



SOLAR LITTLE PROFESSOR

English	1
Deutsch	10
Français	19
Italiano	28
Nederlands	37
Svenska	46
Dansk	55
Suomi	64
Español	73

In case of difficulties • **Im Fall von Schwierigkeiten** •
 En cas de difficultés • **In caso di guasto** • Bij moeilijkheden
 • **Om problem uppstår** • Hvis der er problemer • **Jos
 vaikeuksia ilmenee** • En caso de dificultades 82

Drawings • **Abbildungen** • Dessins • **Disegni** •
 Tekeningen • **Ritningar** • Tegninger • **Piirroksel** •
 Dibujos A–E

TI Product Service and Warranty Information • **Hinweise zu
 TI Produktservice und Garantieleistungen** • Informations
 sur les services et la garantie TI • **Productinformatie,
 service en garantie TI**

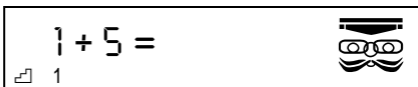
Attention • **Achtung** • Attenzione • **Opgelet** •
Observera! • **Bemærk** • Huomio • **Atención**

- GB** To ensure the complete safety of your child, please do not allow them to access the instruction manual which contains staples.
- D** In unserem ständigen Bemühen um die Sicherheit Ihres Kindes empfehlen wir, Bedienungsanleitungen mit Heftklammern von Ihrem Kind fernzuhalten.
- F** Pour éviter tout risque à votre enfant, maintenez le manuel d'utilisation et ses agrafes hors de sa portée.
- I** Attenzione: il manuale non deve essere lasciato alla portata dei bambini se provvisto di punti metallici.
- NL** Om de veiligheid van uw kinderen niet in gevaar te brengen: hou de handleiding, die met nietjes werd samengebonden, buiten hun bereik.
- S** Observera att eventuella häftklamrar i manualen ken vara farliga for barn.
- DK** Vær opmærksom på, at eventuelle hæfteklammer i manualen ken være farlige for børn.
- SF** Olkaa hyvä ja irroittakaa käyttöohje tuotteesta, ennen kuin annatte sen lapselle.
- E** Atención: el manual de instrucciones puede llevar grapas, tome la precaución de retirarlas antes de entregárselo al niño.

ENGLISH

SOLVING PROBLEMS

Press **Start**. An addition problem will appear in the display such as:



Think of the answer, then press the number keys to tell you what it is.

- If your answer is correct, you will win a star. My hat will bob up and down and my mustache will “twitch.”
- If your answer is wrong, you will see **ERR** and then have a second chance to get the right answer.
- If your answer is still wrong after two tries, the correct answer is shown, and the next problem will then appear.

SCORING

I will give you problems in sets of five. Then, I will show your score in the display. On the left is the number of correct answers; on the right is the number of incorrect answers, for example **+4 -1**, means that you had **4** right and **1** wrong.

If five problems are answered correctly, the five stars will light up, my hat will bob up and down, and my mustache will “twitch.”



OPERATIONS

I always begin with an addition problem. If you want to change the operation sign, press any other operation key:

\ominus For subtraction, \otimes For multiplication,

\div For division, \oplus For addition.

If you want to change operations (for example from \times to $+$), after a set of five problems has already begun, just press the new operation key and I will restart with a new set of five problems.

LEVELS OF DIFFICULTY

You can practice problems at five levels of difficulty:

1 2 3 4 5

1 is the easiest level, 5 the most difficult one.

You will see the number of the level in the lower left corner of the display.

I always begin with level 1.



Let's practice harder problems; just press \square until you see the level of difficulty you want.

If you change levels (for example from 3 to 4) after a set of five problems has begun, just press Start and I will restart with a new set of five problems.

TABLES

Now let's practice tables in +, -, ×, and ÷ .

Press \boxtimes and I will display one of the math's operations signs. You will see that the sign changes about every second.

You can choose any operation by pressing that operation key.

Now, a base number will also appear.

This means that you will practice problems with that number, or you have five seconds to choose a different base number by pressing the key for your new number.

Keep in mind ... in tables:

- \boxplus will not operate
- \boxminus \boxtimes \boxplus \boxdiv will not operate after a set of five problems begins.

And now let's play and have fun.

A MINIMUM OF TWO PLAYERS ARE REQUIRED FOR EACH OF THESE GAMES.

YOU MUST DECIDE WHO GOES FIRST FOR EACH GAME.

BINGO (see drawing page A)

WHO CAN COVER A LINE FIRST?

Choose one or more game cards (if needed, use paper and pencil to make additional BINGO cards).

When it is your turn to play, select level **2** and answer an addition question (+).

1. If you get the wrong answer, play passes to the next player.
2. If you get the right answer:
 - if the number is on your card, cover it with a marker. It is the next player's turn.
 - if that number is not on your card, try again with one more question before ending your turn.

The winner of the game is the first one who covers a line in any direction (horizontal, vertical, or diagonal.)

BOWLING (see drawing page B)

WHO WILL BE FIRST TO KNOCK DOWN ALL PINS?

Bowling is played with operations signs $+$, $-$, \times , \div .

Each player has a marker.

You must solve a group of five problems set by the LITTLE PROFESSOR with each operation sign shown at the start of each lane.

You have only one try to get the correct answer.

Place your marker on the operation sign $+$ of the first lane and begin the addition questions.

For each correct answer, move forward and attempt the next question; when you reach the last space, you have knocked down the pin, and should place your marker on the sign at the start of the second lane.

It is now the next player's turn.

If your answer is wrong, leave your marker where it is. You will start from here and next time it's your turn.

The winner is the one who knocks down all pins first.

THE SKI SLOPE (see drawing page C)

HOW FAST CAN YOU SKI TO THE BOTTOM?

Place your marker at the start and take turns solving problems with the operations $+$, $-$, \times , or \div shown on each space.

You have two chances to get the right answer.


1. If your answer is correct and it is an odd number, move forward one space, follow directions given in that space (if any); game passes to the next player.
2. If your answer is correct and it is an even number, move forward two spaces, follow directions given in that space (if any); game passes to the next player.
3. If your answer is zero, stay where you are.
4. If your answer is still wrong after the second try, move back one space.

DIRECTIONS GIVEN IN SPACES

STOP: miss one turn, then play using the operation sign in that space.




Move forward the number of spaces shown:

Ex.  move forward **2** spaces.



Move back the number of spaces shown:

Ex.  move back **2** spaces.

FOOTBALL (see drawing page D)

WHO WILL WIN THE MATCH?

The marker represents the ball.

The match will be won by the first player to score four goals.

Choose your goal. Place the ball in the centre of the pitch.

Begin the first group of addition questions.

1. If you get the right answer, move to slot number **1** (in the direction of your opponent's goal).

If you get all five questions right, you will be in slot number **5** opposite the goal.

Game now passes to the next player, who should press to start a new set of five questions.

Each time you get a group of five questions right, the ball must pass to the next player.

The next player then tries to bring the ball back to your goal by answering his questions successfully and moving from slot **5** to **4** to **3** ... etc.

When is your turn again, you start a new set of five questions.

2. If you get a wrong answer, your opponent takes over the ball where you left it, presses for a new set of five questions, and plays towards your goal.

THE MAZE (see drawing page E)

WHO WILL FIND HIS WAY OUT FIRST?

To decide who starts playing first, each player should press $\boxed{\ast}$ (the tables key), then $\boxed{+}$, and note the base number that appears.

Whoever gets the greatest base number goes first.

The base number also indicates each player's departure point in the maze.

Look for your departure point and place your marker on it.

The first player moves his marker along the maze until he comes across an obstacle.

He can only cross this obstacle by correctly answering a question based on the operation sign shown in the obstacle.

You have only one chance to get the right answer.

If your answer is wrong, stay where you are.

It is your opponent's turn to move.

DEAR PARENT

Share your child's learning experience!

With your participation, and the encouragement and reinforcement offered by the LITTLE PROFESSOR, learning to solve math problems can at last be what it should be for your child ... FUN.

FEATURES INCLUDE:

- Instructions and games designed with close co-operation of educational advisors and tested by children.
- A random table mode through which "tables" in any of the four basic math operations can be practised.
- A range of problems extending over five levels of difficulty which allows not only individual advancement in math skills, but also your participation at the higher levels.
- A protective sliding case with its five delightfully coloured games which offer your child further fun-filled hours of problem solving.

DEUTSCH

LÖSUNG VON RECHENPROBLEMEN

Drücke die Taste **[Start]**. Du erhältst eine Additionsaufgabe in der Anzeige, z.B.:



Überlege Dir die Antwort und drücke dann die entsprechenden Zahlentasten, um mir das Ergebnis mitzuteilen.

- Ist Deine Antwort richtig, gewinnst Du einen Stern. Mein Hut hüpfte auf und nieder und mein Schnurrbart wackelt.
- Ist Deine Antwort aber falsch, wirst Du ein **ERR** auf der Anzeige finden. Du hast dann noch einmal die Möglichkeit, die richtige Antwort zu finden.
- Wenn Deine Antwort nach zwei Versuchen immer noch falsch ist, blinkt die richtige Lösung zweimal auf und eine neue Aufgabe erscheint.

ZÄHLEN DER PUNKTE

Ich stelle Dir jeweils eine Reihe von **5** Aufgaben. Dann zeige ich Dir Deinen Punktestand in der Anzeige. Links siehst Du, wieviel richtige Antworten Du gegeben hast, rechts steht die Zahl der falschen Antworten, z.B. **+4 -1** heißt, Du hast viermal richtig und nur einmal falsch geantwortet. Wenn **5** Aufgaben richtig gelöst sind, leuchten die **5** Sterne auf, mein Hut hüpfte auf und nieder und mein Schnurrbart wackelt.



GRUNDRECHENARTEN

Ich fange immer mit einer Additionsaufgabe an.

Wenn Du das Operationszeichen ändern willst, drücke einfach nur irgendeine andere Operationstaste:

\ominus für Subtraktion, \otimes für Multiplikation,
 \div für Division, \oplus für Addition.

Willst Du die Rechenart ändern (z.B. von \times zu \div) nachdem ich bereits mit einer Reihe von **5** Aufgaben angefangen habe, brauchst Du nur die neue Operationstaste zu drücken und ich fange mit einer ganz neuen Aufgabenreihe an.

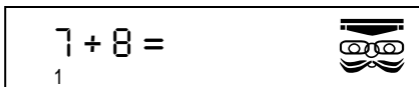
SCHWIERIGKEITSSTUFEN

Du kannst Dir Aufgaben in 5 Schwierigkeitsstufen aussuchen:

1 2 3 4 5

Stufe **1** ist am leichtesten, Stufe **5** am schwierigsten. Die eingestellten Schwierigkeitsstufen siehst Du in der linken unteren Ecke der Anzeige.

Ich fange immer mit Schwierigkeitsstufe **1** an.



Willst Du nun schwierigere Aufgaben lösen, drücke einfach nur die Taste \square so oft, bis Du die gewünschte Schwierigkeitsstufe hast. Anderst Du die Stufe (z.B. von **3** nach **4**), wenn ich bereits eine Reihe von **5** Aufgaben begonnen habe, fange ich einfach mit einer neuen Aufgabenreihe wieder an.

EINMALEINS

Wir wollen nun das Einmaleins üben mit +, -, ×, und ÷.

Drücke auf \boxtimes und ich zeige Dir eines der mathematischen Operationszeichen in der Anzeige.

Du wirst sehen, daß sich das Zeichen beinahe jede Sekunde ändert.

Du kannst jede Rechenart durch Drücken dieser Operationstaste anwählen.

Jetzt wird auch eine Grundzahl in der Anzeige erscheinen.

Das heißt, Du kannst Aufgaben mit dieser Zahl üben, oder Du hast fünf Sekunden Zeit, eine andere Grundzahl durch Drücken der Operationstaste auszuwählen.

Vergiß nicht ... beim Einmaleins

- Die Taste \boxplus führt keine Berechnungen durch.
- \boxminus \boxtimes \boxplus \boxdiv rechnen nicht, wenn eine Aufgabenreihe bereits begonnen hat.

Und nun spiel und amüsier Dich gut.

