

BUKI 7162

ELEKTRONIK JUNIOR

Wiek 8+

Électronique
Electronic
JUNIOR

Elektronik
Elektronica
Elettronica
Electrónica

OSTRZEŻENIE! Tylko dla dzieci powyżej 8. roku życia.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36. miesiąca życia ze względu na małe części, które mogą zostać połknięte. Ryzyko zadławienia.

OSTRZEŻENIE! Do użytku wyłącznie pod opieką osoby dorosłej. Zestaw zawiera części o ostrych końcach.

ZACHOWAJ OPAKOWANIE NA PRZYSZŁOŚĆ. Kolory i zawartość mogą się nieznacznie różnić.

Wymagane 2 baterie LR06-AA, nie zawarte w zestawie.

Baterie powinny być wymieniane przez osoby dorosłe.

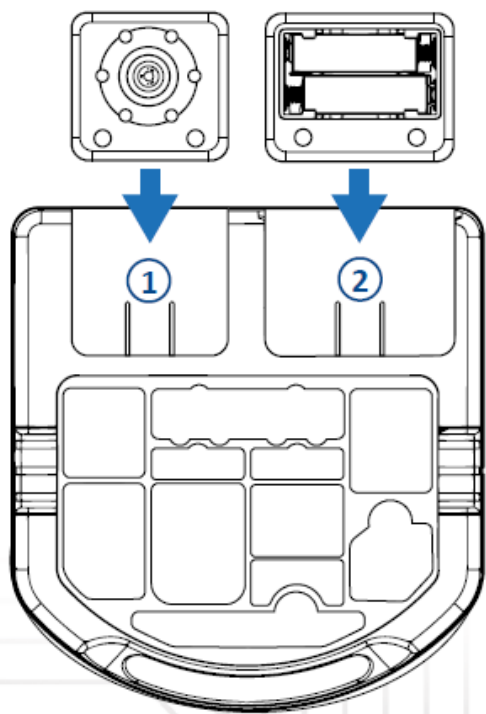
Baterie są sklasyfikowane jako WEEE (Zużyty Sprzęt Elektryczny i Elektroniczny) i powinny być zutylizowane w bezpieczny sposób kiedy nie są już potrzebne.

ZAWARTOŚĆ



- 1) Konsola
- 2) Przewody łączące (20cm x 6 sztuk; 10 cm x 10 sztuk)
- 3) Silniczek
- 4) Przegródka na baterie
- 5) Śmigło

MONTAŻ



Umieść silniczek w miejscu oznaczonym numerem 1, a przegródkę na baterie w miejscu nr 2.

INSTRUKCJE DLA RODZICW

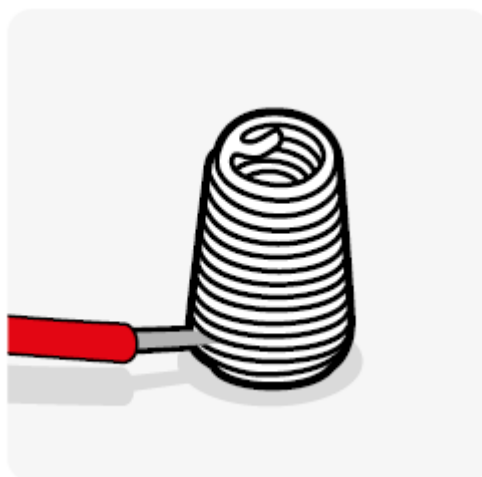
Zabawka jest przeznaczona dla dzieci powyżej 8. roku życia. Zabawa musi być nadzorowana przez osobę dorosłą.

Wymagane 2 baterie LR06-AA (nie zawarte w zestawie).

Nie zbliżaj twarzy i oczu do działającego śmigła. Nie używaj śmigła do innych celów niż opisane w tej instrukcji. Przed wykonaniem eksperymentu, sprawdź wszystkie połączenia; niewłaściwe mogą uszkodzić poszczególne części. Po skończonym eksperymencie wyjmij baterie i wciśnij przełącznik na OFF. Odłącz wszystkie kable. Nie podłączaj innych części, używaj tylko tych które są dołączone do zestawu. Nie blokuj silniczka; może to spowodować jego przegrzanie. Zabawka nie może być podłączona do źródła zasilania innego niż dołączona przegródka na baterie.

Nie ładuj baterii do tego nieprzeznaczonych. Akumulatory muszą być ładowane tylko pod nadzorem osoby dorosłej. Akumulatory muszą być wyjęte z zabawki przed ładowaniem. Nie mieszaj różnych typów baterii. Nie mieszaj nowych baterii ze starymi. Baterie muszą być włożone zgodnie z polaryzacją (zobacz obrazek). Zużyte baterie należy wyjąć z zabawki. Końcówki nie powinny być narażone na spięcie.

JAK SIĘ BAWIĆ?



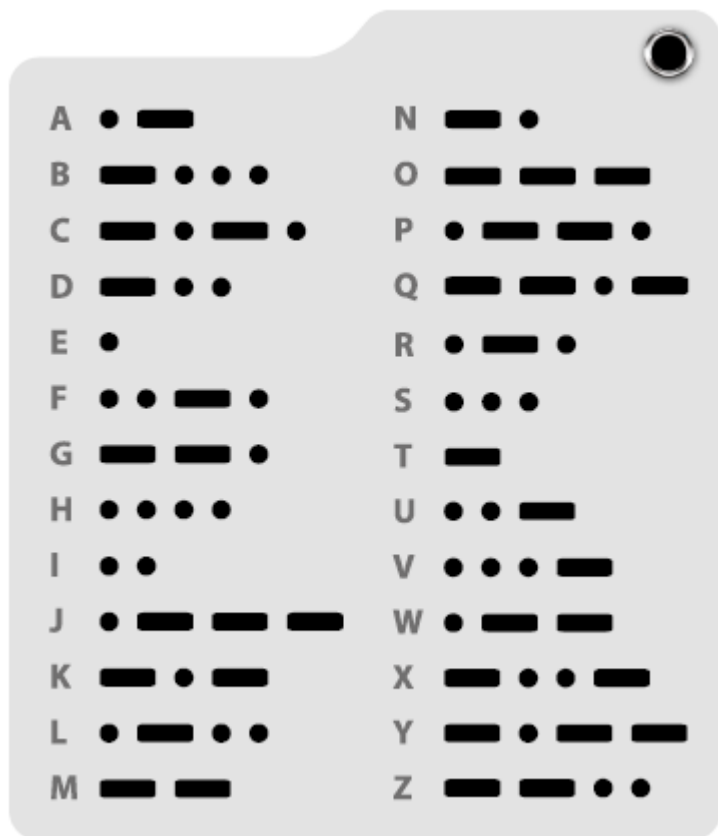
Zawsze przy montażu włącz OFF.

