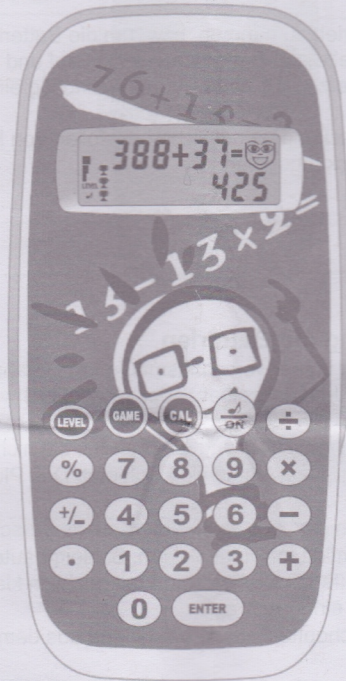


GENIE®

BT 11



Art.Nr. 12084

Version 05/2013

Lieferumfang/Technische Daten:

Rechentruainer BT11
Eingesetzte Lithium Batterie CR 2032, 3V 
Schutzhülle
Bedienungsanleitung

Inbetriebnahme

Um den Rechnetruainer in Betrieb zu nehmen, bzw. um die Batterie zu wechseln, schrauben Sie auf der Ruckseite den Batteriefachdeckel auf und ziehen den Sicherheitsstreifen ab, oder setzen die neue Batterie polrichtig ein. Anschließend den Deckel wieder festschrauben.

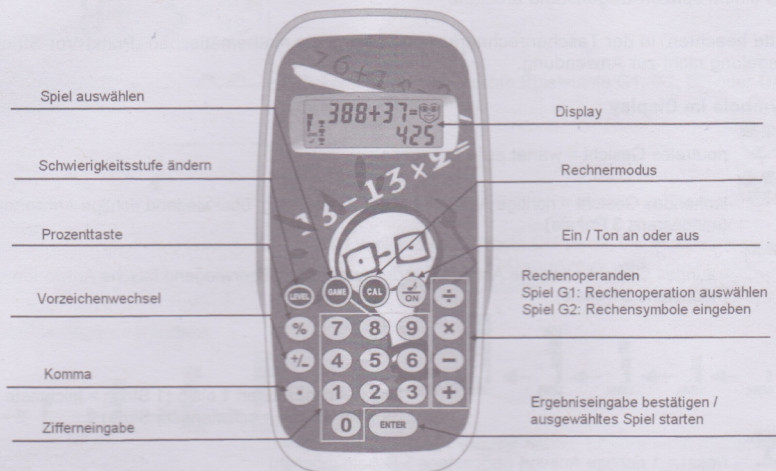
Achten Sie auch darauf Verpackungs- und Sicherheitsfolien von Kindern fernzuhalten, es besteht Erstickungsgefahr.

VORSICHT beim Umgang mit Batterien

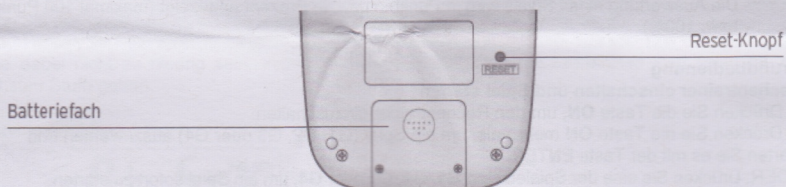
- Wechseln Sie Batterien immer vorschriftsmäßig um Gefahren zu vermeiden. Ersetzen Sie sie nur durch denselben, oder einen gleichwertigen Batterietyp.
- Halten sie Batterien von Kindern fern, werfen Sie sie nicht ins Feuer, schließen Sie Batterien nicht kurz und nehmen Sie sie nicht auseinander.
- Achten Sie beim Einlegen auf die richtige Polarität: Das Pluszeichen zeigt nach oben.
- Suchen Sie sofort einen Arzt auf, wenn eine Batterie verschluckt wurde.
- Vermeiden Sie den Kontakt mit Haut, Augen, Schleimhäuten. Spülen Sie die mit Batteriesäure betroffenen Stellen sofort mit reichlich klarem Wasser und suchen Sie umgehend einen Arzt auf.
- Entfernen Sie eine erschöpfte Batterie umgehend aus dem Gerät. Es besteht erhöhte Auslaufgefahr.
- Reinigen Sie Batterie- und Gerätekontakte vor dem Einlegen bei Bedarf.
- Setzen Sie Batterien niemals übermäßiger Wärme, wie Sonnenschein, Feuer, oder dergleichen aus! Es besteht erhöhte Auslaufgefahr.
- Laden Sie Batterien niemals wieder auf, die nicht dafür geeignet sind. Explosionsgefahr!
- Entfernen Sie die Batterien bei längerer Nichtverwendung aus dem Gerät

