



LEVANDE BÖCKER



Handbok

CD

WINDOWS 3.1
WINDOWS 95
MACINTOSH

4-7 år

Davidson.

INNEHÅLL

Levande Böcker	4
Systemkrav	6
Installera programmet	6
Starta programmet	7
Avsluta programmet	8
Välkommen till Matteraketen Junior	9
Felsökning	25
Licensavtal	26

© 1996 Davidson & Associates Inc.

Varumärket Math Blaster tillhör Davidson & Associates Inc. Alla rättigheter förbehålles.

Den svenska versionen distribueras av Levande Böcker. Varumärket Levande Böcker tillhör Levande Böcker i Norden AB.

LEVANDE BÖCKER

Levande Böcker är Sveriges ledande förlag för kunskapsprogram på cd-rom. Vårt mål är att erbjuda de roligaste och bästa multimedieprogrammen för kunskap och kreativitet. Med hjälp av filmer, musik, tal och ljudeffekter blir inläringen rolig och spännande. Programmen är på svenska och de är pedagogiskt utformade med mycket lek, humor och spänning. De presenteras i en helt ny interaktiv form som uppmuntrar inläring på ett sätt som tidigare inte varit möjligt.

Kul kunskap på cd-rom

Matteraketen Junior är ett av många roliga program från Levande Böcker. Andra program som tränar basfärdigheterna, det vill säga att barnen lär sig läsa, räkna och skriva, är *Krakel Spektakels ABC*, *Minsting*, *Lekis* och *Förskolan i Lek&Lär-serien* samt *Matteraketen* och *Mattemysteriet* som ingår i matematikserien.

Levande Böckers kunskapsäventyr är ett slags interaktiva uppslagsböcker som fungerar som en introduktion till ämnen som djur, natur, teknik och historia. I serien finns titlar som: *Mitt första kunskapsäventyr*, *3D-Äventyret Människan*, *Äventyret Havet*, *Äventyr bland Småkryp*, *Äventyret Flyget* och *Äventyr bland Dinosaurier*. Kunskapsäventyren är späckade med information och erbjuder massor av roliga sätt att lära sig nya saker genom att fakta kombineras med spel och andra aktiviteter.

För den som vill skapa själv finns *Den magiska biografen* där man gör sina egna filmer och tecknade sagor och *SimStad* där man bygger och sköter sin egen drömstad. Om du vill ge dig in i sagornas och äventyrens värld kan du välja bland *Inget knussel*, *sa Emil i Lönneberga*, *Sunes Party* och *Casper*. Är du ännu mer äventyrslysten kan du prova spelet *Pyramiden – gåtan vid Nilens strand*.

Det här är bara några exempel på program från Levande Böcker och det kommer nya hela tiden. Vill du vara säker på att få information om alla spännande nyheter från Levande Böcker behöver du bara skicka in ditt registreringskort.

SYSTEMKRAV

PC

- 486-processor (minst 25 Mhz)
- 8 MB arbetsminne (RAM)
- Bildskärm med SVGA-grafik (256 färger)
- Windows-kompatibelt ljudkort
- Cd-romspelare med dubbel hastighet
- Windows 3.1 eller Windows 95

Macintosh

- 68040-processor eller PowerPC-processor
- 8 MB arbetsminne (RAM)
- Bildskärm som visar 256 färger
- 13-tumsskärm eller större
- Cd-romspelare med dubbel hastighet
- System 7.0

INSTALLERA PROGRAMMET

Windows 3.1

När du använder Windows 3.1 måste du börja med att installera *Matteraketen Junior*. Gör så här:

1. Starta Windows.

2. Sätt in cd-skivan i cd-romspelaren.
3. Ta fram Programhanteraren och klicka på *Arkiv*.
4. Välj *Kör*.
5. Skriv *D:\SETUP* (D är namnet på din cd-romspelare).
6. Klicka på *OK*.
7. Följ instruktionerna på skärmen.

Windows 95 och Macintosh

Programmet installeras automatiskt, se *Starta programmet*.

STARTA PROGRAMMET

Windows 3.1

1. Starta Windows.
2. Sätt in cd-skivan i cd-romspelaren.
3. Stäng alla Windows-program utom Programhanteraren.
4. Öppna programgruppen *Levande Böcker*.
5. Dubbelklicka på ikonen *Matteraketen Junior*.