FÜR JEDES DER NUN FOLGENDEN SPIELE WERDEN
MINDESTENS 2 MITSPIELER BENÖTIGT.

ENTSCHEIDE SELBST, WER ALS ERSTER BEGINNEN
DARF!

BINGO (Siehe Abbildung Seite A)

WER HAT ZUERST EINE REIHE?

Wähle eine oder mehrere BINGO-Spielkarten aus (Wenn Du
willst, kannst Du Dir selbst mit Bleistift und Papier weitere
BINGO-Karten malen).

Vor Beginn des Spiels wählst Du die Schwierigkeitsstufe **2** und
drückst die (+) Taste. Versuche nun die Additions-Aufgabe, die
Dir der LITTLE PROFESSOR stellt, zu lösen.

1. Ist Dein Ergebnis falsch, kommt der nächste Spieler an die
Reihe.
2. Ist Dein Ergebnis richtig:
 - darfst Du die entsprechende Zahl auf Deiner BINGO-Karte
mit einer Spielmarke bedecken.
 - Wenn Deine Zahl nicht auf Deiner BINGO-Karte zu finden
ist, darfst Du es mit einer neuen Rechenaufgabe
versuchen.

Gewonnen hat, wer als erster eine Reihe von Zahlen
durchgestrichen hat—waagrecht, senkrecht oder diagonal.

KEGELN (BOWLING) (Siehe Abbildung Seite B) **WER SCHIEßT ALS ERSTER ALLE KEGEL UM?**

Gekegelt wird mit einer Spielfigur (eine für jeden Mitspieler) und den Rechenzeichen $+$, $-$, \times , \div .

Um zu gewinnen, mußt Du jeweils eine Gruppe von Aufgaben lösen, die Dir der LITTLE PROFESSOR stellt.

In welcher Rechenart Du die Aufgabe lösen mußt, ist an jeder Kegelbahn gekennzeichnet.

Du hast nur einen Versuch, um die richtige Lösung zu finden.

Stelle Deine Spielfigur auf das erste Feld der Kegelbahn mit dem \oplus Zeichen und beginne mit der ersten Rechnung.

Bei jedem richtigen Ergebnis darfst Du mit Deiner Spielfigur ein Feld weiter vorrücken und die nächste Aufgabe lösen.

Wenn Du das letzte Feld erreichst, hast Du den Kegel umgestoßen und darfst Deine Spielfigur auf das Startfeld der **2.** Kegelbahn stellen!

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn Dein Ergebnis aber falsch ist, muß Deine Spielfigur stehenbleiben.

Vorrücken darfst Du erst wieder, wenn Du wieder an der Reihe bist.

Sieger ist, wer als erster alle Kegel umgeworfen hat!

SKI-RENNEN (ABFAHRTSLAUF, SLALOM)

(Siehe Abbildung Seite C)

WER IST ALS ERSTER IM ZIEL?

Stelle Deine Spielfigur ins Startfeld und löse Aufgaben mit den Rechenzeichen $+$, $-$, \times , \div .

Die Rechenart ist im jeweiligen Feld angegeben. Es gibt **2** Möglichkeiten, schnell ins Ziel zu kommen:

1. Ist Dein Ergebnis richtig und es ist eine ungerade Zahl, rücke um ein Feld nach vorn. Stehst Du dann auf einem Hinweisfeld, mußt Du die entsprechenden Angaben befolgen.
2. Ist Dein Ergebnis richtig und es ist eine gerade Zahl, rücke um 2 Felder nach vorn. Stehst Du dann auf einem Hinweisfeld, mußt Du die entsprechenden Angaben befolgen.
3. Falls Dein Ergebnis Null ist, bleibt Deine Figur stehen, wo sie ist.
4. Hast Du bereits zweimal ein falsches Ergebnis errechnet, muß Deine Spielfigur ein Feld zurück.

STEHST DU AUF EINEM HINWEISFELD, SIND DIESE ANWEISUNGEN ZU BEFOLGEN

STOP: Setze eine Runde aus, dann folge dem Zeichen im Feld.



Rücke soviele Felder vor, wie in dem Zeichen angegeben.

Beispiel 1:  Rucke **2** Felder vor.



Gehe soviele Felder zurück, wie in dem Zeichen angegeben.

Beispiel 2:  Gehe **2** Felder zurück.

Gewonnen hat, wer am schnellsten das Ziel erreicht.

FUßBALL (SPANNENDES FUßBALLMATCH)

(Siehe Abbildung Seite D)

WER GEWINNT DAS SPIEL?

(Wer wird Torschützen-König?). Die Spielfigur ist der Fußball. Wer als Erster 4 Tore schießt, ist der Gewinner dieses spannenden Spiels. Wähle zunächst Deine Spielhälfte und Dein Tor. Stelle den Ball auf den Mittelpunkt des Spielfeldes und drücke die Taste Deines LITTLE PROFESSOR. Jetzt kannst Du mit den ersten Additions-Rechnungen + beginnen. Du hast nur einen Versuch, um die richtige Lösung einzutippen. Und so läuft das Spiel:

1. Wenn Du richtig gerechnet hast, darfst Du den Ball auf Punkt 1 in Richtung des gegnerischen Tors weiterspielen.

Bei jedem weiteren richtigen Ergebnis spielst Du den Ball zum nächsten Punkt. Hast Du alle 5 Ergebnisse richtig, ist der Ball auf Punkt 5, direkt gegenüber dem Tor. Immer nach 5 Rechnungen wechselt der Ball zum anderen Spieler, der **Start** drückt, um eine neue Folge von 5 Aufgaben zu beginnen.

Dieser versucht nun, den Ball auf die gegenüberliegende Seite (zu Deinem Tor) zurückzubringen.

Wenn er richtig rechnet, darf er den Ball von Punkt 5 auf Punkt 4, dann auf Punkt 3 etc. zurückspielen.

Wenn Du wieder an der Reihe bist, versuche einen neuen Block mit 5 Rechenaufgaben zu lösen.

2. Falls Du nicht richtig gerechnet hast, darf Dein Gegner den Ball sofort übernehmen. Wenn es gelingt, den Ball auf Punkt 1 zu spielen und dann die nächste Aufgabe richtig zu lösen, der hat ein Tor erzielt.

Viel Spaß!

DER GEHEIMNISVOLLE IRRGARTEN

(Siehe Abbildung Seite E)

WER FINDET DEN WEG NACH DRAUßEN?

Um zu entscheiden, wer als erster beginnen darf, wird folgendes gemacht: Jeder Spieler drückt die Taste , dann die Taste und notiert sich die Start-Zahl, die erscheint.

Wer die höhere Start-Zahl hat, darf beginnen.

Die Startzahl kennzeichnet auch für jeden Spieler den Startplatz im Irrgarten. Suche Deinen Startplatz und stelle Deine Spielfigur dort auf.

Der erste Spieler kann mit seiner Figur so lange durch den Irrgarten fahren, bis er auf ein Hindernis trifft.

Dieses Hindernis kann er nur überspringen, indem er eine Aufgabe des LITTLE PROFESSOR richtig löst.

Die zu wählende Grundrechenart ist immer im Feld des Hindernisses angegeben.

Du hast nur einen Versuch, die richtige Lösung zu errechnen. Wenn Deine Lösung falsch ist, mußt Du an Deinem Punkt stehenbleiben.

Jetzt darf der nächste Spieler weitermachen. Wer zuerst aus dem geheimnisvollen Irrgarten herausfindet, hat gewonnen.

LIEBE ELTERN!

Helfen Sie Ihrem Kind, besser und leichter Rechnen zu lernen.

Mit Ihrer Hilfe und den vielen Möglichkeiten, die der Rechen-Trainer LITTLE PROFESSOR bietet, wird das Lösen von mathematischen Problemen zu dem, was es eigentlich auch sein sollte: Speak and Spell™ und Freude am Lernen.

LITTLE PROFESSOR—VIELE VORTEILE IN EINEM LERNSPIEL

- Rechenschritte und -spiele wurden in enger Zusammenarbeit mit Pädagogen entwickelt und mit Kindern erfolgreich getestet.
- Eine Übungstaste, mit der das 1×1 in allen **4** Grundrechenarten geübt werden kann.
- Durch die **5** Schwierigkeitsstufen kann die Aufgabenstellung laufend erweitert werden. LITTLE PROFESSOR—der Rechentrainer, der mit den schulischen Anforderungen wächst.
- Ausgestattet mit stabilem Schiebeetui und einem Spiel- und Anleitungsbuch für 5 lustige Rechenspiele.

FRANÇAIS

PROBLEMES

Appuie sur **[Start]**. Un problème d'addition apparaît sur l'écran, comme par exemple :



Cherche la réponse. Quand tu l'as trouvée, tape-la sur le clavier pour que je la vérifie.

- Si ta réponse est bonne, tu gagnes une étoile. Mon chapeau saute en l'air et ma moustache frétille.
- Si ta réponse est mauvaise, **Err** apparaît sur l'écran et tu as un autre essai pour trouver la solution.
- Si ta réponse est toujours fausse après 2 essais, je te donne la solution. Elle clignote 2 fois sur l'écran, puis un autre problème apparaît.

SCORE

A la fin de chaque série de **5** problèmes j'affiche ton score sur l'écran. A gauche il y a le nombre de bonnes réponses, à droite le nombre de réponses fausses. Par exemple, si tu vois, **+4 -1** cela veut dire que tu as **4** bonnes réponses et **1** mauvaise.

Si tu réponds parfaitement aux problèmes, les **5** étoiles clignotent, mon chapeau saute en l'air et ma moustache frétille. Tu vois alors apparaître sur l'écran :



OPERATIONS

Je commence toujours par une addition.

Si tu veux changer le signe de l'opération, appuie sur une des quatre touches suivantes :

\ominus Pour soustraction, \otimes Pour multiplication,

\div Pour division, \oplus Pour addition.

Si tu changes de signe après avoir commencé une série de 5 opérations, je recommence une nouvelle série.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

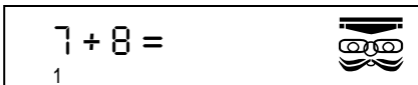
Tu peux faire des calculs avec 5 niveaux de difficulté :

1 2 3 4 5

1 est le niveau le plus facile, 5 le plus difficile.

Le niveau est affiché dans le coin gauche, en bas de l'écran.


Je commence toujours par le niveau 1.



Pour faire des problèmes plus difficiles, appuie plusieurs fois sur \square jusqu'à ce que tu trouves le bon niveau. Si tu changes de niveau pendant une série, j'en recommence une nouvelle.

TABLES






Tu peux utiliser les tables avec +, -, ×, et ÷.

Appuie sur . Je te propose alors un signe d'opération. Tu vois que ce signe change toutes les secondes. Tu choisies ton signe en appuyant sur la touche correspondante.

Un nombre de base s'inscrit sur l'écran. Cela veut dire que tu feras ta série de 5 calculs avec ce nombre.

Si tu veux changer tu as 5 secondes pour appuyer sur un autre nombre.

N'oublie pas ...dans les tables :

-  ne fonctionne pas.
-     ne fonctionnent plus après le début d'une série de 5 problèmes.

Maintenant, joue et amuse-toi bien.

IL FAUT ETRE AU MOINS 2 POUR CHAQUE JEU.
C'EST TOI QUI DESIGNE LE PREMIER JOUEUR

LOTO (voir dessin page A)

QUI FINIRA SA LIGNE LE PREMIER ?

Choisis une ou plusieurs cartes (en cas de besoin, prends une feuille de papier et un crayon pour fabriquer d'autres cartes de LOTO).

Sélectionne le niveau **2** et réponds à un problème d'addition (+).

1. Si tu donnes une mauvaise réponse, c'est au suivant de jouer.
2. Si tu donnes la bonne réponse :
 - si le nombre est sur ta carte, couvre le avec un jeton.
Passe le jeu au suivant.
 - si le nombre n'est pas sur ta carte, fais une autre addition, puis passe le jeu au suivant.

Le gagnant est le premier qui réussit à recouvrir une ligne.