BEDIENUNGSANLEITUNG

Auf einen Blick:



Geräterückseite



Spiele

- G1** Grundrechenarten (+ - x :) trainieren
- G2** Das richtige Rechensymbol finden
- G3** Logische Reihen fortsetzen
- G4** Ziffernreihen merken

Bedienung

Zum Einschalten / Tonauswahl die Taste „ON“ drücken
Zum Auswählen eines Spieles die Taste „Game“ drücken
Zum Auswählen der Schwierigkeitsstufe Taste „Level“ drücken
Zum Einschalten des Taschenrechners Taste „CAL“ drücken
Für die Wiederherstellung in den Auslieferungszustand die Taste „RESET“ auf der Rückseite mit einem spitzen Gegenstand drücken.

Bitte beachten: In der Taschenrechnerfunktion kommt die mathematischen „Punkt-Vor-Strich“-Regelung nicht zur Anwendung.

Symbole im Display



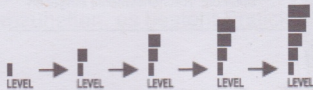
neutrales Gesicht = wartet auf das Ergebnis



lachendes Gesicht = richtige Antwort/ bei der Auswertung: überwiegend richtige Antworten (mindestens 3 Pokale)



trauriges Gesicht = falsche Antwort/ bei der Auswertung überwiegend falsche Antworten (höchstens 2 Pokale)



Schwierigkeitsstufen 1 bis 5 (1 Strich = leichteste Stufe; 5 Striche = schwierigste Stufe)



Pokal = 1 richtige Antwort (höchstens 5 Pokale möglich)



Ton ist eingeschaltet

SCORE

Die Auswertung eines Spiels wird in Punkten bzw. in Prozent angezeigt (maximal 100 Punkte bzw. 100%)

Grundbedienung


Rechentruainer einschalten und Spiel starten


1. Drücken Sie die Taste **ON**, um den Rechnertrainer einzuschalten.
 2. Drücken Sie die Taste **ON** mehrmals, um ein Spiel (G1, G2, G3 oder G4) auszuwählen und starten Sie es mit der Taste **ENTER**.
- ODER: Drücken Sie eine der Spielelasten **G1, G2, G3** oder **G4**, um ein Spiel sofort zu starten.


Automatisches Ausschalten

Der Rechnertrainer hat keinen Ausschalter. Wenn ca. 6 Minuten lang keine Taste gedrückt wurde, schaltet sich der Rechnertrainer automatisch aus.

Ton ein- / ausschalten

Wenn im Display das Notenzeichen  zu sehen ist, ist der Tastenton eingeschaltet und eine Melodie erklingt, wenn das Ergebnis bewertet wird.

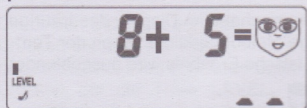
Zum Ausschalten des Tons drücken Sie die Taste . Im Display wird das Notenzeichen ausgeblendet.

Um den Ton wieder einzuschalten, drücken Sie erneut die Taste . Das Notenzeichen erscheint wieder im Display.

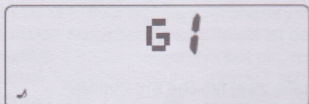
Die allgemeinen Spielregeln

- Jede Spielrunde besteht aus 5 Aufgaben.
- Für jede Aufgabe haben Sie zwei Lösungsversuche.
- Die Zeit zum Eingeben der Lösung ist begrenzt. Die vorgegebene Zeit ist abhängig vom Spiel und dem ausgewählten Schwierigkeitsgrad.
- Am Ende jeder Spielrunde gibt es eine Auswertung.
- Den Schwierigkeitsgrad (LEVEL) können Sie in 5 Stufen (bei Spiel G3 in 3 Stufen) verändern.

