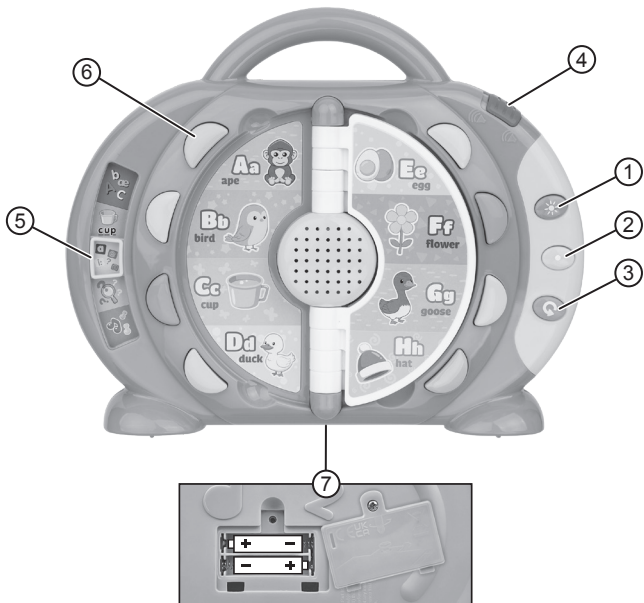


Take Along Phonics Player



24m
+

EN**Diagram**

- 1) On button
- 2) Off button
- 3) Repeat button
- 4) Hi / Lo volume
- 5) Activity selector
- 6) Letter / Number / Object buttons
- 7) Battery compartment

IT**Diagramma**

- 1) Tasto accensione
- 2) Tasto spegnimento
- 3) Tasto ripeti
- 4) Regolazione volume alto / basso
- 5) Selettore attività
- 6) Tasti Lettera / Numero / Oggetto
- 7) Vano batterie

PL**Schemat**

- 1) Przycisk Wł.
- 2) Przycisk Wył.
- 3) Przycisk powtarzania
- 4) Regulacja głośności Wys./Nis.
- 5) Przełącznik funkcji
- 6) Przyciski liter/liczb/ przedmiotów
- 7) Komora baterii

BG**Диаграма**

- 1) Бутон за включване
- 2) Бутон за изключване
- 3) Бутон за повторение
- 4) Регулатор на сила на звука
- 5) Селектор за режим
- 6) Бутони за букви / цифри / предмет
- 7) Отделение за батерии

FR**Schéma**

- 1) Bouton Marche
- 2) Bouton Arrêt
- 3) Bouton 'répéter'
- 4) Réglage du volume
- 5) Sélecteur d'activités
- 6) Boutons de lettres / chiffres / objets
- 7) Compartiment à piles

ES**Diagrama**

- 1) Encender
- 2) Apagar
- 3) Botón de repetición
- 4) Volumen + / -
- 5) Selector de actividades
- 6) Botones letras / numéricos / objetos
- 7) Compartimento de las pilas

RU**Рисунок**

- 1) Кнопка вкл.
- 2) Кнопка выкл.
- 3) Кнопка повтора
- 4) Регулятор громкости звука
- 5) Переключатель между режимами
- 6) Кнопки букв / цифр / предметов
- 7) Отсек для батареек

NL**Afbeelding**

- 1) Aan-knop
- 2) Uit-knop
- 3) Herhaal-knop
- 4) Volume (hoog/laag)
- 5) Activiteit-selector
- 6) Letter/cijfer/object-knoppen
- 7) Batterijvak

DE**Schaubild**

- 1) Ein-Taste
- 2) Aus-Taste
- 3) Wiederholen-Taste
- 4) Laut / Leise
- 5) Aktivitäten-Wähler
- 6) Buchstaben- / Zahlen- / Objekt-Taste
- 7) Batteriefach

PT**Diagrama**

- 1) Botão para ligar
- 2) Botão para desligar
- 3) Botão de repetição
- 4) Som alto / baixo
- 5) Seletor de atividades
- 6) Botões de letras / números / objetos
- 7) Compartimento das pilhas

EE**Joonis**

- 1) Sisselülitamise nupp
- 2) Väljalülitamise nupp
- 3) Kordamise nupp
- 4) Helitugevuse - madal / suur
- 5) Tegevuse valimise nupp
- 6) Tähe- / numbri- / esemenupud
- 7) Patareipesa

HU**Ábra**

- 1) Bekapcsoló gomb
- 2) Kikapcsoló gomb
- 3) Ismétlés gomb
- 4) Magas / alacsony hangerő
- 5) Módválasztó
- 6) Betű / szám / tárgy gombok
- 7) Elemtartó

GR**Διάγραμμα**

- 1) Koumpí On
- 2) Koumpí Off
- 3) Koumpí επανάληψης
- 4) Υψηλή / Χαμηλή ένταση
- 5) Επιλογέας δραστηριότητας
- 6) Koumpía γραμμάτων / αριθμών / αντικειμένων
- 7) Χώρος μπαταρίας

RO**Diagramă**

- 1) Buton Pornit
- 2) Buton Oprit
- 3) Buton Repetare
- 4) Volum Ridicat / Scăzut
- 5) Selector activitate
- 6) Butoane Literă / Număr / Obiect
- 7) Compartiment baterie

