

7+

ROBOT MARKO



Produx si distribuit de

Photo Credits : Bigstock

BUKI France - 22 rue du 33ème Mobiles
72000 Le Mans - FRANCE
Tél: +33 1 46 65 09 92
E-mail : daniellevy@bezeqint.net
www.bukifrance.com

UK
CA

CE



CONTINUT

1. Robotul Marko
2. Telecomanda
3. Cablu USB



În secțiunea "Ai nevoie de", accesoriile marcate cu asterisc sunt incluse în kit.

În atenția adulților:

Citiți cu atenție manualul pentru a descoperi toate funcțiile lui Marko.

Recomandăm utilizarea robotului Marko la copiii peste 7 ani.

Cu toate acestea, funcțiile sale de bază pot fi folosite de copii de la 3 ani.

Folosiți robotul numai în interior.

INSTALAREA BATERIILOR



Telecomanda necesită 2 baterii LR03-AAA (nu sunt incluse).

Instalarea bateriilor trebuie făcută de către un adult. La sfârșitul duratei de viață, bateriile trebuie aruncate în siguranță. Depozitați-le într-un coș special de colectare. Consultați diagrama pentru a scoate sau a instala bateriile. Bateriile nereîncărcabile nu trebuie reîncărcate. Bateriile reîncărcabile (acumulatorii) trebuie încărcate numai sub supravegherea unui adult. Bateriile reîncărcabile trebuie scoase din jucărie înainte de a fi încărcate. Nu amestecați bateriile nereîncărcabile cu bateriile reîncărcabile sau bateriile uzate cu cele noi. Bateriile sau acumulatorii trebuie introdusi respectând polaritatea (vedeți schema). Bateriile sau acumulatorii uzați trebuie scoși din jucărie. Bornele unui acumulator sau ale unei baterii nu trebuie să fie scurtcircuitate.

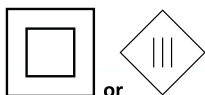
Robotul funcționează cu o baterie reîncărcabilă Li-ion de 3,7 V (inclusă). Acest robot conține o baterie care nu poate fi înlocuită. Puneți comutatorul pe OFF înainte de a reîncărca bateria. Luminița va fi aprinsă în timp ce bateria se încarcă și se va stinge când robotul este complet încărcat.

Această jucărie este echipată cu o baterie reîncărcabilă Li-ion, vă rugăm să acordați atenție următoarelor precauții pentru utilizarea în siguranță: - Nu aruncați bateria în foc sau căldură. - Nu utilizați și nu lăsați acumulatorul în apropierea unei surse de căldură, cum ar fi focul sau un calorifer/reșou.

- Nu loviți și nu aruncați bateria pe suprafața tare. - Nu scufundați bateria în apă. Păstrați bateria într-un mediu uscat și răcoros. - La reîncărcare, utilizați numai încărcătorul de baterie special pentru acest scop. - Nu descărcați excesiv bateria. - Nu conectați bateria la o priză electrică. - Nu lipiți direct bateria și nu perforați bateria cu un cui sau alt obiect ascuțit. - Nu transportați sau depozitați bateria împreună cu obiecte metalice precum coliere, agrafe de păr etc. - Nu dezasamblați sau modificați bateria. - Încărcați bateria la fiecare 6 luni. - Bateria din interiorul jucărie nu poate fi înlocuită.

Deconectați adaptorul de la priză înainte de a-l curăța. Utilizați o cârpă ușor umedă pentru a curăța suprafața. Adaptorul folosit cu jucăria trebuie examinat în mod regulat pentru a detecta orice deteriorare a cablului, ștecherului, carcasei și a oricăror alte piese. Dacă se găsește vreo deteriorare, acesta nu trebuie utilizat până când nu a fost reparat. Această jucărie nu trebuie conectată la mai multe surse de alimentare decât numărul recomandat. Această jucărie nu este concepută pentru copii cu vârsta sub 3 ani. Jucăria trebuie folosită numai cu transformatorul recomandat. Transformatorul nu este o jucărie. Priza trebuie să fie amplasată lângă dispozitiv și să fie ușor accesibilă. Vă rugăm să păstrați această documentație deoarece conține informații importante.

Această jucărie trebuie conectată doar la echipament
purtând oricare dintre următoarele simboluri.