Spiel auswählen und starten

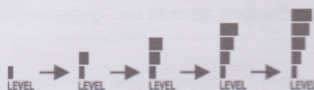


Drücken Sie die gewünschte Spieletaste **G1**, **G2**, **G3** oder **G4**. Das Spiel beginnt sofort.



ODER: Drücken Sie die Taste **ON** so oft, bis das gewünschte Spiel (G1, G2, G3 oder G4) angezeigt wird. Drücken Sie **ENTER**, um das Spiel zu starten.

Schwierigkeitsgrad verändern

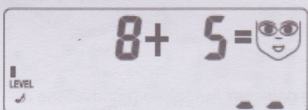


Wenn Sie ein Spiel gestartet haben, beginnt es zunächst immer auf der leichtesten Stufe (LEVEL1). Sie können mit der Taste **LEVEL** den Schwierigkeitsgrad in 5 Stufen (bei Spiel G3 in 3 Stufen) verändern. Jeder Tastendruck erhöht die Schwierigkeit um eine Stufe. Von der höchsten Stufe schalten Sie wieder zur niedrigsten Stufe.

Wenn Sie die Taste **LEVEL** drücken, beginnt automatisch eine neue Spielrunde.

Tipp: Lassen Sie Ihr Kind in einer angemessenen Schwierigkeitsstufe spielen. Die Erfolgsquote sollte dabei nicht zu niedrig sein. Wenn Ihr Kind alle Aufgaben mit Leichtigkeit löst, sollte es zur nächsten Stufe gehen.

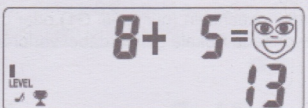
Ergebnis eingeben



Wenn das Spiel startet, wird die erste Aufgabe gestellt. Im Display ist das neutrale Gesicht zu sehen. Die Striche unten rechts markieren die Anzahl der Ziffern der richtigen Lösung.

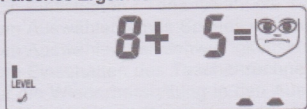
- Geben Sie das Ergebnis mit den Zifferntasten (oder bei Spiel G2 mit den Rechensymboltasten) ein.
- Drücken Sie die Taste **ENTER**, wenn das Ergebnis überprüft werden soll.
- Bevor Sie die **ENTER**-Taste gedrückt haben, können Sie Ihr Ergebnis noch überschreiben, indem Sie einfach mit den Zifferntasten (Rechensymboltasten) das neue Ergebnis eingeben.

Richtiges Ergebnis




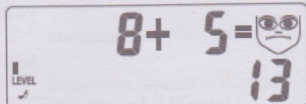
Ist das Ergebnis richtig, erscheint im Display das lachende Gesicht und die Erfolgs-Melodie ertönt (wenn Links im Display erscheint ein Pokal). Die Pokale werden während einer Spielrunde gesammelt.

Falsches Ergebnis



Ist das Ergebnis falsch, erscheint im Display das traurige Gesicht und die traurige Melodie erklingt (wenn der Ton eingeschaltet ist). Das falsche Ergebnis wird ausgeblendet.

Wenn nach einem falschen Ergebnis das neutrale Gesicht  wieder erscheint, können Sie einen zweiten Lösungsversuch eingeben.

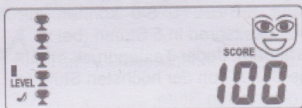


Wenn Sie für eine Aufgabe zwei falsche Ergebnisse eingegeben haben, wird das richtige Ergebnis eingeblendet und die nächste Aufgabe wird gestellt (oder die Spielrundenauswertung wird vorgenommen).

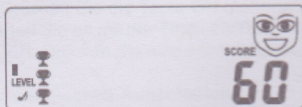
Wenn Sie innerhalb der vorgegebenen Zeit kein Ergebnis eingegeben haben, gilt das Ergebnis als falsch.

Vergessen Sie nicht, die **ENTER**-Taste zu drücken! Sonst gilt das Ergebnis als nicht eingegeben, also als falsch!