Aby podłączyć jeden przewód; nagnij sprężynkę na jedną stronę, następnie wprowadź gołą część przewodu i puść sprężynkę. Dwie metalowe części (przewód i sprężynka) muszą się stykać. Nie ma znaczenia jakiego koloru przewodu użyjesz, aby połączyć części. Wszystkie są takie same, różnią się jedynie długością.



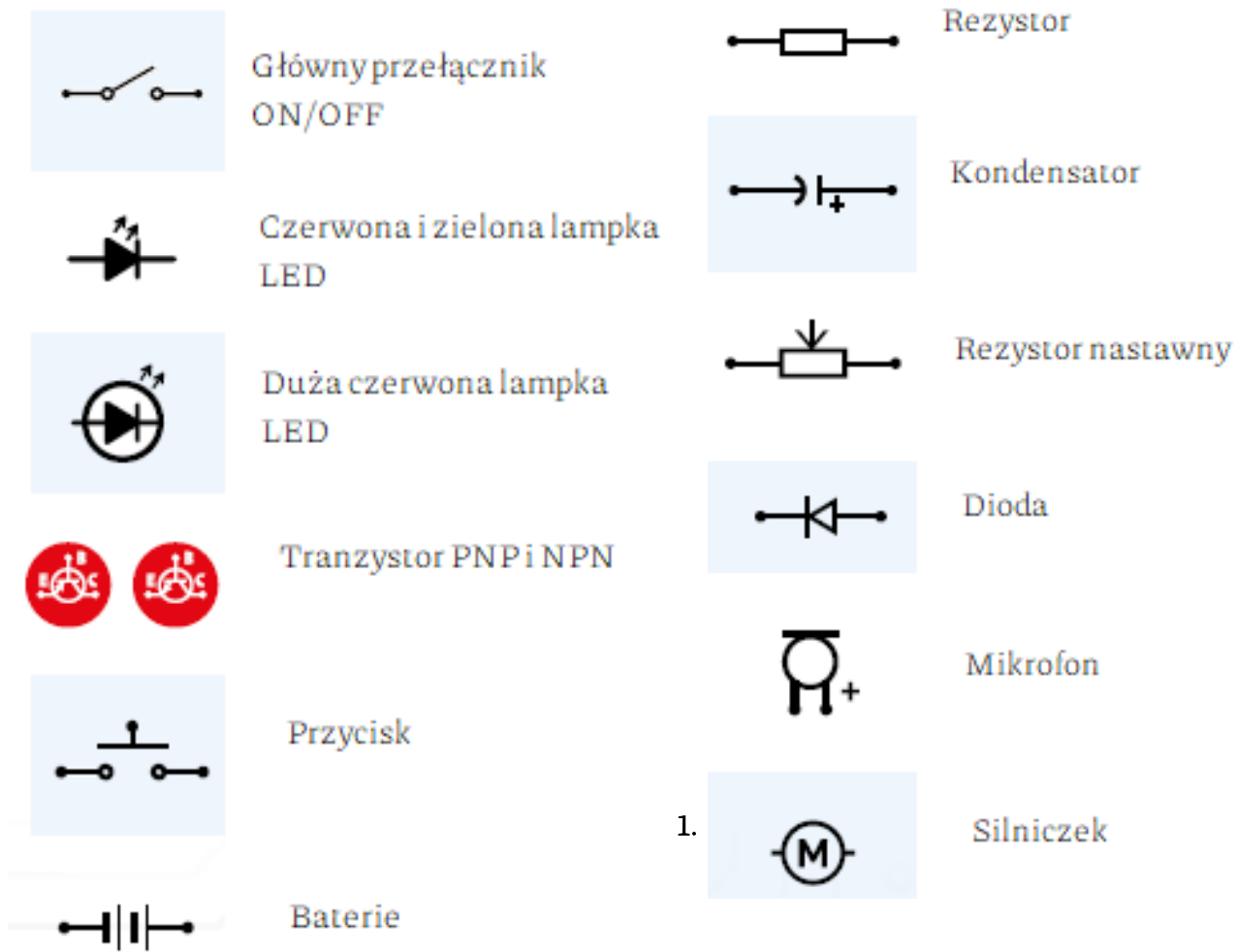
Ten symbol oznacza dany układ okablowania.

ALFABET MORSE'A



Elektronika to nauka o obiegu elektryczności w obrębie obwodu. Elektryczność dostarcza informacji tak samo jak energii. Obieg tych informacji pozwala komponentom zareagować i „rozmawiać” ze sobą.

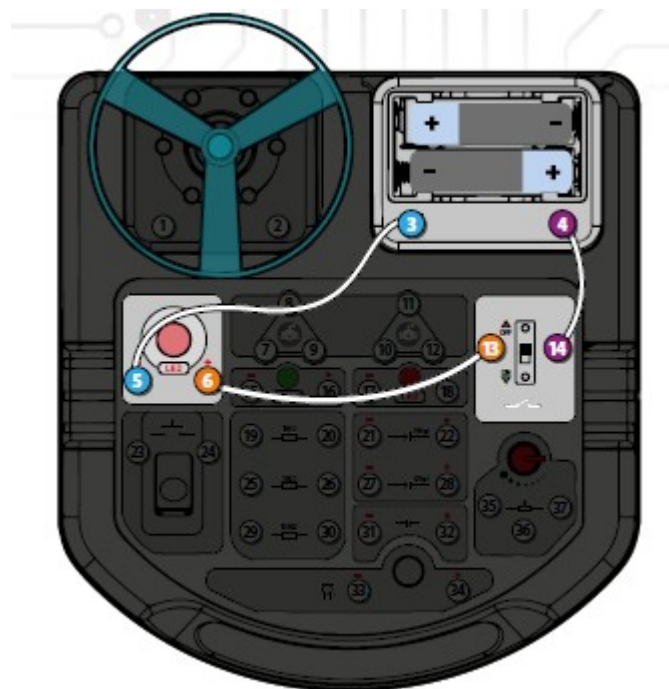
KOMPONENTY



PROSTY OBWÓD LED



Komponenty muszą być ze sobą połączone za pomocą sprężynek. Zaczynij od umieszczenia pierwszego przewodu pomiędzy sprężyną 4 i 14, a następnie umieść drugi przewód pomiędzy sprężyną 13 i 6. Ostatni przewód umieść pomiędzy sprężyną 5 i 3. Włącz ON. Lampka LED zapali się.

