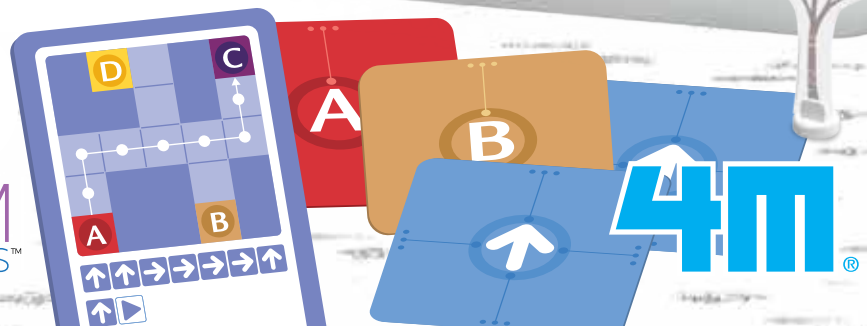




Disney FROZEN II CodeAMaze™

AVERTISMENT:  PERICOL DE SUFOCARE- contine piese mici. Nu este recomandat pentru copii sub 3 ani.

STEAM
POWERED KIDS™

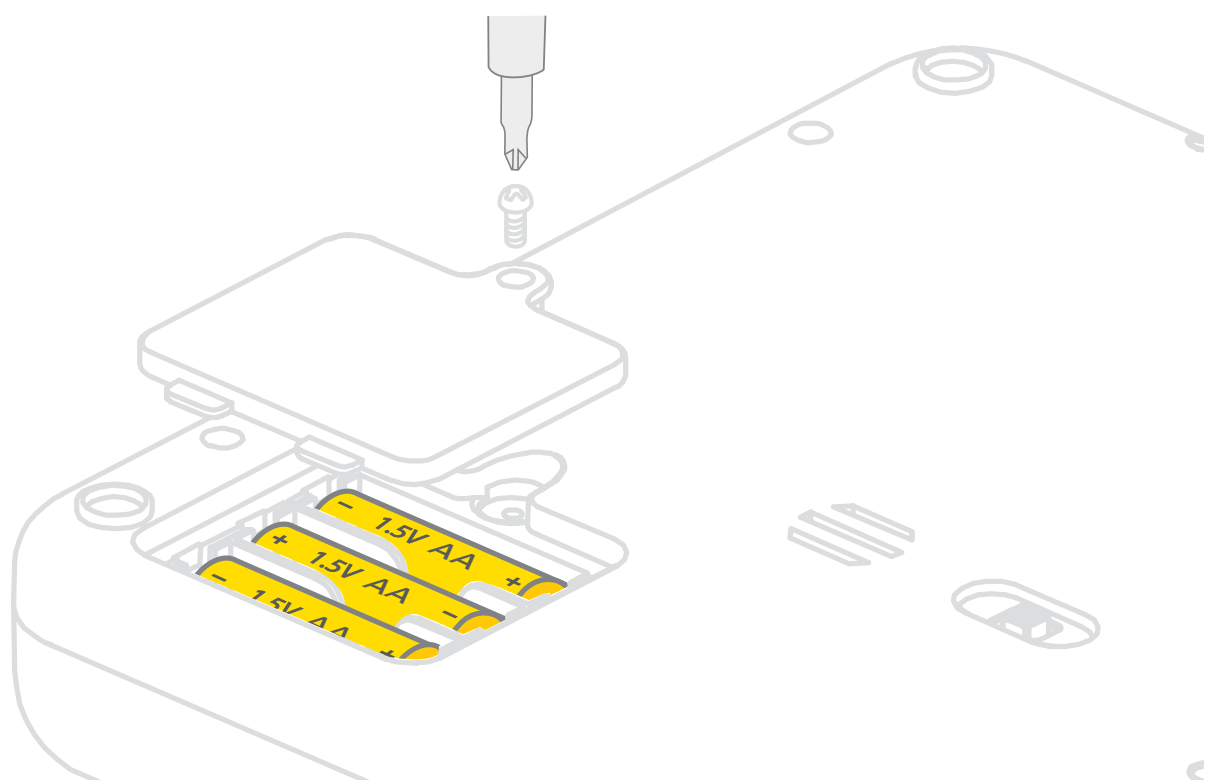


A. MESAJE DE SIGURANTA

1. Supervizarea si asistenta unui adult sunt necesare in permanenta.
2. Acest set este recomandat copiilor peste 3 ani.
3. Acest set contine piese mici care pot cauza sufocare daca nu sunt utilizate corespunzator. Tineti departe de copiii sub varsta de 3 ani.
4. Pentru a preveni posibile scurt-circuitari, nu atingeti niciodata zonele de contact din carcasa bateriilor cu niciun obiect metalic.
5. Niciodata nu udati CODEAMAZE™ Frozen II, si nu introduceti piese sau fire de la acesta in gura.
6. Nu deschideti placa centrala a CODEAMAZE™ Frozen II si nu scoateti componente interne ale acestuia. Nu folositi aparatul daca este avariat sau spart.

Instructiuni despre baterii

1. Necesita trei baterii 1.5V AA, nu sunt incluse in set
2. Pentru rezultate optime, folositi intotdeauna baterii noi.
3. Asigurati-va ca ati introdus bateriile in polaritatile corecte.
4. Indepartati bateriile din baza centrala atunci cand aceasta nu este folosita.
5. Inlocuiti imediat bateriile uzate pentru a evita posibile avarii ale bazei jocului.
6. Bateriile reincarcabile trebuie scoase din baza jocului inainte de a fi reincarcate.
7. Bateriile reincarcabile trebuie reincarcate sub supravegherea unui adult.
8. Asigurati-va ca zonele de incarcare din lacasul bateriei nu sunt scurt-circuitate.
9. Nu incercati sa reincarcati baterii care nu sunt reincarcabile.
10. Nu amestecati baterii vechi cu baterii noi.
11. Nu amestecatu baterii alcaline, standard (carbon-zinc), sau baterii reincarcabile.