Durata reîncărcării:

2h ore

Autonomie:

3-4h ore

Timpii de reîncărcare si autonomie
sunt orientativi.

PREGĂTIREA

Apăsați comutatorul ON/OFF al robotului. Marko va saluta si va emite un mic sunet.

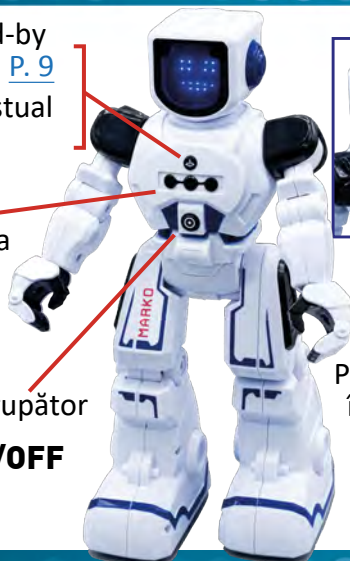
Mod Stand-by
(Așteptare) [P. 9](#)
Control gestual
[P. 10](#)

Senzor infra
roșu
[P. 10-11](#)

Întreprător
ON/OFF



Priză pentru
încărcător



TELECOMANDA

Înainte/Înapoi/
Stânga/Dreapta
[P. 7](#)

Viteza de mișcare
[P.7](#)

Controlul
sunetului
[P. 9](#)

Începeți
secvența
programată
[P.12](#)

Apăsare
scurtă: Sunete
[P. 8](#)

[P. = pagini](#)

Apăsare
lungă: Dans
[P. 8](#)

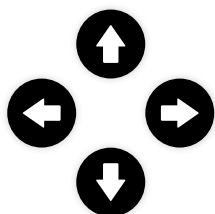
Programare
[P. 15](#)

Oprăți-l pe
Marko



PRIMII PAȘI

Marko este un robot agil. Familiarizați-vă aici cu mișcărilor sale.



Butoanele direcționale deplasează robotul în cele patru direcții (înainte, înapoi, stânga și dreapta).



**FAST
/
SLOW**

Puteți schimba viteza de mișcare a lui Marko. Apăsați [SPEED] și apoi apăsați o direcție: Marko fie va merge (viteză mică), fie va aluneca (viteză mare).

Atenție: dacă Marko merge prea repede, poate cădea.



Butonul STOP oprește mișcările robotului.

Este rândul dvs să încercați.

MODUL SUNET



Apăsați scurt butonul [SOUND] pentru a descoperi limba unică vorbită de roboți. Iată un mic dicționar care poate fi util dacă doriți să vorbiți cu Marko:

BILIBIP-BIP BILIBILI-
BIP BIP BIPBILIBILI
BIP BIP

TRILITIIII
OOOOU
TRILIII OU

Nu sunt multumit de ceea ce s-a întâmplat.

Mă bucur că sunt cu tine astăzi. Hai să facem puțină mișcare.

MOD DANS



Apăsați lung butonul [SOUND] pentru a-l determina pe Marko să vă arate mișcărilor de dans pe care numai el le știe. Încercați să-i copiați mișcărilor. Mai târziu, în instrucțiuni, veți găsi și alte dansuri pe care le puteți programa.

CONTROLUL SUNETULUI



Apăsați acest buton pentru a activa sau dezactiva sunetele robotului. Perfect dacă vreți să vă jucați cu el fără să deranjați pe nimeni.



MOD AȘTEPTARE

După două minute de inactivitate, Marko va trece în modul stand-by și telecomanda nu va mai funcționa. Apăsați butonul *Mod așteptare* al robotului pentru a-l trezi. Marko vă va saluta apoi și va fi gata de acțiune. Dacă Marko nu se trezește, cereți unui adult să încarce bateria (vezi pagina 4).

CONTROLUL BRAȚELOR



În orice moment, puteți utiliza senzorii cu infraroșu ai lui Marko și să îi controlați cu mâna dvs.

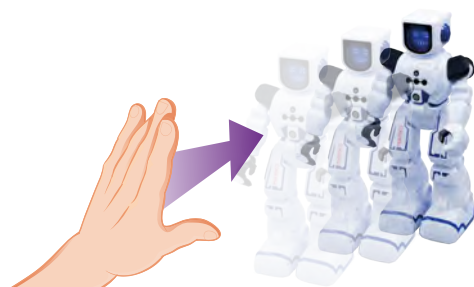


Apăsați butonul din imagine pentru a activa modul.