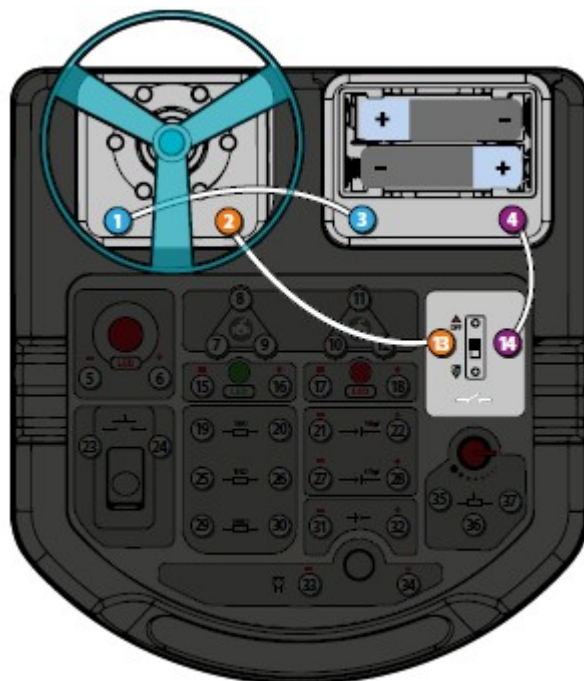


2. OBRACAJĄCE SIĘ ŚMIGŁO



4-14, 2-13, 1-3

Stwórz połączenia i wciśnij ON. Obserwuj jak śmigło obraca się coraz szybciej, następnie wciśnij OFF. Śmigło odlatuje! Uważaj, aby śmigło nie leciało w kierunku innych osób. Nie celuj w twarze. W dalszej części instrukcji znajdziesz pomysły na świetną grę.

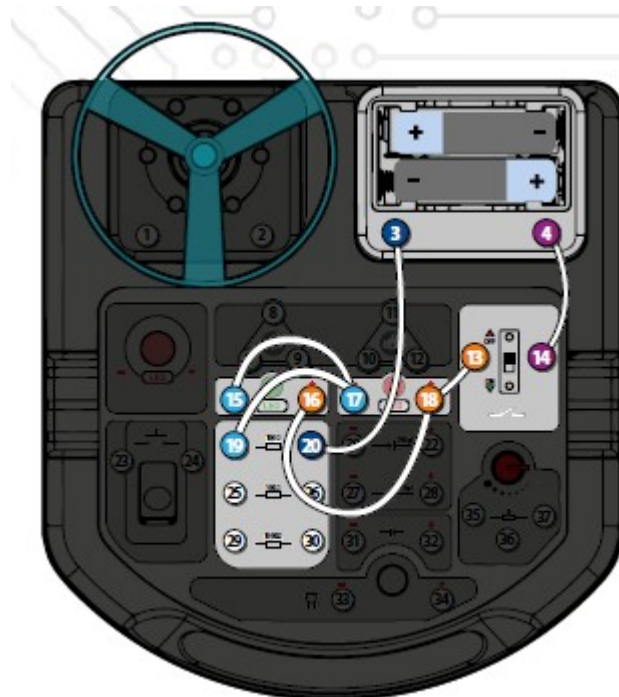


3. CZERWONE I ZIELONE ŚWIATŁO LED



4-14, 13-18-16, 19-17-15, 3-20

Stwórz połączenia i wciśnij ON. Zapali się czerwone i zielone światło LED. Rezystor służy do ograniczenia intensywności prądu i zapobiega przegrzaniu.

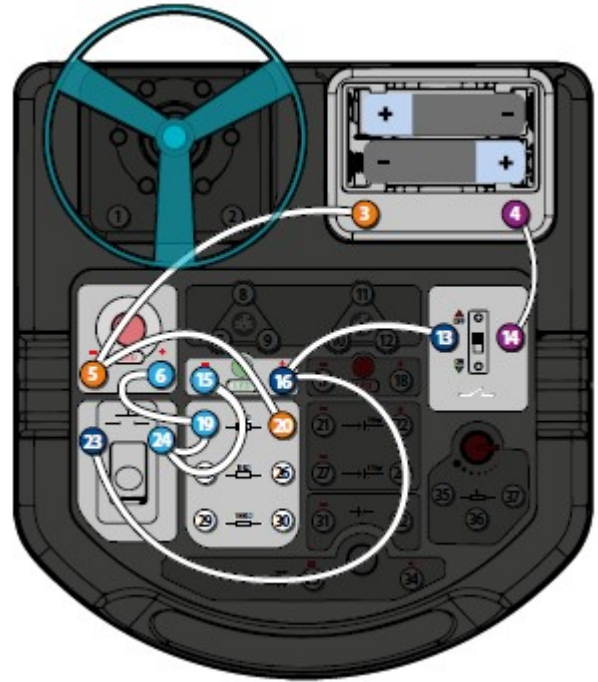


4. OBWÓD LED Z ROZGAŁĘŻNIKIEM



4-14, 3-5-20, 6-19-24-15, 13-16-23

Stwórz połączenia i wciśnij ON. Zapali się zielone światło LED. Następnie wciśnij przycisk: zielone światło wyłączy się, a zapali się duże czerwone!