LT**Brėžiny**

- 1) Įjungimo mygtukas
- 2) Išjungimo mygtukas
- 3) Kartojimo mygtukas
- 4) Didelio ir mažo garso stiprumo mygtukas
- 5) Užsiėmimo pasirinkimo selektorius
- 6) Raidžių / skaičių / objektų mygtukai
- 7) Baterijų skyrelis

CZ**Obrázek**

- 1) Tlačítko Zapnout
- 2) Tlačítko Vypnout
- 3) Tlačítko Opakovat
- 4) Hlasitost Vysoká / Nízká
- 5) Volič aktivít
- 6) Tlačítka písmen / čísel / předmětů
- 7) Prostor pro baterie

CN**图示**

- 1) 开按钮
- 2) 关按钮
- 3) 重复按钮
- 4) 高 / 低音量
- 5) 活动选择按钮
- 6) 字母 / 数字 / 物品按钮
- 7) 电池盒

HR**Dijagram**

- 1) Gumb za uključivanje
- 2) Gumb za isključivanje
- 3) Gumb za ponavljanje
- 4) Prekidač za povećanje / smanjenje glasnoće
- 5) Gumb za odabir aktivnosti
- 6) Gumbi za slovo / broj / objekt
- 7) Pretinac za bateriju

LV**Attēls**

- 1) Ieslēgšanas poga
- 2) Izslēgšanas poga
- 3) Atkārtošanas poga
- 4) Skaļuma regulēšana
- 5) Aktivitāšu selektors
- 6) Burtu/ciparu/priekšmetu izvēles pogas
- 7) Bateriju nodalījums

SK**Obrázok**

- 1) Tlačidlo Zapnúť
- 2) Tlačidlo Vypnúť
- 3) Tlačidlo Opakovať
- 4) Hlasitosť Vysoká / Nízka
- 5) Volič aktivít
- 6) Tlačidlá písmen / čísel / predmetov
- 7) Priestor na batérie

KR**도해**

- 1) 켜짐 버튼
- 2) 꺼짐 버튼
- 3) 반복 버튼
- 4) 음량 높음 / 낮음
- 5) 활동 선택기
- 6) 글자/ 숫자/ 객체 버튼
- 7) 전지함

SI**Dijagram**

- 1) Tipka vklop
- 2) Tipka izklop
- 3) Tipka ponovitev
- 4) Glasno / tiho
- 5) Izbirnik za dejavnosti
- 6) Tipka črka / številka / predmet
- 7) Predalček za baterije

TR**Diyagram**

- 1) Açma düğmesi
- 2) Kapama düğmesi
- 3) Tekrar düğmesi
- 4) Yüksek /düşük ses
- 5) Aktivite seçicisi
- 6) Harf / rakam / nesne düğmeleri
- 7) Pil yeri

AR**رسم بياني**

- 1) زر التشغيل
- 2) زر الإيقاف تشغيل
- 3) زر تكرر
- 4) عالي / منخفض مستوى الصوت
- 5) محدد النشاط
- 6) أزرار الحرف / رقم / كائن
- 7) حجرة البطارية

Activities / Games

Mode 1: Alphabet and Letters Sounds

Press a button to hear that letter sound or the beginning sound of a word.

Mode 2: Spelling

Press a button to hear the word that corresponds to the picture. A friendly voice will spell the word.

Mode 3: Phonics Game

This game involves pages with letters. A friendly voice asks the player to find the correct letter that matches the phonetic sound of that letter, or to find the letter that comes before or after a specific phonetic sound of a letter.

Mode 4: Find It Game

This game involves all pages. A friendly voice will ask the player to find a specific letter, object or insect.

Mode 5: Music Fun

A friendly voice will ask the player to press any button to play or create musical melodies. In this mode, the buttons of last two pages will play preprogrammed melodies, the alphabet buttons will play sound effects, and the color/fruit/instrument buttons will play realistic instrument sounds. Additionally, the melodies can be correlated with the instrument sounds by first selecting an instrument button and then selecting any button of last two pages. The melody will then be played in the instrument sound chosen.

Activités / Jeux

Mode 1: Alphabet et Sons

Appuyez sur un bouton pour entendre la prononciation de cette lettre ou le son du début du mot.

Mode 2: Orthographe

Appuyez sur un bouton pour entendre le mot correspondant à l'image. Une voix amicale épèlera le mot.

Mode 3: Jeu des Sons

Ce jeu utilise les pages de lettres. La voix amicale demande au joueur d'identifier la lettre qui correspond au son phonétique entendu ou de trouver la lettre venant avant ou après le son spécifique d'une lettre.

Mode 4: Jeu de Localisation

Ce jeu utilise toutes les pages du Lecteur Éducatif Portable. La voix amicale demandera au joueur de trouver une lettre, un objet ou un insecte spécifique.

Mode 5: Amusement en Musique

La voix amicale demandera au joueur d'appuyer sur n'importe quel bouton pour jouer ou créer des mélodies. Dans ce mode, les boutons des deux dernières pages joueront des mélodies pré-enregistrées, les boutons d'alphabet produiront des effets sonores et les boutons de couleurs/fruits/instruments joueront des sons d'instrument réalistes. De plus, les

mélodies peuvent être mises en relation avec les sons d'instrument: il suffit pour cela de sélectionner d'abord un bouton d'instrument, puis d'appuyer sur n'importe quel bouton des deux dernières pages. La mélodie sera alors jouée par l'instrument choisi.

DE

Aktivitäten / Spiele

Modus 1: Alphabet und Buchstabenlaute

Eine Taste drücken, um diesen Buchstabenlaut oder den Anfangslaut eines Wortes zu hören.