Windows 95

Windows 95 använder funktionen Autostart. Sätt bara in cd-skivan i cd-romspelaren så installeras och startas programmet automatiskt.

Macintosh

1. Sätt in cd-skivan i cd-romspelaren.
2. Dubbelklicka på symbolen för cd-skivan.
3. Dubbelklicka på symbolen *Matteraketen Junior* som ligger i cd-skivans mapp.

AVSLUTA PROGRAMMET

Windows

När du vill avsluta programmet trycker du på *Esc* (eller *Ctrl + Q* eller *Alt + F4*).

Macintosh

När du vill avsluta programmet trycker du på *Esc* eller *Command + Q*.

VÄLKOMMEN TILL MATTERAKETEN JUNIOR

Lystring alla raketpolare! Rymd-Rolf, Kulan och Galax-Greta behöver din hjälp med att återställa ordningen i Plustvågalaxen. Teleportera dig iväg till Matteraketen och räkna med ett spännande matteäventyr. Du kan välja mellan att få uppdrag av generalen och att undersöka rymden på egen hand.

Uppdrag

Generalen skriver in dig hos raketpolarna och tar dig med på ett galaktiskt uppdrag, där du får besöka fyra olika planeter. Du måste klara av uppdraget på den första planeten för att kunna gå vidare till nästa. När du lyckas med uppdragen tilldelas du medaljer och diplom. Det finns tre svårighetsgrader på uppdragen. Du stiger i graderna allteftersom du klarar av uppdragen och kan utnämnas till *Smart Superräknare*, *Bästa Beräknare* och, slutligen, *Mycket Mästerlig Mattemästare*.

Fritt val

Utforska varje planet på egen hand. Välj själv aktivitet och svårighetsgrad. Det går inte att vinna medaljer och certifikat, eller att slå några rekord, när man spelar med fritt val. Klicka på *Skölden* när du vill välja planet eller ändra svårighetsgrad.

Inskrivning

Innan du kan gå ombord på Matteredaketen måste du skriva in dig.

- Klicka på *Ny polare* och skriv in ditt namn. Klicka på bokstäverna på skärmen eller skriv som vanligt på tangentbordet. Om du skriver fel kan du klicka på suddaknappen så försvinner den sista bokstaven.
- Klicka på *Start* så får du ett uppdrag.
- Klicka på *Fritt val* om du vill utforska aktiviteterna på egen hand. Välj sedan svårighetsgrad 1, 2 eller 3.

När du spelar med uppdrag registrerar generalen automatiskt vilka planeter du varit på och hur bra du klarat av uppdragen. Du kan gå tillbaka till ett uppdrag du börjat med tidigare. Då markerar du ditt namn och klickar sedan på *Start*. Om du vill starta ett nytt uppdrag klickar du först på ditt namn och sedan på *Sudda*.

Om du vill kan du hoppa över introduktionsfilmen och sångerna, tryck på *Mellanslagstangenten* så kommer du snabbare till nästa moment.



Klicka på bokstäverna i ditt namn

Sudda ut en bokstav



Sudda ut dina poäng

Starta

Avsluta

Fritt val

Ny polare – skriv in ett nytt namn

Matteraketens kabin

Välkommen ombord på Matteraketen! Du kan när som helst utforska Matteraketens huvudkabin. Klicka bara på de olika föremålen och se vad som händer.

Belöningsmontern – Titta på de medaljer och certifikat som du har tilldelats under dina uppdrag och kolla in hur det går för dig vid varje aktivitet.

Kartan – Här finns en mätare som visar hur långt ut i rymden du har kommit. Besök en planet.

Guidad rakettur – Här beskrivs alla aktiviteter. Du kan bara följa med på den guidade raketturen om du spelar med uppdrag första gången.

