



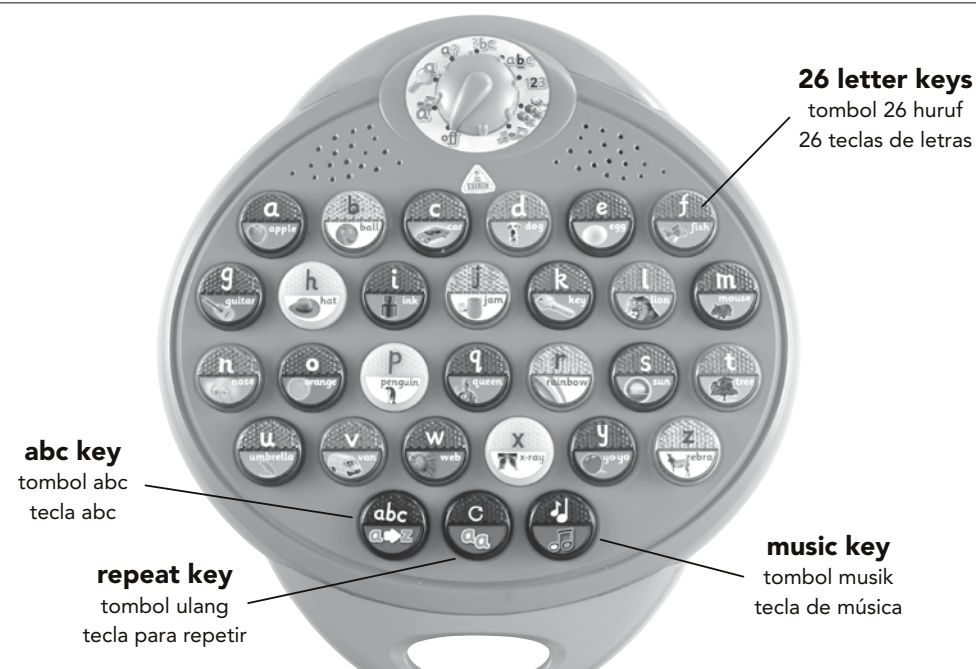
phonics alphabet desk

user guide

118331 0313
Early Learning Centre®
Watford WD24 6SH England.

Customer Service Department
0871 231 3511

features



• letter keys :

Use these letter keys to play or answer questions about letters, numbers and colours.

• abc key :

By pressing this key at any time, the unit will interrupt the game and say the alphabet in order with flashing lights.

• repeat key :

By pressing this key, the unit will repeat the game instructions.

• music key :

This is a Magic key, by pressing it at any time, the unit will interrupt the game and play a tune with flashing lights.

*Once the batteries have been inserted, move the Game selector to choose 1 of 8 games.

*The unit will automatically begin with the selected game.

Game 1 : Letter names and sounds

Press a letter key to hear its name and sound (phonics).

Game 2 : Find the letter

The unit will ask you to find a spoken letter. The illustrations on the keys will assist you. You have three attempts.

If you make a mistake, the unit will give you a hint by lighting some letters, the right answer can be found within these letters. If after three attempts you have not found the correct letter, the unit will let you know by flashing the correct answer.

Game 3 : The mystery letter

All the letters will light up, and the unit will ask you to find the mystery letter. You have five attempts.

Press on one of the letters, the unit will tell you if it is the right answer or not. If it is not the right answer, the unit will assist you by telling you if the mystery letter is before or after the letter you pressed (letters that cannot be the mystery letter are then switched off and become inactive.)

Game 4 : The first letter

The unit will ask you to find the first letter of a spoken word.

For example, "Can you find the first letter of the word Dog?"

If you make a mistake, the unit will assist you by lighting some letters, the right answer can be found within these letters. You have three attempts.

Game 5 : Word spelling

The unit will invite you to spell words.

If you make mistakes, the unit will assist you.

how to play

Game 6 : Numbers

The unit will ask you to press on a certain numbers of keys.

Take care, you have only 5 seconds to complete this task.

Game 7 : Colours

The unit will ask you to press a one key with a specific colour.

You have three attempts.

Game 8 : Music time

Press a key to hear a tune

The keys will flash while the music is being played.

AUTOMATIC SHUT OFF

In order to save the battery life, the unit switches off after two minutes of inactivity. To re-activate the unit, just press any key.

(id)

• tombol huruf:

Gunakan tombol huruf ini untuk bermain atau menjawab pertanyaan tentang huruf, angka, dan warna.

• tombol abc:

Dengan menekan tombol ini setiap saat, unit akan menunda permainan dan mengucapkan abjad secara berurutan dengan lampu kedip.

• tombol ulang:

Dengan menekan tombol ini, unit akan mengulangi petunjuk permainan.

• tombol musik:

Ini adalah tombol Ajaib. Dengan menekan tombol ini setiap saat, unit akan menunda permainan dan memutar nada dengan lampu kedip.

*Setelah baterai dipasang, gerakkan tombol Permainan untuk memilih salah satu dari 8 permainan.

*Unit akan secara otomatis memulai dengan permainan yang dipilih.

Permainan 1: Nama dan bunyi huruf

Tekan salah satu tombol huruf untuk mendengar nama dan bunyinya (fonik).