Modus 2: Buchstabieren

Eine Taste drücken, um das Wort zu hören, das dem Bild entspricht. Eine freundliche Stimme buchstabiert das Wort.

Modus 3: Phonetik - Spiel

Dieses Spiel schließt die Seiten mit Buchstaben ein. Eine freundliche Stimme fordert den Spieler auf, den richtigen Buchstaben zu finden, der zu dem phonetischen Laut dieses Buchstabens gehört, oder den Buchstaben zu finden, der vor oder nach einem bestimmten phonetischen Laut eines Buchstabens kommt.

Modus 4: Such - Spiel

Dieses Spiel schließt alle Seiten mit ein. Eine freundliche Stimme fordert den Spieler auf, einen bestimmten Buchstaben, ein bestimmtes Objekt oder Insekt zu finden.

Modus 5: Musikspaß

Eine freundliche Stimme fordert den Spieler auf, eine beliebige Taste zu drücken, um Melodien abzuspielen oder zu komponieren. In diesem Modus spielen die Tasten der letzten beiden Seiten vorprogrammierte Melodien, die Alphabet-Tasten spielen Geräuscheffekte und die Farben- / Früchte- / Instrument-Tasten spielen realistische Instrumentenklänge. Darüber hinaus können die Melodien den Instrumentenklängen zugeordnet werden, indem erst eine Instrument-Taste und dann eine beliebige Taste der letzten zwei Seiten gewählt wird. Die Melodie wird dann mit dem gewählten Instrument gespielt.

IT

Attività / Giochi

Modalità 1: Suoni Alfabeto e Lettere

Premere un tasto per sentire il suono della lettera corrispondente o il suono di inizio di una parola.

Modalità 2: Scomposizione in lettere

Premere un tasto per ascoltare la parola che corrisponde all'immagine. Una voce amichevole pronuncerà la composizione della parola.

Modalità 3: Gioco di fonetica

Questo gioco è costituito da pagine con lettere. Una voce amichevole chiederà al giocatore di trovare la lettera corretta che corrisponde al suono fonetico di quella lettera, o di trovare la lettera che viene prima o dopo uno specifico suono fonetico di una lettera.

Modalità 4: Trovalo

Questo gioco riguarda tutte le pagine. Una voce amichevole chiederà al giocatore di trovare

una specifica lettera, oggetto o insetto.

Modalità 5: Divertimento a suon di musica

Una voce amichevole chiederà al giocatore di premere un qualsiasi tasto per riprodurre o creare melodie musicali. In questa modalità i tasti delle ultime due pagine riprodurranno melodie pre-programmate, i tasti alfabeto riprodurranno effetti sonori e i tasti colore / frutta / strumento riprodurranno suoni realistici di strumenti. Le melodie possono inoltre essere associate ai suoni di strumenti selezionando innanzitutto un tasto strumento e selezionando poi un qualsiasi tasto delle ultime due pagine. La melodia sarà poi riprodotta nel suono di strumento scelto.

ES

Actividades / Juegos

Función 1: Alfabeto y Fonética

Pulsa un botón y escucha el sonido de esa letra o el sonido inicial de una palabra.

Función 2: Deletrear

Pulsa un botón y escucharás la palabra que corresponde con la imagen. La simpática voz deletreará la palabra.

Función 3: El Juego de Fonética

El jugador debe utilizar las distintas páginas con letras. La simpática voz pide al jugador que encuentre la letra que corresponde con el sonido fonético de esa letra, o que encuentre la letra que va antes o después del sonido fonético de una letra determinada.

Función 4: El Juego de Encuéntralo

El jugador debe utilizar todas las páginas del Reproductor Portátil de Fonética. La simpática voz pide al jugador que encuentre una letra, objeto o insecto determinado.

Función 5: Música Divertida

La simpática voz pide al jugador que pulse cualquier botón para reproducir o crear una melodía musical. En esta función, los botones de las últimas dos páginas reproducirán melodías programadas, los botones del alfabeto reproducirán efectos sonoros, y los botones de colores/fruta/instrumentos reproducirán sonidos reales de instrumentos. Además, las melodías se pueden combinar con los sonidos de instrumentos, seleccionando primero el botón de un instrumento y después un botón de las últimas dos páginas. La melodía sonará con el sonido del instrumento seleccionado.

PT

Atividades / Jogos

Modo 1: Sons do alfabeto e das letras

Prima um botão para escutar o som da respetiva letra ou o som inicial de uma palavra.

Modo 2: Soletração

Prima um botão para escutar a palavra correspondente à imagem. Uma voz amistosa soletra a palavra.

Modo 3: Jogo fónico

Este jogo envolve páginas com letras. Uma voz amistosa pede ao jogador que encontra a

letra correta correspondente ao respetivo fonema ou que encontre a letra anterior ou posterior ao fonema de uma letra.

Modo 4: Jogo da descoberta

Este jogo envolve todas as páginas. Uma voz amistosa solicita ao jogador que encontre uma letra, objeto ou insecto específicos.

Modo 5: Música divertida

Uma voz amistosa solicita ao jogador que prima qualquer botão para tocar ou criar músicas. Neste modo, os botões das duas últimas páginas tocam músicas pré-programadas, os botões alfabéticos tocam efeitos sonoros e os botões de cores/frutos/instrumentos tocam sons realistas dos instrumentos. Além disso, as músicas podem ser relacionadas com os sons dos instrumentos se começar por seleccionar o botão de um instrumento e, de seguida, seleccionar qualquer dos botões das duas últimas páginas. Assim, a música é tocada no instrumento sonoro escolhido.