Sunt posibile mai multe mișcări:

1

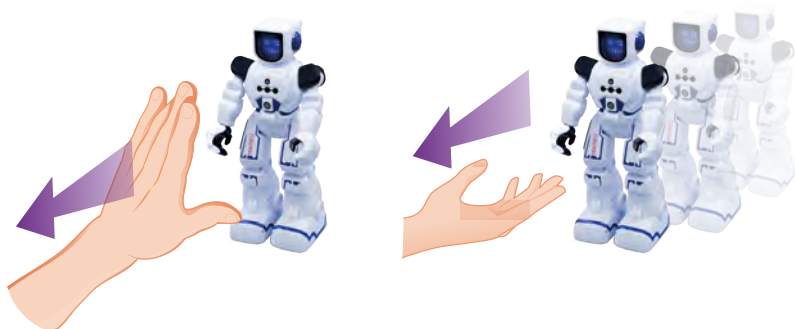
Puneți mâna în fața lui Marko (la aproximativ 5 cm distanță), apoi apropiați-vă încet de el. Marco se va da înapoi.



2

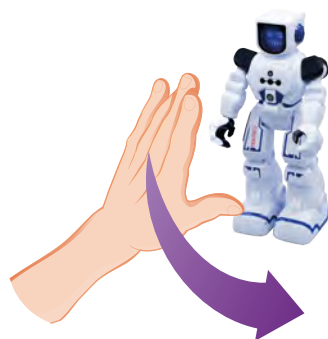
Puneți mâna în fața lui Marko (la aproximativ 5 cm distanță) în dreptul senzorilor și îndepărtați-o încet. Marko va veni spre dvs.

Marko va avansa și dacă puneți mâna sub senzori și o îndepărtați ușor de el.



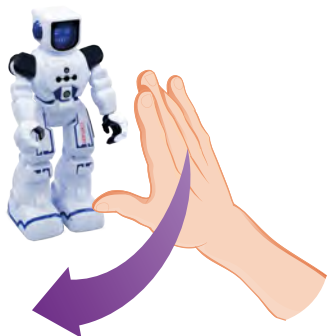
3

Mișcați mâna, de la stânga la dreapta, în fața lui Marko. Se va întoarce la dreapta.



4

Mișcați mâna de la dreapta la stânga. Robotul se va întoarce la stânga.



PROGRAMARE

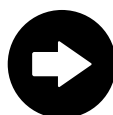
1



Apăsați butonul [PROG]. Acum puteți înregistra până la 50 de mișcări.

2

Încercați programul de mai jos.



*

(Puteți apăsa butonul [SPEED] în timpul unui program pentru a schimba modul în care se mișcă Marko).

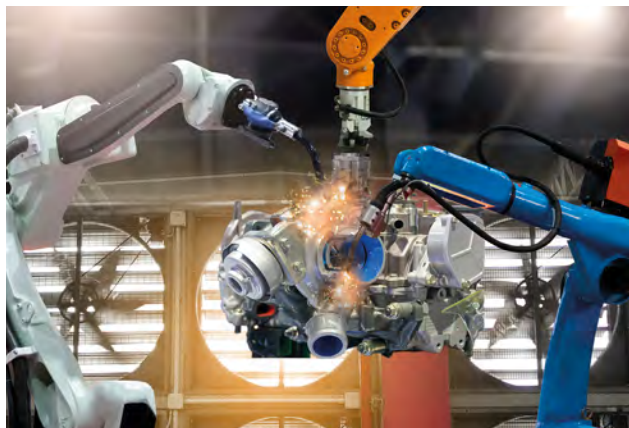
3



Apăsați [PLAY] pentru a începe programul.

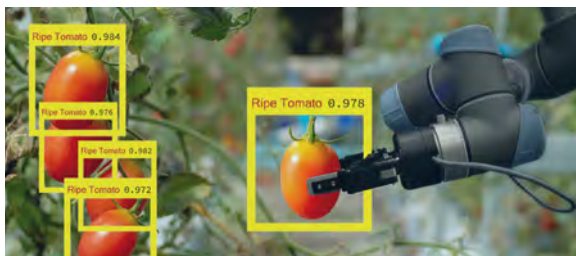
Dacă nu se întâmplă nimic după zece secunde, Marko va ieși automat din modul Programare.