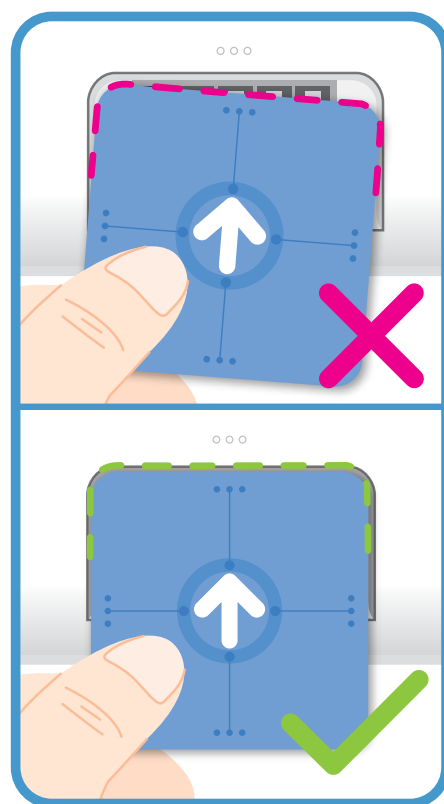


Depozitare

1. Pastrati CODEAMAZE™ Frozen II in cutia de ambalaj. Intotdeauna aveti grija de jocul dvs si pastrati piesele curate.
2. Nu impaturiti sau sifonati plansele cu trasee atunci cand le depozitati.

Daca intampinati probleme

1. Daca Elsa nu se misca, verificati nivelul bateriilor si asigurati-va ca acestea sunt corect introduse. Verificati daca butonul de pornire este pe ON.
2. Daca Elsa nu este atasata corespunzator pe plansa bazei de joc, folositi **A** cardul (sau orice alt card de pozitionare) sa resetati mecanismul de ghidaj si plasati-o pe Elsa inapoi pe pozitia de start. Elsa va fi atrasa de baza principala.
3. Daca aparatul piue de doua ori dupa ce ati scanat un card codat, aceasta indica faptul ca acel card nu a fost scanat cu succes. Daca acest lucru se intampla, incercati sa scanati cardul din nou.
4. Daca Elsa nu se deplaseaza conform codului memorat, verificati daca marginile cardului codat este aliniat corespunzator cu scannerul, altfel orice lumina care trece prin locul ramas liber poate afecta procesul de scanare si poate cauza figurina Elsa sa se miste in mod aleatoriu.
5. Inlocuiti bateriile cand LEDul mic incepe sa palpaie.
6. Daca faceti o eroare cand introduceti cardurile codate, scanati cardul **©** CLEAR pentru a sterge din memorie toate cardurile codate si incepeti din nou. De asemenea, puteti opri si porni din nou baza principala pentru a sterge codurile din memorie si a reseta plansa de ghidare.
7. Daca jocul este inactiv timp de 10 minute sau mai mult, baza principala va intra in modulul SLEEP. O puteti reactiva apasand butonul Scan sau oprind si pornind aparatul.



Acest dispozitiv este în conformitate cu sectiunea a 15-a din Regulile FCC. Operarea se supune urmatoarelor doua conditii:

- (1) acest dispozitiv nu poate cauza interferente nocive si
- (2) acest dispozitiv trebuie sa accepte orice interferenta receptionata, inclusiv interferente care pot cauza functionarea nedorita.

ATENTIE: Schimbarile sau modificarile care nu sunt in mod expres aprobate de catre partea responsabila cu conformitatea poate anula autoritatea utilizatorului de a opera echipamentul.

Nota: Acest echipament a fost testat si este conform cu limitele pentru un aparat digital clasa B, conform regulilor FCC - partea 15. Aceste limite sunt trasate ca sa ofere o protectie rezonabila impotriva interferentelor daunatoare intr-o instalatie rezidentiala. Acest echipament genereaza, foloseste si poate radia energie radio frecventa si, daca nu este instalat si folosit conform instructiunilor, poate cauza interferente daunatoare radio-comunicatiilor. Cu toate acestea, nu exista nici o garantie ca nu va avea loc nici o interferenta cu o instalatie anume. Daca are loc o interferenta daunatoare cu receptia radio sau TV, care poate fi determinata prin inchiderea si deschiderea aparatului, utilizatorul este sfatuit sa corecteze interferenta folosind una sau mai multe din masurile de mai jos:

- Reorientarea sau relocarea antenei.
- Cresterea distantei dintre echipamente.
- Conectarea echipamentului intr-o priza diferita fata de cea a receptorului.
- Consultarea dealerului sau a unui tehnician experimentat pentru asistenta.

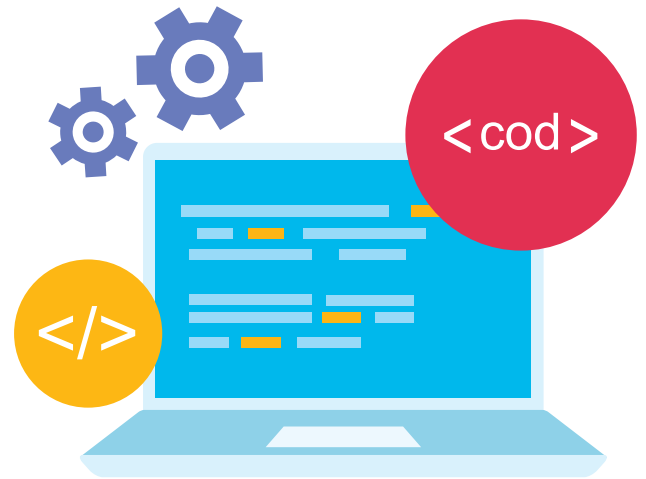
Nume produs: CODEAMAZE™ Frozen II

Nr Model: 00-06202

Nume producator: 4M Industrial Development Limited

Ce este codarea?

Computerele pot urmări doar instrucțiuni logice pas cu pas. Astfel, orice codare trebuie realizată într-un mod foarte logic. A scrie instrucțiuni pentru computere este cunoscut sub numele de codare sau programare. Într-un sens mai larg, codarea poate fi considerată ca fiind procesul de a construi o serie de pași, sub formă de comenzi simple, pentru a finaliza o sarcină. În cazul nostru, este un set de instrucțiuni pentru a direcționa figurina Elsa să rezolve labirintul.



De ce ar trebui copiii să învețe despre programare?