Tu peux faire ta ligne dans n'importe quel sens (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

BOWLING (voir dessin page B)

**QUI SERA LE PREMIER A FAIRE TOIVIBER TOUTES LES
QUILLES ?**

Pour jouer au Bowling, tu utilises les signes d'opération +, -, ×, ÷.

Chaque joueur a un jeton.

Tu dois répondre à une série de **5** calculs proposés par LITTLE PROFESSOR. Le signe des opérations t'est montré au début de chaque couloir.

Tu as seulement un essai pour donner la bonne réponse.

Mets toi sur addition (+) du premier couloir, puis fais les calculs.

A chaque bonne réponse, avance d'une case et attend la question suivante.

Quand tu es sur la dernière case, tu as fait tomber une quille. Place toi sur le signe du deuxième couloir.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Si ta réponse est fausse, laisse le jeton là où il est. Tu repartiras de là quand ce sera de nouveau ton tour.

Le gagnant est le premier qui a fait tomber toutes les quilles.

LA COURSE DE SKI (voir dessin page C)

QUI SERA LE PREMIER EN BAS ?



Place ton jeton sur le départ. Fais ton calcul avec le signe qui est dans la case.



Tu as **2** essais pour donner la bonne réponse.

1. Si ta réponse est correcte et si c'est un nombre impair, avance d'une case. Suis les indications données dans cette case (s'il y en a). C'est au suivant de jouer.
2. Si ta réponse est correcte et si c'est un nombre pair, avance de deux cases. Suis les indications données dans cette case (s'il y en a). C'est au suivant de jouer.
3. Si ta réponse est égale à zéro, reste où tu es.
4. Si ta réponse est toujours fautive après 2 essais, recule d'une case.

INSTRUCTIONS DONNEES DANS LES CASES

STOP : Tu sautes un tour. Le tour d'après, fais ton calcul en utilisant le signe donné dans cette case.

 avance du nombre de cases indiqué ;
Ex :  avance de **2** cases.

 recule du nombre de cases indiqué ;
Ex :  recule de **2** cases.

FOOTBALL (voir dessin page D)

QUI GAGNERA LE MATCH ?

La balle est représentée par un jeton.

Tu gagnes le match si tu marques **4** buts. Choisis ton côté du terrain.

Place la balle au centre. Commence la première série d'additions.

Tu n'as qu'un essai pour donner la bonne réponse.

1. Si tu donnes la bonne réponse, avance jusqu'au trou numéro **1** (dans la direction du but adverse). Si tu réponds aux **5** questions, tu arrives donc au trou numéro **5**.

C'est maintenant le tour du joueur suivant, qui devra appuyer sur **[Start]** pour commencer une nouvelle série de **5** questions.

Chaque fois que tu réponds correctement à une série de **5** questions, la balle passe au joueur suivant.

Ce joueur essaie alors de mettre la balle dans tes buts. Pour cela, il effectue les calculs et avance du trou **5** au trou **4**, du **4** au **3** ... etc.

Ensuite c'est encore à toi de jouer. Tu rejoues avec une nouvelle série de **5** questions.

2. Si tu donnes une mauvaise réponse, l'adversaire te prend la balle, et appuie sur **[Start]** pour avoir une nouvelle série de cinq questions.

LE LABYRINTHE (voir dessin page E)

QUI SORTIRA LE PREMIER ?

Pour savoir qui commence. chaque joueur appuie sur tables \boxtimes , puis sur addition +.

Chacun note le nombre de base qui apparaît alors.

Le joueur qui a le plus grand commence.

Le nombre de base indique aussi à chaque joueur son point de départ dans le LABYRINTHE.

Cherche ton point de départ et place ton jeton dessus.

Le premier joueur avance dans le LABYRINTHE jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Il ne peut le sauter que s'il répond bien à un calcul dont le signe est inscrit sur l'obstacle.

Tu n'as qu'un essai pour donner la bonne réponse.

Si ta réponse est fausse tu ne peux pas avancer.

C'est alors au tour de ton partenaire de jouer.

CHERS PARENTS

Accompagnez votre enfant à la découverte du savoir !

Avec votre participation et l'incitation offerte par LITTLE PROFESSOR, l'apprentissage du calcul sera pour votre enfant ce qu'il doit être ... AMUSANT !

QUELQUES CARACTERISTIQUES

- Des instructions et des jeux conçus avec la collaboration de responsables pédagogiques et testés par des enfants.
- Une fonction de tables d'opération à l'aide de laquelle votre enfant pourra pratiquer l'apprentissage des tables pour les 4 opérations de base.
- 5 niveaux de difficulté qui permettent la programmation individuelle de l'enfant mais aussi votre participation en augmentant le niveau de difficulté pour compliquer les problèmes.
- Un étui permettant de ranger et protéger LITTLE PROFESSOR et ses 5 petites fiches colorées qui sont autant d'occasions pour l'amusement et le calcul.

ITALIANO

OPERAZIONI

Premere il tasto **[Start]**. Un'addizione si presenta sul visualizzatore come indicato a lato:



- Se la tua risposta all'addizione è corretta, appare la stellina del punteggio e il LITTLE PROFESSOR muove il cappello ed i baffi.
- Se invece la tua risposta non è corretta compare sul visualizzatore la scritta **Err** e l'operazione ti viene presentata una seconda volta.
- Se anche dopo il secondo tentativo la risposta non è corretta ti viene mostrata la risposta esatta e quindi una nuova operazione.

PUNTEGGIO

Le operazioni sono presentate a gruppi di cinque; al termine viene mostrato il punteggio. Il numero di sinistra mostra le risposte esatte, il numero di destra quelle errate: esempio **+4 -1**, significa che hai realizzato **4** risposte esatte ed **1** errata.

Se le risposte sono tutte e cinque esatte, le cinque Stelline lampeggiano una dopo l'altra e il LITTLE PROFESSOR muove il cappello ed i baffi.



OPERAZIONI

Si inizia sempre con le addizioni.

Se vuoi, puoi scegliere il tipo di operazione premendo il tasto corrispondente:

\ominus Per la sottrazione, \otimes Per la moltiplicazione,
 \div Per la divisione, \oplus Per l'addizione.

Se dopo una serie di cinque problemi, vuoi cambiare operazione (per esempio passare dalle moltiplicazioni \times alle divisioni \div), premi il tasto corrispondente e sei pronto per partire con una nuova serie di problemi.

LIVELLI D'DIFFICOLTÀ

Sono selezionabili 5 differenti livelli di difficoltà:

1 2 3 4 5

L'1 è il più facile, il 5 il più difficile. Il livello di difficoltà prescelto è mostrato in basso a sinistra nel visualizzatore: Si inizia sempre dal livello 1.



Per selezionare il livello di difficoltà voluto, premi il tasto \square fino a far comparire il numero del livello voluto.

Se cambi livello (esempio da 3 a 4) dopo una serie di cinque quesiti il LITTLE PROFESSOR ricomincia daccapo con il nuovo livello selezionato.

LE TABELLINE

Giochiamo adesso con le tabelline.

Premi il tasto \times . Sul visualizzatore compaiono, sulla sinistra e in sequenza, i segni delle 4 operazioni.

Puoi scegliere il segno dell'operazione che preferisci premendo il tasto corrispondente: ad esempio premi $+$; sul visualizzatore compare anche un numero che rappresenta il numero di base con cui giocare in questa sequenza di addizioni.

Hai cinque secondi di tempo per cambiare eventualmente questo numero con qualsiasi altro, premendo semplicemente il tasto del numero corrispondente.

Se vuoi cambiare il tipo di operazione, basta che dopo il tasto \square premi quello dell'operazione che ti interessa.

Ricorda che:

- Il tasto \square non è funzionale.
- I tasti $-$ \times $+$ \div non sono funzionali quando un gruppo di operazioni è iniziato.

Ora gioca e divertiti.

CI VOGLIONO ALMENO DUE GIOCATORI PER OGNI GIOCO.

OGNI VOLTA SI DEVE SCEGLIERE CHI GIOCA PER PRIMO.

BINGO (vedere disegno pagina A)

CHI RIUSCIRÀ COMPLETARE UNA LINEA PER PRIMO?

Scegli una o più carte da gioco (se necessario usa carta e penna per realizzarne delle altre).

Quando è il tuo turno di gioco scegli il livello **2** e rispondi ad una domanda di addizione (+).

1. Se la tua risposta non è corretta il gioco passe al giocatore successivo.
2. Se la tua risposta è esatta puoi avere due casi:
 - se il numero si trova sulla tua carte, coprila con un segnalino e passa il gioco al giocatore successivo.
 - se il numero non si trova sulla tua carta, tenta un'altra domanda prima di terminare il tuo turno.

Il vincitore del gioco sarà colui che completerà per primo una linea in qualsiasi direzione (orizzontale-verticale-diagonale).

BOWLING (vedere disegno pagina B)

CHI ABBATTERÀ PER PRIMO TUTTI I BIRILLI?

Il Bowling si gioca servendosi dei segni delle quattro operazioni elementari $+$, $-$, \times , \div .

Ogni giocatore ha un segnalino.

Egli deve risolvere un gruppo di 5 quesiti presentati dal LITTLE PROFESSOR per ognuno dei quattro segni.

Si ha una sola possibilità di dare la risposta esatta.

Il giocatore pone il proprio segnalino sul segno dell'operazione $+$ nel primo percorso ed inizia a rispondere alle addizioni.

Per ogni risposta esatta avanza di uno spazio e tenta l'operazione successiva; quando raggiunge l'ultimo spazio significa che ha abbattuto il birillo, e che deve piazzare il proprio segnalino sul segno di operazione posto all'inizio del secondo percorso; ora il gioco passa al giocatore successivo.

Se il giocatore non fornisce la risposta corretta lascia il proprio segnalino dove si trova, per riprenderlo al turno successivo.

Il vincitore è colui che abbatte tutti i birilli per primo.

DISCESA CON GLI SCI (vedere disegno pagina C) **CHI ARRIVERÀ PER PRIMO AL TRAGUARDO?**



Poni il tuo segnalino alla partenza e sorteggia il tuo turno rispondendo alle operazioni.



Hai due possibilità per rispondere esattamente:

1. Se la risposta è esatta e si tratta di un numero dispari avanza di uno spazio, seguendo le istruzioni in esso contenute (se ce ne sono). Ora il gioco passa al giocatore successivo.
2. Se la risposta è esatta e si tratta di un numero pari avanza di due spazi e segui le istruzioni dell'ultimo spazio (se ce ne sono). Ora il gioco passa al giocatore successivo.
3. Se la tua risposta vale zero, rimani dove sei.
4. Se la risposta non è corretta anche dopo il secondo tentativo, retrocedi di uno spazio.

ISTRUZIONI CONTENUTE NEGLI SPAZI

STOP: Perdi un turno e al successivo gioca usando il segno dell'operazione corrispondente a quello spazio.

 avanza del numero di spazi indicati;
es:  avanza di **2** spazi.

 retrocedi del numero di spazi indicati;
es:  retrocedi di **2** spazi.

FOOTBALL (vedere disegno pagina D)

CHI VINCERÀ LA PARTITA?

Il segnalino rappresenta la palla.

La partita sarà vinta da colui che segnerà 4 reti. Scegli la tua porta.

Poni la palla al centro del terreno di gioco.

Inizia la prima serie di domande di addizione.

Hai una sola possibilità per dare la risposta esatta:

1. Se rispondi esattamente, spostati alla posizione numero **1** nella direzione della porta del tuo avversario.

Se rispondi esattamente a tutte e **5** le domande, ti troverai nella posizione numero **5** di fronte alla porta avversaria.

Ogni volta che rispondi esattamente ad un gruppo di 5 operazioni, la palla passa al tuo avversario che deve premere il tasto **[Start]** per iniziare una nuova serie di cinque domande. Questo cercherà di riportarla verso la tua porta rispondendo ai quesiti e spostando il segnalino dalla posizione **5**, alla posizione **4**, alla **3**, ecc.

Quando è di nuovo il tuo turno inizia la serie dei tuoi **5** quesiti.

2. Se la tua risposta non è corretta il tuo avversario si impadronirà della palla nel punto in cui l'hai lasciata e dovrà premere **[Start]** per iniziare una nuova serie di cinque operazioni e giocherà verso la tua porta.

