

Disney

ANVÄNDARHANDBOK

Skolstart



Disney's
Nalle
Puh

Skolstart

1

EPILEPSIVARNING

Du och ditt barn bör läsa igenom detta meddelande innan ni använder produkten.

Vissa människor kan råka ut för epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller andra fenomen som förekommer i den normala omgivningen. Dessa personer löper risk för att få ett anfall när de tittar på vissa TV-program eller när de spelar datorspel/videospel. Fenomenen kan uppträda även om personen i fråga inte har drabbats tidigare eller aldrig tidigare har haft ett epileptiskt anfall. Om du eller en familjemedlem har haft symptom som kan kopplas till epilepsi eller medvetlöshet i samband med ljuspulser, bör ni rådgöra med läkare innan ni använder produkten. Vi råder föräldrar att vara uppmärksamma när deras barn spelar datorspel/videospel. Om du eller ditt barn uppvisar symptom på: yrsel, synproblem, ögon- eller muskelsammandragningar, medvetlöshet, svårighet att hålla balansen, ofrivilliga rörelser eller krampanfall, ska ni omedelbart sluta spela och rådgöra med läkare.

Allmänna försiktighetsåtgärder när produkten används:

- Undvik att spela om du är trött eller lider av sömnbrist.
- Se till att rummet du spelar i är väl upplyst.
- Ta en rast på tio, femton minuter varje timme.

Ytterligare försiktighetsåtgärder:

- När du använder produkten, sitt så långt från bildskärmen som möjligt.
- Använd om möjligt en liten bildskärm.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Systemkrav	3
Installera programmet	5
Starta programmet	6
Avinstallera programmet	7
Så fungerar Disneys Nalle Puh Skolstart	8
Navigeringsfönstret	8
Former och färger med Kanin	9
Ugglas ABC	10
Räkna ballonger med Ru	10
Tigers skattjakt	11
Puhs Tänkeplats	11
I-ors musikmix	13
Puhs skriv ut och lär	14
Framstegstabell	15
Färdighetstabell	16
Kortkommandon	17
Felsökning	17
Kundsupport	17

SYSTEMKRAV

Windows®

- Processor i Pentium-klass, 90 MHz eller snabbare
- Microsoft® Windows 95 eller senare
- 16 MB RAM
- 30 MB ledigt utrymme på hårddisken.
- 4x cd-rom
- 16-bitars DirectX-kompatibelt ljudkort
- PCI-grafikkort med 256 färger
- Standard AT 101-tangentbord
- Windows-anpassad mus
- Färgskrivare (valfritt)

Rekommenderad systemkonfiguration:

Windows 95 eller senare

Följande systemspecifikationer rekommenderas när du ska spela Disneys Nalle Puh Skolstart på din dator med bästa möjliga prestanda.

- Processor i Pentium-klass, 166 MHz eller snabbare
- 32 MB RAM
- 8x cd-rom eller snabbare



Macintosh®

- PowerPC 75 MHz eller snabbare
- System 7.6.1 eller senare
- 24 MB RAM
- 25 MB ledigt utrymme på hårddisken
- Grafikkort med 256 färger
- 4x cd-rom
- Färgskrivare (valfritt)

Microsoft Windows 2000, ansvarsfriskrivning:

Även om denna produkt har utformats för att användas tillsammans med Microsoft Windows 95 och senare, kan Disney Interactive inte garantera att den är kompatibel med Microsoft Windows 2000. Produkten går att installera i system som kör Microsoft Windows 2000, men har ännu inte genomgått en grundlig test och certifierats för Microsofts nya operativsystem. När Microsoft Windows 2000 finns ute på marknaden kan du besöka avdelningen för gäster på Disney Interactives webbplats på www.disneyinteractive.com och ta del av den senaste informationen.

INSTALLERA PROGRAMMET

Avsluta alla andra program och tillämpningar innan du installerar Disneys Nalle Puh Skolstart. Stäng också av alla eventuella skärmläckare, hjälpprogram, antivirusprogram och skalprogram innan du börjar installera. När du har stängt av alla andra program kontrollerar du att cd-romskivan inte är smutsig eller repad. Sätt in cd:n i cd-romenheten.