PL

Funkcje/Gry

Tryb 1: Dźwięki alfabetu i liter

Naciśnij przycisk, aby usłyszeć dźwięk tej litery lub dźwięk początku słowa.

Tryb 2: Literowanie

Naciśnij przycisk, aby usłyszeć słowo odpowiadające obrazkowi. Przyjazny głos literuje/wypowiada słowo.

Tryb 3: Zabawa fonetyczna

Ta zabawa obejmuje strony z literami. Przyjazny głos prosi grającego, aby znalazł literę odpowiadającą brzmieniu tej litery lub aby znalazł literę, która poprzedza lub następuje po konkretnym brzmieniu danej litery.

Tryb 4: Gra "Znajdź to"

Ta gra obejmuje wszystkie strony. Przyjazny głos prosi grającego, aby znalazł konkretną literę, przedmiot lub insekta.

Tryb 5: Zabawa muzyczna

Przyjazny głos prosi grającego, aby nacisnął dowolny przycisk w celu odtworzenia lub stworzenia melodii. W tym trybie przyciski z ostatnich dwóch stron odtwarzają zaprogramowane melodie, przyciski alfabetu odtwarzają efekty dźwiękowe, a przyciski kolorów/owoców/instrumentów odtwarzają realistyczne dźwięki instrumentów. Dodatkowo melodie można powiązać z dźwiękami instrumentów, wybierają najpierw przycisk instrument, a następnie dowolny przycisk z ostatnich dwóch stron. Melodia będzie wtedy odtwarzana na wybranym instrumencie.

RU

Функции / Игры

Режим 1: Кнопки алфавита и букв

Нажать кнопку для прослушивания соответствующей буквы или начального звука слова.

Режим 2: Правописание

Нажать кнопку для прослушивания соответствующего изображению слова. Приятный голос произнесет слово.

Режим 3: Фонетическая игра

В данной игре задействованы страницы с буквами. Приятный голос попросит игрока найти нужную букву, соответствующую ее фонетическому звучанию, или найти букву, которая идет до или после отдельного фонетического звучания буквы.

Режим 4: Угадайка

В данной игре задействованы все страницы. Приятный голос попросит игрока найти определенные букву, предмет или насекомое.

Режим 5: Музыкальная забава

Приятный голос попросит игрока нажать любую кнопку для воспроизведения или создания музыкальных мелодий. В этом режиме кнопки двух последних страницы запустят предустановленные мелодии, кнопки алфавита – звуковые эффекты, а кнопки цвета/фрукта/музыкального инструмента – реалистичные инструментальные звуки. Кроме того, мелодии могут изменяться при помощи инструментальных звуков при первом нажатии кнопки инструмента, а затем – при нажатии любой кнопки двух последних страниц. Затем мелодия будет воспроизведена в выбранных инструментальных звуках.

EE

Tegevused / mängud

Režiim 1: Tähestik ja hääldus

Vajutage nuppu ja kuulete selle tähe hääldust või sõna alguse hääldust.

Režiim 2: Tähtesitus

Vajutage nuppu ja kuulete pildile vastavat sõna. Sõbralik hääл ütleb sõna ühe tähe kaupa.

Režiim 3: Foneetika mäng

See mäng hõlmab tähtedega lehekülgi. Sõbralik hääл palub mängijal leida õige täht, mis vastab selle tähe foneetilisele kõlale, või leida täht, mis tuleb enne või pärast konkreetse tähe foneetilist kõla.

Režiim 4: Otsimismäng

See mäng hõlmab kõiki lehekülgi. Sõbralik hääл palub mängijal leida konkreetne täht, ese või putukas.

Režiim 5: Muusika rõõm

Sõbralik hääл palub mängijal vajutada mistahes nuppu, et mängida või luua muusikalisi meloodiaid. Selles režiimis mängivad kahe viimase lehekülje nupud eelprogrammeeritud meloodiaid, tähestiku nupud heliefekte ja värvide / puuviljade / instrumentide nupud päris instrumentide helisid. Lisaks saab meloodiaid ka instrumentide helidega siduda, valides esmalt instrumendi nupu ja seejärel mistahes nupu kahelt viimaselt leheküljelt. Sellisel juhul mängitakse meloodiat valitud instrumendi heliga.

Занимания / Игри

Режим 1: Азбука и звуци на букви

Натиснете бутон, за да чуете звука на тази буква или началния звук на дума.

Режим 2: Правопис

Натиснете бутон, за да чуете думата, която отговаря на картинката. Приятен глас изговаря правописа на думата по букви.

Режим 3: Фонетична игра

Тази игра включва страници с букви. Приятен глас иска от детето да намери правилната буква, която отговаря на фонетичния звук за тази буква, или да намери буквата, която е преди или след определен фонетичен звук за буква.

Режим 4: Игра за откриване

Тази игра включва всички страници. Приятен глас иска от детето да намери определена буква, предмет или насекомо.