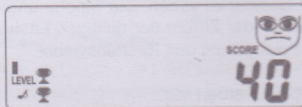
Auswertung der Spielrunde



Wenn Sie 5 Aufgaben fertig bearbeitet haben, werden die Ergebnisse der Spielrunde ausgewertet. Die Anzahl der blinkenden Pokale zeigt, wie viele Aufgaben richtig gelöst wurden. SCORE zeigt an, wie viel Prozent der Aufgaben richtig gelöst wurden.



Bei überwiegend richtig gelösten Aufgaben (mindestens 3) erscheint das lachende Gesicht.



Bei 3 oder mehr falschen Ergebnissen erscheint das traurige Gesicht.

Neue Spielrunde

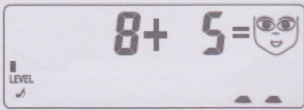
Nach jeder Auswertung beginnt automatisch eine neue Spielrunde.

Wenn Sie die Schwierigkeitsstufe verändern, die Rechenoperation wechseln (nur Spiel G1) oder das Spiel wechseln, beginnt automatisch eine neue Spielrunde. Gewonnene Pokale gehen dabei verloren.

Die einzelnen Spiele

Spiel G1: Grundrechenarten trainieren

In diesem Spiel können Sie das Kopfrechnen in den Grundrechenarten (+ - x :) trainieren. Trainiert wird jeweils eine Rechenoperation, also zum Beispiel nur Additionsaufgaben.



Beispiel:
 $8 + 5 = 13$

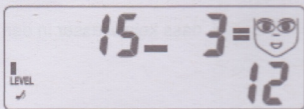
Die beiden Striche in der unteren Reihe zeigen an, dass das Ergebnis eine zweistellige Zahl ist. Drücken Sie eine der Tasten $+$ $-$ \times $:$, um die gewünschte Rechenoperation auszuwählen. Damit beginnt automatisch eine neue Spielrunde.

Drücken Sie die Taste **LEVEL**, um die Schwierigkeit um 1 Stufe zu erhöhen. Damit beginnt automatisch eine neue Spielrunde. Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto höher sind die Zahlen, mit denen gerechnet wird.

Spiel G2: Das richtige Rechensymbol finden

Bei den Aufgaben dieses Spiels ist das Ergebnis bereits vorgegeben, aber das Rechensymbol fehlt. Setzen Sie das Rechensymbol ein, mit dem eine richtige Aufgabe entsteht.

Diese Aufgabenstellung erfordert schon einen gewissen Überblick über die Grundrechenarten. Sie fördert die Flexibilität, zwischen den verschiedenen Grundrechenarten zu wechseln, und das Überschlagsrechnen.



Beispiel:
 $15 - 3 = 12$

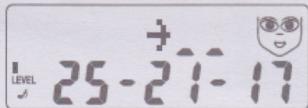
Nur mit dem Rechensymbol „-“ entsteht eine richtige Aufgabe.

Drücken Sie die Taste **LEVEL**, um die Schwierigkeit um 1 Stufe zu erhöhen. Damit beginnt automatisch eine neue Spielrunde. Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto höher sind die Zahlen, mit denen gerechnet wird.

Spiel G3: Logische Reihen fortsetzen

Im Spiel G3 zeigt der Rechentrainer eine logische Folge von 3 Zahlen an. Finden Sie die vierte Zahl, die die Folge logisch fortsetzt. Tippen Sie die vierte Zahl ein.

Finden Sie heraus, welche Rechenoperation sowohl von der ersten zur zweiten Zahl führt als auch von der zweiten zur dritten Zahl. Dieselbe Rechenoperation führt dann auch von der dritten Zahl zum Ergebnis.



Beispiel:
 $25 - 4 = 21$ $21 - 4 = 17$ $17 - 4 = 13$
 Das Ergebnis ist 13.

Bei diesem Spiel gibt es nur 3 Schwierigkeitsstufen:

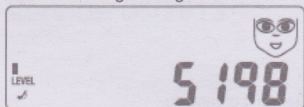
LEVEL 1: Die Rechenschritte zwischen den Zahlen sind entweder Additionsschritte (z. B. immer $+ 4$) oder Subtraktionsschritte (z. B. immer $- 2$).

LEVEL 2: Die Rechenschritte können Multiplikationsschritte (z. B. immer $\times 3$) oder Divisionsschritte (z. B. immer $: 2$) sein.