Roboții au „invadat” fabricile și au accelerat producția și asamblarea mașinilor, de exemplu.



Asimo a fost primul robot capabil să se miște ca o ființă umană. Construit de Honda, Asimo este îmbunătățit constant de echipa sa de dezvoltare.

Astăzi, roboții pot învăța din propriile greșeli și chiar să găsească soluții fără a fi nevoie de intervenția umană. Aceasta se numește *Învățare profundă*.





CE SE VA ÎNTÂMPLA?

Acest joc vă permite să măsurați distanțele pe care le poate atinge Marko în timp ce efectuați anumite acțiuni.



AVETI NEVOIE DE:

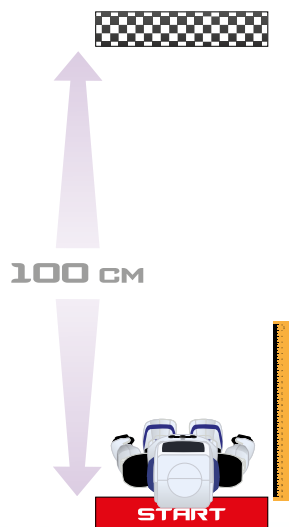


Decupați formele de la paginile 33 și 35.



PREGĂTIREA

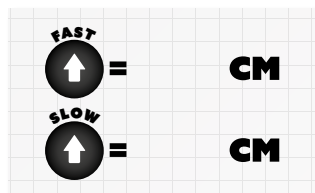
Așezați steagul de start pe podea. Folosind rigla, măsurați 100 cm. La marcajul de 100 de centimetri, așezați steagul de finish pe podea. Pista trebuie să fie complet dreaptă, astfel încât Marko să poată ajunge cu ușurință până la capăt.





ÎNAINTE DE PROGRAMARE

Măsurați și notați distanțele realizate de Marko. Aceste măsurători vor fi folosite în următoarele jocuri.



PROGRAM DE TEST



Plasați-l pe Marko pe linia de start. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Ajustați-vă programul pe baza încercărilor și notați modificările în caseta de mai jos. Odata ce ați găsit cel mai bun program, puteți începe cursa și puteți înregistra timpii lui Marko cu cronometrul.

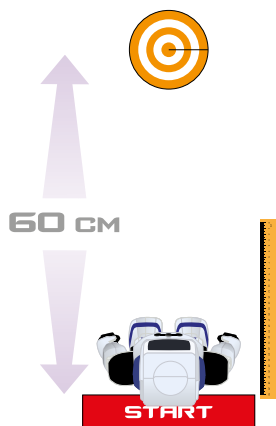
	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

**CE SE VA ÎNTÂMPILA?**

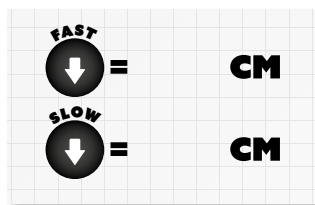
Puteți merge cu ușurință pe linie dreaptă. Acum, încercați să mergeți și înapoi.

**AVETI NEVOIE DE:****PREGĂTIREA**

Așezați steagul de start pe podea. Folosind rigla, măsurați 60 cm. La marcajul de 60 de centimetri, așezați un con. Pista trebuie să fie complet dreaptă, astfel încât Marko să poată merge cu ușurință înainte și înapoi.

**ÎNAINTE DE PROGRAMARE**

Măsurați și notați distanțele realizate de Marko. Aceste măsurători vor fi folosite în următoarele jocuri.





PROGRAM DE TEST



Plasați-l pe Marko pe linia de start. Apăsăți butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko se va deplasa spre con, apoi se va întoarce la linia de start mergând înapoi. Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. Odată ce ați găsit cel mai bun program, puteți începe cursa și puteți înregistra timpii lui Marko cu cronometrul.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



CE SE VA ÎNTÂMPLA?

Dacă Marko ar încerca niște curbe acum?