Режим 5: Забавна музика

Приятен глас иска от детето да натисне някой бутон, за да възпроизведе или създаде музикални мелодии. В този режим бутоните на последните две страници ще възпроизведат предварително програмирани мелодии, азбучните бутони ще възпроизведат звукови ефекти, а бутоните за цвят / плод / инструмент ще възпроизведат реалистични звуци на инструменти. Освен това мелодиите могат да се свържат със звуците на инструменти, като първо се избере бутон за инструмент и след това се избере някой бутон от последните две страници. Мелодията след това ще се изпълни със звученето на избрания инструмент.

Activiteiten/games

Modus 1: Alfabet- en lettergeluiden

Druk op een knop om dat lettergeluid of het begingeluid van een woord te horen.

Modus 2: Spelling

Druk op een knop om het woord te horen dat bij het beeld hoort. Een vriendelijke stem zal het woord spellen.

Modus 3: Klankenspel

Dit spel omvat pagina's met letters. Een vriendelijke stem vraagt de speler om de juiste letter te vinden die past bij de fonetische klank van die letter, of om de letter te vinden die voor of na een specifieke fonetische klank of een letter komt.

Modus 4: Zoek het spel

Dit spel betreft alle pagina's. Een vriendelijke stem vraagt de speler een specifieke letter of een specifiek voorwerp of insect te vinden.

Modus 5: Muziekplezier

Een vriendelijke stem vraagt de speler op een knop te drukken om muziekmelodieën af te

spelen of te creëren. In deze modus spelen de knoppen van de laatste twee pagina's voorgeprogrammeerde melodieën, de alfabetknoppen spelen geluidseffecten, en de kleur-, fruit- of instrumentknoppen spelen realistische instrumentgeluiden. Bovendien kunnen de melodieën worden gecombineerd met de instrumentgeluiden door eerst een instrumentknop te kiezen en vervolgens een knop op de laatste twee pagina's te selecteren. De melodie wordt dan afgespeeld met het gekozen instrumentgeluid.

HU

Feladatok / Játékok

1. mód: ABC és betű hangok

Nyomjon meg egy gombot az adott betű vagy szó kezdő hangjának lejátszásához.

2. mód: Betűzés

Nyomjon meg egy gombot a képen látható szó lejátszásához. Egy barátságos hang betűzi is a szót.

3. mód: Fonetikus játék

Ebben a játékban a betűket tartalmazó oldalakat használjuk. Egy barátságos hang megkéri a játékost, hogy keresse meg a kiejtett hangnak megfelelő betűt, vagy találja meg azt a betűt, amely egy adott hang előtt vagy után áll.

4. mód: Keresőjáték

Ebben a játékban minden oldallal játszunk. Egy barátságos hang megkéri a játékost egy adott betű, tárgy vagy rovar megtalálására.

5. mód: Zene komponálás

Egy barátságos hang megkéri a játékost, hogy a gombok megnyomásával játsszon le vagy készítsen saját dallamokat. Ebben a játékmódban az utolsó két oldal gombjai előreprogramozott dallamokat játszanak le, az ABC gombok hanghatásokat, a szín / gyümölcs / hangszer gombok pedig élethű hangszeres hanghatásokat. Emellett a dallamokat a hangszeres hanghatásokkal is lejátszhatja, ha először megnyomja valamelyik hangszer gombot, majd bármelyik gombot az utolsó két oldalról. A dallam ekkor a kiválasztott hangszeren fog lejátszódni.

GR

Δραστηριότητες/Παιχνίδια

Λειτουργία 1: Αλφάβητο και ήχοι γραμμάτων

Πατήστε ένα κουμπί για να ακούσετε τον ήχο από το γράμμα ή τον ήχο έναρξης μιας λέξης.

Λειτουργία 2: Συλλαβισμός

Πατήστε ένα κουμπί για να ακούσετε τη λέξη που αντιστοιχεί στην εικόνα. Μια φιλική φωνή θα συλλαβίσει τη λέξη.

Λειτουργία 3: Φωνητικό παιχνίδι

Αυτό το παιχνίδι περιλαμβάνει σελίδες με γράμματα. Μια φιλική φωνή ζητάει από τον παίκτη να βρει το σωστό γράμμα που ταιριάζει στον φωνητικό ήχο από αυτό το γράμμα ή να βρει το γράμμα που υπάρχει πριν ή μετά από έναν συγκεκριμένο φωνητικό ήχο από ένα γράμμα.

Λειτουργία 4: Βρες το

Αυτό το παιχνίδι περιλαμβάνει όλες τις σελίδες. Μια φιλική φωνή ζητάει από τον παίκτη να βρει ένα συγκεκριμένο γράμμα, αντικείμενο ή έντομο.

Λειτουργία 5: Μουσική διασκέδαση

Μια φιλική φωνή ζητάει από τον παίκτη να πατήσει οποιοδήποτε κουμπί για την αναπαραγωγή ή δημιουργία μουσικών μελωδιών. Σε αυτή τη λειτουργία τα κουμπιά των τελευταίων δύο σελίδων αναπαράγουν προ-προγραμματισμένες μελωδίες, τα κουμπιά της αλφαβήτου αναπαράγουν ηχητικά εφέ και τα κουμπιά χρωμάτων/φρούτων/οργάνων αναπαράγουν πραγματικούς ήχους οργάνων. Επιπλέον οι μελωδίες μπορούν να συσχετιστούν με τους ήχους οργάνων επιλέγοντας πρώτα ένα κουμπί οργάνου και κατόπιν επιλέγοντας οποιοδήποτε κουμπί των δύο τελευταίων σελίδων. Η μελωδία θα αναπαραχθεί στη συνέχεια στο ήχο οργάνου που έχει επιλεγεί.