IL LABIRINTO (vedere disegno pagina E)

CHI TROVERÀ L'USCITA PER PRIMO?

Per decidere chi giocherà per primo, ogni giocatore deve premere il tasto **[*]**, e poi il tasto **[+]**, prendendo nota del numero che compare dopo il segno **[+]**.

Inizia colui che ha ottenuto il numero più alto.

Questo numero indica anche il punto di partenza di ogni giocatore nel labirinto.

Ricerca il tuo punto di partenza e posiziona il tuo segnalino.

Il primo giocatore sposta il proprio segnalino lungo il labirinto fino a quando non incontra un ostacolo.

Egli può superare questo ostacolo solo rispondendo esattamente ad una operazione basata sul segno di operazione indicato dall'ostacolo stesso.

Si ha una sola possibilità per rispondere esattamente.

Se non si risponde correttamente, si rimane fermi e il gioco passa al giocatore successivo.

PER I GENITORI

Partecipate all'esperienza di apprendimento dei vostri bambini!

Con la vostra partecipazione, incoraggiamento e l'aiuto offerto dal LITTLE PROFESSOR, imparare a risolvere i problemi di matematica rappresenterà un divertimento per i vostri bambini ed un piacevole passatempo per voi.

CARATTERISTICHE

- Istruzioni e giochi, progettati in stretta collaborazione con consulenti esperti in pedagogia e verificati dai bambini.
- La possibilità di far pratica su singole operazioni presentate in modo casuale.
- Una serie di operazioni da **1** a **5** livelli di difficoltà, permette
- un miglioramento individuale nell'apprendimento dell'aritmetica.
- Una custodia protettiva contenente 5 giochi illustrati, che offrirà al bambino ulteriori ore di divertimento risolvendo dei problemi di aritmetica.

NEDERLANDS

HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN

Met een druk op **Start** zal er een optelsom op het scherm verschijnen. Bv.:



Denk na over het antwoord en geef mij de oplossing via de cijfertoetsen.

- Als het antwoord correct is dan win je een ster. Mijn hoed gaat ervan op en neer en mijn snor gaat trillen.
- Als het antwoord fout is dan zie je **Err** Op het scherm en geef ik je nog een kans om het goede antwoord te geven.
- Wanneer je de oplossing na twee keer nog-niet gevonden hebt, geef ik het juiste antwoord. Daarna beginnen we aan de volgende som.

PUNTE TELLING

Ik geef je telkens vijf sommen op. Op het scherm laat ik zien hoeveel punten je hebt gekregen. Links zie je het aantal goede antwoorden en rechts het aantal foute antwoorden. Bijvoorbeeld **+4 -1**, dat betekent dat je er **4** goed hebt en slechts **1** fout.

Als je heel goed je best hebt gedaan en alle **5** sommen hebt opgelost dan krijg je **5** sterren en gaat mijn hoed op en neer en mijn snor gaat trillen.



BEWERKINGEN

Ik begin altijd met een optelsom.

Als je iets anders wilt doen kan je een van de volgende toetsen indrukken:

\ominus Voor aftrekken, \otimes Voor vermenigvuldigen,

\div Voor delen, \oplus Voor optellen.

Als je wilt veranderen van bewerking nadat ik begonnen ben met het geven van de sommetjes kan je gewoon een andere toets indrukken (\times , $+$, $-$ of \div). Ik begin dan weer opnieuw met een reeks van vijf opgaven.

MOEILIKHEIDSNIVEAUS

Je kan de opgaven oefenen op 5 niveaus van moeilijkheid.

1 2 3 4 5

1 is het makkelijkst en 5 is het moeilijkst. Op het scherm geef ik altijd links beneden aan op welk niveau je je bevindt.



Ik begin altijd op niveau 1, het makkelijkste niveau. Laten we eens wat moeilijkere problemen aanpakken.

Druk op de toets \square in tot je op het niveau komt waarop je wilt oefenen. Wanneer je van niveau verandert (by. van 3 naar 4) voordat je een reeks van vijf opgaven hebt afgemaakt begin ik vanzelf weer met een nieuwe reeks van vijf opgaven.

TAFELS

Laten we eens proberen met tafels te rekenen. Ik kan een heleboel sommen opgeven in alle vier bewerkingen $+$, $-$, \times , en \div .

Druk op \star en ik zal één van de vier bewerkingen op het scherm doen verschijnen. Elke seconde verandert dit teken. Je kan nu kiezen met welke bewerking je wilt rekenen ($+$, $-$, \times , of \div).

Druk de toets in en op het scherm krijg je een basiscijfer te zien. Met dit basiscijfer kan je nu de tafels oefenen.

Je kan ook een ander cijfer kiezen.

Toets het gewenste cijfer binnen vijf seconden in nadat je het basiscijfer kreeg.

Denk erom ... In tafels:

- kan je niet werken met de toets \square .
- De toetsen \square \times \square en \square zullen niet werken nadat je met een reeks van vijf opgaven bent begonnen

“Veer plezier en word spelenderwijs een echte kleine professor!”

ELK SPEL DIENT GESPEELD TE WORDEN DOOR
MINIMAAL TWEE SPELERS.

VOOR ELK SPEL MOET JE BESLISSSEN WIE HET EERST
BEGINT.

BINGO (zie tekening op bladzijde A)

WIE HEEFT HET EERST VIER NUMMERS OP EEN RIJ?

Kies een of meer spelkaarten (Wanneer nodig, gebruik dan pen
en papler om extra Bingo-kaarten te maken).

Wanneer het jouw beurt is om te spelen kies dan spelniveau 2 en
los een optelsom (+) op.

1. Als je het foute antwoord hebt gegeven dan sla je een beurt
over en is de volgende aan de beurt.
2. Als het antwoord goed is dan zijn er twee mogelijkheden:
 - Indien het nummer op je kaart staat mag je het aankruisen
en is de volgende speler aan de beurt.
 - Indien het nummer niet op je kaart staat mag je nog een
optelsom maken.

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Diegene die het eerst een complete lijn heeft aangekruist
(horizontaal, vertikaal of diagonaal) heeft het spel gewonnen.

KEGELSPEL (zie tekening op bladzijde B)

WIE HEEFT HET EERST ALLE KEGELS OMGEGOOD?

Bowling words gespeelt met de bewerkingen $+$, $-$, \times , en \div .

Elke speler heeft een potlood.

Je moet een groep van **5** sommen oplossen die de LITTLE PROFESSOR opgeeft.

Je moet beginnen met de bewerking die aan het begin van de baan op je kaartje staat.

Je mag per opgave maar één antwoord geven.

De eerste speler begins met bewerking $+$ op de eerste baan. Je moet dan de optelsommen oplossen.

Voor elk goed antwoord mag je een plaats opschuiven en mag je aan de volgende opgave beginnen.

Als je de laatste plaats bereikt hebt en de kegel hebt omgegooid mag je naar de volgende baan.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als het antwoord fout is mag je geen plaats verder en moet je wachten op de volgende beurt.

Diegene die het eerst alle kegels heeft omgegooid is de winnaar.

DE SKIHELLING (zie tekening op bladzijde C)

HOE SNEL KAN JE DE HELLING AF?

Begin bij de start met opgaven op te lossen. Elk vakje geeft de bewerking aan: +, -, \times , of \div .

Je krijgt twee kansen om een juist antwoord te geven.


1. Als je antwoord goed is en het is een oneven nummer dan mag je een plaats verder in de richtingen die in dat vakje zijn aangegeven (als die er zijn). Daarna is de volgende speler aan de beurt.
2. Als je antwoord goed is en het is een even nummer dan mag je twee plaatsen verder in de richtingen die in dat vakje zijn aangegeven (als die er zijn). Nu is de volgende speler aan de beurt.
3. Als je antwoord nul is dan moet je blijven staan en mag je deze beurt niet verder.
4. Als je na twee keer nog steeds het goede antwoord niet hebt gegeven dan moet je een plaats terug.

AANWIJZINGEN IN DE VAKJES

STOP: Je moet een beurt overslaan; de volgende beurt moet je een opgave oplossen met de in dat vakje aangegeven bewerking.




schuif het aantal vakjes op dat aangegeven staat in de pijl.

Bijvoorbeeld:  schuif **2** plaatsen op.



ga het aantal plaatsen terug dat aangegeven staat in de pijl.

Bijvoorbeeld:  ga **2** plaatsen terug.

VOETBAL (zie tekening op bladzijde D)

WIE ZAL DE WEDSTRIJD WINNEN ?

Het potlood stelt de bal voor. De wedstrijd wordt gewonnen door de eerste speier die vier doelpunten heeft gemaakt.

Eerst moet gekozen worden wie in welk doel staat. Het spel begint op het midden van het veld.

Nu kan je beginnen met de eerste groep van **5** optelsommen. Je mag maar één keer proberen het goede antwoord te geven.

1. Als je het goede antwoord hebt gegeven mag je opschuiven naar het rondje met nummer **1** erin (in de richting van het doel van je tegenstrever).

Als je alle **5** opgaven goed hebt opgelost kom je uiteindelijk in rondje **5**.

De volgende speler is nu aan de beurt en drukt op om een nieuwe reeks van opgaven te beginnen.

Telkens je een groep van **5** vragen juist hebt opgelost, moet naar de andere speler aan de beurt komen.

De volgende speler tracht de bal dan terug naar jouw doel te brengen door zijn **5** vragen correct te beantwoorden en zich van rondje **5**, naar **4**, naar **3**, enz ... te verplaatsen.

2. Wanneer je een verkeerd antwoord geeft, neemt de tegenstander de bal over daar waar jij gebleven bent, hij drukt op voor vijf nieuwe vragen een speelt op jouw doel.

HET DOOLHOF (zie tekening op bladzilde E)

WIE VINDT DE UITGANG HET EERST ?

Eerst moet beslist worden wie het eerst mag spelen.

Elke speier moet eerst de \otimes toets indrukken en daarna de \oplus toets.

Wie het hoogste nummer op de het scherm krijgt mag beginnen.

Het nummer dat je gekregen hebt dient eveneens als uitgangspunt in het doolhof.

Ledere speler heeft dus een verschillend uitgangspunt. Zoek het jouwe op en plaats je potlood erop.

De eerste speler mag nu door het doolhof gaan op zoek naar de uitgang.

Zodra hij een obstakel tegenkomt moet hij eerst een som oplossen met de bij hef obstakel aangegeven bewerking ($+$, $-$, \times , \div).

Je hebt maar een kans om het juiste antwoord te geven.

Bij een goed antwoord mag je verder gaan tot je de uitgang hebt gevonden.

Als het antwoord fout is dan mag de volgende speler verder gaan.

BESTE OUDERS

Leren rekenen met plezier.

Met uw medewerking en de aanmoedigingen en leerondersteuning van de LITTLE PROFESSOR, wordt rekenen voor uw kind eindelijk wat het moet zijn ... PLEZIERIG..

EIGENSCHAPPEN

- Instructies en spelletjes zijn samengesteld in nauwe samenwerking met pedagogische adviseurs en werden door kinderen uitgeprobeerd.
- De tafels kunnen geoefend worden in alle vier de bewerkingen (+, -, ×, ÷).
- Een uitgebreide reeks oefeningen over vijf moeilijkheidsgraden die niet enkel de individuele vooruitgang van het kind mogelijk maken, maar die ook uw medewerking bevorderen op de hogere niveaus.
- Beschermpjes met de 5 vrolijk gekleurde spelen die uw kind prettige uren van rekenen en oefenen bezorgen.

SVENSKA

Att LÖSA MATEMATIKPROBLEM

Tryck på **Start** Jag visar dig et additionsproblem i sifferfönstret, exempelvis:



Nu tänker du på ett svar och visar mig det genom att trycka på knapparna.

- om ditt svar är rätt, får du en guidstjärna och en poäng. Min hatt kommer att guppa upp och ner och min mustasch kommer att darra.
- om ditt svar är fel, kommer jag att visa Err och du får ytterligare ett försök.
- om även ditt andra svar är fel, kommer jag att visa det rätta svaret. Sedan visar jag nästa problem.