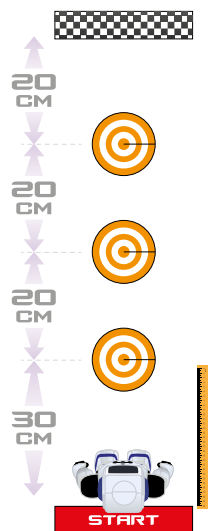


AVETI NEVOIE DE:



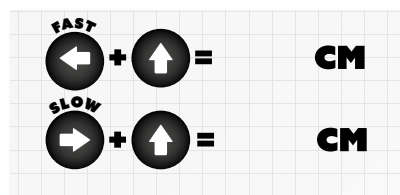
PREGĂTIREA

Așezați steagul de start pe podea. Folosind o riglă, măsurați 30 cm și apoi puneți primul con. Măsurați 20 cm și apoi plasați al doilea con. Măsurați 20 cm și apoi puneți al treilea con. La final, măsurați 20 cm și puneți steagul de finish.



ÎNAINTE DE PROGRAMARE

Măsurați și notați distanțele realizate de Marko. Aceste măsurători vor fi folosite în următoarele jocuri.





PROGRAM DE TEST



Plasați-l pe Marko pe linia de start. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko va avansa luând curbele la stânga și la dreapta, printre conuri. Notă: dacă Marko atinge un con, proba nu se ia în considerare. Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. De asemenea, vă puteți cronometra.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



CE SE VA ÎNTÂMPILA?

Poate Marko să iasă din labirint?



AVETI NEVOIE DE:

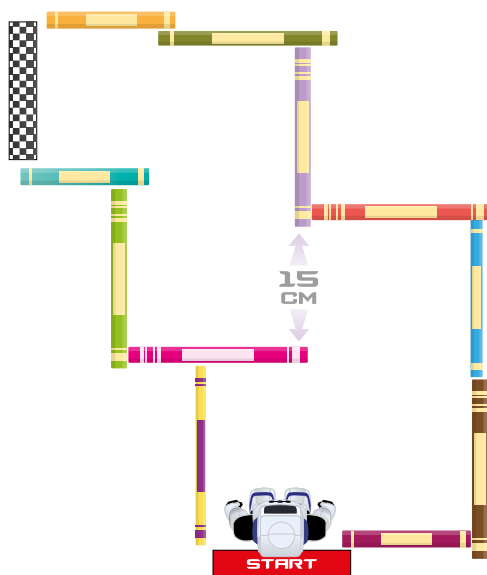


PREGĂTIREA

Faceți un labirint așezând cărți în poziție verticală (pe laturile lor lungi).

Vedeți labirintul din exemplu.

Lăsați aproximativ 10 cm între cele două cărți astfel încât Marko să poată trece ușor printre ele.



PROGRAM DE TEST



Plasați-l pe Marko la intrarea în labirint. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko își va croi încet drum prin labirint până își va găsi calea de ieșire. Folosiți ceea ce ați învățat în jocurile anterioare și ajustați-vă programul în funcție de aspectul labirintului. Vedeți dacă îl puteți scoate pe Marko din labirint fără să atingeți pereții!

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

Ați reușit? De ce nu realizați un labirint și mai mare?



LABIRINT EXTREM



CE SE VA ÎNTÂMPILA?

Va reuși Marko să nu răstoarne pixurile?

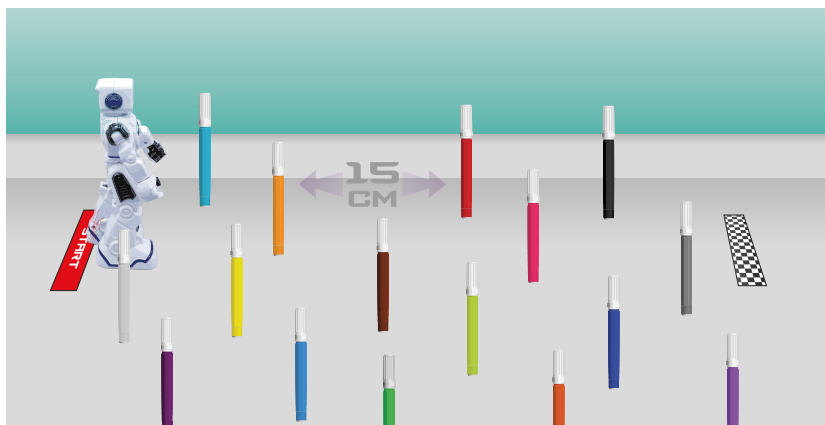


AVETI NEVOIE DE:



PREGĂTIREA

Așezați în poziție verticală aproximativ treizeci de pixuri, creioane sau carioci pe un coridor. Lăsați aproximativ 15 cm între ele.





