

Chipz

Your intelligent robot

Metryczka

AN 010922-PL / Master_1621001
Instrukcja do „Chipz”, Art. nr 7617127

©2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG · Pfizerstraße 5–7 · 70184 Stuttgart, DE

Instrukcja i wszystkie jej części są chronione prawem autorskim. Używanie bez zgody wydawcy jest zabronione i może skutkować odpowiedzialnością karną. Dotyczy to w szczególności reprodukcji, tłumaczenia, mikrofilmowania, a także przechowywania i przetwarzania w elektronicznych bazach danych. Nie gwarantujemy, że cały materiał w tej instrukcji jest wolny od praw autorskich innych podmiotów.

Kierownictwo produkcji: Jonathan Felder
Rozwój techniczny produktu: Deryl Tjahja; CIC Components Industries Co., Ltd., Taiwan

Koncepcja instrukcji: Atelier Bea Klenk, Berlin
Układ graficzny instrukcji: Studio Gibler, Stuttgart
Zdjęcia elementów: CIC Components Industries Co., Ltd., Taiwan
Komiks: Bianca Meier, Hamburg (ilustracje); Murat Kaya, Hamburg (fabuła i tekst)
Zdjęcia w instrukcji: picsfive (pinezki); askaja (spinacze); Jaimie Duplass (paski); Jenson, str. 35 u góry; VTT Studio; str. 35 na dole; Andrey_Popov, str. 36 na górze (wszystkie poprzednie @shutterstock.com); niekverlaan, str. 35 na środku (pixabay.com);

Koncepcja opakowania: Peter Schmidt Group GmbH, Hamburg
Układ graficzny opakowania: Peter Schmidt Group GmbH, Hamburg
Zdjęcia na opakowaniu: Matthias Kaiser, Stuttgart (model tytułowy); CIC Components Industries Co., Ltd., Taiwan

Wydawca dołożył wszelkich starań, by zidentyfikować właścicieli praw do wszystkich zdjęć. Gdyby okazało się, że właściciel praw do jakiegoś zdjęcia nie został wymieniony, proszony jest o kontakt z wydawnictwem w celu uzyskania wynagrodzenia za wykorzystane zdjęcie.

Wydawca zastrzega prawo wprowadzania zmian.

Printed in Taiwan / Wydrukowano na Tajwanie

Biegam na
6 nogach
i podążam za
tobą dzięki
czujnikom!



KOSMOS

Czy masz pytania?
Nasz dział obsługi
klienta chętnie
Ci pomoże.

Obsługa klienta KOSMOS
Tel.: +49 (0)711-2191-343
Fax: +49 (0)711-2191-145
service@kosmos.de

© 2022 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de

Drodzy rodzice!

Przed rozpoczęciem budowy robota przeczytajcie wspólnie z dzieckiem instrukcję i omówcie wskazania, dotyczące bezpieczeństwa. Wspierajcie dziecko podczas montażu robota i w razie potrzeby udzielajcie mu niezbędnych wskazówek.

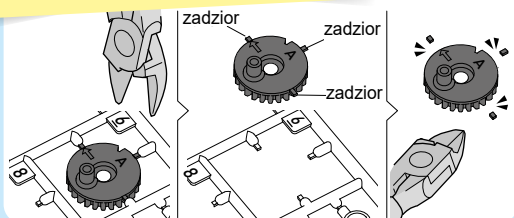
Przed rozpoczęciem montażu przygotujcie stanowisko pracy, przykrywając stół wykładziną, chroniącą jego powierzchnię przed uszkodzeniem.

Przy wyjmowaniu z ramek plastikowych elementów należy zachować szczególną ostrożność, ponieważ ostre zadziory mogą spowodować skaleczenie. Należy unikać ich kontaktu ze skórą. Zadziory najlepiej usunąć szczypcami bocznymi (obcinakiem) lub nożyczkami. Jeżeli dziecko będzie miało z tym problem, należy mu pomóc.

Życzymy wam i waszemu dziecku dużo radości, przy zabawie inteligentnym robotem.

WSKAZÓWKA!

Element należy najpierw wyłamać z ramki, a następnie usunąć zadziory przy użyciu szczypiec bocznych i wygładzić powierzchnię pilniczkiem do paznokci.



OSTRZEŻENIE!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte.

UWAGA: Zabawka nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 8 lat, ponieważ zawiera elementy związane z elektrycznością. W instrukcji podano niezbędne wskazówki dla rodziców lub opiekunów, których należy przestrzegać. Opakowanie i instrukcję należy zachować, ponieważ zawierają ważne informacje.