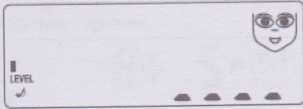
LEVEL 3: Alle Rechenoperationen ($+$, $-$, \times oder $:$) sind möglich.

Spiel G4: Ziffernreihen merken

Bei diesem Spiel geht es darum, sich eine Ziffernreihe zu merken, die der Rechentrainer einige Sekunden lang anzeigt.



Beispiel:
 1. Prägen Sie sich die Ziffernfolge 5 1 9 8 genau ein.



2. Geben Sie die Ziffernfolge in der richtigen Reihenfolge ein: **5 1 9 8**.
3. Drücken Sie die **ENTER**-Taste.

Nach einem falschen Ergebnis wird dieselbe Ziffernfolge noch ein zweites Mal angezeigt. Falls Sie eine andere Ziffernfolge eingeben möchten, bevor Sie die **ENTER**-Taste gedrückt haben, geben Sie die richtige Ziffernfolge komplett neu ein. Die alte Ziffernfolge wird dabei Stück für Stück überschrieben.
Drücken Sie die Taste **LEVEL**, um die Schwierigkeit um 1 Stufe zu erhöhen. Je höher die Schwierigkeitsstufe, desto länger wird die Ziffernreihe.

Alternativ kann das Gerät nach drücken der Taste „CAL“ auch als normaler Taschenrechner für die Grundrechenarten und Prozentrechnung verwendet werden.

Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen nur ein feuchtes Tuch und achten Sie darauf, dass kein Wasser in den Rechenraster eindringt.

Garantieabwicklung

Vielen Dank für den Kauf dieses GENIE Produktes. Sollte dieses Gerät wider Erwarten nicht einwandfrei funktionieren, so beachten Sie bitte Folgendes:

Die Garantiezeit beträgt bei sachgerechter Nutzung 24 Monate ab Kaufdatum. Bewahren Sie bitte den Kaufbeleg und die Originalverpackung auf. Die Garantieleistung gilt nur für Material- oder Fabrikationsfehler, nicht aber für Beschädigungen an zerbrechlichen Teilen, z.B. am Gehäuse. Geräte, die von außen durch unsachgemäßen Gebrauch beschädigt wurden, sind vom Umtausch ausgeschlossen. Eine Garantie erlischt, wenn Reparaturen ohne ausdrückliche Einwilligung unseres Kundenservices durchgeführt wurden.

Garantiereparaturen können nur mit beigelegtem Kaufbeleg erfolgen – **jede Rücksendung bitte telefonisch anmelden!** Es können nur ausreichend frankierte Rücksendungen mit entsprechender Retourennummer angenommen werden. Bitte geben Sie immer Name, Straße, PLZ, Wohnort und Telefon mit Vorwahl und den Grund Ihrer Reklamation an.

Herzlichen Dank für Ihr Verständnis!

Unsere Service Hotline:

Tel. +49 (0) 61 22-72 79 89 1 • Fax +49 (0) 61 22-70 59 52 • Email: hotline@genie-online.de
Alle Rücksendungen senden Sie bitte nach erfolgter Anmeldung ausreichend frankiert an folgende Adresse: GENIE GmbH & Co. KG -Service-, Berta-Cramer-Ring 22, D-65205 Wiesbaden, Deutschland/Germany



Richtlinie 2002/96/CE zur Behandlung, Sammlung, Wiederverwertung und Entsorgung von Elektro- und Elektronikgeräten und deren Bestandteile (waste electrical and electronic equipment –WEEE). Das durchgekennzeichnete Symbol eines Müllcontainers weist darauf hin, dass das Gerät nicht im Haushaltsmüll entsorgt werden darf, sondern in dafür ausgerüsteten Sammelzentren zur sachgemäßen Wiederverwertung bzw. Entsorgung abzugeben ist.



Wir erklären, dass dieses Produkt in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und geltenden Vorschriften erstellt wurde.



Führen Sie alle Verpackungsmaterialien einer umweltgerechten Entsorgung zu.

Vor der Entsorgung des Gerätes muss die Batterie entnommen werden. Batterien dürfen nicht in den Hausmüll, sondern müssen an ordnungsgemäß vorgesehenen Sammelstellen entsorgt werden.