POÄNG

Jag visar dig frågorna i grupper om fem. Efter det femte problemet visar jag dig poängställningen.

Ratta svar til vanster och felaktiga svar till höger. T. ex. betyder **+4 -1**, att du har haft fyra rätt och ett fel.

Om du varit duktig och svarat rätt på alla fem frågorna, kommer alla fem stjärnorna, att lysa, min hatt kommer att guppa upp och ner och min mustasch kommer att darra.



HUR DET GÅR TILL

Jag börjar alltid med additionsproblem. Om du vill ändra räknesätt trycker du på:

\ominus För subtraktion, \otimes För multiplikation,
 \div För division, \oplus För addition.

Om du vill ändra räknesätt (t. ex. från multiplikation till division) efter det att du redan har startat en grupp om fem problem, behöver du endast trycka på en annan räknesättsknapp (t. ex. \oplus) så startar jag på nytt.

SVÅRIGHETSNIVÅER

Du kan öva problem i 5 svårighetsnivåer.

1 2 3 4 5

1 är den lättaste, 5 den svåraste.

Du ser svårighetsnivåns nummer längst ner i vänstra hörnet på sifferfönstret.

Jag börjar alltid på svårighetsnivå 1.




Låt oss pröva lite svårare problem. Tryck på \square knappen för val av svårighetsnivå tills du får upp den svårighetsnivå du önskar.

Om du ändrar svårighetsgrad (t. ex. från 3 till 4) efter det att en grupp om fem problem har börjat kommer jag att starta på nytt.

TABELLER

Låt oss nu öva tabeller i +, -, ×, ÷.

Tryck på påsättningsknappen  så kommer jag att visa ett av räknesättstecknen.






Tecknet ändras ca. varje sekund.

Du kan välja vilket räknesättet du vill ha genom att trycka på den räknesättsknapp (+, -, ×, ÷) du önskar.

I sifferfönstret visas nu den siffra som vi kommer att öva med.

Om du vill ha en annan siffra att öva med kan du inom **5** sekunder ändra siffran till den du önskar genom att trycka på knappen för den nya siffran.

Kom ihåg... i tabeller:

-  -knappen fungerar inte.
-     fungerar inte när du börjat med en grupp om fem problem.

Låt oss nu leka och ha roligt!

MAN MÅSTE VARA MINST 2 FÖR VARJE SPEL.

DET ÄR DU SOM BESTÄMMER VEM SOM SPELAR FÖRST.

BINGO (se ritningen på sid A)

DEM TÄCKER FÖRST EN HEL RAD ?

Välj ut en eller flera spelplaner (om du vill kan du göra egna spelplaner).

När det är din tur välj svårighetsnivå **2** och svara på ett additionsproblem (+).

1. Om du svarar fel går turen vidare till nästa spelare.
2. Om du svarar rätt:
 - om du har summan på spelplanen, täck den med en spelmark och låt nästa spelare försöka.
 - om du inte har summan på spelplanen får du försöka en gång till innan turen går till nästa spelare.

Den som först får en horisontell, vertikal eller diagonal linje vinner.

BOWLING (se ritningen på sid B)

VEM SLÅR NER ALLA KÄGLORNA ?

Bowling spelas med alla räknesätten $+$, $-$, \times , \div .

Varje spelare har en spelmark.

Du ska lösa en grupp om fem problem som visas av LITTLE PROFESSOR med räknesättene som visas i början på varje spelbana.

Du får bara ett försök på varje problem.

Sätt spelmarken på räknesymbolen i början på spelbanan och börja med addition.

För varje rätt svar flyttar du framåt ett steg för att sedan försöka med ett nytt problem.

När du kommit fram till sista rutan har Du slagit ner kägeln och får fortsätta till nästa spelbana.

Så går turen vidare till nästa spelare.

Om du svarar fel stannar du kvar på den platsen, Därifrån fortsätter Du nästa gång det är Din tur.

Den som först slår ner alla käglor vinner.

SKIDBACKEN (se ritningen på sid C)

HUR FORT KAN DU ÅKA UTFÖR ?



Placera spelmarken på "start" och lös problem med räknesättsknapparna som visas på platserna (+, -, ×, ÷).



Du får två försök att hitta rätt svar.

1. Om ditt första svar är rätt och vid ojämnt tal, flyttar du framåt ett steg i given riktning. Föij eventuella anvisningar som finns där. Så går turen vidare till nästa spelare.
2. Om ditt första svar är rätt och vid jämnt tal, flyttar du framåt två steg i given riktning. Föij eventuella anvisningar som finns där. Så går turen vidare till nästa spelare.
3. Om ditt första svar är fel visas O, och du flyttar inte framåt.
4. Om ditt andra svar också är fel. flytta bakåt ett steg. Så går turen vidare till nästa spelare.

GIVNA RIKTNINGAR

STOP: Du mister din nästa tur. Därefter gäller det räknesätt som visas på platsen.

 flytta framåt det antal steg som visas,
t. ex.  betyder: flytta två steg framåt.

 flytta bakåt det antal steg som visas,
t. ex.  betyder: flytta två steg bakåt.

FOTBOLL (se ritningen på sid D)

VEM VINNER MATCHEN?

Spelmarken är fotbollen.

Den spelaren som först gör fyra mål vinner.

Välj mål.

Sätt fotbollen mitt på spelplanen. Starta första omgången med addition (+) problem.

Du får endast ett försök att hitta rätt svar på varje problem i en grupp om fem.

1. Om ditt svar är rätt , flyttas bollen fram till fält **1** (I riktning mot motståndarens mål).

Om dine svar på alla fem problem är rätta, flyttas bollen fram till fält **5**.

Så går turen till din motståndare, som får trycka på för att få en ny grupp om fem problem.

Motståndaren får försöka hitta på rätta svar. För varje rätt svar flyttas bollen ett fält närmare ditt mål.

Om motståndaren hitta på fem rätta svar, går turen vidare till dig igen.

2. Om dittl svar, på något problem är fel, går turen vidare till din motståndare. Bollen stannar kvar där den låg.

Motståndaren trycker på för att starta en ny grupp om fem problem.

LABYRINTEN (se ritningen på sid E)

DEM HITTAR FÖRST?

För att bestämma den som ska starta, tryck på och sedan på , och notera värdet på siffran som visas.

Den som fick högsta siffran börjar.

Denna siffra visar också spelarens startpunkt in labyrinten.

Placera Din spelmark där.

Den första spelaren flyttar sin mark tills han/hon kommer till ett hinder.

Man kommer förbi ett hinder endast vid att svare rätt på ett problem baserat på räknesättet so m visas där.

Man bare ett försök.

Svara man fel stannar man kvar og turen går vidare till nästa spelare.

TILL FÖRÄLDRANA

Dela dina barns uppleveser och utveckling!

Med din medverkan och det understöd ni får av LITTLE PROFESSOR, blir matematiken vad den ska vara ... kul!

LITTLE PROFESSORN INNEHÅLLER

- Anvisningar och spel gjorda av bampedagoger och testade av barn.
- Ett slumpmässigt urval av problem inom alla de fyra räknesätten.
- En bredd av fem olika svårighetsnivåer som inte bara tillåter en individuell utveckling, utan även deltagande av personer med högre matematiska kunskaper.
- Skyddsfodral med **5** fargglada spel. Detta erbjuder dina barn många timmars lek med matematik.

DANSK

SÅDAN LØSER DU OPGAVER

Tryk på **[Start]** Displayet vil da vise en sammenlægningsopgave, såsom:



Udtænk svaret og fortæl det til mig ved at trykke på talknapperne.

- Hvis dit svar er rigtigt, får du en stjerne. Min hat hopper op og ned, og mit overskæg vil "vifte".
- Hvis dit svar er forkert, viser displayet **ERR**, og du får gentaget spørgsmålet.
- Hvis dit svar stadig er forkert, vil det rigtige svar blinke et par gange på displayet, inden den næste opgave kommer frem.

SÅDAN SCORER DU

Jeg giver dig opgaver i sæt a **5**. Efter dem viser jeg dig i displayet hvor meget du scorede. Til venstre vil du se hvor mange af dine svar, der var rigtige, til højre hvor mange der var forkerte.

For eksempel betyder **+4 -1** at du gav **4** rigtige svar og **1** forkert.

Hvis alle **5** opgaver er rigtigt besvaret, vil de fem stjerner lyse, min hat vil hoppe op og ned og mit overskæg "vifte".



SÅDAN GÅR DU FREM

Jeg begynder altid med en sammenlægnings-opgave. Hvis du ønsker at starte med en anden slags opgave så tryk på een af funktions-knapperne:

- \square For trække fra, \times For gange,
 \div For dividere, $+$ For lægge sammen.

Hvis du ønsker at skifte til en anden slags opgaver (f. eks. fra \times til \div) midt i et sæt af **5** opgaver, trykker du blot på funktionsknappen og jeg begynder straks forfra med **5** opgaver af den nye slags.

FORSKELLIGE SVÆRHEDSGRADER

Du kan øve dig i opgaver af 5 forskellige sværhedsgrader:

1 2 3 4 5

1 er det letteste niveau, 5 det sværeste.

Du kan se sværhedsgraden i det nederste venstre hjørne af displayet.

Jeg begynder altid med niveau 1.




Lad os øve sværere opgaver; tryk blot på \square til du kommer til den sværhedsgrad du ønsker.

Hvis du skifter sværhedsgrad (f. eks. fra **3** til **4**) i et opgavesæt a **5**, trykker du blot på den nye funktionstast, hvorefter jeg starter forfra med **5** nye opgaver.

SADAN ØVER DU TABELLER






Du kan øve tabeller i +, -, ×, ÷.

Tryk på  og jeg vil vise et at regne-tegnene. Du vil se at tegnet skifter ca. hvert sekund.

Du kan vælge en hvilken som helst funktion gennem at trykke på funktions-knappen.

Du vil nu se et udgangs-tal. Dette betyder, at du kan løse opgaver baseret på dette tal - eller du kan indtaste 5 sekunder vælge et andet udgangs-tal ved igen at trykke på funktionsknappen.

Husk når det gælder tabeller:

-  kan ikke bruges.
-     kan ikke bruges efter at et sæt af 5 opgaver er påbegyndt.

Lad og så komme igang med at lege og ha' det sjovt.

DER SKAL VÆRE MINDST 2 SPILLERE FOR HVERT AF DISSE SPIL.

MAN SKAL I FORVEJEN VÆRE ENIGE OM, HVEM DER STARTER SPILLENE.

BINGO (se tegning side A)

HVEM KAN DÆKKE EN LINIE FØRST?

Vælg et eller flere spil kort (Det kan blive nødvendigt at bruge papir og blyant, hvis der skal laves flere BINGO-kort).

Når det bliver din tur til at spille, vælg da niveau **2** og besvar et "plus-spørgsmål" (+).

1. Hvis du svarer forkert, går spillet videre til den næste spiller.
2. Hvis du svarer rigtigt:
 - hvis tallet er på dit kort, dæk det med et mærke. Det er næste spillers tur.
 - hvis tallet ikke er på dit kort, prøv da igen med endnu et spørgsmål inden din tur er slut.

Vinderen af spillet bliver den første, der dækker en linie i en af retningerne (enten vandret, lodret eller diagonalt).

BOWLING (se tegning side B)

HVEM KAN FØRST VÆLTE ALLE PINDENE?

Bowling skal spilles med tegnene +, -, ×, ÷.

Hver spiller har et mærke.

Du skal løse opgaverne i grupper af **5**, som den LITTLE PROFESSOR stiller.

Hver operation bliver vist i begyndelsen af hver række. Du har kun et forsøg til at give det rigtige svar.

Læg dit mærke på operationstegnet (+) på den første række og begynd additions-spørgsmålene.

For hvert rigtigt svar, flyt da fremad et stykke ad gangen og prøv det næste spørgsmål; når du kommer til det sidste, har du slået pinden ned, og du skal så placere dit mærke på det første tegn på anden række.

Det er nu den anden spillers tur.

Hvis dit svar er forkert, skal du lade dit mærke blive stående. Herfra skal du starte, næste gang det er din tur.

Vinderen er den, der først vælter alle pindene ned.