PROGRAM DE TEST



Plasați-l pe Marko la linia de start. Gândiți-vă la traseul pe care trebuie să îl urmați pentru a evita doborârea pixurilor și pentru a ajunge la linia de sosire. Apăsați butonul [PROG]. Introduceți programul și apăsați [PLAY]. Urmăriți-l pe Marko trecând prin program. Adaptați-vă programul în funcție de cât de bine a funcționat. Încercați să finalizați cursa cu cât mai multe pixuri în picioare.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



CE SE VA ÎNTÂMPILA?

Marko este grozav la mers pe suprafețe plane, dar își poate păstra echilibrul în această nouă încercare?

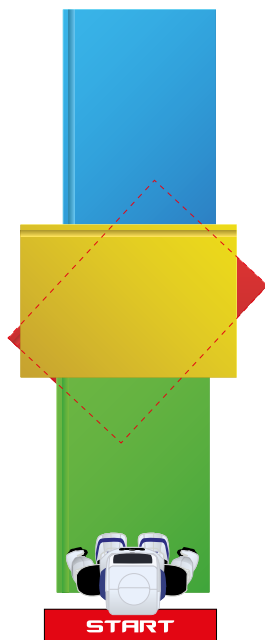


AVETI NEVOIE DE:



PREGĂTIREA

Puneți una dintre cărți pe podea. Apoi puneți două cărți pe fiecare parte (dar la un unghi nu prea abrupt). Apoi așezați ultima carte în poziție orizontală. Ar trebui să aveți o rampă mică.



ÎNAINTE DE PROGRAMARE



Efectuați câteva teste înainte de a începe programarea. Folosind telecomanda, încercați să-l duceți pe Marko pe rampă. Verificați dacă rampa este suficient de stabilă și dacă Marko va putea să o urce. După ce ați verificat construcția acestuia, puteți testa programul.



PROGRAM DE TEST



Așezați-l pe Marko pe rampă. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko își va croi drum încet în sus și în jos pe rampe. Nu-l atingeți. Dacă Marko va cădea, nu se poate ridica singur și va continua să urmeze programul în aer. Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. De asemenea, vă puteți cronometra.

	TEST
#1	
#2	
#3	

CE SE VA ÎNTÂMPLA?



Folosiți funcția de alunecare pentru a-l învăța pe Marko cum să marcheze goluri ca un adevărat campion.

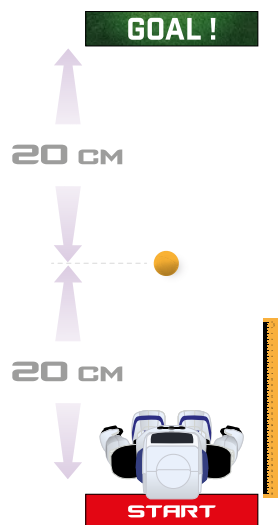


AVETI NEVOIE DE:

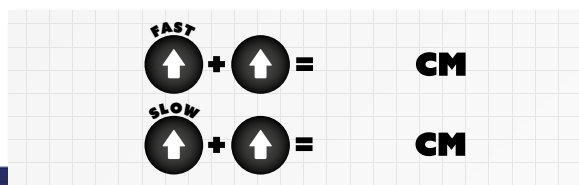


PREGĂTIREA

Decupați obiectivul și plasați-l pe podeaua camerei dvs. Așezați mingea de ping-pong la aproximativ 20 cm de poartă. Apoi puneți steagul de start la 20 de centimetri de mingea de ping-pong. Pentru prima dată, aranjați totul în linie dreaptă.



ÎNAINTE DE PROGRAMARE





PROGRAM DE TEST



Puneți-l pe Marko înaintea steagului de start. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko va merge cu mingea și apoi va trage la poartă! Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. De asemenea, puteți plasa robotul Marko și mingea în diferite poziții de start pentru a crește nivelul de dificultate.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



CE SE VA ÎNTÂMPILA?