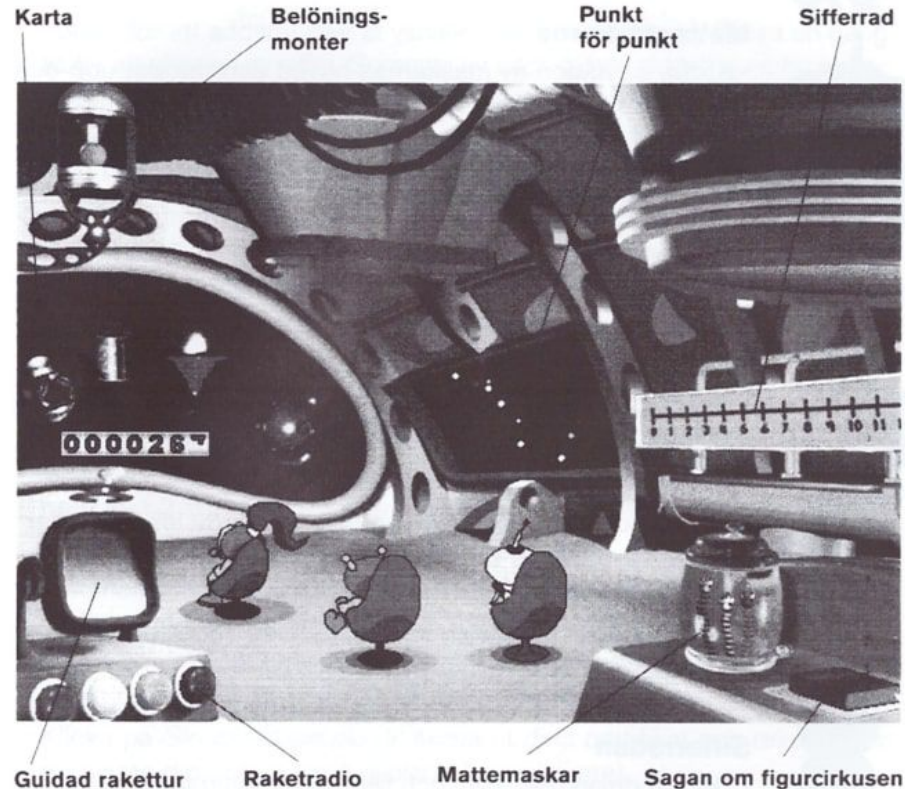
Raketrädion – Lyssna på en häftig låt.

Punkt för punkt – Tag dig fram i universum genom att sammanfoga planeter i nummerordning.

Sifferraden – Lattja med den galaktiska sifferraden.

Mattemaskarna – Räkna med tre slingriga maskar.

Figurcirkusen – Utforska den färgstarka figurcirkusen. Så fort du vill åka tillbaka till kabinen klickar du på rymdraket.





Mattemaskarna

- Klicka på någon av maskarnas huvud och dra det upp och ner. När du drar upp masken visas fler och fler av dess delar. När du pressar ner masken försvinner kroppsdelarna. Masken längst till höger visar summan av talet som de andra två bildar.
- Talet under maskarna visar hur många delar maskarna har för tillfället. Maskarna kan som mest ha 20 delar.
- Klicka på *plus-* eller *minustecknet* mellan den röda och den gröna masken när du vill byta räknesätt.
- Spara gärna dina favorittal i anteckningsblocket bredvid maskarna. Klicka bara på *pilen*, så skrivs talet ner åt dig.
- Klicka på *Suddgummit* om du vill ta bort talet.
- Om du klickar på *Raketpolarknappen* får du leka en sifferlek. Varje gång du klickar på raketpolaren ger han dig ett nytt tal. Försök att finna ett mönster i hans ekvationer.
- Gå tillbaka till kabinen igen genom att klicka på *raketen* längst upp till höger.

Sifferraden

- Dra handmarkören fram och tillbaka på sifferraden. Välj en siffra genom att klicka på den. Flytta sedan markören åt

höger (för att addera) eller åt vänster (för att subtrahera). Klicka en gång till för att välja en ny siffra. Summan av talet du har skapat syns nu ovanför sifferraden.

- Klicka på *Suddgummit* om du vill ha ett nytt tal.

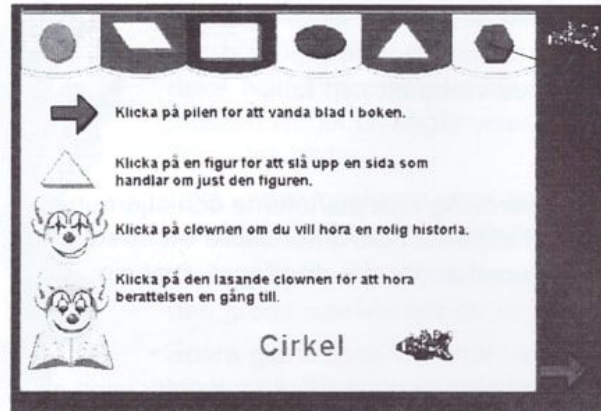
Punkt för punkt

- Styr Matteredaketen i nummerordning runt planeterna och stjärnorna. När raketen hittar rätt bland siffrorna ritas automatiskt ett streck. Se sedan hur det gnistrar och sprakar när det du skapat visar sig.

