

BASIC MATH

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

BASIC MATH

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie handleiding.)

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

De commandoposten

Met de stuurknuppel schrijft u cijfers op het 'schoolbord'. Druk de stuurknuppel naar voren om van 0 tot 9 te 'bladeren'; naar u toe = van 9 tot 0. Bovendien bestuurt u de antwoordregel met de knuppel. Door de knuppel naar links of rechts te drukken gaat de regel naar links of rechts.

Door de rode drukknop bekrachtigt u de ingave; nadat u uw antwoord heeft gegeven of een opgave hebt gekozen drukt u op de rode knop.

Moeilijkheidsgraad

Rechter schakelaar: in stand A heeft u een beperkte tijd om de som op te lossen. In stand B kunt u er zo lang over doen als u wilt.

Linker schakelaar: hiermee geeft u nader aan hoe lang u over een opgave mag doen. Spelen 1 tot 4: in stand A heeft u 12 seconden, in stand B 24 seconden voor het antwoord.

Spelen 5-8: in stand A krijgt u tweecijferige getallen, waarvoor u 24 seconden de tijd heeft; in stand B krijgt u ééncijferige opgaven, maar heeft u slechts 12 seconden de tijd.

Vergeet niet om ook de rechter schakelaar in stand A te zetten!

Puntentelling

In elk spel krijgt u 10 rekenopgaven. Elk goed antwoord levert één punt op. Aan het eind van elk spel knipperen 2 getallen op het scherm: rechts het totaal aantal opgaven, en links het aantal behaalde punten.

Rekenopgaven

Elk spel behandelt een bepaalde berekening. Nadat u het gewenste spel heeft gekozen verschijnt een opgave op het scherm. Voorbeeld:

Het bovenste getal, 7, is onderstreept. Door de stuurknuppel naar voren te drukken kunt u een getal kiezen, waarop u wilt oefenen. Stel dat dit 8 is, dan:

- drukt u de stuurknuppel naar voren tot de 8 verschijnt;
- drukt u op de rode knop om de ingave te bekrachtigen.

LET OP: Soms zijn er minder dan 10 opgaven met een bepaald begingetal. In dit geval gaat de computer automatisch over op de volgende getallengroep over.

Antwoord geven

Met uw stuurknuppel geeft uw antwoord op een opgave. Als u de knuppel van u af drukt loopt u door de cijfers van 0 tot 9 omhoog; trekt u de stuurknuppel naar u toe, dan gaat u omlaag van 9 tot 0. Voorbeeld: wanneer geen getal op het scherm staat, dan kunt u een 2 'schrijven' door

- de stuurknuppel drie keer van u af te drukken (een keer voor 0, 1 en 2) of
- de stuurknuppel van u af gedrukt te houden tot de 2 verschijnt; dan de knuppel loslaten.

Nadat u het soort probleem en het begingetal heeft gekozen gaat u naar de antwoordregel op het scherm.

Hierop is één positie voor elk cijfer van uw antwoord. U kunt de lijn naar links of rechts bewegen met de stuurknuppel.

Dit is nodig, wanneer het antwoord uit meer dan één cijfer bestaat. Stel het antwoord is 15:

- Kies de 5 met uw stuurknuppel (de 5 verschijnt boven het lijntje. Op deze plek moet het laatste cijfer van het antwoord altijd staan).

- Verplaats het lijntje één positie naar rechts.

- Kies cijfer 1 met de stuurknuppel. De 1 komt boven het streepje te staan.

- Druk op de rode knop om uw antwoord (15) te bekrachtigen.

Bij sommige delingen is er een rest. Voor deze rest beweegt u het lijntje twee posities naar rechts, waar u de rest kunt opschrijven. Pas hierna drukt u op de rode knop.

Goed of fout?

Muziek geeft aan of het antwoord goed of fout was.

- Bij een goed antwoord hoort u 'PIEP', gevolgd door muziek. Daarna komt automatisch de volgende opgave.

- Bij een fout antwoord hoort u 'PIEP' en muziek, maar nu verdwijnt het antwoord, terwijl het goede antwoord op het scherm knippert. Hierna geeft de computer automatisch het volgende probleem.

Na 10 opgaven is de ronde compleet. Nu knippert het aantal opgaven (10) en het aantal goede antwoorden op het scherm.

Spel 1 - Optellen

Kies het begingetal en geef de goede oplossing.

Spel 2 - Aftrekken

Kies het begingetal en geef de goede oplossing.

Spel 3 - Vermenigvuldigen

Kies het begingetal en geef de goede oplossing.

Spel 4 - Delen

Kies het begingetal en geef de goede oplossing.

Willekeurige opgaven

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor het eerste deel; ook hier is optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen aanwezig. Het verschil met spelen 1-4 is echter, dat u het begingetal nu niet zelf kiest. De computer bepaalt de opgave.

Voorbeeld: u kiest aftrekken. De computer geeft een opgave, u hoeft alleen antwoord te geven.

Spel 5 - Optellen

Geef de oplossing op willekeurige problemen.

Spel 6 - Aftrekken

Geef het antwoord op een onverwachte opgave.

Spel 7 - Vermenigvuldigen

U weet niet van tevoren welke som u krijgt.

Spel 8 - Delen

Weet u het resultaat van zomaar een deelsom?



atarimuseum.nl

ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Compagny 