Programarea educa copiii în gândirea analitică și rezolvarea de probleme - mai specific în identificarea unei probleme complexe și etapizarea rezolvării acesteia în pași ușor de efectuat. Acestea sunt abilități de folos și în viața reală. Și la fel precum învățatul unei limbi străine noi, copiii vor învăța mai repede procesul de programare. Începând rezolvarea de la zero încurajează și creativitatea.



Ce este special la CODEAMAZE™ Frozen II?

Jocul CODEAMAZE™ Frozen II permite copiilor mici să dobândească abilități de programare prin utilizarea cardurilor codate care nu necesită abilitatea de a citi sau de a avea un vocabular dezvoltat. Copiii pot aranja aceste carduri în secvențe de cod și să rezolve labirintul. Aceasta este o abordare mult mai tangibilă în dezvoltarea gândirii de programator, fără a folosi ecrane sau alte sintaxe complexe peste nivelul lor de înțelegere. Acest joc cere copiilor să organizeze cardurile codate, să numere patratele de pe planșă, să plaseze obstacolele și apoi să insereze comenzile folosind tehnologia patentată Snap-To-Code™ pentru a instruiți figurina Elsa cum să se miște pe planșă și să rezolve labirintul.

Design inteligent

Jocul CODEAMAZE™ Frozen II are o baza principala cu un design inteligent, pe care Elsa se misca intotdeauna inainte. Spre deosebire de alte kituri de codare, baza CODEAMAZE™ Frozen II foloseste o plansa de joaca tabelara, permitand robotului sa se miste pe distante precise, evitand masuratori fizice care ar putea confuza sau dezamagi copiii mici care inca nu au abilitati dezvoltate in ceea ce priveste orientarea in spatiu.

Abilitati cognitive

Copiii sunt capabili sa absoarba si sa se adapteze foarte repede informatiilor noi pe masura ce isi dezvoltata abilitatile cognitive. Jocul CODEAMAZE™ Frozen II ii ajuta sa inteleaga provocari scrise si introduce conceptul de instructiuni spatiale (stanga, dreapta, sus si jos), orientarea in spatiu si numaratul.

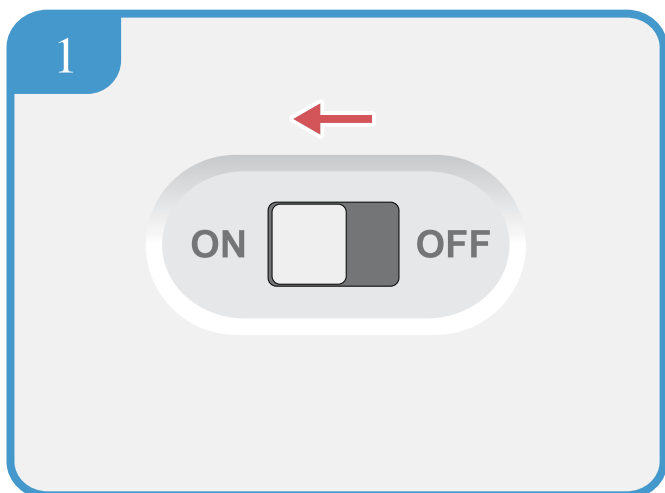


Continut set

Setul include 30 de provocari formulate cu grija pe baza unor planse tabelare cu labirinturi, impreuna cu alte personaje si figurine care ofera diferite niveluri de complexitate, varietati si divertisment. Jocul CODEAMAZE™ Frozen II este usor de instalat, si necesita pregatire minima. Este de asemenea portabil si poate fi jucat oriunde.



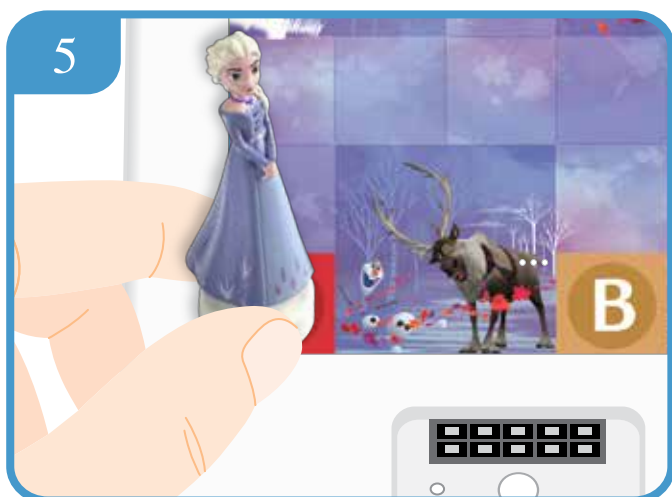
C. GHID DE START



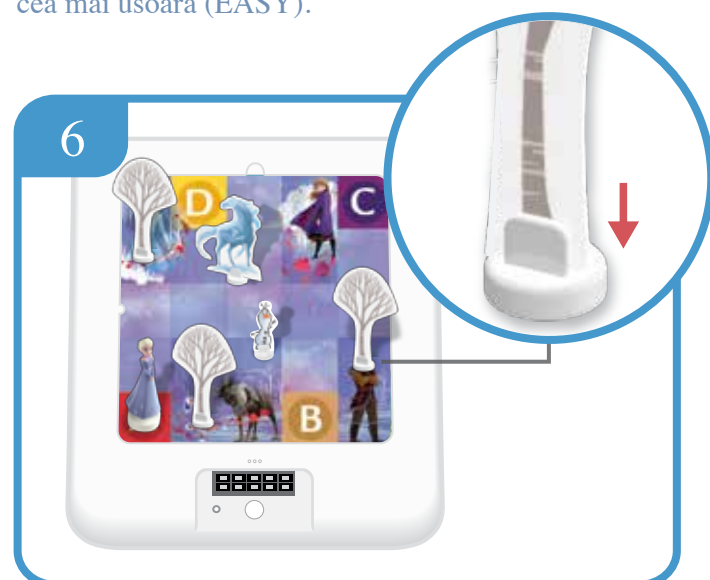
Gliseaza butonul de pornire pe ON.