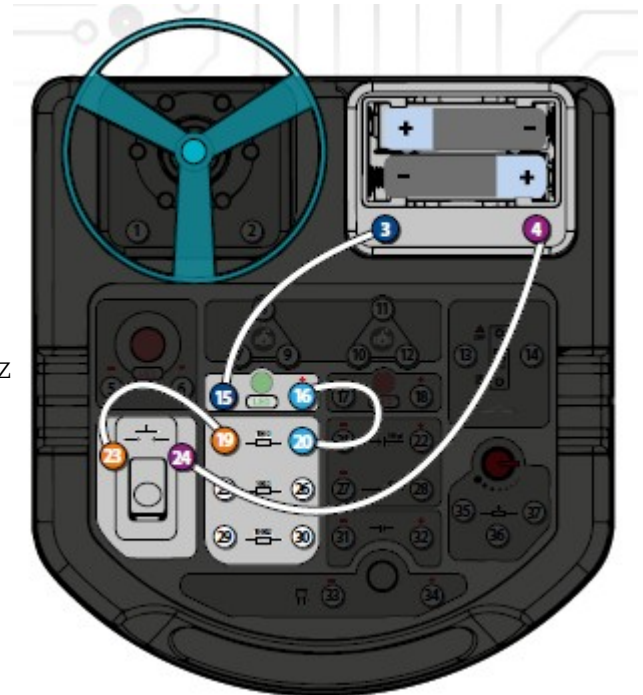


5. ALFABET MORSE'A



4-24, 23-19, 16-20, 3-15

Stwórz połączenia. Wciśnij przycisk, aby zapalić czerwone światło LED. Teraz możesz zacząć używać alfabetu Morse'a. Litery twojej wiadomości składają się z krótkich błysków (kropki) i długich błysków (kreski). Na ostatniej stronie instrukcji dowiesz się więcej.

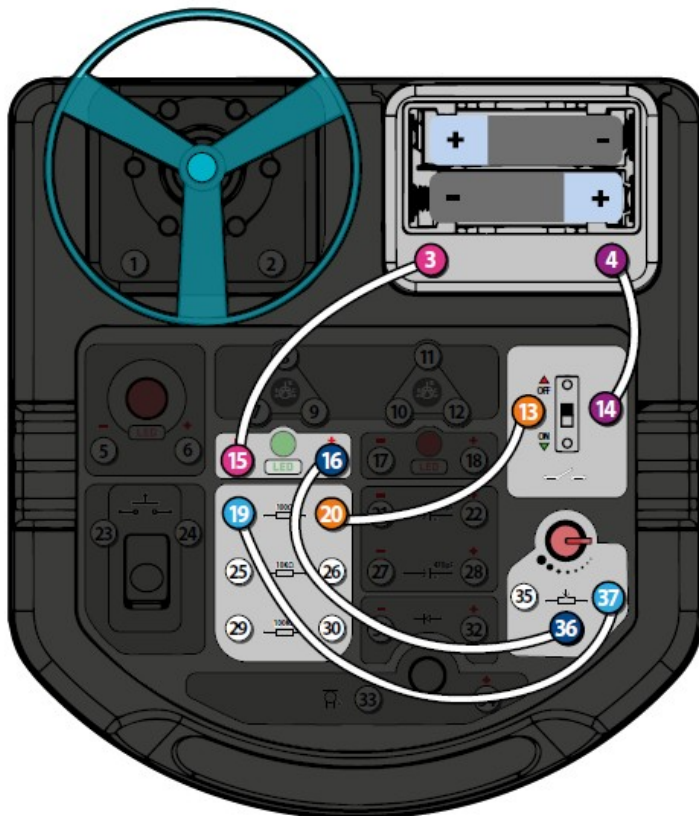


6. LED Z FUNKCJĄ REGULACJI



4-14, 13-20, 19-37, 16-36, 3-15

Stwórz połączenia. Wciśnij ON. Użyj rezystora nastawnego, aby ustawić intensywność światła LED. Rezystor nastawny pozwala transmitować mniej lub więcej prądu elektrycznego.

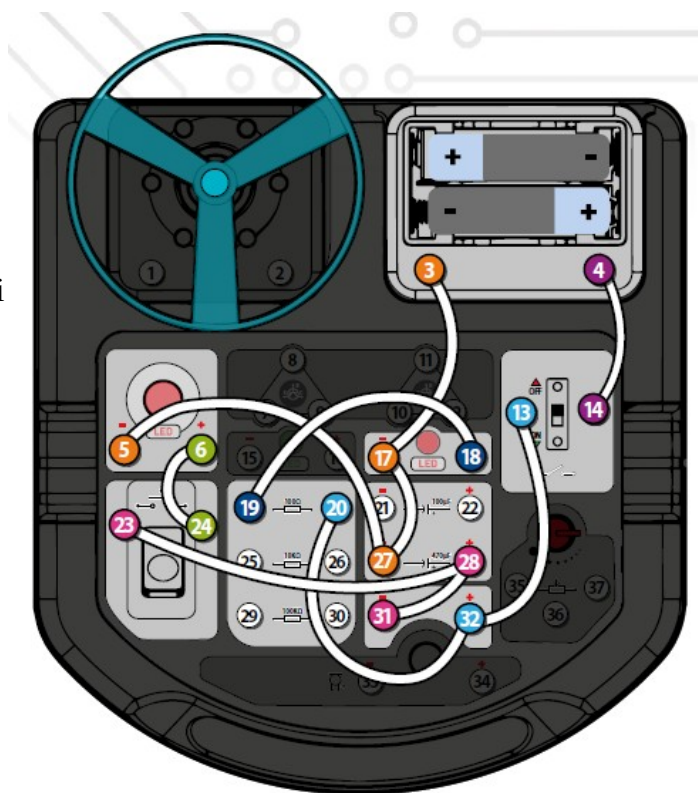


7. KONDENSATOR



4-14, 3-17-27-5, 13-32-20, 18-19, 31-28-23, 6-24

Stwórz połączenia i włącz ON. Zapali się czerwone światło LED. Naładuje ono kondensator. Możesz włączyć duże czerwone światło LED za pomocą przycisku. Przełącz na OFF, a mała czerwona lampka LED wyłączy się. Naciśnij przycisk: kondensator uwolni zgromadzoną energię, zapalając na krótko dużą czerwona lampkę LED!