CN

活动 / 游戏

模式 1: 字母与发音

按下按钮即可聆听该字母的读音, 或单词的开首发音。

模式 2: 拼写学习

按下按钮听取与图片对应的单词。亲切的声音会拼读该单词。

模式 3: 自然拼读游戏

此游戏涉及带有字母的页面。亲切的声音将引导玩家找出与发音相符的正确字母, 或找出特定发音之前或之后的字母。

模式 4: 寻找游戏

此游戏涵盖所有页面。亲切的声音将引导玩家找出特定的字母、物品或昆虫。

模式 5: 音乐乐趣

亲切的声音将引导玩家按下任意按钮, 以播放或创作音乐旋律。在此模式下, 最后两页的按钮将播放预设旋律, 字母按钮将播放音效, 颜色/水果/乐器按钮则会播放真实的乐器声。此外, 可以先选择一个乐器按钮, 再按下最后两页的任意按钮, 使旋律与该乐器声结合。随后, 旋律将通过所选择的乐器音效演奏。

KR

활동/ 게임

첫 번째 방식: 알파벳과 글자음

버튼을 누르면 글자음이나 단어의 첫 음을 냅니다.

두 번째 방식: 맞춤법

버튼을 누르면 그림에 해당하는 단어의 소리를 냅니다. 친절한 목소리로 단어의 철자를 말할 것입니다.

세 번째 방식: 파닉스 게임

이 게임은 글자로 구성된 페이지가 적용됩니다. 친절한 목소리로 해당 글자의 파닉스 음과 일치하는 글자를 찾거나 어느 글자의 특정 파닉스 음 앞이나 뒤에 오는 글자를 찾으라는 질문을 합니다.

네 번째 방식: 찾기 게임

이 게임은 페이지가 모두 적용됩니다. 친절한 목소리로 특정 글자나 객체, 또는 곤충을 찾으라는 질문을 합니다.

다섯 번째 방식: 음악 재미

아무 버튼이나 눌러 음악 멜로디를 재생하거나 만들라고 친절하게 말할 겁니다. 이 방식에서는 마지막 두 페이지에서 버튼을 누르면 사전에 프로그램된 멜로디가 재생됩니다. 알파벳 버튼은 음향 효과를 내며, 색상/ 과일/ 악기 버튼은 악기 소리를 실감나게 재생합니다. 추가적으로 먼저 악기 버튼을 선택한 뒤, 마지막 두 페이지에서 아무 버튼이나 선택하여 멜로디를 악기 소리와 상호 연관시킬 수 있습니다. 그러면 멜로디는 선택한 악기 소리로 재생됩니다.

RO

Activități / Jocuri

Modul 1: Alfabetul și sunetele literelor

Apăsați un buton pentru a auzi sunetul literei respective sau sunetul de început al unui cuvânt.

Modul 2: Literare

Apăsați un buton pentru a auzi cuvântul corespunzător imaginii. O voce prietenoasă va rosti cuvântul pe litere.

Modul 3: Joc fonetic

Acest joc include pagini cu litere. O voce prietenoasă îi va cere jucătorului să găsească litera corectă care corespunde sunetului fonetic, sau să găsească litera care se află înainte sau după un anumit sunet.

Modul 4: Jocul „Găsește-I”

Acest joc folosește toate paginile. O voce prietenoasă îi va cere jucătorului să găsească o anumită literă, un obiect sau o insectă.

Modul 5: Distracție muzicală

O voce prietenoasă va invita jucătorul să apese orice buton pentru a reda sau a crea melodii. În acest mod, butoanele de pe ultimele două pagini vor reda melodii preprogramate, butoanele alfabetului vor reda efecte sonore, iar butoanele cu culori / fructe / instrumente vor reda sunete de instrumente reale. În plus, melodiile pot fi combinate cu sunetele instrumentelor: selectați mai întâi un buton de instrument și apoi orice buton de pe ultimele două pagini. Melodia va fi redată cu sunetul instrumentului ales.

HR

Aktivnosti / Igre

1. Način rada: Abeceda i zvukovi slova

Pritisnite gumb kako biste čuli zvuk tog slova ili početni zvuk riječi.

2. Način rada: Sricanje

Pritisnite gumb kako biste čuli riječ koja odgovara slici. Prijateljski glas će sricati riječ.

3. Način rada: Fonetska igra

Ova igra uključuje stranice sa slovima. Prijateljski glas će od igrača zatražiti da pronađe ispravno slovo koje odgovara fonetskom zvuku tog slova ili da pronađe slovo koje se nalazi prije ili nakon određenog zvuka.

4. Način rada: Igra „Pronađi to“

Ova igra uključuje sve stranice. Prijateljski glas će od igrača zatražiti da pronađe određeno slovo, predmet ili kukca.

5. Način rada: Glazbena zabava

Prijateljski glas će pozvati igrača da pritisne bilo koji gumb za reprodukciju ili stvaranje melodija. U ovom načinu rada gumbi na posljednje dvije stranice reproduciraju unaprijed programirane melodije, gumbi abecede reproduciraju zvučne efekte, a gumbi za boju / voće / instrument reproduciraju realistične zvučne instrumentata. Osim toga, melodije se mogu kombinirati sa zvučkovima instrumentata tako što ćete najprije odabrati gumb instrumentata, a zatim bilo koji gumb na posljednje dvije stranice. Melodija će se tada reproducirati zvukom odabranog instrumentata.