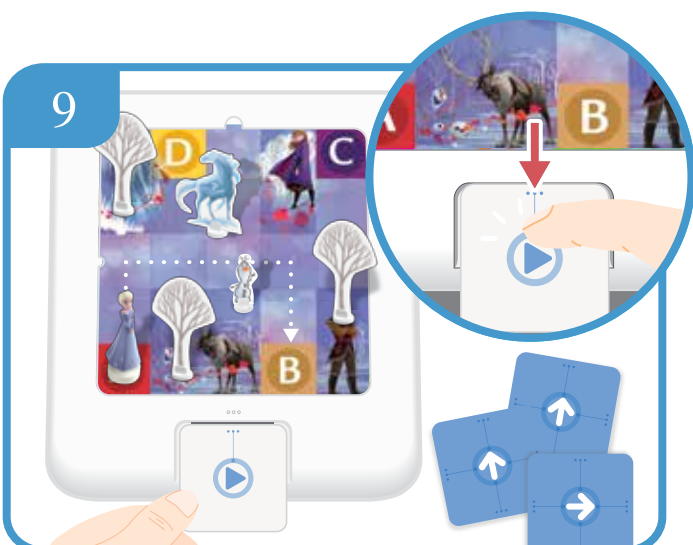
Selecteaza o plansa cu labirint si pozitioneaz-o pe baza principala. Va sugeram sa incepeti cu versiunea cea mai usoara (EASY).




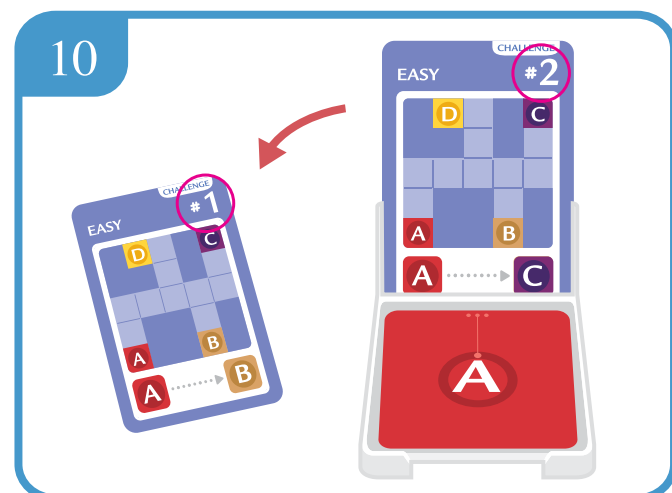
Amplaseaza Elsa in pozitia de start indicata de cartonasul cu provocare (pozitia A pentru plansa EASY provocarea Nivel 1).



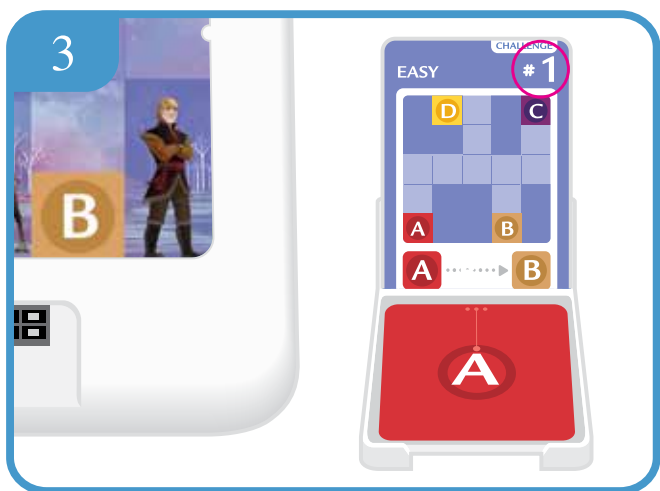
Poti face labirintul mai distractiv si provocator folosind celelalte personaje si figurine din pachet pentru a construi obstacole sau alei pe unde sa treaca Elsa.



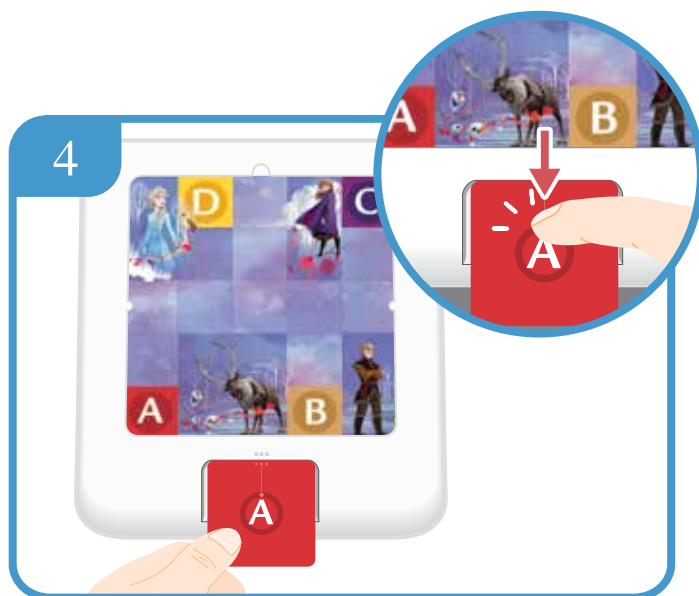
Scaneaza cardul  PLAY pentru a derula programul (comenzile memorate), si priveste cum se misca Elsa pentru a rezolva labirintul.



Cand ai rezolvat provocarea curenta, selecteaz-o pe urmatoarea.




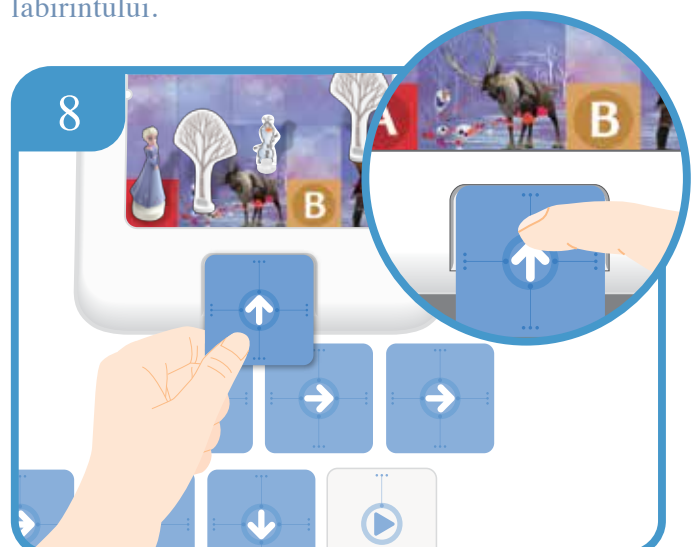
Alege un card cu provocari pentru Nivel 1 (pentru plansa EASY). Sprijina-l in standul dedicat cardurilor si amplaseaza cardurile codate in tavita dedicata.