Windows 95 eller senare

Sätt in cd-skivan Disneys Nalle Puh Skolstart i cd-romenheten. Om din cd-romenhet har stöd för automatisk uppspelning startar installationen automatiskt. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen. Om det första introduktionsfönstret inte visas följer du anvisningarna nedan:

1. Klicka på **Start** i Aktivitetsfältet i Windows. Välj **Inställningar** och sedan **Kontrollpanelen**. **Kontrollpanelen** öppnas.
2. Dubbelklicka på ikonen **Lägg till/ta bort program**.
3. Klicka på **Installera** under fliken **Installera/avinstallera**.
4. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen.

Macintosh

1. Sätt in cd-skivan Disneys Nalle Puh Skolstart i cd-romenheten. Nalle Puh-fönstret öppnas automatiskt och innehållet i cd:n visas.
2. Dubbelklicka på ikonen **Installera** Disneys Nalle Puh Skolstart för att påbörja installationen.
3. Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra installationen.

Om du får problem när du installerar cd-skivan Disneys Nalle Puh Skolstart, läser du **hjälpfilen** som finns på cd:n. Du kan även ringa till din lokala Kundsupport. Telefonnummer finns på baksidan av handboken.

STARTA PROGRAMMET

Avsluta alla andra program och eventuella skärmsläckare. Sätt in cd:n Disneys Nalle Puh Skolstart i cd-romenheten.

Windows 95 eller senare

Om din cd-romenhet har stöd för automatisk uppspelning visas startfönstret automatiskt när du har satt in cd-skivan i cd-romenheten. Klicka på den gröna **Play**-knappen i startfönstret när du vill starta Disneys Nalle Puh Skolstart. Om cd:n Disneys Nalle Puh Skolstart redan finns i cd-romenheten, eller om programmet inte startar automatiskt, klickar du på **Start** och väljer **Program**. Peka på **Disney Interactive**, välj mappen **Disneys Nalle Puh Skolstart** och klicka på ikonen **Disneys Nalle Puh Skolstart**.

Macintosh

När du har installerat Disneys Nalle Puh Skolstart visas en ikon för spelet på skrivbordet. Dubbelklicka på ikonen för att starta programmet.

AVINSTALLERA PROGRAMMET

Windows 95 eller senare

Om du vill ta bort programmet från hårddisken, klickar du på **Start** och pekar på **Program**. Peka på **Disney Interactive** och sedan på Disneys Nalle Puh Skolstart. Klicka på ikonen **Avinstallera** Disneys Nalle Puh Skolstart.

Följ instruktionerna på skärmen för att slutföra avinstallationen.

Macintosh

Om du vill ta bort Disneys Nalle Puh Skolstart från systemet, dubbelklickar du på ikonen för hårddisken och tar fram mappen Disneys Nalle Puh Skolstart. Markera mappen och dra den till papperskorgen.

SÅ FUNGERAR DISNEYS NALLE PUH SKOLSTART

Navigeringsfönstret (Se handbokens baksida.) Från kartan över Sjumilaskogen kan barnet välja att utforska åtta olika platser. Det är bara att välja en plats och klicka. När barnet har startat en aktivitet kan han eller hon när som helst komma tillbaka till kartan genom att klicka på pilen längst upp till vänster i fönstret.

Svårighetsgrader

Med undantag för Nalle Puhs tänkeplats och 1-ors musikmix, innehåller de flesta aktiviteter i Disneys Nalle Puh Skolstart tre olika svårighetsgrader. Första gången ditt barn provar på en ny aktivitet, väljs automatiskt den lättaste nivån. Om du vill byta nivå och öka svårighetsgraden, klickar du på en av honungsburkarna i fönstrets nedre högra hörn.

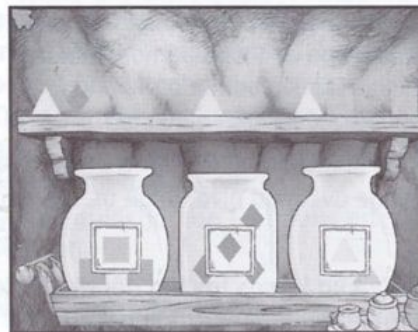
Avsluta programmet

Om du vill avsluta programmet, klickar du på skylten **Hej då!** i det övre högra hörnet på kartan över Sjumilaskogen.

Ta bort sparade spel

Information om hur du tar bort sparade spel finns i hjälpfilen för Disneys Nalle Puh Skolstart.