Medaljer och poäng

- När du spelar med uppdrag belönas du med en medalj för varje aktivitet som du klarat av. Brons för svårighetsgrad 1, silver för svårighetsgrad 2 och guld för svårighetsgrad 3. Klicka på *Belöningsmontern* så ser du dina medaljer.
- När du har klarat av en svårighetsgrad, klickar du på knappen bredvid medaljerna och får ett alldeles nytt certifikat av generalen.
- Klicka på *Arkivskåpet* om du vill kolla in dina poäng. Använd pilarna för att se hur du har utvecklats i alla tre svårighetsgraderna.
- Klicka på *Skrivaren* om du vill skriva ut dina certifikat och rekord (fast då måste din dator vara kopplad till en skrivare).
- Klicka på *Raketknappen* när du vill tillbaka till kabinen.

Figurcirkusen



Klicka på en form. När sidan med den formen dyker upp, klickar du för att höra beskrivningen av formen, ett ljud eller ett skämt.

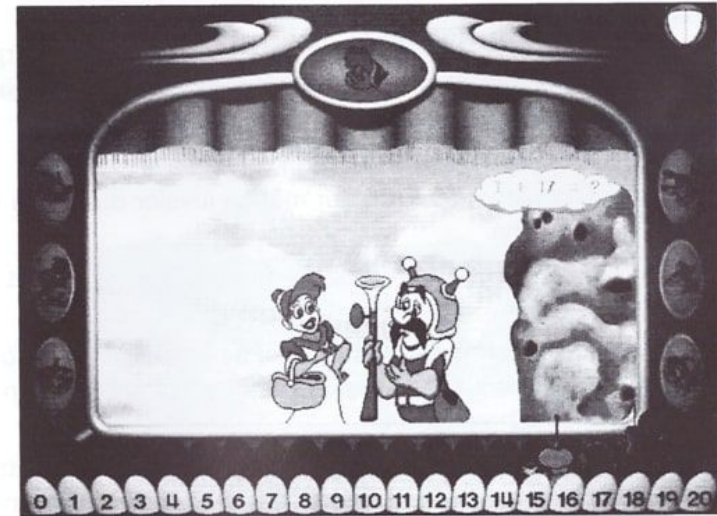
Klicka på pilen och lyssna på en saga om figurcirkusen. På varje sida klickar du för att höra figuren beskrivas, för att lyssna på ett ljud eller för att höra sagan en gång till.

Planeten Summa

Besök planeten Summa och upplev en mycket speciell teaterföreställning, med den charmanta Strålände Stina.

Svårighetsgrad 1: Uppskattning

Trollkarlen utmanar Stina på att uppskatta hur många guldägg han har i sina förpackningar. Klicka på en siffra. Raketpolarna ger dig ledtrådar så att du kan komma fram till rätt antal. De siffror som är högre och lägre än de korrekta slocknar tills du hittar rätt antal ägg.



Svårighetsgrad 2: Plus och minus (0–10)

Svårighetsgrad 3: Plus och minus (0–20)

Under Stinas vandring till farmor, bestämmer du vilka hon ska träffa på vägen. Berättaren inleder sagan, frågar dig vem du tycker att Stina ska träffa och hur sagan ska fortsätta. Välj siffror från siffraden och välj vem Stina ska träffa när berättaren ber dig om hjälp. Du måste lösa fem mattetal innan du kan klicka på farmors knapp och avsluta spelet.

Planeten Räkneborg

Invånarna på planeten Räkneborg har problem med ett gäng förpestare som har stulit deras juveler och mynt. Rymd-Rolf behöver din hjälp med att återta värdesakerna.