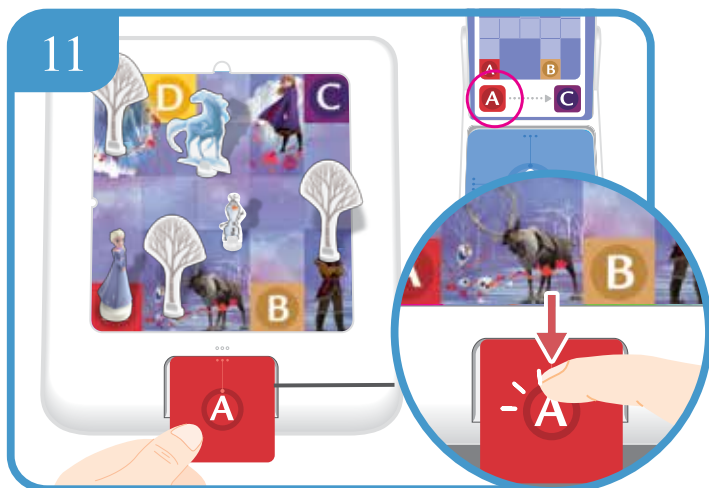
Pune **A** cardul de pozitionare (pozitia A pentru plansa EASY provocarea Nivel 1) deasupra scenerului pentru a seta punctul de pornire al labirintului.



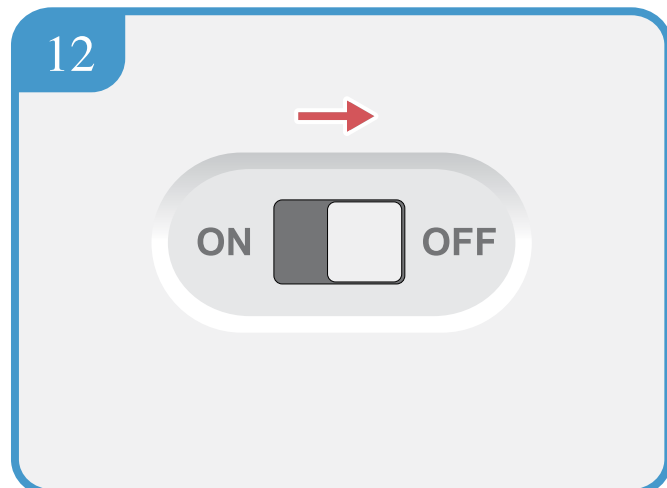
Incepe procesul de programare asezand in fata ta  cardurile codate unul cate unul pentru a rezolva labirintul.



Scaneaza (apasand cardul peste butonul scenerului) cardurile codate pentru a memora comenzile in baza principala.



Reseteaza pozitia de start cu cardul de pozitie. Repeta pasii anteriori pana cand toate provocarile sunt rezolvate.



Inchide baza principala a jocului CODEAMAZE™ Frozen II atunci cand nu il folosesti.

D. MANUAL DE UTILIZARE

Continut

- 1 baza principala CODEAMAZE™ Frozen II
- 4 planse cu labirinturi (EASY, MEDIUM, HIGH & ADVANCED)
- 30 de carduri cu provocari (pentru plansele EASY, MEDIUM, HIGH & ADVANCED, in culori asortate cu plansele)
- 30 de carduri codate (➡ sageata, ▶ Play, ⌂ Clear, si pozitiile A B C D A,B,C,D)
- 1 foaie cu 12 figurine personaje si copaci
- 1 robot figurina Elsa si 5 baze pentru obstacole
- 1 suport pentru carduri
- 1 saculet pentru personaje si baze
- Instructiuni