Former och färger med Kanin



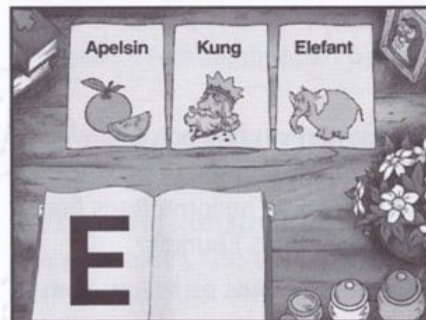
Kanin städar sitt hus och behöver hjälp med att få ordning på sina saker. På en av hyllorna finns figurer som ska sorteras i burkar.

På varje burk finns en etikett som visar vilken figur man ska stoppa i den. Klicka på en figur och dra den till burken. Klicka en gång till för att släppa ner figuren i burken.

Samla guldstjärnor: Det finns en stjärna för varje avklarad nivå, totalt tre stycken.

Ugglas ABC

En stormvind har farit fram bland Ugglas böcker så att det ligger lösa

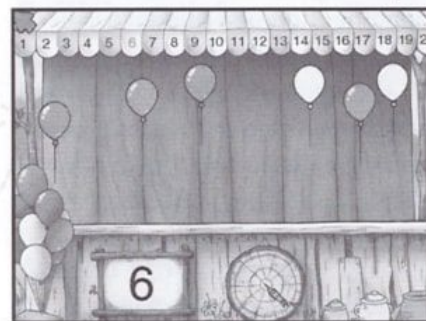


boksidor överallt. Nu behöver han hjälp med att återställa sitt bibliotek. Ugla visar upp en bok och tre lösa sidor. Titta på bokstaven, ordet eller bilden i boken och para ihop dem med motsvarande symboler på de lösa sidorna. I den här övningen lär sig barnet att känna igen såväl bokstäver som enkla ord.

Samla guldstjärnor: Det finns en stjärna för varje avklarad nivå, totalt tre stycken.

Räkna ballonger med Ru

Kom in i Rus marknadstält och prova din lycka i hans tävling där det gäller



att räkna ballonger. Ru kanske fyller hela sitt tält med ballonger och ber om hjälp med att räkna dem. Eller så kanske han säger till om fler eller färre ballonger. Barnet kan då öka antalet ballonger genom att hämta fler längst ner till vänster i fönstret, eller minska antalet ballonger genom att kasta pilen som finns i fönstrets nederkant. Innan du vet ordet av har barnet lärt sig addera

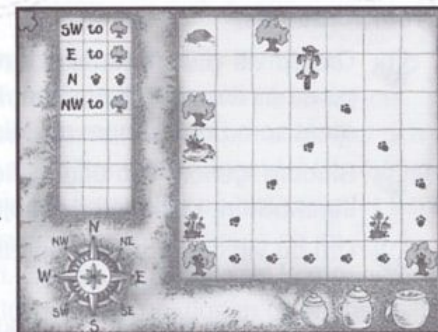
och subtrahera lika bra som Christoffer Robin!

Samla guldstjärnor: Det finns en stjärna för varje avklarad nivå, totalt tre stycken.

Tigers skattjakt

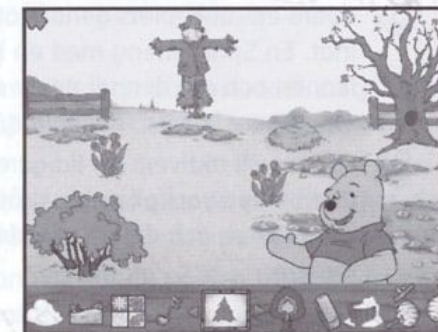
Ohoj, kompis! Tiger har hittat en skattkarta, men han är lite osäker på hur han ska läsa kartan. Följ ledtrådarna och hjälp Tiger att följa kartan så att han kan hitta den gömda skatten. Ta ut rätt kompassriktning så går Tiger en ruta i taget. När barnet har klarat alla ledtrådar är Tiger framme vid krysset och kan gräva upp skatten. Skattjakter är det som Tigrar är bäst på!

Samla guldstjärnor: Det finns en stjärna för varje avklarad nivå, totalt tre stycken.