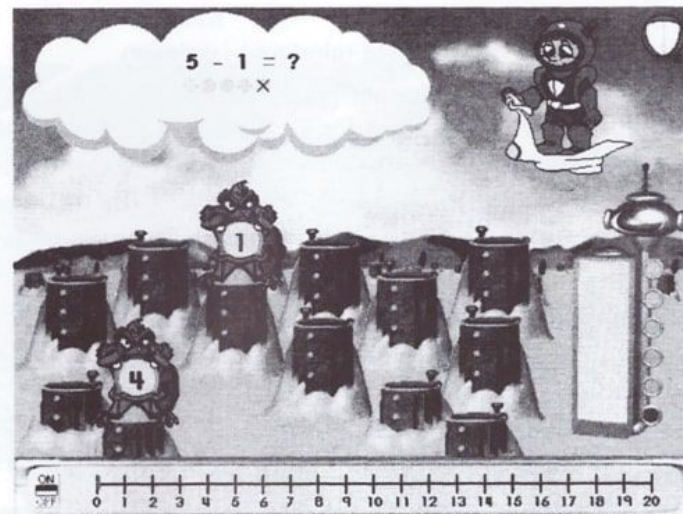
Svårighetsgrad 1: Räkna (1-20) och känn igen färger

I molnet ovanför förpestarerna ser du hur många juveler du ska ta tillbaka och vilken färg de ska ha.

- Hamra förpestarerna i huvudet med din hammare (pekare) så att de tappar juvelerna.
- Om du slår en förpestarte som har en juvel av annan färg, tar förpestarten din hammare och slänger bort den. För att få tillbaka den måste du dra perkaren över hammaren.
- De juveler du samlar ihop sparas i en robotlåda. När du har fått ihop rätt antal juveler drar du i det röda handtaget. Rymd-Rolf kan nu lämna tillbaka juvelerna till Räkneborg.
- Om du har samlat för många juveler, kan du klicka på dem du vill ta bort ur lådan, så försvinner de.
- Håll ett öga på siffraden för att se hur många juveler du har fått ihop.

Svårighetsgrad 2: Plus (1-20), **Svårighetsgrad 3:** Minus (1-20)

- Här har förpestarerna stulit mynt. Hamra på den förpestarte som har rätt siffermynt i munnen, så att du kan lösa mattetalet i molnet. Om du



hamrar på fel förpestarte tar förpestarten din hammare och slänger bort den. För att få tillbaka den måste du dra pekaren över hammaren.

- Använd siffraden för att lägga till och dra ifrån. Klicka på knappen till vänster på siffraden för att slå på eller av den. Så fort du använder siffraden gör spelet automatiskt ett uppehåll.

Svara rätt på sex mattetal för att avsluta den här och de följande aktiviteterna.

Fastezodia

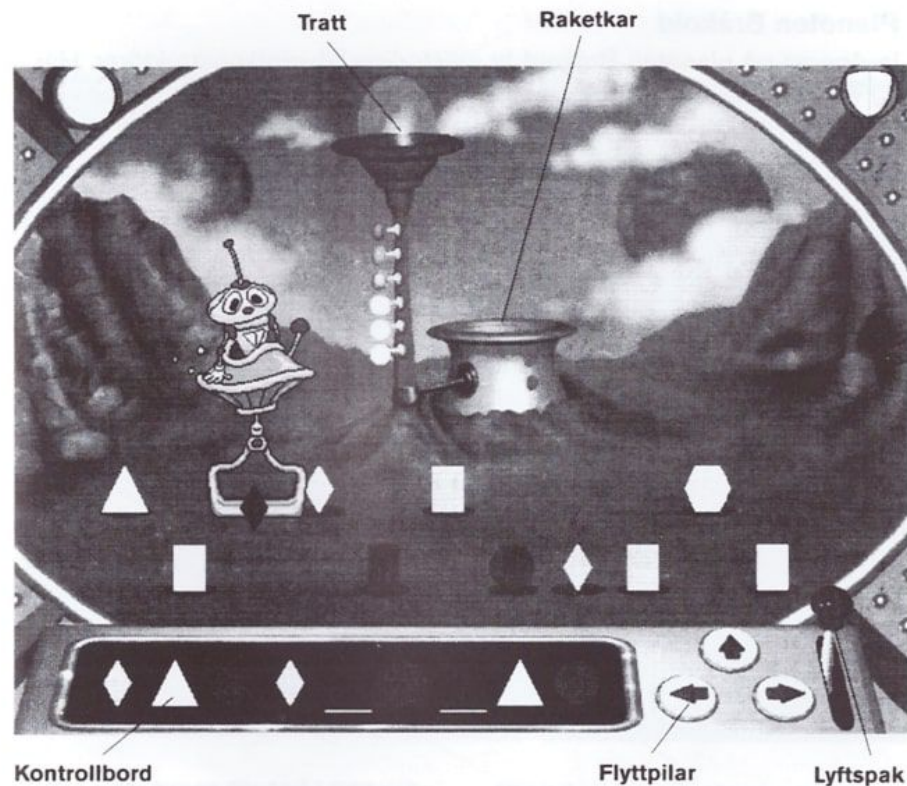
Hjälp Kulan att bygga de coolaste raketerna i galaxen.