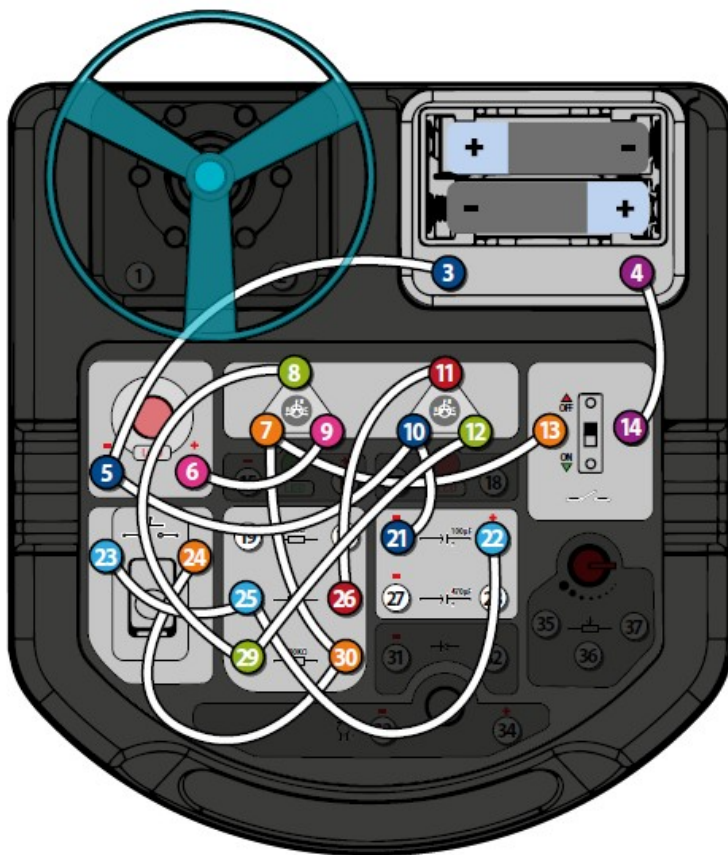


8. STŁUMIONE ŚWIATŁO



4-14, 13-7-30-24, 23-25-22,
3-5-10-21, 6-9, 8-29-12, 11-26

Stwórz połączenia i wciśnij ON. Naciśnij przycisk i przytrzymaj go: zapali się lampka LED. Gdy puścisz przycisk, lampka LED będzie powoli gasnąć dzięki kondensatorowi.



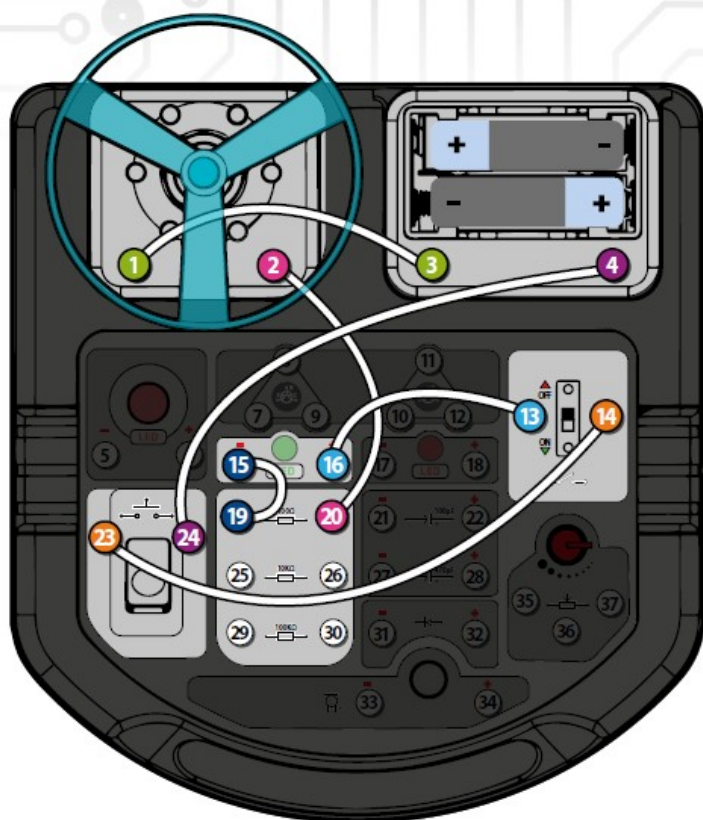
Połączenia 9, 10, 11 bazują na obiegu informacji w obwodzie.

9. FUNKCJA „ORAZ”



4-24, 14-23, 13-16, 15-19, 20-2, 3-1

Stwórz połączenia. Włącz ON, bez wciskania przycisku; lampka LED nie zapali się. Teraz naciśnij przycisk **ORAZ** włącz ON w tym samym czasie: lampka LED zapali się! To się nazywa funkcja **ORAZ**. Aby włączyć (C), musisz wykonać ruch (A) **ORAZ** ruch (B).

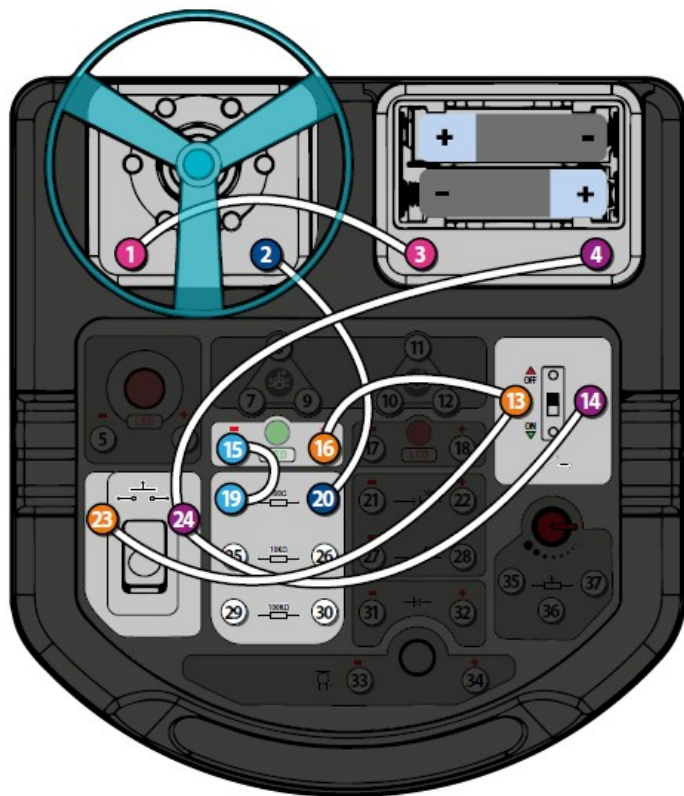


10. FUNKCJA „LUB”



4-24-14, 16-13-23, 15-19, 20-2, 3-1

Stwórz połączenia. Aby zapalić lampkę LED, musisz wcisnąć przycisk **LUB** włączyć ON. To jest funkcja „LUB”.