Można używać tylko po całkowitym złożeniu. Przed użyciem prawidłowy montaż musi zostać sprawdzony przez dorosłą osobę.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE UTYLIZACJI ELEKTROŚMIECI:



Symbol przekreślonego kosza na śmieci na produkcie, jego opakowaniu lub w instrukcji informuje, że elektryczne i elektroniczne składniki tego produktu nie powinny być wyrzucane do odpadów zmieszanych. Należy oddać je do utylizacji w punktach odbioru elektrośmieci. O tym, gdzie należy oddać elektrośmieci, można się dowiedzieć w urzędzie gminy lub dzielnicy. Jeżeli urządzenie elektroniczne zawiera dane osobowe, sam jesteś odpowiedzialny za ich usunięcie, zanim go zwrócisz.

Jako użytkownik końcowy jesteś zobowiązany do selekcjonowania odpadów. Wyjmij zużyte baterie i akumulatory, które nie są zamknięte wewnątrz urządzenia, a także lampy/żarówki, jeśli możliwe jest ich bezproblemowe usunięcie w sposób nieniszczący przed zwróceniem wszystkiego do utylizacji. W ten sposób można je zbierać oddzielnie i podawać recyklingowi oszczędzającemu zasoby środowiska.

Staraj się unikać tworzenia odpadów z instalacji elektrycznych lub urządzeń elektronicznych poprzez wybieranie produktów o dłuższej trwałości.

Spełniając obowiązki nałożone na producentów, firma Kosmos uczestniczy w zbieraniu zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Dystrybutorzy sprzętu elektrycznego lub elektronicznego są zobowiązani do nieodpłatnego odbioru starego sprzętu elektrycznego i elektronicznego tego samego rodzaju, jak nowo zakupiony. Duże sklepy, o powierzchni przeznaczonej do sprzedaży sprzętu elektrycznego i elektronicznego przekraczającej 400 m kwadratowych są zobowiązane do nieodpłatnego przyjęcia małogabarytowego zużytego sprzętu pochodzącego z gospodarstw domowych (zaden z jego zewnętrznych wymiarów nie może przekraczać 25 cm), bez konieczności zakupu nowego urządzenia.

MORE EXCITING EXPERIMENTS!



YOUR INTELLIGENT ROBOT



LET THE PLANETS ORBIT AROUND THE SUN



YOUR XXL HYDRAULIC HAND

LET KNOWLEDGE GROW.

>>> SPIS TREŚCI

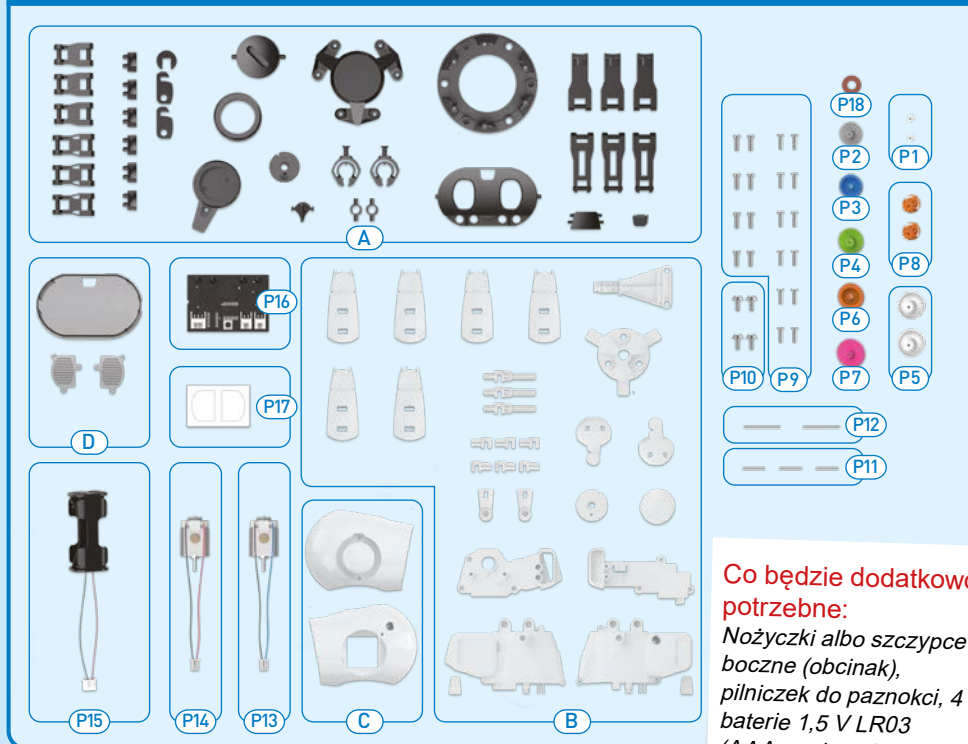
Wskazówki bezpieczeństwa.....	wewnętrzna strona okładki
Spis treści.....	1
Wyposażenie	2
Komiks-Część 1	3
Instrukcja montażu	7
Wkładanie i wymiana baterii	29
Uruchomienie robota	30
Tryb śledzenia	31
Tryb eksploracji	32
Komiks-Część 2	33

UWAGA!

