

7. Wymagania dotyczące baterii

- Każdy klocek wymaga 2 baterii AAA 1,5V
- Używać wyłącznie baterii alkalicznych dobrej jakości
- Wymiana tylko przez osobę dorosłą
- Komora zabezpieczona jest śrubką
- Unikaj zostawiania baterii w nieużywanych długo urządzeniach
wyjmij je, jeśli urządzenie nie będzie długo używane.

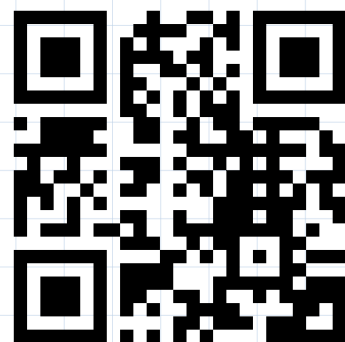
8. Środki ostrożności

- Produkt rekomendowany dla dzieci 4 - 10 lat
- Małe elementy - **nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia**
- Chronić przed wilgocią, ogniem oraz wodą
- **Zabawkę przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci poniżej 3 lat**

Zabawka nie zawiera ostrych elementów, ale powinna być używana pod nadzorem dorosłych

9. Producent

Heytoys PSA
ul. Sokalska 2
54-614 Wrocław, Polska
NIP: 8943195820



W przypadku pytań dotyczących działania produktu, reklamacji lub potrzeby uzyskania dodatkowych materiałów edukacyjnych, należy skontaktować się z producentem.

Wersja elektroniczna instrukcji na stronie producenta <https://www.heytoys.pl>

Matematyczny Mistrz

MiSTRZ

1. Wprowadzenie

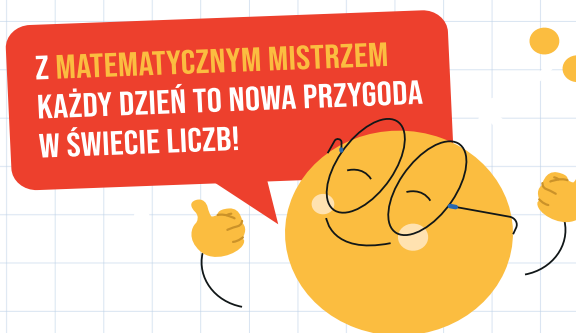
Matematyczny Mistrz to nowoczesna, interaktywna zabawka edukacyjna rekomendowana dla dzieci w wieku 4-10 lat. Została zaprojektowana, aby wprowadzać najmłodszych w świat matematyki w sposób intuicyjny, zabawny i angażujący.

Zabawka została stworzona z myślą o rozwijaniu zainteresowań matematycznych u dzieci. Dzięki nowoczesnemu podejściu do nauki, zabawa z Matematycznym Mistrzem sprzyja przyswajaniu wiedzy. Produkt idealnie sprawdza się zarówno w domu, jak i w środowisku przedszkolnym czy szkolnym.

Instrukcja Obsługi

Spis Treści

1. Wprowadzenie	strona 1
2. Opis produktu	strona 1
3. Cechy produktu	strona 2
4. Zawartość opakowania	strona 2
5. Podstawowe zasady	strona 2
6. Obsługa klocków	strona 3
7. Wymagania dotyczące baterii	strona 4
8. Środki ostrożności	strona 4
9. Dane producenta	strona 4



2. Opis produktu

Matematyczny Mistrz to zestaw klocków elektronicznych wyposażonych w wyświetlacze LED oraz przyciski do sterowania. Umożliwiają one wyświetlanie cyfr, znaków działań matematycznych oraz symboli porównań.

Każdy klocek to samodzielna jednostka zasilana bateriami, umożliwiającą interakcję z dzieckiem w czasie rzeczywistym. Zastosowane materiały są bezpieczne dla dzieci, a konstrukcja odporna na uszkodzenia mechaniczne. Klocki można układać w różnych konfiguracjach, co sprzyja kreatywności i uczy pracy z równaniami w przestrzeni.

3. Cechy produktu

- Operacje matematyczne: dodawanie (+), odejmowanie (−), mnożenie (x), dzielenie (/).
- Kolorowe klocki, które uczą kolejności wykonywania działań.
- Losowe generowanie równań.
- Porównywanie wyników: >, =, <.
- Reakcja na działania dziecka: diody LED sygnalizujące poprawność.

Zastosowanie wyświetlaczy pozwala dziecku na bieżąco obserwować wyniki swoich działań. Równania można tworzyć ręcznie lub korzystać z trybu losowego, który inspirowanie do samodzielnego rozwiązywania zadań.

4. Zawartość opakowania

- 5 interaktywnych klocków
- 10 baterii AAA 1,5V, po 2 na każdy klocek w zestawie
- instrukcja obsługi
- zeszyt ćwiczeń z naklejkami

Wszystkie elementy są starannie zapakowane w sposób bezpieczny dla transportu. Baterie dostarczone w zestawie zapewniają natychmiastowe rozpoczęcie zabawy.

5. Podstawowe zasady

Tylko liczby całkowite!

Matematyczny Mistrz zna się tylko na liczbach całkowitych (czyli bez przecinków!).
❖ Jeśli dzielisz i wynik dzielenia będzie miał resztę z dzielenia, operacja ta oznaczona będzie symbolem niepoprawnego działania "XX"

Jak układać kostki?

Twoim zadaniem jest ułożyć z klocków równanie matematyczne, które da się przeczytać:

- od lewej do prawej np. $5 + 3 = 8$
- od góry do dołu - jak pionowe działanie
- "wężyk" tak by był zgodny z zasadami powyżej

Co wolno, a czego nie?