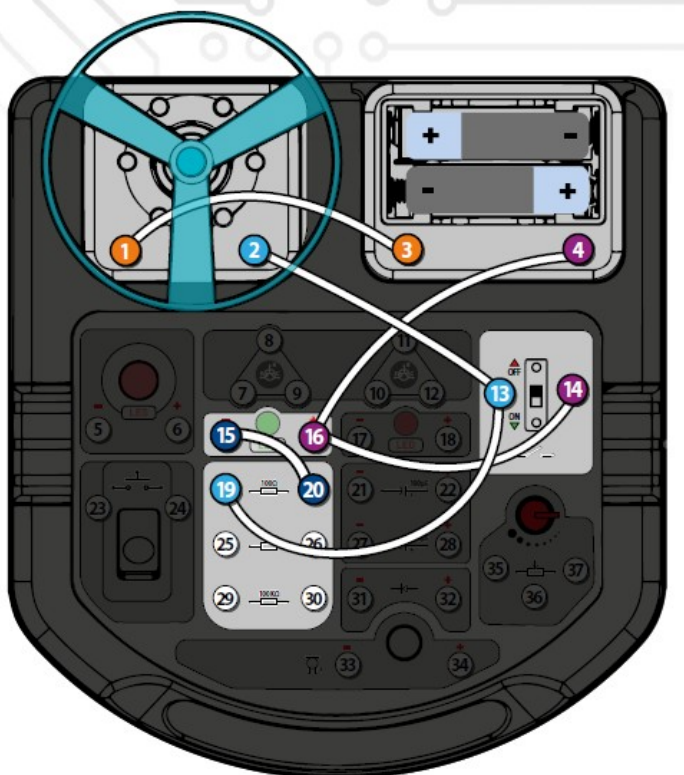
11. FUNKCJA „NIE”



4-16-14, 3-1, 2-13-19, 20-15

Umieść śmigło na silniczku, następnie stwórz połączenia. Światło LED zapali się, mimo że główny przełącznik jest ustawiony na OFF. Jeśli przełączysz go na ON, LED wyłączy się, a silnik zacznie działać.

Jest to funkcja „NIE”: niemożliwym jest, aby dwa komponenty były włączone w tym samym czasie!

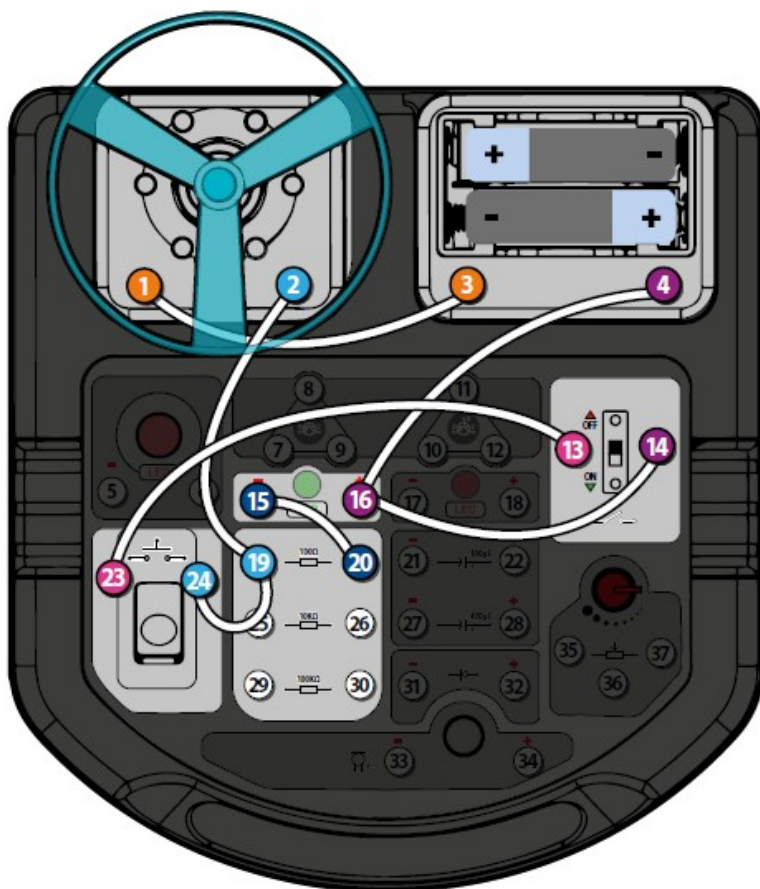


12. FUNKCJA „NIE/ORAZ”



4-16-14, 3-1, 2-19-24, 20-15, 13-23

Umieść śmigło na silniczku i stwórz połączenia. Zapali się światło LED. Naciśnij przycisk **ORAZ** włącz ON: LED wyłączy się (a silniczek zacznie pracować). Jest to funkcja „NIE/ORAZ”: Aby wyłączyć (C), nie jest konieczne wykonywanie ruchu A i B.