SI

Dejavnosti / igre

Način 1: Zvoki abecede in črk

Pritisnite tipko, da zaslišite zvok črke ali začetek besede.

Način 2: Črkovanje

Pritisnite tipko, da zaslišite besedo, ki ustreza sliki. Prijazen glas bo izgovoril besedo.

Način 3: Glasovna igra

Ta igra vsebuje strani s črkami. Prijazen glas prosi igralca, naj najde pravo črko, ki se fonetično ujema s to črko, ali najde črko, ki je pred ali po specifičnem fonetičnem zvoku črke.

Način 4: Poišči igro

Ta igra vsebuje vse strani. Prijazen glas prosi igralca, da poišče specifično črko, predmet ali vstavek.

Način 5: Glasbena zabava

Prijazen glas prosi igralca, da pritisne na katerokoli tipko za predvajanje ali ustvarjanje melodije. V tem načinu gumbi zadnjih dveh strani predvajajo predhodno vpisane melodije, gumbi z abecedo predvajajo zvočne učinke in gumbi barva / sadje / instrument predvajajo realistične zvoke instrumentov. Dodatno lahko melodije povežete z zvoki instrumentata s tem, da najprej izberete gumb instrumentata in nato izberete kateri koli gumb zadnjih dveh straneh. Melodija se bo potem predvajala z izbranim instrumentom.

LT

Veikla / Žaidimai

1 režimas: Abėcėlė ir raidžių garsai

Paspauskite mygtuką, kad išgirstumėte raidės garsą arba žodžio pradžių.

2 režimas: Skiebinimas

Paspauskite mygtuką, kad išgirstumėte žodį, atitinkantį paveikslėlį. Malonus balsas ištars žodį paradžiui.

3 režimas: Fonetinis žaidimas

Šiame žaidime naudojami puslapiai su raidėmis. Malonus balsas paprašys žaidėjo surasti teisingą raidę, atitinkančią jos fonetinį garsą, arba surasti raidę, esančią prieš ar po tam tikro

fonetinio garso.

4 režimas: Žaidimas „Surask tai“

Šiame žaidime naudojami visi puslapiai. Malonus balsas paprašys žaidėjo surasti konkrečią raidę, objektą ar vabzdį.

5 režimas: Muzikinė pramoga

Malonus balsas pakvies žaidėją paspausti bet kurį mygtuką, kad grotų arba kurtų melodijas. Šiuo režimu paskutinių dviejų puslapių mygtukai groja iš anksto užprogramuotas melodijas, abėcėlės mygtukai – garso efektus, o spalvų / vaisių / instrumentų mygtukai – tikrus instrumentų garsus. Be to, melodijas galima susieti su instrumentų garsais: pirmiausia pasirinkite instrumento mygtuką, o tada bet kurį mygtuką iš paskutinių dviejų puslapių. Melodija bus grojama pasirinkto instrumento garsu.

LV

Darbības / Spēles

1. režīms: Alfabēts un burtu skaņas

Nospiediet pogu, lai dzirdētu attiecīgā burta skaņu vai vārda pirmo skaņu.

2. režīms: Burtošana

Nospiediet pogu, lai dzirdētu vārdu, kas atbilst attēlam. Draudzīga balss nosauks vārdu pa burtiem.

3. režīms: Fonētikas spēle

Šajā spēlē tiek izmantotas lapas ar burtiem. Draudzīga balss aicinās spēlētāju atrast pareizo burtu, kas atbilst tā fonētiskajai skaņai, vai atrast burtu, kas atrodas pirms vai pēc noteiktas burta fonētiskās skaņas.

4. režīms: Spēle „Atrodi to”

Šajā spēlē tiek izmantotas visas lapas. Draudzīga balss aicinās spēlētāju atrast konkrētu burtu, priekšmetu vai kukaini.

5. režīms: Muzikāla jautrība

Draudzīga balss aicinās spēlētāju nospiegt jebkuru pogu, lai atskaņotu vai radītu melodijas. Šajā režīmā pēdējo divu lapu pogas atskaņo ieprogrammētas melodijas, alfabēta pogas atskaņo skaņas efektus, bet krāsu / augļu / instrumentu pogas atskaņo reālistiskas instrumentu skaņas. Turklāt melodijas var kombinēt ar instrumentu skaņām: vispirms izvēlieties instrumenta pogu un pēc tam jebkuru pogu pēdējās divās lapās. Melodija tiks atskaņota ar izvēlētā instrumenta.

TR

Etkinlikler / Oyunlar

Mod 1: Alfabe ve Harf Sesleri

İlgili harfin sesini veya bir kelimenin başlangıç sesini duymak için bir düğmeye basın.

Mod 2: Heceleme

Resme karşılık gelen kelimeyi duymak için bir düğmeye basın. Sevimli bir ses kelimeyi harf harf söyleyecektir.

Mod 3: Ses Bilgisi (Fonetik) Oyunu

Bu oyun harf sayfa larını içerir. Sevimli bir ses, oyuncudan o harfin fonetik sesiyle eşleşen doğru harfi bulmasını veya belirli bir sest en önce veya sonra gelen harfi bulmasını ister.