Marko poate transporta și obiecte ușoare. Dar aveți grijă, deoarece poate fi puțin stângaci.

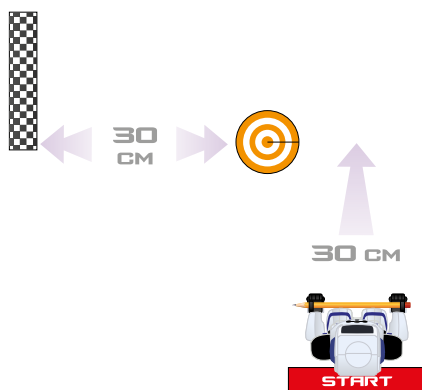


AVETI NEVOIE DE:



PREGĂTIREA

Așezați steagul de start pe podea. Măsurați 30 cm și apoi puneți conul. Acum faceți un unghi de 90° și măsurați 30 cm, apoi așezați steagul de finish. Ar trebui să aveți un traseu în formă de L. Desfaceți brațele lui Marko și puneți un creion în mâinile lui.



ÎNAINTE DE PROGRAMARE

Efectuați câteva teste înainte de a vă lansa programul. Folosind telecomanda, determinați-l pe Marko să meargă și să se întoarcă. A reușit să țină creionul? Acum, faceți-lsă aluneca. Mai ține creionul?



PROGRAM DE TEST



Puneți pe Marko la steagul de start. Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko va merge cu creionul, se va întoarce la cotitură și apoi se va îndrepta spre linia de sosire. Dacă scăpa creionul, atunci ați pierdut! Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. Puteți crește nivelul de dificultate, adăugând mai multe creioane.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



CE SE VA ÎNTÂMPILA?

În acest joc, Marko trebuie să danseze și să evite obstacolele.

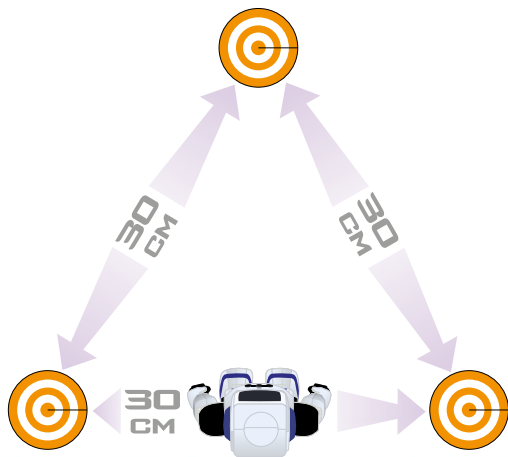


AVETI NEVOIE DE:



PREGĂTIREA

Așezați conurile astfel încât să formeze un triunghi. Lăsați aproximativ 30 cm între fiecare con (vezi diagrama de mai jos). Așezați-l pe Marko în mijloc, cu fața la unul dintre conuri.





PROGRAM DE TEST



Apăsați butonul de programare până când auziți un „Beep”, apoi rulați programul de test. Marko va începe să danseze fără să atingă conurile. Ajustați-vă programul în funcție de rezultatele încercărilor dvs. Puteți crește nivelul de dificultate, adăugând obstacole pe ringul de dans.

	TEST
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	



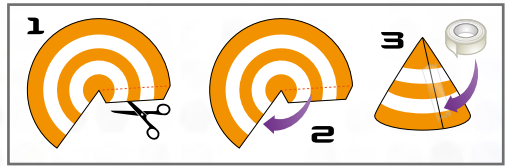
Marko este un dansator excelent. Vă puteți programa propriile dansuri. Alegeți melodia preferată pe un CD player sau difuzor Bluetooth din casă și pregătiți coregrafia lui Marko, astfel încât să danseze pe melodia respectivă.