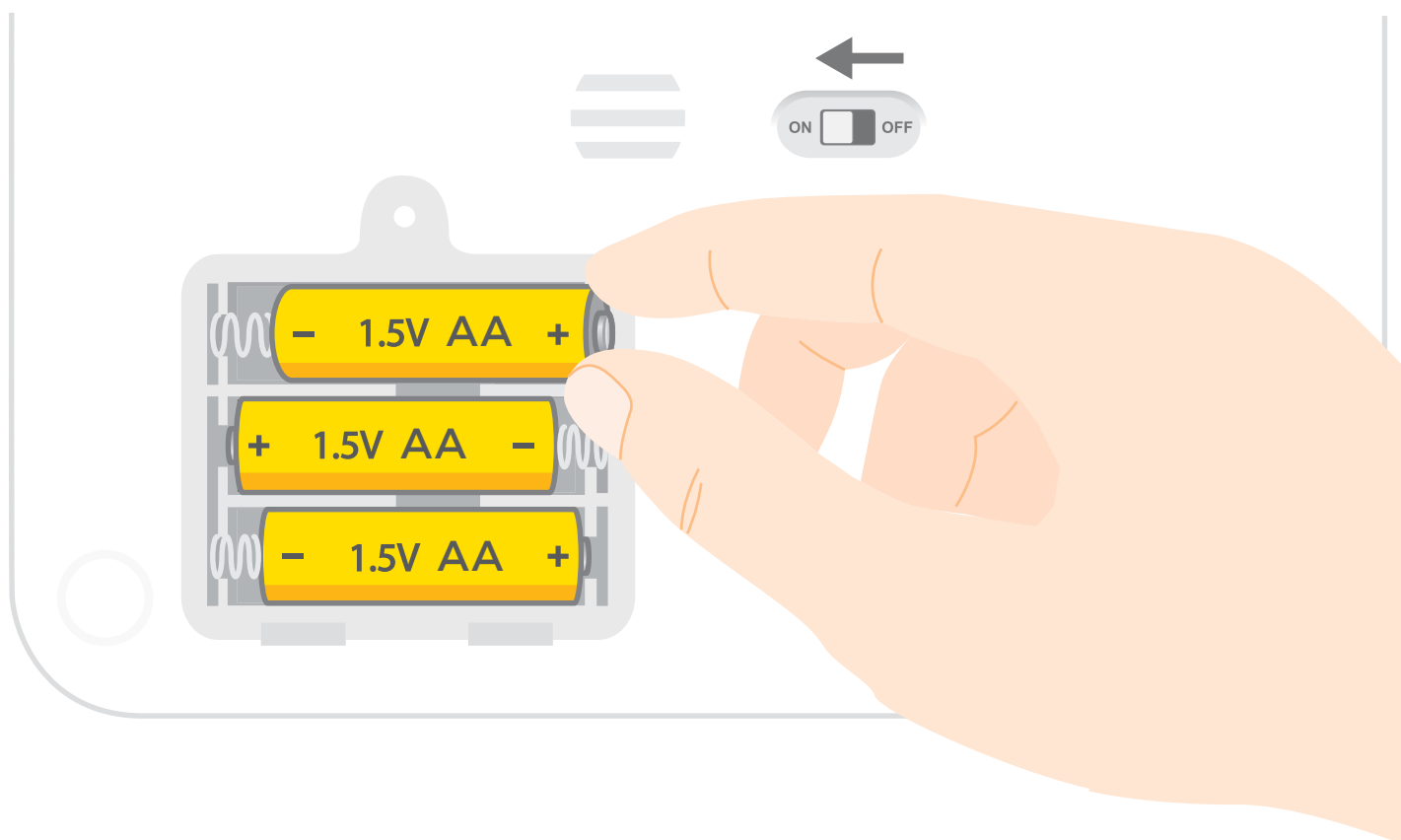


Obiectivul jocului

Obiectivul jocului CODEAMAZE™ Frozen II este sa ii invete pe copii programare, acestia trebuind sa ofere Elsei instructiuni pentru a rezolva labirintul utilizand cea mai scurta ruta posibila. Ruta este desemnata de cardul cu provocari.

1. Insereaza bateriile si porneste baza principala

Insereaza bateriile si porneste baza principala a jocului CODEAMAZE™ Frozen II. Acum esti gata sa pornesti in aventura.



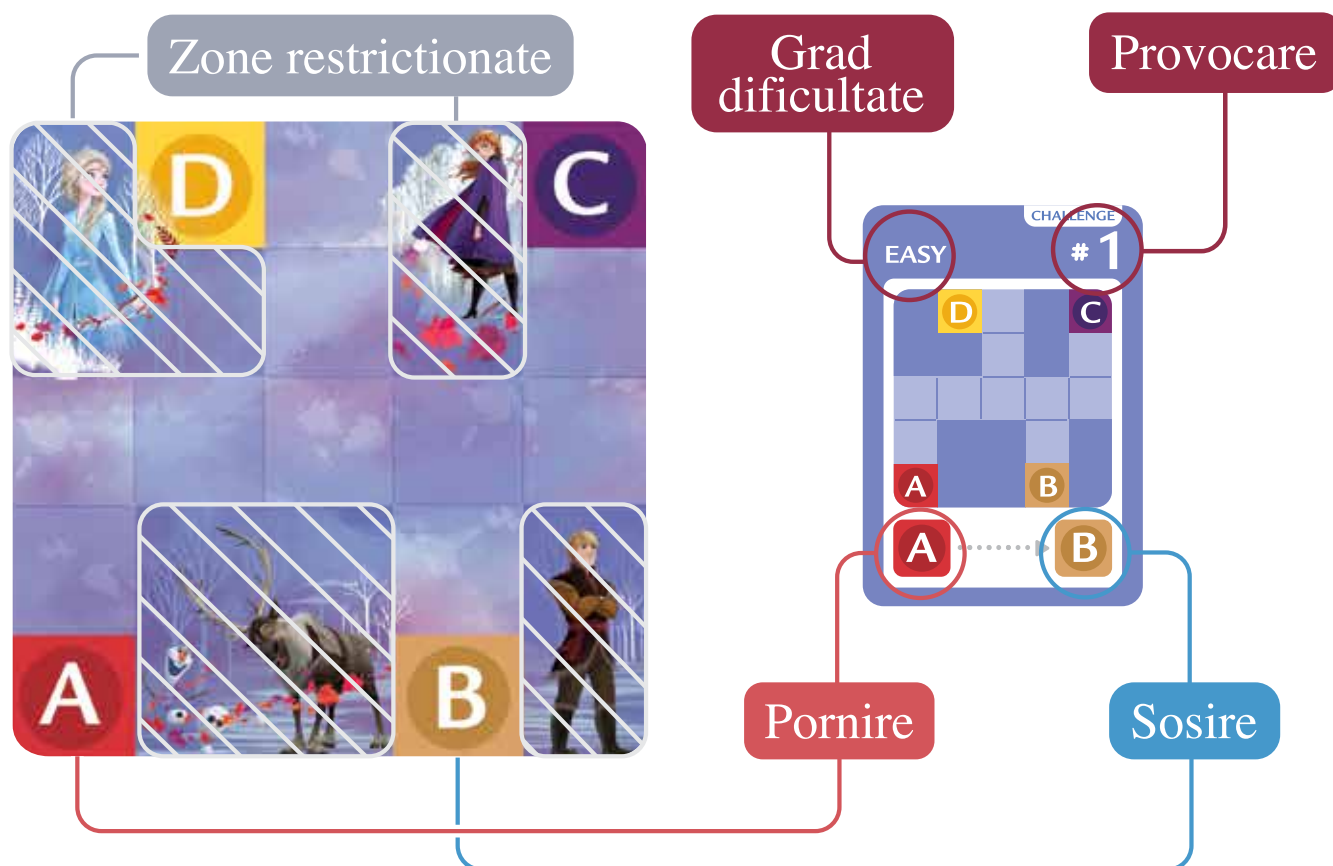
2. Selecteaza plansa

- Exista 3 planse cu labirinturi: EASY, MEDIUM si HIGH. Provocarile create pentru plansa EASY sunt in general mai usoare decat cele pentru MEDIUM sau HIGH. Plansa EASY este folosita ca exemplu in urmatoarele instructiuni.
- Amplaseaza plansa cu labirint pe baza principala cu pozitia A in coltul din stanga-jos a bazei.



3. Selecteaza nivelul de provocare

- Exista carduri cu provocari in culorile asortate a planselor labirint. In acest exemplu, incepem cu plansa Pet si selectam cardul cu provocarea de la Nivelul 1. Misiunea este sa instruim robotul Elsa sa rezolve labirintul si sa ajunga din pozitia A in pozitia B.