Dodatkowe informacje
znajdziesz na stronach z
ciekawostkami 35 i 36.



Zawartość zestawu



Co będzie dodatkowo potrzebne:
Nożyczki albo szczytce boczne (obcinak), pilniczek do paznokci, 4 baterie 1,5 V LFR03 (AAA, małe paluszki), śrubokręt krzyżakowy

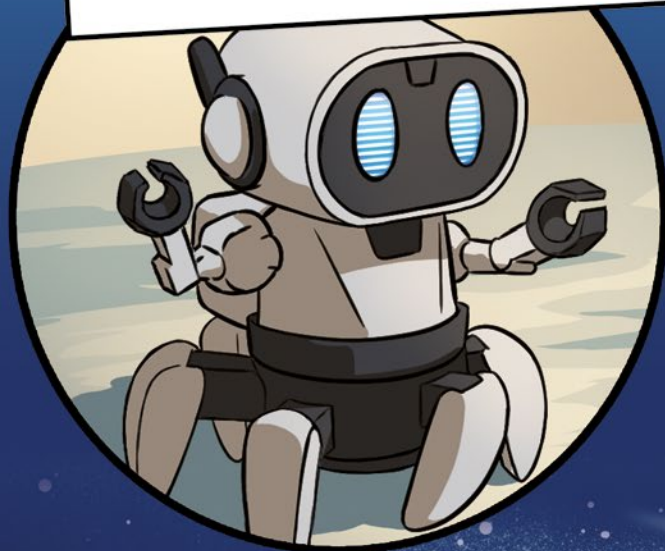
Lista elementów: odszukaj – obejrzyj – odznacz

✓	Nr	Nazwa	Liczba
<input type="radio"/>	P1	Mały zębnik - biały	2
<input type="radio"/>	P2	Koło zębate 32/10T - szare	1
<input type="radio"/>	P3	Koło zębate 32T - niebieskie	1
<input type="radio"/>	P4	Koło zębate 36/14T - zielone	1
<input type="radio"/>	P5	Koło zębate 36/14T - białe	2
<input type="radio"/>	P6	Koło zębate 36T - pomarańczowe	1
<input type="radio"/>	P7	Koło zębate 40/10T - różowe	1
<input type="radio"/>	P8	Koło zębate 10T - pomarańczowe	2
<input type="radio"/>	P9	Śrubka	20
<input type="radio"/>	P10	Śrubka z szerokim łbem	4
<input type="radio"/>	P11	Krótki metalowy drążek	3
<input type="radio"/>	P12	Długi metalowy drążek	2

✓	Nr	Nazwa	Liczba
<input type="radio"/>	P13	Silnik z przewodem łączącym	1
<input type="radio"/>	P14	Silnik z przewodem łączącym	1
<input type="radio"/>	P15	Pojemnik na baterie z przewodem	1
<input type="radio"/>	P16	Płytką	1
<input type="radio"/>	P17	Arkusz naklejek	1
<input type="radio"/>	P18	Podkładka	1
<input type="radio"/>	A	Wypraska A (Części A1 – A19)	1
<input type="radio"/>	B	Wypraska B (Części B1 – B15)	1
<input type="radio"/>	C	Wypraska C (Części C1 – C2)	1
<input type="radio"/>	D	Wypraska D (Części D1 – D3)	1

CHIPZ!

...I LABIRYNT
MINOTAURA



KIEDY WSZYSCY WYBIERAJĄ SIĘ DO ŁÓŻEK, TOMEK I IZA SA WCIAŻ ZAJĘCI.

TOMEK I IZA

TAM, GDZIE INNI WIDZĄ TYLKO ZŁOM, NASI BOHATEROWIE DOSTRZĘGAJĄ NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI.



TRZEBA ZWIĘKSZYĆ MOC 10 RAZY.

ZNALAZŁAM COŚ!

TEGO NAM BRAKOWAŁO!

POTRZEBNY WIĘKSZY CIĄG...

...BY POKONAĆ GRAWITACJĘ

HMM... TO MOŻE ZADZIAŁAĆ.