- Det saknas figurer av olika former i raden. Klicka på den figur som du vill använda. Eller använd pilarna för att flytta runt Kulan på skärmen. Klicka sedan på *spaken* för att plocka upp eller släppa ner något.
- Klicka på raketkaret eller tryck på *Uppåtpil* för att köra figuren till karet och släppa ner den. Figurer som inte passar, spottar raketkaret ut igen.
- Om du klickar på *Klicka* på kontrollbordet får du höra vad figuren heter.
- Klicka på Kulan om du vill att han ska upprepa vad det är du ska leta efter.

Svårighetsgrad 1: Figurer, färger och mönster
Hitta former som passar in i mönstret.

Svårighetsgrad 2: Figurer, färger och pussel
Hitta de delar som fulländar figurerna.

Svårighetsgrad 3: Figurer, färger och egenskaper
Hitta den figur som passar ihop med informationen på kontrollbordet.



Planeten Bråkoid

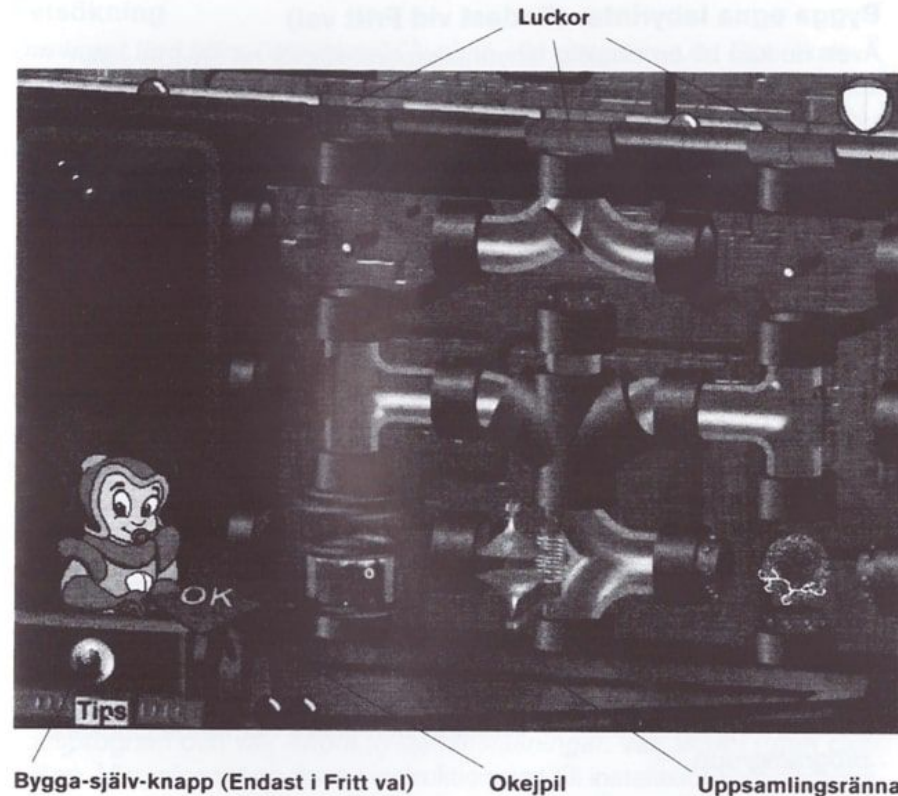
Invånarna på planeten Bråkoid är mästertliga labyrintkonstruktörer. Här får du chansen att prova din skicklighet. Galax-Greta berättar hur många kulor som behövs och vilken färg de ska ha.