4. Seteaza pozitia de inceput

- Baza principala a jocului CODEAMAZE™ Frozen II are un mecanism de miscare inteligent avand deasupra o plansa tabelara, iar dedesubt in punctele de interactiune un magnet care o atrage pe Elsa sa se miste pe plansa.
- Fiecare plansa cu labirint are marcajele A, B, C si D ca puncte de pornire sau de sosire. Cand porniti unitatea, veti auzi mecanismul interior miscandu-se. In mod standard, punctul magnetic de pornire este setat la A, in coltul din stanga-jos. Amplasati-o pe Elsa in pozitia de start.
- In acest exemplu (plansa EASY), pozitia de plecare este A. Acest punct de plecare va fi setat in interior sub punctul A. Puteti de asemenea sa scanati **A** cardul de pozitie A pentru a seta punctul de plecare aici. Daca deja Elsa se afla in pozitia A, prin scanarea cardului de pozitie A o veti vedea dintr-o data atrasa de baza, ca si cum a prins viata.

- Dacă punctul de pornire este indicat în alta parte, utilizați cardul de poziție corespunzător pentru a muta centrul magnetic și amplasați-o pe Elsa acolo.




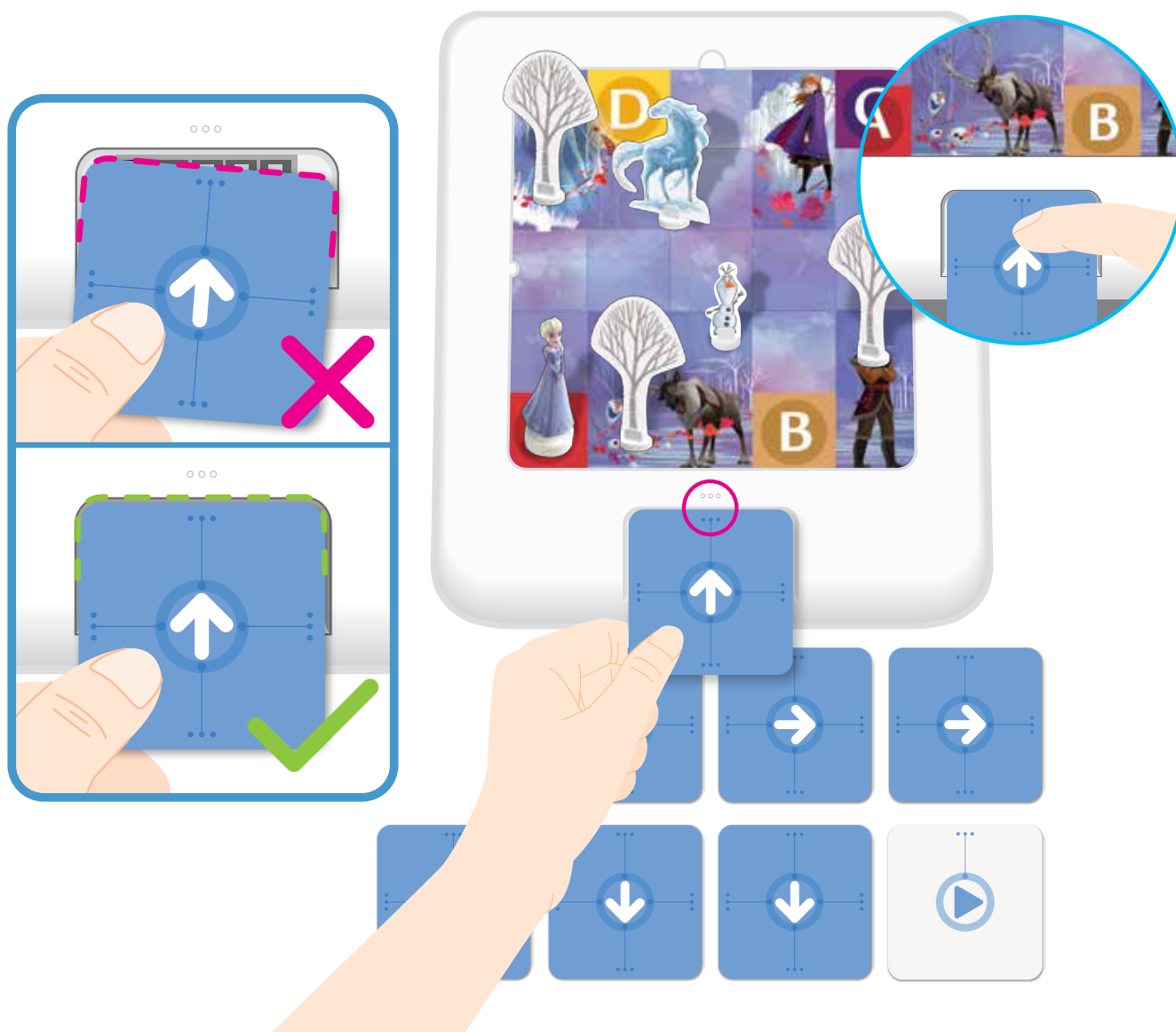
5. Decorare plasa

Puteti amplasa diferite personaje sau copaci pe plasa pentru a face jocul mai amuzant si provocator.




7. Memoreaza codurile

- Dupa ce ai aranjat cardurile codate in ordinea dorita, este timpul sa ii dai instructiuni Elsei ca sa rezolve labirintul. La marginea bazei este amplasat un scanner. Aici se vor scana cardurile. Incepand cu primul card, puneti fiecare card pe scanner in directia dorita pentru a scana codul alb-negru de dedesubt si pentru a-l adauga in memoria aparatului. Faceti acest lucru prin alinierea celor trei puncte de pe marginea cardului cu punctele de deasupra scannerului, si apoi apasati butonul de dedesubt prin atingerea cardului in mijloc. Baza jocului va pui o data ca sa indice ca scanarea cardului a fost corecta. Daca baza principala nu piue sau piue de doua ori, cardul nu a fost scanat corect si va trebui sa il scanati din nou.
- Asigurati-va ca alinierea cardului codat pe marginea scannerului este la limita acestuia, altfel orice lumina care patrunde prin spatiul ramas poate afecta procesul de scanare si poate cauza figurina Elsa sa se miste aleatoriu.
- Daca observati erori, reporniti procesul de programare prin scanarea cardului  CLEAR (cercul incomplet cu sageata). Toate codurile memorate vor fi sterse. Veti auzi doua sunete lungi de piuit, lucru care indica ca operatiunea de stergere s-a efectuat cu succes.



