte vzorový program. Marko začne tancovat, aniž by se dotkl kuželů. Na základě výsledků pokusů upravte svůj program. Hru můžete stěžovat přidáváním překážek na taneční parket.

TRIAL – ZKOUŠKA

Tabulka v originálním návodu (str. 31)

HRA č. 10 - TANCUJÍCÍ MARKO (str. 32) Sledujte ilustrace v originálním návodu.

Marko je skvělý tanečník. Můžete naprogramovat vlastní tanec.

Příklad kódování

Postupujte podle obrázků v originálním návodu.