- Klicka på en lucka när du vill öppna den och på så vis låta kulorna rinna ner. Klickar du på luckan en gång till, stängs den.
- Klicka på spakar, pilar och luftströmmar när du vill ändra riktning på kulorna.
- Klicka på *Okejpilen* när du tror att du fått ihop de kulor som behövs. (Ordningen spelar ingen roll.)
- Vill du ta bort kulor som hamnat i rännan av misstag behöver du bara klicka på dem.
- Goda råd är inte dyra – klicka bara på *Tipsknappen*.
- Det finns 15 kulor allt som allt i labyrinten. Om kulorna tar slut under spelet, klickar du bara på några i rännan så kommer det nya kulor igen.

Svårighetsgrad 1: Känna igen siffror, räkna och skilja på olika färger.

Svårighetsgrad 2: Överslagsräkning och bråkräkning.

Svårighetsgrad 3: Mönster och planering.



Bygga egna labyrinter (Endast vid Fritt val)

Även du kan bli en skicklig labyrintskapare. Klicka på *Bygga-självknappen* om du vill bygga din egen labyrint.

- Klicka på pilarna och ta en titt på de delar du kan använda.
- Klicka på en plats i labyrinten där du vill att den markerade delen ska hamna.
- Klicka på *Spela* om du vill prova din nya labyrint.
- Vill du avsluta klickar du på *Radera* så raderas din labyrint.

Var försiktig när du placerar ut delarna. Du kanske bygger en labyrint som inte fungerar. Klicka på *Radera* för att återställa och fortsätta spelet.

Ytterligare funktioner

Utskriftspaket: Skriv ut en specialdesignad, galaktisk övningsbok på 36 sidor. Övningsboken är full av icke-datoriserade matteuppgifter.

- Klicka på *Aktivitetsbok* i Levande Böckers programgrupp.

Tips till föräldrar: Om du vill kan du skriva ut information som beskriver pedagogiken bakom de olika aktiviteterna i programmet. Här finns också en del tips på andra roliga mattelekar som du och ditt barn kan ägna er åt.

- Klicka på symbolen *Tips till föräldrar och lärare* i Levande Böckers programgrupp.

Felsökning

Om inget ljud hörs (Windows): Avsluta alla program, t.ex. Dos-skal, ordbehandlare, virusprogram och skärmläckare. Kontrollera att drivrutinen för ljudet är korrekt installerad. Mer information finns i dokumentationen som levererades med ljudkortet.

Om programmet är långsamt (Windows): Avsluta alla program, t.ex. Dos-skal, ordbehandlare, virusprogram och skärmläckare. Öka programhastigheten genom att använda SMARTDrive som levereras med Windows och DOS 5.0 eller senare. SMARTDrive är ett program som körs automatiskt i Windows om du inte manuellt har avaktiverat det. Mer information finns i dokumentationen till Windows och Dos.

Om du får ett meddelande om att det finns för lite minne: När du installerar programmet måste du ha minst 560 KB ledigt. Mer information om hur du kontrollerar ledigt minne finns i din Windows-dokumentation eller i handboken till din Macintosh. Frigör minne genom att avsluta övriga program, t.ex. Dos-skal, ordbehandlare, virusprogram, skärmläckare osv. Kontrollera också att datorn uppfyller de systemkrav som anges i början av den här handboken. Kontrollera att virtuellt minne är aktiverat. Mer information finns i dokumentationen till Windows och i handboken till din Macintosh.

Om bilderna inte visas korrekt (Windows): Öppna Windows installationsprogram och välj *Ändra systeminställningar*. Välj VGA i rutan *Bildskärm*. Mer information finns i instruktionerna till installationsprogrammet.

LICENSAVTAL FÖR LEVANDE BÖCKERS PROGRAM

OBS! Läs noga igenom garantibestämmelserna innan du börjar använda det medföljande programmet (Programmet). Genom att använda programmet förbinder du dig att iakttä villkoren i detta avtal. Detta är ett rättsligt bindande dokument mellan dig (Användaren) å ena sidan och Davidson & Associates Inc. (DA) och Levande Böcker i Norden AB (LB) å andra sidan.