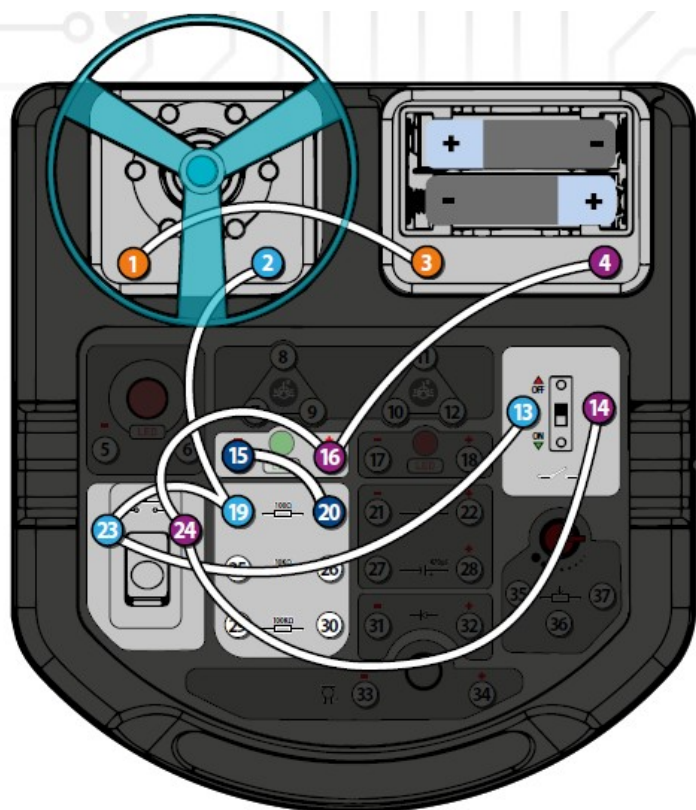


13. FUNKCJA „NIE/LUB’



4-16-24-14, 3-1, 2-19-23-13, 20-15

Umieść śmigło na silniczku i wykonaj połączenia. Światło LED zapali się. Wyłączy się (a silniczek się włączy) kiedy będzie włączone ON **LUB** gdy włączysz przycisk. Aby wyłączyć (C) nie jest konieczne wykonanie ruchu A lub ruchu B lub wykonanie obu akcji.

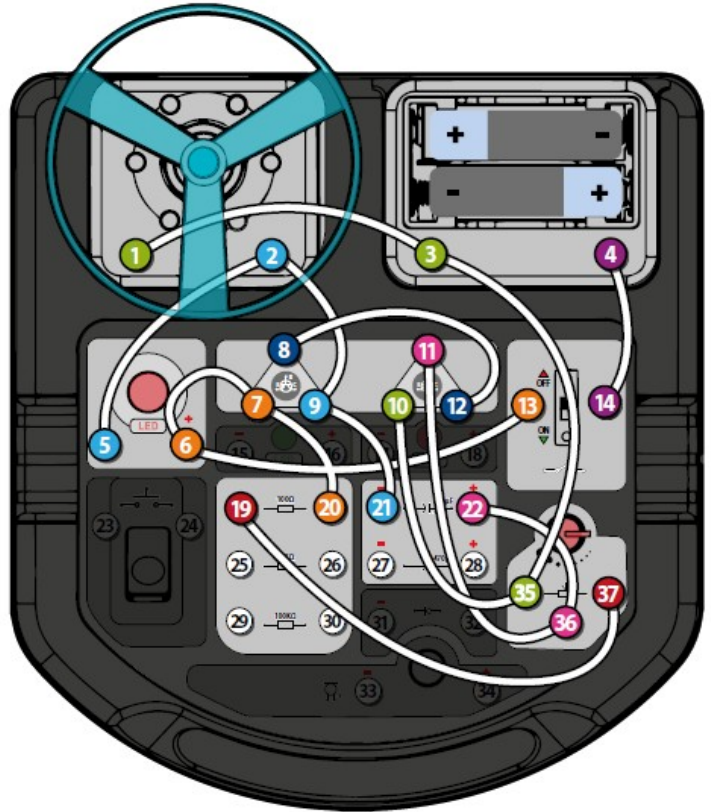


14. LED I SILNICZEK NA PRZEMIAN



**4-14, 13-6-7-20, 5-2-9-21, 8-12,
11-36-22, 1-3-35-10, 19-37**

Umieść śmigło na silniczku i stwórz połączenia. Włącz ON i uruchom rezystor nastawny. Sprawi to, że lampka LED i silniczek będą działać na zmianę. Ich moc znamionowa będzie zależeć od wartości regulowanej przez rezystor nastawny.

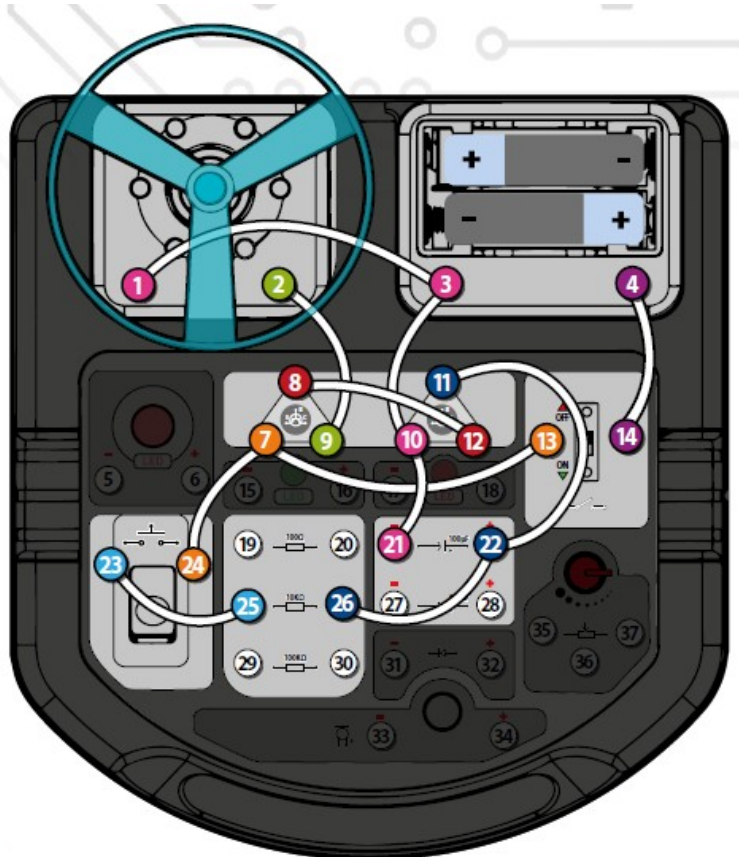


15. ZATRZYMANIE SILNICZKA



**4-14, 13-7-24, 23-25, 11-22-26,
1-3-10-21, 2-9, 8-12**

Umieść śmigło na silniczku i stwórz połączenia. Włącz ON, aby uruchomić silniczek. Naciśnij przycisk. Kiedy go puścisz, silniczek stopniowo zacznie zwalniać, aż się zatrzyma.