SKIBAKKEN (se tegning side C)

HVOR HURTIGT KAN DU KOMME NED AD BAKKEN?



Placer dit mærke ved start. I skiftes til at løse opgaver med operationstegnene $+$, $-$, \times , eller \div , som bliver vist hver gang.



Du her 2 chancer for rigtigt svar.

1. Hvis dit svar er rigtigt og det er et ulige tal, flyt en plads frem. Såfremt der gives instruktioner følges de; ellers er det næste spillers tur.
2. Hvis dit svar er rigtigt og det er et lige tal, flyt to pladser frem. Såfremt der gives instruktioner, følges de: ellers er det næste spillers tur
3. Hvis dit svar er forkert, bliv hvor du er.
4. Hvis dit svar stadig er forkert efter andet forsøg, flyt en plads tilbage.

INSTRUKTIONER

STOP: Du mister en omgang. Brug derefter det tegn, der vises på pågældende plads.

 Flyt fremad så mange pladse, der vises:
Eks.:  flyt **2** pladser frem.

 Flyt tilbage så mange pladser der vises:
Eks.:  flyt **2** pladser tilbage.

FODBOLD (se tegning side D)

HVEM VINDER?

Mærket repræsenterer bolden.

Spillet bliver vundet af den første spiller, der scorer **4** mål. Vælg dit mål.

Placer bolden midten af rammen.

Begynd på den første gruppe af plusspørgsmål .

Du her kun én chance.

1. Hvis du svarer rigtigt flyt til plads nummer **1** i retning af modstanderens mål.

Hvis du besvarer alle **5** spørgsmål rigtigt, vil du være på plads nummer **5** modsat målet.

Spillet går nu videre til den næste spiller, som skal trykke for at starte et flyt sæt på fem spørgsmål.

Hver gang du svarer rigtigt på en gruppe af **5**, skal bolden gå videre til næste spiller.

Den næste spiller prøver så at få bolden tilbage til dit mål ved at besvare sine egne spørgsmål korrekt, og flytte fra plads **5** til **4** til **3**, osv.

Når det er din tur igen begynder du på et nyt sæt med **5** spørgsmål.

2. Hvis du svarer forkert, skal din modstander overtage bolden der, hvor du nåede til og trykke for at få et nyt sæt på fem spørgsmål og derefter spille hen mod dit mål.

LABYRINTEN (se tegning side E)

HVEM FINDER FØRST UD?

For at finde ud af, hvem der skal starte spillet, skal hver spiller trykke på tasten, derefter på tasten, og bemærke det tal, der fremkommer.

Den, der får det højeste tal skal starte.

Dette tal viser også hver enkelt spillers "udgangspunkt" i labyrinten.

Bemærk dit udgangspunkt og placer mærket på det.

Den første spiller flytter mærket langs labyrinten indtil man kommer til en forhindring.

Man kan kun krydse forhindringen ved at svare rigtigt på et spørgsmål baseret på operationstegnet, der vises i forhindringen.

Du har kun én chance for at svare rigtigt.

Hvis dit svar er forkert, bliv hvor du er

Det er så modstanderens tur til at flytte.

KÆRE FORÆLDRE

Vær med i Deres barns læreproces!

Med Deres deltagelse og med LITTLE PROFESSOR's opmuntringer kommer undervisning i matematik til at gå som en leg ...

LITTLE PROFESSOR INDEHOLDER

- Instruktioner og spil som er skabt i et tæt samarbejde med pædagoger og som er blevet testet af børn.
- En funktion der giver mulighed for at øve sig i alle de fire regnearter.
- Et stort udvalg af opgaver, der spænder over 5 sværhedsniveauer, som ikke alene tillader individuelle fremskridt indenfor matematikken, men også Deres deltagelse på de højere niveauer.
- Leveres i beskyttende slide-case sammen med 5 morsomme spil, som kan holde deres barn igang i mange timer med forskellige problemløsninger.

SUOMI

HYVÄT VANHEMMAT

LITTLE PROFESSOR on suunniteltu kaikenikäisille. Siinä on viisi ongelmien vaikeusastetta: yksinkertaisista, pienille lapsille sopivista laskutehtävistä alan asiantuntijan “taitotesteihin” asti. On hyvä, jos aikuinen auttaa lapsia alussa opeteltaessa tämän oppaan esittelemiä perustoimintoja. LITTLE PROFESSOR sopii erittäin hyvin vanhempien ja lasten yhdessäolon aktivoijaksi monenlaisiin peleihin ja leikkeihin, joita kirjanen esittelee. Lapsi voi alussa lukea ääneen ongelman ratkaisuiheen ja saa tarvittaessa apua. Kannattaa muistaa, että LITTLE PROFESSOR on ehdottoman luotettava, se ei anna koskaan väärää vastausta.

LITTLE PROFESSOR on kehitetty, jotta yhteen- ja vähennyslaskun, kerto- ja jakolaskun härjoittelu olisi hausempaa. Numeroiden käsittely, matematiikan harjoittelu käy tällä lujalla, kestäväällä ja monipuolisella kojeella aivan uudella ja kiinnostavalla tavalla. Kojetta voi käyttää niin kotona kuin koulussakin—missä tahansa. Tämän oppaan avulla LITTLE PROFESSOR tekee oppimisesta hauskan tapahtuman kaiken ikäisille “opiskelijoille”.

LITTLE PROFESSOR on helppo käsitellä. Se esittää sinulle tehtävän.

Sinä annat vastauksesi. Se kertoo sinulle, oletko vastannut oikein vai väärin, jonka jälkeen se siirtyy seuraavaan laskutetaan.

Viiden tehtävän jälkeen se antaa sinulle arvosanan, joka ilmestyy näytölle.

Mukana seuraa muovinen kuljetuskotelo, jonne mahtuvat myös viisi erilaista värikästä peliä. Automaattinen virrankatkaisu katkaisee virran, jos mihinkään näppäimeen ei ole kosketa kahteen minuuttiin.

TAKUU

Ostaja saa tälle Texas Instruments LITTLE PROFESSOR 12 kk:n takuun. Takuu kattaa valmistusvirheistä ja virheellisestä materiaalista johtuneet viat.



RATKAISE TEHTÄVÄ

Paina **[Start]** - ja **[+]** näppäimiä, tehtävä ilmestyy näyttöön. Mieti vastausta ja paina tulos minulle numeronäppäimillä:

- Jos vastauksesi on oikein voitat tähden, minun hattuni pomppii ylös alas ja viikseni "vipattavat".
- Jos vastauksesi on väärin näet näytössä **Err** ja saat toisen mahdollisuuden vastata oikein.
- Jos vastauksesi on silloinkin väärin oikea vastaus vilkkuu kahdesti näytössä ja seuraava tehtävä ilmestyy näyttöön.

ARVOSTELU

Minä annan sinulle viisi tehtävää. Sen jälkeen minä näytän sinulle saavutuksesi näytössä. Vasemmanpuoleinen numero osoittaa oikeiden vastauksien määrää ja oikeanpuoleinen väärin, esim. **+4 -1**, olet vastannut neljä kertaa oikein ja kerran väärin.

Jos kaikki vastaukset ovat oikein tähdet vilkkuvat edestakaisin, hattuni pomppii ylös alas ja viikseni "vipottavat".



TEHTÄVÄT

Minä aloitan aina yhteenlaskutehtävällä, jos haluat vaihtaa tehtävää paina haluamaasi tehtäväpainiketta.

-vahennyslasku, -kertolasku,

-jakolasku ja, -yhteenlasku.

Jos haluat vaihtaa tehtävää (esim. kertolaskusta jakolaskuun) kesken tehtäväsarjan paina haluamaasi tehtäväpainiketta ja minä annan uuden viiden tehtävän sarjan alusta.

VAIKEUSASTEEN VALITSIN

Voit harjoitella tehtäviä viidellä eri vaikeusasteella,

1 2 3 4 5

1 on heipoin ja 5 on vaikein.



Näet vaikeusasteen numeron vasemmassa alanurkassa näytössä.

Aloitan aina 1 vaikeusasteella.

Halutessasi harjoitella vaikeimmilla tehtävillä paina painiketta ja saat haluamasi vaikeusasteen näyttöön.

Jos vaihdat vaikeusastetta kesken tehtäväsarjan, aloitan uuden 5-sarian alusta.

VAKIOTEKIJÄ

Nyt harjoitellaan vakiotekijällä yhteen-, vähennys-, jako- tai kertolaskuja.

Paina painiketta, näytössä vuorottelevat eri laskutehtävät.

Voit valita haluamasi laskutehtävän painamalla kyseistä painiketta.

Nyt myös vakiotekijä (vakio kertoja/jakaja ym.) ilmestyy näyttöön, tämä merkitsee sitä, että voit harjoitella tällä numerolla tehtäviä, tai sinulla on viisi sekuntia aikaa valita toinen numero painamalla haluamaasi numeropainiketta (esim. jos haluat harjoitella viiden kertotaulua paina -näppäintä ja heti perään **5**-näppäintä).

PELIT

Vähintään 2 pelaajaa vaaditaan seuraaviin peleihin.

Pelaajien on arvottava pelijärjestys.

BINGO (katso plirrokset sivu A)

KUKA PELAAJISTA PEITTÄÄ ENSIN RIVIN?

Valitse yksi tai useampi pelikortti (jos tarvitset tee lisää kortteja paperista).

Kun pelivuorosi, tulee valitse vaikeusaste **2** ja yhteenlasku .

1. Jos vastauksesi on väärin vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
2. Jos vastauksesi on oikein:
 - ja numero esiintyy kortissasi, peitä se pelimerkillä ja vuoro siirtyy seuraavalle.
 - jos numero ei esiinny kortissa yritä vielä kerran, ennen kun vuoro siirtyy.

Voittaja on se, joka saa ensiksi peitettyksi rivin, joko vaakasuoraan, pystysuoraan tai kulmittain.

KEILAILU (katso plirrokset sivu B)

KUKA ENSIN KAATAA KAIKKI KEILAT?

Keilapelissä käytetään +, -, ×, tai ÷ laskuja.

Jokaisella pelaajalla on pelimerkki .

Sinun on ratkaistava viisi tehtävää jokaisella neljällä eri laskutavalla, jotka ovat keilaratojen päissä.

Sinulla on ainoastaan yksi yritys vastata oikein.

Laita pelimerkkisi + merkin päälle ensimmäiselle linjalle ja vastaa yhteenlasku (+) tehtävään.

Jokaisesta oikeasta vastauksesta siirrä pelimerkkiäsi askeleen eteenpäin, ja suorita seuraava tehtävä, kun olet saapunut linjan viimeiseen ruutuun olet kaetanut keilan ja siiryt seuraavan linjan alkuun ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos vastauksesi on väärin älä siirrä pelimerkkiäsi vaan jää odottamaan seuraavaa vuoroasi samaan ruutuun.

Voittaja on se, joka ensin kaataa kaikki keilat.

HIIHTO (katso piirrokset sivu C)

KUINKA NOPEASTI LASKETTELET RINTEEN ALAS?

Laita pelimerkkisi lähtöruutuun ja ala ratkaista pelin osoittamia +, -, ×, ja ÷ tehtäviä.

Sinulla on kaksi mahdollisuutta löytää oikea vastaus.

1. Jos vastauksesi on oikein ja tulos on paritan siirryt askeleen eteenpäin, seuraa pelilaudan objeita ruudussa johon pelimerkkisi siirtyy, seuraavan pelaajan vuoro.
2. Jos vastauksesi on oikein ja tulos parillinen siirry kaksi askelta eteenpäin, seuraa pelilaudan ohjeita ruudussa johon pelimerkkisi siirtyy. Seuraavan pelaajan vuoro.
3. Jos vastauksesi on väärin toisellakin yrittämällä siirry askel taaksepäin.

Jos nappula siirtyy STOP ruutuun odota yhden heittovuoran aian.

Jos nappula siirtyy:



nuolen kohdalle siirry
nuolessa olevan numeron
osoittama määrä eteenpäin.

Jos nappula siirtyy:



nuolen kohdalle siirry
nuolessa olevan numeron
osoittama määrä taaksepäin.