Permainan 2: Mencari huruf

Unit akan meminta Anda mencari huruf yang disebutkan. Gambar pada tombol akan membantu Anda. Anda memiliki tiga kesempatan.

Jika Anda melakukan kesalahan, unit akan memberikan petunjuk dengan menyalakan sejumlah huruf, jawaban yang benar dapat ditemukan di antara huruf tersebut. Jika setelah tiga kali kesempatan Anda belum menemukan huruf yang benar, unit akan memberitahunya dengan menyalakan jawaban yang benar secara berkedip.

Permainan 3: Huruf misteri

Semua huruf akan menyala dan unit akan meminta Anda mencari huruf misteri. Anda memiliki lima kesempatan.

Tekan salah satu huruf, unit akan memberitahukan apakah jawaban tersebut benar atau salah. Jika jawaban salah, unit akan membantu dengan memberitahukan Anda bahwa huruf misteri berada sebelum atau sesudah huruf yang ditekan (huruf yang bukan merupakan huruf misteri akan dimatikan dan dinonaktifkan.)

Permainan 4: Huruf pertama

Unit akan meminta Anda mencari huruf pertama dari kata yang disebutkan.

Misalnya, "Dapatkah Anda menemukan huruf pertama dari kata Anjing?" Jika Anda melakukan kesalahan, unit akan membantu dengan menyalakan sejumlah huruf, jawaban yang benar dapat ditemukan di antara huruf tersebut. Anda memiliki tiga kesempatan.

Permainan 5: Mengeja kata

Unit akan meminta Anda mengeja kata.

Jika Anda melakukan kesalahan, unit akan membantu Anda.

Permainan 6: Angka

Unit akan meminta Anda menekan sejumlah tombol.

Hati-hati, Anda hanya memiliki 5 detik untuk menyelesaikan tugas ini.

Permainan 7: Warna

Unit akan meminta Anda menekan tombol dengan warna tertentu.

Anda memiliki tiga kesempatan.

Permainan 8: Mendengarkan musik

Tekan tombol untuk mendengarkan nada.

Tombol akan berkedip saat pemutaran musik berlangsung.

PENONAKTIFAN OTOMATIS

Untuk menghemat masa pakai baterai, unit akan dinonaktifkan setelah batas waktu dua menit tanpa aktivitas. Untuk mengaktifkan kembali unit tersebut, tekan tombol apapun.

(pt)

• teclas de letras:

Use as teclas de letras para reproduzir ou responder a perguntas sobre letras, números e cores.

• tecla abc:

Ao pressionar esta tecla, a unidade interromperá o jogo e dirá o alfabeto na ordem com luzes piscantes.

• tecla para repetir:

Ao pressionar esta tecla, a unidade repetirá as instruções do jogo.

• tecla de música:

Esta é uma tecla Mágica, ao pressionar esta tecla, a unidade interromperá o jogo e tocará uma música com luzes piscantes.

*Depois de colocar as baterias, mova o seletor de Jogos para escolher entre um dos 8 jogos.

*A unidade começará automaticamente o jogo selecionado.

Jogo 1: Nomes e sons das letras

Pressione uma tecla de letra para ouvir seu nome e som (fonema).

Jogo 2: Encontre a letra

A unidade pedirá para encontrar a letra falada. As ilustrações nas teclas o ajudarão. A criança pode tentar três vezes.

Se a criança se enganar, a unidade dará uma dica acendendo algumas letras, a resposta certa pode ser encontrada entre essas letras acesas. Se após três tentativas, a criança não encontrar a letra certa, a unidade dará a resposta acendendo a tecla que corresponde à resposta certa.

Jogo 3: A letra misteriosa

Todas as letras se acenderão e a unidade pedirá à criança que encontre a letra misteriosa. A criança pode tentar cinco vezes.

Pressione uma das letras, a unidade dirá se esta é a resposta certa ou não. Se não for a resposta certa, a unidade ajudará a criança dizendo se a letra misteriosa fica antes ou depois da letra pressionada (as letras que não podem ser a letra misteriosa são depois apagadas e ficam desativadas.)

Jogo 4: A primeira letra

A unidade pedirá para encontrar a primeira letra da palavra falada.

Por exemplo, "Você consegue encontrar a primeira letra da palavra Cachorro?"

Se a criança se enganar, a unidade dará uma dica acendendo algumas letras, a resposta certa pode ser encontrada entre essas letras acesas. A criança pode tentar três vezes.

Jogo 5: Soletrar palavras

A unidade convidará a criança a soletrar as palavras.

Se ela se enganar, a unidade a ajudará.

Jogo 6: Números

A unidade pedirá para pressionar algumas teclas numéricas.

Atenção, a criança só tem 5 segundos para completar esta tarefa.

Jogo 7: Cores

A unidade pedirá para pressionar uma tecla de uma cor específica.

A criança pode tentar três vezes.

Jogo 8: Hora da música

Pressione uma tecla ouvir uma música

As teclas pisarão durante a execução da música.

DESLIGAMENTO AUTOMÁTICO

Para economizar bateria, a unidade se desliga após dois minutos de inatividade. Para reativar a unidade, basta pressionar qualquer tecla.