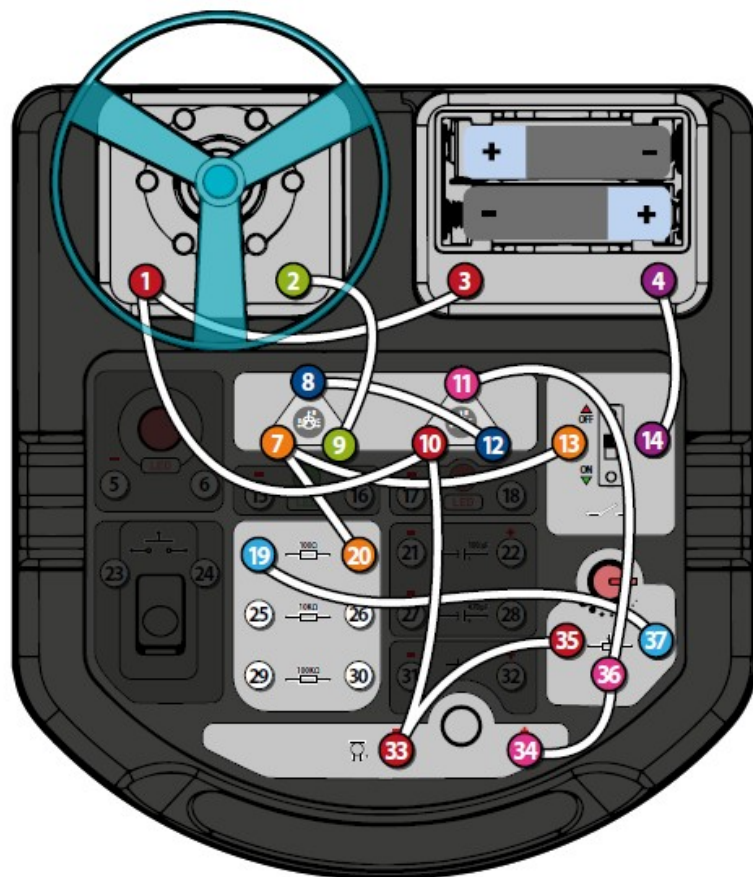


16. START NA DŹWIĘK TWOJEGO GŁOSU



**4-14, 13-7-20, 19-37, 8-12,
11-36-34, 2-9, 3-1-10-33-35**

Umieść śmigło na silniczku, a następnie stwórz połączenia. Wciśnij ON i ustaw rezystor nastawny na pozycji, która nie aktywuje silniczka. Jeśli silniczek uruchomi się, popraw rezystor dopóki silniczek nie zatrzyma się (możliwe, że będziesz musiał spróbować kilka razy). Dmuchnij lub krzyknij bardzo głośno blisko mikrofonu lub stuknij go; to uruchomi silniczek i śmigło!



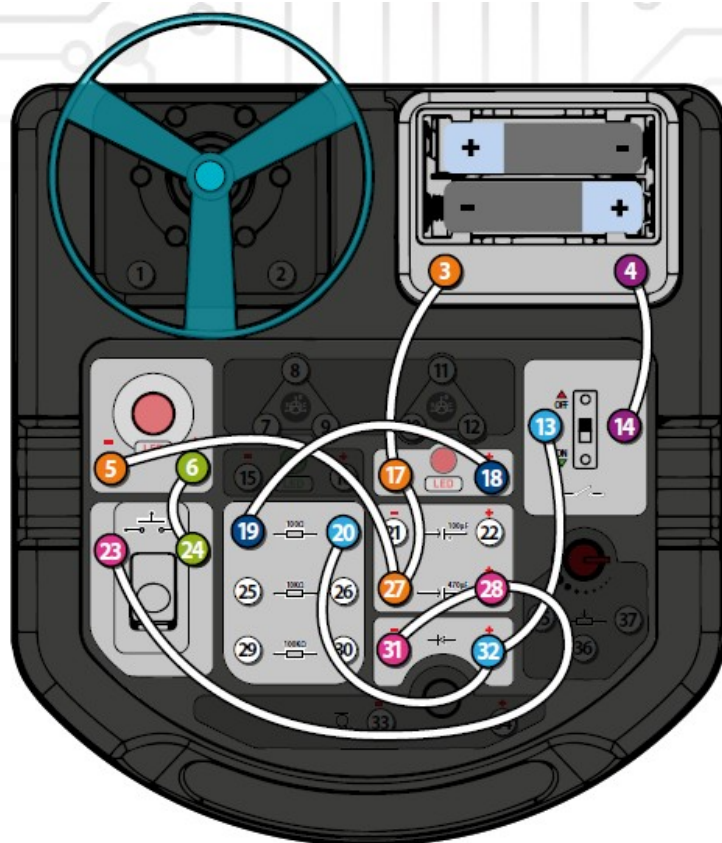
17. ROSYJSKA RULETKA



**4-14, 3-17-27-5, 13-32-20,
18-19, 31-28-23, 6-24**



Stwórz połączenia i włącz ON. Kondensator naładuje się w 30 sekund; pod koniec tych 30 sekund włącz OFF. Na zmianę wciskajcie krótko przycisk. Kiedy światło LED przestanie się świecić, ostatni z graczy, który nacisnął przycisk przegrywa!



20. TWOJE WIADOMOŚCI W ALFABECIE MORSE'A



4-24, 23-19, 16-20, 3-15



Wytnij oba alfabety Morse'a z początku instrukcji. Stwórz połączenia. Poproś kolegę, aby udał się na drugi koniec pokoju. Niczym żeglarze w ubiegłym stuleciu, spróbuj wysłać mu świetlny sygnał H-E-L-L-O.