Nalle Puhs tänkeplats

Alla behöver väl en tänkeplats, och nu kan ditt barn skapa en alldeles egen. När barnet har bestämt sig för en viss miljö och himmel, kan han eller hon lägga till andra saker efter hand. Man kan till exempel ändra årstid eller lägga till musik för att skapa en speciell stämning. Genom att klicka på bikuporna till höger i fönstret, kan barnet spara tänkeplatsen och återvända dit när som helst. Samla guldstjärnor: En



Tänkvärda tips:

-  Om du vill välja himmel och markmiljö till tänkeplatsen, klickar du på en av ikonerna längst ner i fönstret. Bläddra igenom alla miljöelement som finns genom att klicka upprepade gånger på ikonerna.
-  Bläddra igenom alla tillgängliga objekt med hjälp av pilarna bredvid objekttrutan. Klicka på det objekt som du vill lägga till.
-  Om du vill ändra storlek på ett objekt klickar du först på objektet och sedan på storleksträdet.
-  Om du vill ta bort ett objekt klickar du först på objektet och sedan på suddgummit.
-  Om du vill ta bort allting från tänkeplatsen klickar du på tvättbaljan.
-  Spara en tänkeplats genom att klicka på den bikupa vars pil pekar inåt. En Spara-meny med en ikon för tänkeplatsen visas. Klicka på ikonerna och dra den till en av de tomma rutorna. Om du vill ersätta en tidigare sparad tänkeplats, drar du en ny ikon över den gamla.
-  Om du vill aktivera en tidigare sparad tänkeplats, klickar du på den bikupa vars pil pekar utåt. Klicka sedan på den tänkeplats du vill aktivera och dra den till den tomma rutan längst ner på menyn.

I-ors musikmix

Under en färd genom Sjumilaskogen har I-or samlat ihop en massa egendomliga delar till olika musikinstrument. Ditt barn ska nu med I-ors hjälp dels sätta ihop nya instrument av delarna, dels skapa roliga ljud och melodier på instrumenten. Börja med att välja en instrumentdel från högra sidan av stubben och en från den vänstra. Längst upp på instrumentet finns åtta markeringar som var och en motsvarar en ton. Klicka på en av markeringarna när du vill spela en ton. Om du vill behålla en komponerad melodi klickar du på notbladet så att inspelningsfunktionen aktiveras.

Samla guldstjärnor: En

Musiktips:

-  Klicka på grammfonen om du vill starta eller stänga av bakgrundsmusiken.
-  Om du vill avbryta inspelningen klickar du på **notbladet** en gång till. Om inspelningen är för lång påpekar I-or detta och inspelningen avbryts.
-  Om du vill spela upp ett inspelat stycke klickar du på **notstället**. Om du vill avbryta uppspelningen klickar du på samma ikon en gång till.
-  Om du vill spara en komposition, klickar du på den bikupa vars pil pekar inåt. En **Spara-meny** visas där den nya kompositionen syns. Klicka på ikonerna och dra den till en av de tomma rutorna. Om du vill ersätta en tidigare sparad komposition, drar du en ny ikon över den gamla.



Om du vill aktivera en tidigare sparad komposition, klickar du på den bikupa vars pil pekar utåt. Klicka sedan på den komposition som du vill aktivera och dra den till den tomma rutan längst ner på menyn.

Examen

Barnet kan få guldstjärnor i varje aktivitet. När hon eller han har klarat av alla nivåer i de sex spelen och lyckats vinna samtliga fjorton guldstjärnor är det dags att ta examen! Om du väljer **examensikonen** på kartan i navigationsfönstret, får ditt barn delta i en särskild ceremoni i samband med examen i Sjumilaskogen.

Puhs skriv ut och lär

Skriv ut olika saker, som till exempel klistermärken, specialtillverkade ID-kort, poängtavlor eller bokmärken. Föräldrarna kan skriva ut pysselsidor med roliga och kreativa uppgifter där barnet får använda sig av allt det som hon eller han lärt sig i **Disneys Nalle Puh Skolstart**. Samtliga projekt kan skrivas ut på vanligt A4-papper, en del kan klippas ut med sax.

FRAMSTEGSLISTA

På framstegslistan går det att följa barnets framsteg.

Du når listan från inloggningsfönstret, och den uppdateras efter varje spel så att det går att se hur många guldstjärnor som barnet vunnit på varje nivå. Om du vill se framstegen utan att starta ett spel, klickar du på ett namn i **inloggningsfönstret** och sedan på ikonen för **framstegslistan**.



FÄRDIGHETSTABELL

AKTIVITET

FÄRDIGHETER

Former och färger med Kanin • Sortering/kategorisering, förståelse för skalor och stoleksförhållanden, former, färger.

Ugglas ABC

• Känna igen bokstäver, ord, börja läsa, stavning.