Ensiksi alas päässyt on voittaja.

JALKAPALLO (katso plirrokset sivu D)

KUKA VOITTAÄ PELIN?

Pelimerkki vastaa palloa. Voittaja on se, joka ensiksi tekee neljä maalia.

Valitse maalisi, laita pallo keskelle pelilautaa ympyrään.

Aloita ensimmäinen peli (maali) yhteenlaskulla .

Sinulla on ainoastaan yksi mahdollisuus vastata oikein.

1. Jos vastaat oikein siirrä merkkisi ympyrään numero **1** vastustajasi maalin suuntaan, jos vastaat kaikkiin viiteen kysymykseen oikein siirrä merkkisi ympyrään numero **5** vastustajasi maalin eteen.

Peli annetaan nyt seuraavalle pelaajalle, joka painaa -näppäintä aloittaakseen seuraavat **5** kysymystä (joka kerran, kun vastaat viiteen kysymykseen oikein pallo (peli) on syötettävä seuraavalle pelaajalle).

Seuraava pelaaja koittaa omalla vuorollaan tuoda palloa takaisin oman maalinsa suulta vastustajan maalin suuntaan vastaamalla oikein ja siirtämällä oikein vastatessaan palloa ympyrästä **5** ympyrään **4** ja ympyrästä **4** ympyrään **3** jne.

Kun tulee jälleen sinun vuorosi aloitat uuden viisi kysymystä (maalinteon) paikasta, johon vastustajasi on pallon saanut siirrettyä.

2. Jos vastaat väärin vastustajasi jatkaa peliä siltä koittaa mihin pallo jäi, painamalla -näppäintä joka antaa viisi uutta kysymystä ja pelaamalla sinun maalisi suuntaan. Maalin saa se pelaaja, joka ensimmäisenä ylittää maaliviivan (**5**-ympyrästä maaliin). Jokaisen maalin jälkeen vaihdetaan laskutapaa yhteenlaskusta vähennyslaskuun jne.

LABYRINTTI (katso plirrokset sivu E)

KUKA LÖYTÄÄ TIENSÄ ULOS LABYRINTISTÄ ENSIN?

Ratkaistaan kuka pelaaja aloittaa ensin. Kukin pelaaja painaa painiketta, sekä heti perään -painiketta ja pistää muistiin ensimmäisen numeron, joka tulee näytöön.

Se joka saa suuremman numeron aloittaa pelin (tasapelin tullessa suoritetaan uusi arvonta).

Saatu numero osoitetaan myös jokaisen pelaajan aloituspaikan pelilaudalla.

Ensimmäinen pelaaja siirtää pelimerkinsä laudalla haluamaansa suuntaan silhen asti kunnes ensimmäinen este tai tulee eteen, hän saa ylittää esteen ainoastaan, jos vastaa oikein syötettyään kyseisen.

On ja tai tehtävän LITTLE PROFESSOR, jos vastaus on oikein siirry seuraavan merkin kohdalle ja anna seuraavan pelaajan yrittää.

Sinulla on ainoastaan yksi yritys vastata oikein.

Jos vastaat väärin, jäät silhen missä olit ja anna seuraavan pelaajan yrittää vastata.

Volttaja on se, joka ensin pääsee nuolen osoittamasta aukosta ulos.

ESPAÑOL

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Pulsar **[Start]**. Aparecerá en la pantalla un problema de suma.
Por ejemplo:



Indicar el resultado utilizando el teclado de LITTLE PROFESSOR.

- Si la respuesta es correcta aparecerá una estrella en la pantalla y LITTLE PROFESSOR saludará con el sombrero a la vez que agitará sus bigotes.
- Si la respuesta es errónea, la indicación **Err** aparecerá en la pantalla. Se dispone de una segunda oportunidad para conseguir la respuesta correcta.
- Si la respuesta sigue siendo equivocada después de dos intentos, LITTLE PROFESSOR dará la solución, y sin conseguir “estrella” aparecerá en la pantalla el siguiente problema.

PUNTAJE

Los problemas se plantean en series de **5**. A continuación de cada serie el LITTLE PROFESSOR indica en pantalla el puntaje. A la izquierda aparecerá el número de respuestas correctas, y a la derecha el número de respuestas incorrectas. Por ejemplo, **+4 -1** significa que se han obtenido **4** aciertos y **1** error. Si las cinco respuestas han sido correctas aparecerán en forma sucesiva en la pantalla las **5** estrellas y LITTLE PROFESSOR saludará con su sombrero y agitará sus bigotes.



OPERACIONES

Las operaciones se inician siempre con un problema de suma. En caso de querer cambiar el signo de la operación, pulsar cualquier otra tecla de operación:

- \ominus Para restar, \otimes Para multiplicar,
 \div Para dividir, \oplus Para sumar.

Si se cambia el signo de la operación después de haber iniciado un ciclo de **5** problemas, el ciclo se inicia de nuevo.

NIVELES DE DIFICULTAD

El LITTLE PROFESSOR dispone de cinco niveles de dificultad:

1 2 3 4 5

siendo el **1** el más sencillo y el **5** el de mayor dificultad.

El número del nivel que se está utilizando aparecerá en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

El LITTLE PROFESSOR empezará siempre en el nivel **1**.



Para seleccionar el grado de dificultad pulsar \square hasta obtener el nivel deseado.

Si se cambia de nivel (por ejemplo, de **3** a **4**) después de haber iniciado un ciclo de 5 problemas, el ciclo se inicia de nuevo.

TABLAS

Con LITTLE PROFESSOR se pueden practicar las tablas:

$+$, $-$, \times , \div .

Pulsar \boxtimes Aparecerán de forma sucesiva los distintos signos de operaciones matemáticas.

Para elegir la operación deseada, pulsar la tecla con el signo correspondiente.

Aparecerá seguidamente el número base.

Esto significa que LITTLE PROFESSOR planteará problemas de tablas con ese número.

Se dispone aún de 5 segundos para elegir un número base distinto mediante la pulsación del número deseado.

Observaciones en modalidad tablas:

- Nivel de dificultad \boxplus no es utilizable.
- Las funciones \boxminus \boxtimes \boxplus \boxdiv no operarán después de haber empezado un ciclo de cinco problemas.

Y ahora, a jugar y a divertirse.

PARA CADA UNO DE ESTOS JUEGOS SE NECESITAN DOS JUGADORES MÍNIMO.

ANTES DE EMPEZAR, DECIDIR QUIEN INICIA EL JUEGO.

BINGO (ver dibujo página A)

¿QUIEN PUEDE CUBRIR PRIMERO UNA LINEA?

Elegir uno o varios cartones de juego (con lápiz y papel pueden hacerse cartones adicionales).

Seleccionar el nivel **2** de dificultad y contestar a una pregunta de suma.

1. Si la respuesta es equivocada el juego pasa al siguiente jugador.

2. Si la respuesta es correcta:

- en caso que la cifra del resultado figure en el cartón del jugador, marcarlo con una ficha.

Le corresponde entonces el turno al siguiente jugador.

- si el número no figura en el cartón, probar con otro problema.

En cualquier caso habrá acabado el turno y éste pasará al siguiente jugador.

Ganará el juego el primero que complete una línea en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal).

BOLOS (ver dibujo página B)

¿QUIEN SERA EL PRIMERO EN DERRIBAR TODOS LOS BOLOS?

El Juego de los bolos se practica con los signos de operaciones $+$, $-$, \times , \div .

Cada jugador dispone de una ficha.

Se debe resolver un ciclo de **5** problemas planteados por el LITTLE PROFESSOR.

El signo de las operaciones viene indicado al inicio del ciclo.

Sólo se dispondrá de una oportunidad para dar la respuesta correcta.

El jugador que inicia el juego, coloca su ficha sobre la casilla marcada con el signo $+$ e inicia las preguntas de suma.

Por cada respuesta correcta, el jugador avanzará una casilla pasará al problema siguiente.

Cuando llegue a la última casilla habrá derribado el bolo y pasará al ciclo siguiente.

Si la respuesta es equivocada, la ficha no avanza, empezando el siguiente turno, a partir de esa misma posición.

Ganará el juego quien antes derribe todos los bolos.

ESQUI. EL GRAN DESCENSO (ver dibujo página C)

¿QUIEN LLEGARÁ PRIMERO A LA META?

Los participantes situán sus fichas en la línea de salida. Para avanzar, deben ir resolviendo los problemas que LITTLE PROFESSOR les plantea, con los distintos signos que aparecen en las casillas.

Se dispone de dos oportunidades para dar la respuesta correcta.


1. Si la respuesta es correcta y se trata de un número impar, adelantar un espacio y seguir las instrucciones que se dan en él (si las hubiera), el turno pasa luego al siguiente jugador.
2. Si la respuesta es correcta y se trata de un número par, avanzar dos espacios, y seguir las instrucciones que se dan en él (si las hubiera), el turno pasa luego al siguiente jugador.
3. Si la respuesta es cero, no se avanza.
4. Si la respuesta sigue siendo equivocada después del segundo intento, retroceder un espacio.

INSTRUCCIONES QUE SE DAN EN LOS ESPACIOS PARADA

(STOP): Se pierde un turno. En el próximo jugar conforme al signo aritmético que contiene ese espacio.




Avanzar el número de espacios que se indican.

Ej:  avanzar **2** espacios.



Retroceder el número de espacios que se indican.

Ej:  retroceder **2** espacios.

FUTBOL (ver dibujo página D)

¿QUIEN GANARÁ EL PARTIDO?

Elegir cada uno su portería. Utilizar una ficha como pelota y situarla en el centro del campo. ¡ Y que gane el mejor!

Para ganar el encuentro, se deben marcar cuatro goles al contrario.

Para recorrer el campo hasta la portería contraria, hay que responder los problemas de suma que plantea LITTLE PROFESSOR. Sólo se dispone de una oportunidad para dar la respuesta correcta.

1. Si la respuesta es correcta, el jugador ha realizado un magnífico pase, y el balón queda a los pies del jugador 1.

Situar la ficha en la casilla nº1, y pasar al siguiente problema y sucesivamente hasta situar el balón en la casilla número 5, delante de la portería del adversario

El turno pasa ahora al otro equipo, que intentará despejar el balón. Pulsar **Start** para iniciar un nuevo ciclo de 5 problemas.

Cada vez que acierte un resultado el balón retrocederá una casilla, alejándolo de este modo de su portería, hasta que finalice la serie de 5 problemas.

En este momento el balón vuelve a cambiar de equipo.

2. Si el equipo que defiende da una respuesta equivocada, su oponente recogerá el balón donde este lo dejó y jugará para conseguir su punto, pulsando siempre **Start** antes de comenzar.

EL LABERINTO (ver dibujo página E)

¿QUIEN ENCONTRARÁ PRIMERO LA SALIDA?

Para decidir quien inicia el juego, cada jugador debe pulsar la tecla **[*]**, después la tecla **[+]** y tomar nota del número base que aparece.

Quien consigne el número base más alto saldrá primero.

El número base que cada jugador haya obtenido, indica el lugar de partida de cada uno.

Colocar las fichas en los lugares correspondientes.

Los jugadores mueven sucesivamente sus fichas a lo largo del laberinto, hasta encontrar un obstáculo.

Para atravesarlo se debe contestar correctamente una pregunta de LITTLE PROFESSOR, basada en el signo aritmético del obstáculo.

Sólo se dispone de una oportunidad.

Si la respuesta es equivocada, pasa el turno al siguiente jugador.

Si la respuesta es correcta, el jugador avanza hasta el siguiente obstáculo.

En cualquier caso el turno pasa ahora al siguiente jugador.

PAPÁ Y MAMÁ

Compartid con vuestro hijo la experiencia de aprender, jugando con LITTLE PROFESSOR.

Con vuestra participación y vuestro estímulo, resolver problemas matemáticos será para vuestro hijo toda una diversión.