8. Redarea codurilor

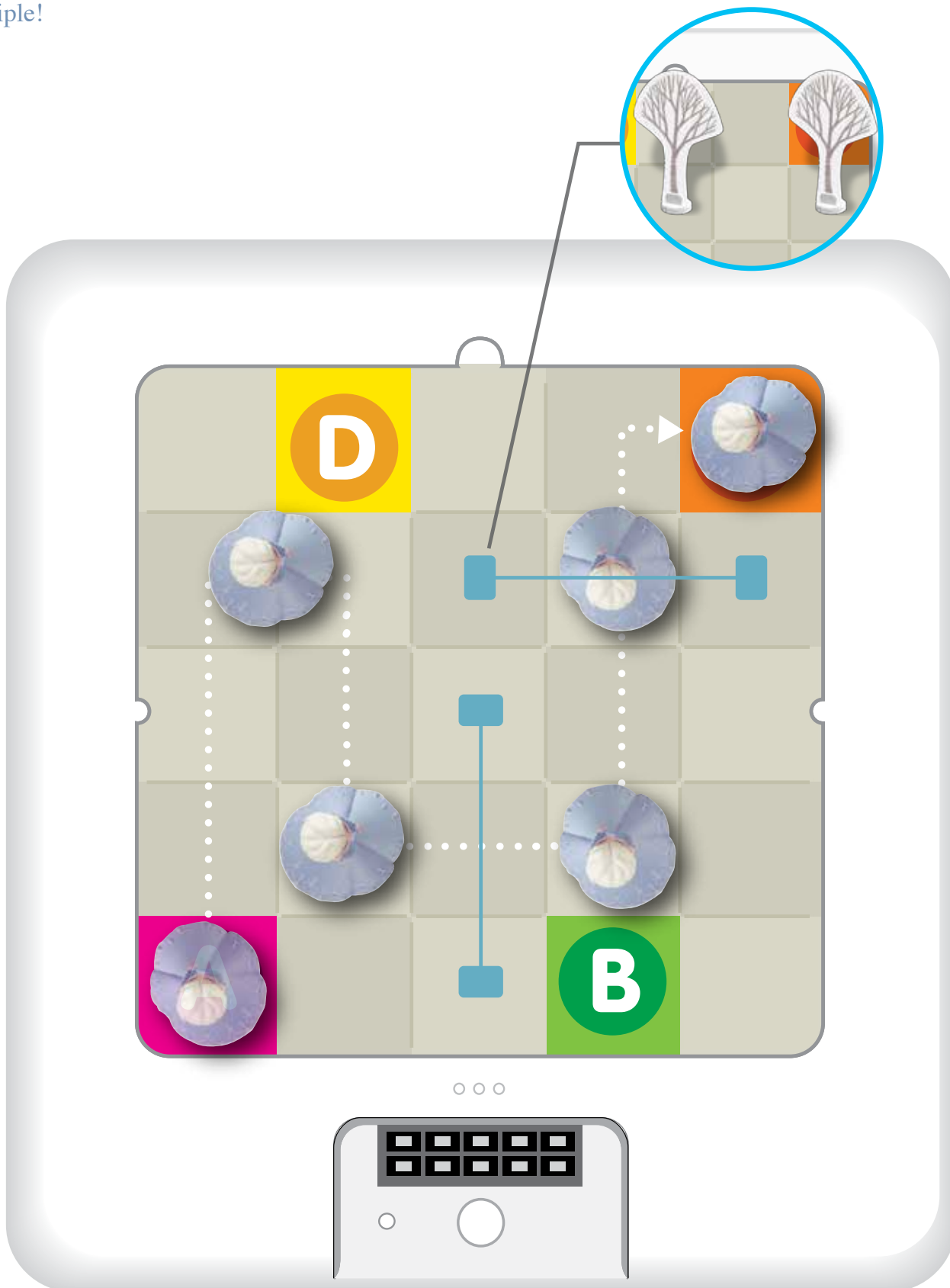
- Cand toate cardurile au fost scanate si pasii memorati, scanati cardul  PLAY (cu triunghi) pentru a reda secventa de cod. Baza jocului va reda intregul cod, miscand-o pe Elsa pe plansa. Bravo! Indiferent de directia in care sta sau se misca Elsa, intotdeauna se va intoarce si va privi inainte.



- Daca secventa de cod introdusa nu este corecta, Elsa nu va ajunge la destinatie. Scaneaza cardul de pozitie initiala pentru a trimite figurina de unde a plecat, si incearca din nou. (Este posibil sa fie nevoie sa indepartezi cateva obstacole deoarece Elsa se misca doar pe marginile plansei atunci cand se intoarce la baza). Raspunsul corect al provocarii este indicat pe spatele cardului cu provocarea.
- Urmatoarea provocare poate implica mai multi pasi de codare, sau schimbarea punctelor de plecare si destinatie.
- Cand ai terminat de jucat, stinge baza principala pentru a evita consumarea bateriilor.

9. Provocari avansate

- Exista un set de carduri cu provocari avansate. Scopul provocarii avansate este sa rezolvi labirintul prin ruta cea mai scurta, trecand pe aleea de copaci si pe langa celelalte personaje care blocheaza drumul. Rezolva provocarea nivel cu nivel. Poti folosi acelasi principiu (amplasand alte obstacole) pentru a crea diferite provocari pentru prietenii si familia ta, sau pentru a crea noi planse de joc. Optiunile sunt multiple!



INTREBARI SI COMENTARII: Tinem la clientii nostri si satisfactia ta legata de acest produs este importanta pentru noi. In cazul in care ai intrebari sau comentarii, nu ezita sa contactezi distribuitorul din tara ta, a carui adresa se regaseste pe cutie. De asemenea, poti contacta direct si echipa de suport la Email: infodesk@4M-IND.com, Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, Web site: WWW.4M-IND.COM