Räkna ballonger med Ru

• Känna igen siffror, räkna, addera och subtrahera ensiffriga tal.

Tigers skattjakt

• Strategiskt tänkande, problemlösning, kunna följa muntliga instruktioner, läsa kartor.

Nalle Puhs tänkeplats

• Visuell kreativitet

I-ors musikmix

• Komponera musik

• Använda musen

KORTKOMMANDON

Tangentbordskommandon

Resultat

ESC-tangenten

• Avbryter animation och ljud och går vidare till nästa sekvens eller nivå.

Kommando +

• Avslutar programmet och återgår till skrivbordet – Mac

Alt + F4

• Avslutar programmet och återgår till skrivbordet – PC

FELSÖKNING

Läs **hjälpfilen** för Disneys Nalle Puh Skolstart om du vill ha den senaste felsökningsinformationen..

KUNDSUPPORT

Vi har för avsikt att kunna erbjuda dig bästa möjliga program. Om cd-skivan Disneys Nalle Puh Skolstart inte fungerar korrekt på din dator, läser du **hjälpfilen** för programmet. Där finns information om hur du kör programmet med bästa möjliga prestanda. Om du av någon anledning behöver teknisk support är du välkommen att ringa Kundensupport på nummer 0719-31 31 32 (samtalet kostar 5 kr).

Internetsupport

Kundsupport på Disney Interactives webbplats innehåller information om hur du kör programmet med bästa möjliga prestanda. För att nå information om Disney Interactives program på webben, anger du www.disneyinteractive.com i din webbläsare och klickar på Customer Support.



Utgiven av Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista Street, Burbank, CA 91521, USA

Utgiven av Egmont Interactive

Microsoft och Windows är registrerade varumärken som tillhör
Microsoft Corporation i USA och i andra länder.

www.disney.co.uk/disneyinteractive



FRÅN 4 ÅR

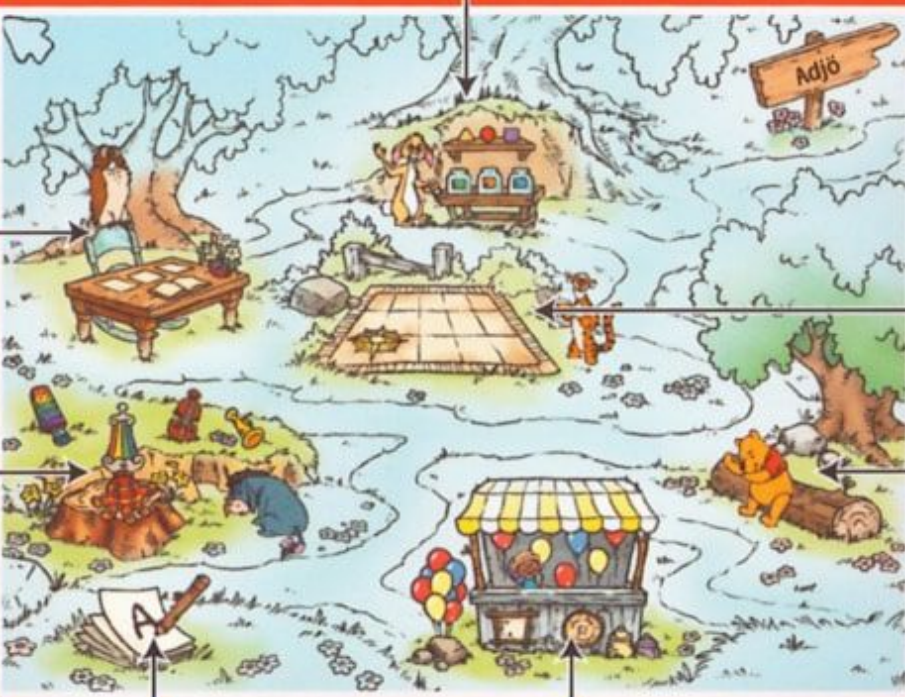
"Former och färger"
i Kanins kök

"ABC"
i Ugglas
bibliotek

"Musikmix"
med I-or

"Skattjakt"
med Tiger

Skapa din
egen tänkeplats



Skriv ut
roliga bilder
och mycket annat

Räkna
ballonger
i Rus marknadstält



Ytterligare information finns i den här användarhandboken.

© Disney. Med ensamrätt.

SW WTP KG 06a

Bygger på böckerna om Nalle Puh. © A.A. Milne och E.H. Shepard.