LICENS

Programmet är licensierat, inte sålt, till Användaren av DA och LB och får endast användas under iakttagande av garantibestämmelserna. DA och LB förbehåller sig alla rättigheter som inte uttryckligen har upplåtits till Användaren.

Kopiering. Licensavtalet ger Användaren rätt att använda Programmet på en dator i taget. Kopiering av Programmet är förbjuden.

Begränsningar i nyttjanderätten. Programmet och det medföljande tryckta materialet är skyddade enligt lagen om upphovsrätt. Användaren förbinder sig att inte på något sätt åter skapa Programmet källkod så att den kan uppfattas och användas av Användaren eller någon annan. Användaren har inte rätt att förändra, anpassa, översätta, hyra ut, leasa, låna ut, sälja vidare med vinst eller distribuera Programmet och inte heller lagra det på ett allmänt nätverk eller skapa derivater baserade på Programmet eller någon del av det. Användaren förbinder sig att varken helt eller delvis sprida Programmet eller det medföljande tryckta materialet till andra eller elektroniskt överföra Programmet från en dator till en annan via nätverk.

Rättigheter. Användaren äger den eller de cd-romskivor på vilka Programmet är lagrat, men DA och LB förbehåller sig äganderätten till alla kopior av själva Programmet. Programmet är upphovsmässigt skyddat.

BEGRÄNSNINGAR AV GARANTIANSVAR

Garanti. DA och LB garanterar att den eller de cd-romskivor som Programmet levererats på skall fungera felfritt i nittio (90) dagar under normal användning, räknat från Programmet ursprungliga inköpsdatum.

Ansvarsfrihet. DA och LB lämnar inga som helst garantier för programmet eller det medföljande tryckta materialet, dess kvalitet, prestanda, säljbara skick eller lämplighet för visst

ändamål. Programmet och det medföljande tryckta materialet säljs i »befintligt skick». Användaren svarar själv för all risk beträffande kvalitet och prestanda. Programmet prestanda varierar beroende på vilken utrustning det används tillsammans med. DA och LB garanterar inte att Programmet fungerar felfritt och utan avbrott eller att det uppfyller Användarens krav på prestanda.

Begränsad garanti. DA och LB ersätter kostnadsfritt skadade handböcker och cd-romskivor på vilka Programmet är lagrat, förutsatt att de returneras tillsammans med kvitto innan garantitiden har gått ut. Om DA eller LB inte kan erbjuda handböcker och/eller cd-romskivor, skall Användaren få tillbaka köpeskillingen. Varken DA eller LB, dess produktvecklare, anställda, underkonsulter eller distributörer, är i något fall ansvariga för indirekta skador (inklusive skada genom utebliven affärsvinst, avbrott i verksamheten, förlust av information o dyl) som beror på nyttjandet eller oförmåga att nyttja Programmet eller det medföljande tryckta materialet, även om DA och LB, eller någon auktoriserad representant för DA eller LB, har underrättats om risken för att sådana skador kan uppkomma.

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

Uppsägning av licens. Denna licens gäller tills vidare. DA och LB förbehåller sig rätten att säga upp avtalet om Användaren bryter mot något av villkoren i licensavtalet. Om licensen upphör att gälla, skall Programmet och alla kopior av det förstöras. Användaren kan själv när som helst säga upp denna licens genom att förstöra Programmet och alla kopior av det. Uppsägning av licensavtalet skall snarast meddelas DA eller LB.

Avtalets giltighet. Detta avtal innehåller samtliga villkor beträffande Programmet och ersätter i egenskap därav alla andra eventuella avtal, muntliga såväl som skriftliga, rörande Programmet och det medföljande tryckta materialet.

Generella villkor. Ingen företrädare för DA eller LB, vare sig återförsäljare, agent eller anställd, kan ändra eller utöka dessa garantibestämmelser muntligt eller skriftligt, uttryckligen eller underförstått. Det gäller även Användaren. Förklaras någon del av detta avtal vara ogiltig av en domstol, skall övriga delar kvarstå som gällande. Underlåtenhet att iaktta någon del av detta avtal innebär inte att den delen av avtalet är ogiltig.

W



LEVANDE BÖCKER

Dalagatan 7, 111 23 Stockholm, tel: 08-406 00 40, fax: 08-406 03 60,
<http://www.levande.se>, info@levande.se