Mod 4: Bul Bakalım Oyunu

Bu oyun tüm sayfaları kapsar. Sevimli bir ses, oyuncudan belirli bir harfi, nesneyi veya böceği bulmasını ister.

Mod 5: Müzik Eğlencesi

Sevimli bir ses, oyuncuyu melodi çalmak veya oluşturmak için herhangi bir tuşa basmaya davet eder. Bu modda, son iki sayfadaki düğmeler yüklü melodileri, alfabe düğmeleri ses efektlerini, renk/meyve/enstrüman düğmeleri ise gerçekçi enstrüman seslerini çalar. Ayrıca, önce bir enstrüman düğmesi, ardından son iki sayfadaki herhangi bir düğme seçilerek melodiler enstrüman sesleriyle birleştirilebilir. Melodi, seçilen enstrüman sesiyle çalınacaktır.

CZ

Aktivity / Hry

Režim 1: Abeceda a zvuky písmen

Stisknutím tlačítka uslyšíte dané písmeno nebo počáteční hlásku slova.

Režim 2: Hlaskování

Stisknutím tlačítka uslyšíte slovo, které odpovídá obrázku. Přátelský hlas následně slovo vyhláskuje.

Režim 3: Fonetická hra

Tato hra využívá stránky s písmeny. Přátelský hlas požádá hráče, aby našel správné písmeno odpovídající danému fonetickému zvuku, nebo aby našel písmeno, které následuje před nebo po určitém fonetickém zvuku.

Režim 4: Hra „Najdi to“

Tato hra využívá všechny stránky. Přátelský hlas požádá hráče, aby našel konkrétní písmeno, předmět nebo hmyz.

Režim 5: Hudební zábava

Přátelský hlas vyzve hráče ke stisknutí libovolného tlačítka pro přehrání nebo vytvoření hudební melodie. V tomto režimu tlačítka na posledních dvou stranách přehrávají přednastavené melodie, tlačítka s abecedou hrají zvukové efekty a tlačítka s barvami/ovocem/nástroji hrají realistické zvuky nástrojů. Melodie lze navíc kombinovat se zvuky nástrojů tak, že nejprve zvolíte tlačítka nástroje a poté stisknete libovolné tlačítka na posledních dvou stranách. Melodie se následně přehraje se zvukem zvoleného nástroje.

SK

Aktivity / Hry

Režim 1: Abeceda a zvuky písmen

Stlačením tlačidla si vypočujete dané písmeno alebo začiatočnú hlásku slova.

Režim 2: Hlaskovanie

Stlačením tlačidla si vypočujete slovo, ktoré zodpovedá obrázku. Priateľský hlas následne

slovo vyhláskuje.

Režim 3: Fonetická hra

Táto hra využíva stránky s písmenami. Priateľský hlas požiada hráča, aby našiel správne písmeno zodpovedajúce danému fonetickému zvuku, alebo aby našiel písmeno, ktoré nasleduje pred alebo po určitom fonetickom zvuku.

Režim 4: Hra „Nájdí to“

Táto hra využíva všetky stránky. Priateľský hlas požiada hráča, aby našiel konkrétne písmeno, predmet alebo hmyz.

Režim 5: Hudobná zábava

Priateľský hlas vyzve hráča, aby stlačil ľubovoľné tlačidlo na prehratie alebo vytvorenie hudobnej melódie. V tomto režime tlačidlá na posledných dvoch stranách prehrávajú prednastavené melódie, tlačidlá s abecedou hrajú zvukové efekty a tlačidlá s farbami/ovocím/nástrojmi hrajú realistické zvuky nástrojov. Melódie sa navyše dajú kombinovať so zvukmi nástrojov tak, že najprv zvolíte tlačidlo nástroja a potom stlačíte ľubovoľné tlačidlo na posledných dvoch stranách. Melódia sa následne prehrá so zvukom zvoleného nástroja.

AR

الأنشطة / الألعاب

الوضع 1: أصوات الحروف الأبجدية

اضغط على الزر لسماع صوت هذا الحرف أو صوت بداية الكلمة.

الوضع 2: التدقيق الإملائي

اضغط على الزر لسماع الكلمة التي تتوافق مع الصورة. صوت ودود يتجهى الكلمة.

الوضع 3: لعبة الصوتيات

تتضمن هذه اللعبة صفحات بها حروف. يطلب الصوت الودود من اللاعب العثور على الحرف الصحيح الذي يتطابق مع الصوت الصوتي لذلك الحرف ، أو للعثور على الحرف الذي يأتي قبل أو بعد صوت لفظي معين لحرف ما.

الوضع 4: لعبة اكتشافها

تتضمن هذه اللعبة كل الصفحات. سيطلب الصوت الودود من اللاعب العثور على حرف أو كائن أو حشرة معينة.

الوضع 5: المرح موسيقى

سيطلب الصوت الودي من اللاعب الضغط على أي زر للزف أو إنشاء ألحان موسيقية. في هذا الوضع ، ستشغل الأزرار الموجودة في آخر صفحات الألحان مبرمجة مسبقاً ، وستقوم الأزرار الأبجدية بتشغيل المؤثرات الصوتية ، وستقوم أزرار اللون / الفلاكية / الآلة بتشغيل أصوات الآلات الواقعية. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن ربط الألحان بأصوات الآلة عن طريق تحديد زر الآلة أولاً ثم اختيار أي زر في آخر صفحاتين. سيتم بعد ذلك تشغيل اللحن في صوت الآلة المختارة.