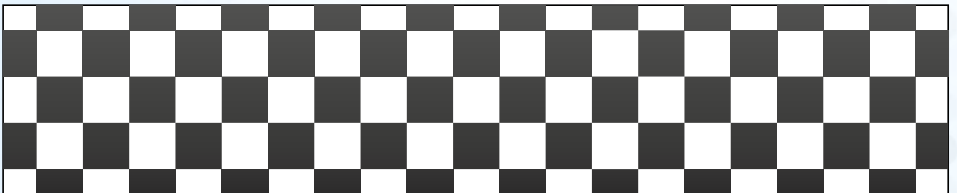
PROGRAM DE TEST



	MUZICA ROCK	
		
	MUZICA LATINO	
	MUZICA HIP HOP	



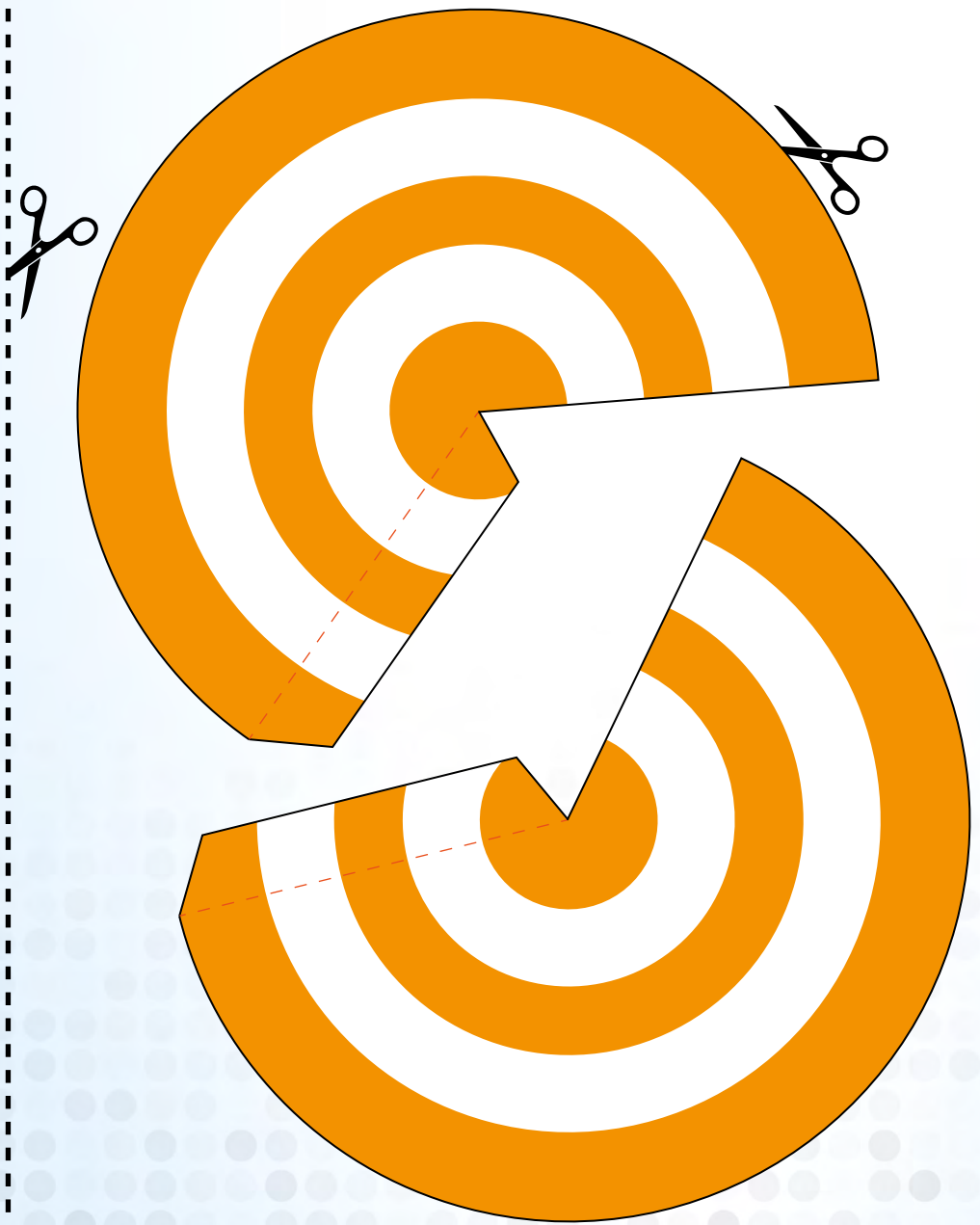
START





ТЯАТ2





GOAL !



GOAL!