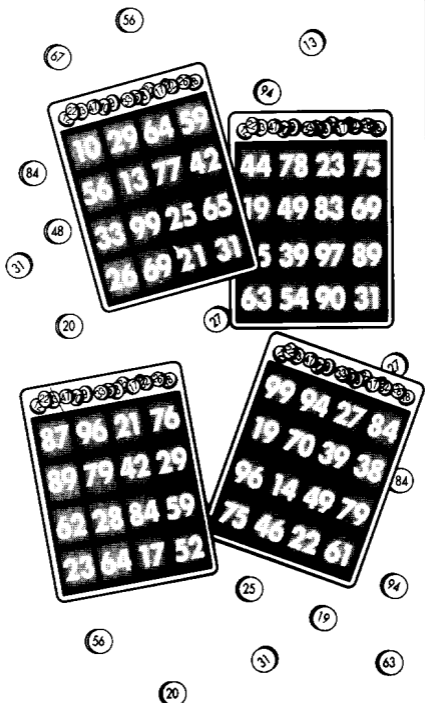
LITTLE PROFESSOR INCLUYE

- Instrucciones y juegos diseñados con la estrecha colaboración de pedagogos y probados por los niños.
- Una modalidad de tabla de azar a través de la cual pueden practicarse “tablas” con cualquiera de las cuatro operaciones matemáticas básicas.
- Una gama de problemas que abarcan cinco niveles de dificultad y que permiten al niño mantener un reto constante con LITTLE PROFESSOR, incitándole a un aprendizaje continuado.
- Un embalaje de protección, incluyendo cinco divertidos juegos que ofrecen al niño mayor diversión a la hora de resolver problemas.

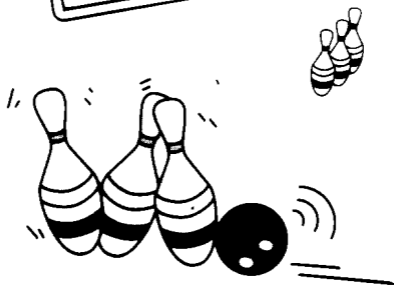
- GB IN CASE OF DIFFICULTY: 1. If defective, this calculator will be replaced if returned within two years of the date of purchase. In the U.K. and Ireland, your statutory rights as a consumer are not affected by these conditions, please contact your retailer for information on return and service.**
- D IM FALL VON SCHWIERIGKEITEN: 1. Weist der Rechner einen Defekt auf, wird er bei Rückgabe innerhalb von zwei Jahren ab Kaufdatum kostenlos ersetzt. Über Rückgabe und Service informiert Sie Ihr Händler.**
- F EN CAS DE DIFFICULTES : 1. En cas de panne, cette calculatrice sera remplacée pendant deux ans à partir de la date d'achat. Veuillez vous adresser à votre revendeur pour prendre connaissance des conditions d'échange. Pour la Suisse, ces conditions annulent tout recours légal.**
- I IN CASO Di GUASTO: 1. Questa calcolatrice, qualora difettosa, sarà sostituita a condizione che la stessa venga resa entro due anni dalla data d'acquisto. Si prega di prendere contatto con il rivenditore per informazioni sulla restituzione e manutenzione.**
- NL BIJ MOEILIJKHEDEN: 1. Wanneer uw rekenmachine defekt is, zal zij binnen de 2 jaar na aankoop vervangen worden. Neem contact op met u handelaar voor meer informatie betreffende de service-voorwaarden.**
- S OM PROBLEM UPPSTÅR: 1. Felaktig räknare bytes ut om räknaren återsändes till säljaren inom två år från inköpsdagen. För information om utbyte och service på räknaren, var god kontakta säljaren.**

- DK HVIS DER ER PROBLEMER: 1. Hvis denne elektronregner viser sig at være behæftet med fejl, vil den blive ombyttet med en ny, hvis den returneres inden to år fra købsdatoen. Kontakt forhandleren med hensyn til oplysning om vilkårene for returnering og service.**
- SF JOS VAIKEUKSIA ILMENEE: 1. Mikäli laskin on viallinen, se korvataan edellyttäen, että palautus tapahtuu kahden vuoden sisällä ostopäivästä laskettuna. Ota yhteys myyjään tutustuaksesi vaihtoon liittyviin ehtoihin.**
- E EN CASO DE DIFICULTADES: 1. Si la calculadora resultase defectuosa ésta será sustituida por otra, en el arco de dos años siguientes a la fecha de compra. Por favor, póngase en contacto con su mayorista para recibir información sobre devolución y servicio.**

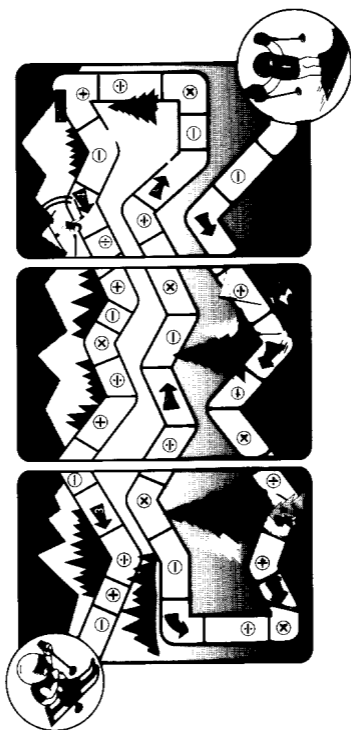
Bingo • Bingo • Bingo • Bingo



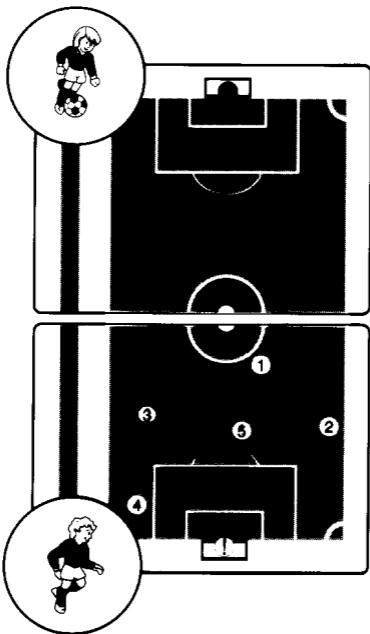
Bowling • Kegeln • Bowling • Kegelspiel



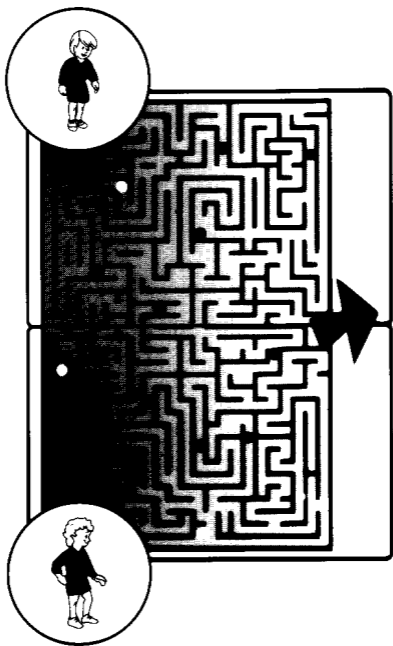
Ski Slope • Ski-Rennen •
La Course de Ski • De Skihelling



Football • Fußball • Football • Voetbal



The Maze • **Der Geheimnisvolle Irrgarten** •
Le Labyrinthe • **Het Doolhof**



TI Product Service and Warranty Information

TI Product and Services Information

For more information about TI products and services, contact TI by e-mail or visit the TI calculator home page on the world-wide web.

e-mail address: **ti-cares@ti.com**

internet address: **http://www.ti.com/calc**

Service and Warranty Information

For information about the length and terms of the warranty or about product service, refer to the warranty statement enclosed with this product or contact your local Texas Instruments retailer/distributor.

Hinweise zu TI Produktservice und Garantieleistungen

Informationen über Produkte und Dienstleistungen von TI

Wenn Sie mehr über das Produkt- und Serviceangebot von TI wissen möchten, senden Sie uns eine E-Mail oder besuchen Sie uns im World Wide Web.

E-Mail-Adresse: **ti-cares@ti.com**

Internet-Adresse: **http://www.ti.com/calc**

Service- und Garantiehinweise

Informationen über die Garantiebedingungen oder über unseren Produktservice finden Sie in der Garantieerklärung, die dem Produkt beiliegt. Sie können diese Unterlagen auch bei Ihrem Texas Instruments Händler oder Distributor anfordern.

Informations sur les services et la garantie TI

Informations sur les produits et les services TI

Pour plus d'informations sur les produits et les services TI, contactez TI par e-mail ou consultez la page principale des calculatrices TI sur le world-wide web.

adresse e-mail : **ti-cares@ti.com**

adresse internet : **<http://www.ti.com/calc>**

Informations sur les services et le contrat de garantie

Pour plus d'informations sur la durée et les termes du contrat de garantie ou sur les services liés aux produits TI, consultez la garantie fournie avec ce produit ou contactez votre revendeur Texas Instruments habituel.

Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione del prodotto TI e sulla garanzia

Informazioni sul prodotto e sui servizi TI

Per ulteriori informazioni sui prodotti e servizi TI, potete contattare TI via e-mail o consultare la home page su world-wide web.

Indirizzo e-mail: **ti-cares@ti.com**

Indirizzo internet: **<http://www.ti.com/calc>**

Informazioni sul servizio di manutenzione e riparazione e sulla garanzia

Per informazioni sulla durata e le condizioni della garanzia o sul servizio di manutenzione e riparazione del prodotto, fate riferimento alla dichiarazione di garanzia allegata al presente prodotto oppure contattate il vostro rivenditore/distributore Texas Instruments locale.

Productinformatie, service en garantie TI

Product en serviceinformatie TI

Voor meer informatie over producten van en service door TI, kan per E-mail contact worden opgenomen met TI. Ook is informatie te vinden op de TI-pagina op het World Wide Web.

E-mailadres: **ti-cares@ti.com**

Internetadres: **<http://www.ti.com/calc>**

Informatie service over garantie

Raadpleeg voor informatie over de garantievoorwaarden en -periode of over service, de garantiebepalingen die bij dit product worden geleverd of neem contact op met het verkooppunt waar u dit TI-product heeft gekocht.

Service och garanti för TI-produkter

TI-produkter och service

Mer information om TI-produkter och service kan du få via E-post eller genom att besöka hemsidan för TI-räknare på internet.

e-post: **ti-cares@ti.com**

internetadress: **<http://www.ti.com/calc>**

Service och garanti

Information om garantitid och garantivillkor eller om produktservice finns i garantibeviset som medföljer denna produkt. Du kan också kontakta din lokala återförsäljare/distributör för Texas Instruments.

Oplysninger om TI-produktservice og garanti

Produkt- og serviceoplysninger

Kontakt TI via e-post, eller se TI's hjemmeside på Internettet:

E-postadresse: **ti-cares@ti.com**

Internetadresse: **<http://www.ti.com/calc>**

Service og garantioplysninger

Se garantierklæringen, som fulgte med dette produkt, eller kontakt den lokale Texas Instruments forhandler/distributør for at få oplysninger om garantibetingelser, garantiens varighed eller om produktservice.

TI-tuotteiden huolto- ja takuutietoa

Tietoa TI-tuotteista ja niiden huollosta

Lisätietoja TI-tuotteista ja niiden huollosta saa sähköpostin kautta tai TI-laskimien kotisivulta.

sähköpostiosoite: **ti-cares@ti.com**

internet-osoite: **<http://www.ti.com/calc>**

Huolto- ja takuutietoa

Tietoja takuuajan kestosta ja takuuehdoista sekä tuotteen huollosta löytyy tuotteen mukana seuraavasta takuuselosteesta tai paikalliselta Texas Instruments-vähittäismyyjältä/jälleenmyyjältä.

Información sobre productos, servicios y garantías de TI

Información sobre productos y servicios de TI

Para obtener más detalles acerca de los productos y servicios de TI, póngase en contacto mediante correo electrónico o acceda a la página inicial de calculadoras en la world wide web.

dirección de correo electrónico: **ti-cares@ti.com**

dirección de internet: **<http://www.ti.com/calc>**

Información sobre servicios y garantías

Para obtener más detalles acerca de la duración y las condiciones de la garantía o sobre el servicio de asistencia a productos, consulte la declaración de garantía que se adjunta a este producto o póngase en contacto con su distribuidor o minorista de Texas Instruments.