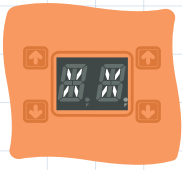
Możesz układać **dowolne działania zgodne z zasadami matematyki**.

- akceptowalne będzie zatem działanie $5 + + 5$
- nieakceptowalne będzie działanie $5 * * 5$

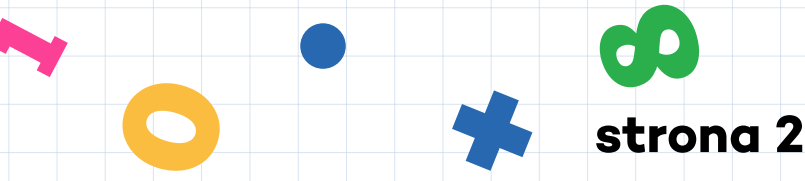
⚠ Kolejne działania należy wykonywać dopiero po skończonej animacji prezentacji wyniku

❌ Błędne działanie? Pojawi się "XX"

Jeśli ułożysz **błędne równanie** (np. dzielenie przez zero, albo znaki w niepoprawnej kombinacji) w wyniku pojawi się XX:



To znak, że coś poszło nie tak. Spróbuj jeszcze raz!



Co może być na klocku?

Każdy klocek może pokazywać:

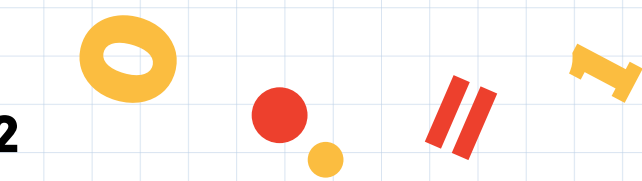
- jedną cyfrę (np. 7)
- dwie cyfry (np. 12)
- cyfrę ze znakiem (np. -4)
- albo sam znak (np. $+$, $-$, $*$, $/$, $=$, $<$, $>$)

➡ Znak równości to podstawa

Każde poprawne działanie musi zawierać jeden ze znaków:

- znak = **równości**
- znak < **mniejsze**
- znak > **większe**

Bez tego nie ma równania!



👉💡 Jak można rozwiązać równanie?

Masz dwa sposoby:

1) Porównywanie stron:

Sprawdź, czy **lewa strona** działania jest równa, mniejsza lub większa od **prawej strony**.

2) Obliczanie:

Po prostu policz, ile wynosi działanie po lewej stronie lub na górze, jeśli układasz pionowo.

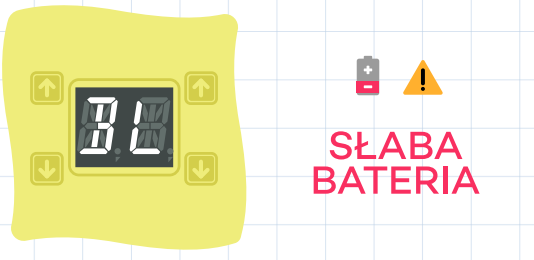
👉🔋 Słaba bateria

Po wyczerpujących treningach w końcu przyjdzie czas na wymianę baterii. W takiej sytuacji na wyświetlaczu zacznie pojawiać się BL - Battery Low / Słaba Bateria. Należy wymienić baterię, aby można było bawić się dalej!

👉🎲 Można losować liczby!

Chcesz się zdziwić?

Możesz **wylosować liczby**, które pokażą się na kostce. Dzięki temu każde działanie może być inne i ciekawsze!



6. Obsługa klocków

Klocek pokazuje dwie cyfry – jedną z lewej strony i jedną z prawej strony. Każda cyfra ma przyporządkowane dwa przyciski:

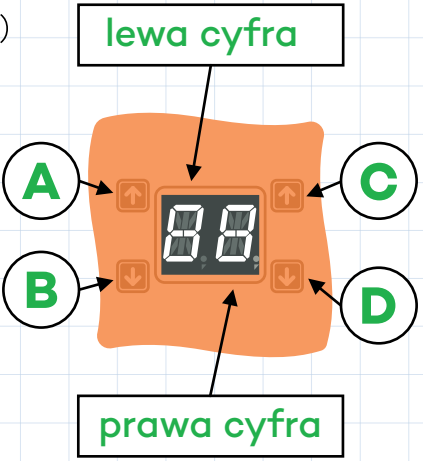
- ⬆ Przycisk „do góry” – zwiększa cyfrę o 1 (np. z 3 na 4)
- ⬇ Przycisk „w dół” – zmniejsza cyfrę o 1 (np. z 5 na 4).

👉 Jak zmienić cyfrę lub znak?

Jeśli chcesz zwiększyć cyfrę (np. z 2 na 3), naciśnij przycisk do góry.

Jeśli chcesz zmniejszyć cyfrę (np. z 5 na 4), naciśnij przycisk w dół.

Po cyfrze 9 zaczynają się pojawiać znaki matematyczne.



⚠ UWAGA - Ważna informacja!

Kombinacje przycisków specjalnych:

- 👉 Dolny lewy i górny prawy przycisk **B + C** **losują się cyfry i znaki**
- 👉 Górny lewy oraz dolny prawy **A + D** **losowanie cyfry**
- 👉 Dolny lewy oraz dolny prawy **B + D** **sprawdzenie czy działanie jest dobrze policzone**
- 👉 Górny lewy oraz górny prawy **A + C** **obliczenie wyniku równania**