...CHYBA, ŻE JEST ZEPSUTE.

NIE MARTW SIĘ TO DROBNA NIESZCZELNOŚĆ, KTÓRA DA SIĘ ZATKAĆ.

NO TO DO ROBOTY!

IZA POTRAFI
WSZYSTKO NAPRAWIĆ
I JEST MISTRZYNIĄ
MECHANIKI

Z KOLEI TOMEK TO
NAUKOWIEC, KTÓRY
DOKŁADNIE ANALIZUJE...

RAZEM MOGĄ
ZBUDOWAĆ PRAWIE
WSZYSTKO!



...ALE TEŻ
PRZYKŁADA RĘCE
DO PRACY

MYŚLĘ, ŻE
JEST GOTOWE!



ZROBILIŚMY
TO!

TERAZ NIC
NAS NIE
ZATRZYMA!

DOKĄD
NAJPIERW
POLECIMY?

GDZIE TYLKO
BĘDZIEMY
CHCIELI.

NIE MAMY
ŻADNYCH
OGRANICZEŃ!



WYGLĄDA NA TO, ŻE MAMY PROBLEM...

TO MOJA WINA...

... POWINIENEM DOSTROIĆ NAWIGACJĘ DO UKŁADU WSPÓŁRZĘDNYCH EGZOPLANETY.



PRZY LĄDOWANIU ZEPSUŁA SIĘ BATERIA.

MUSIMY ZNALEŹĆ NOWY ELEKTROLIT.



ZOBACZ! TO WYGLĄDA OBIECUJĄCO!

ŚWIECI WŁAŚCIWYM KOLOREM!

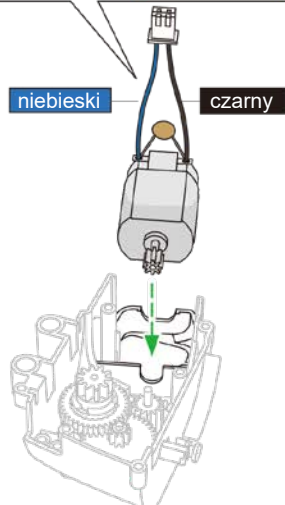
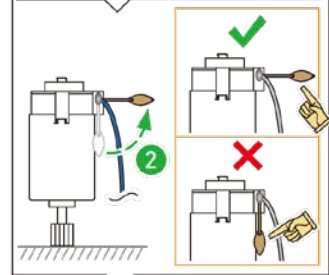
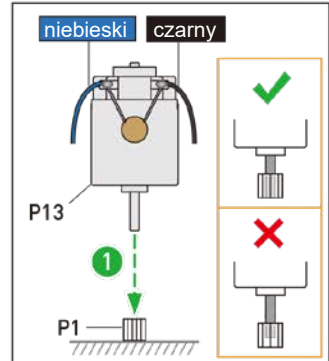
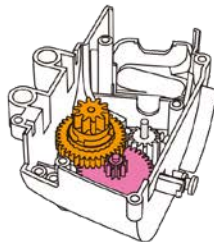
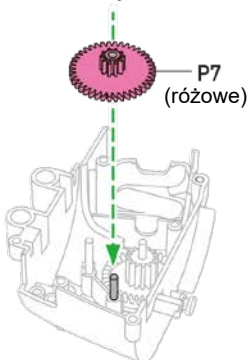
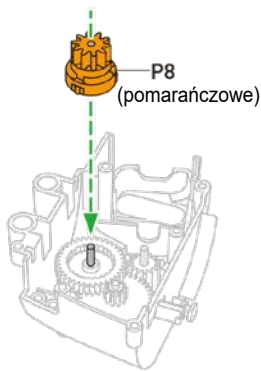
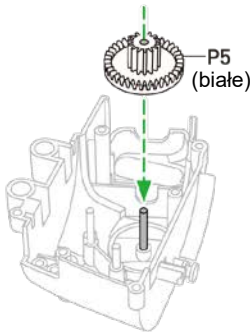
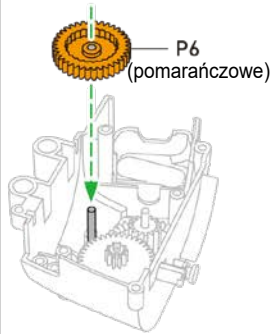
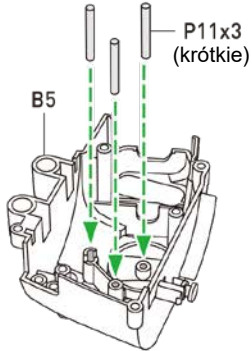
CHCESZ WEJŚĆ DO LABIRYNTU?



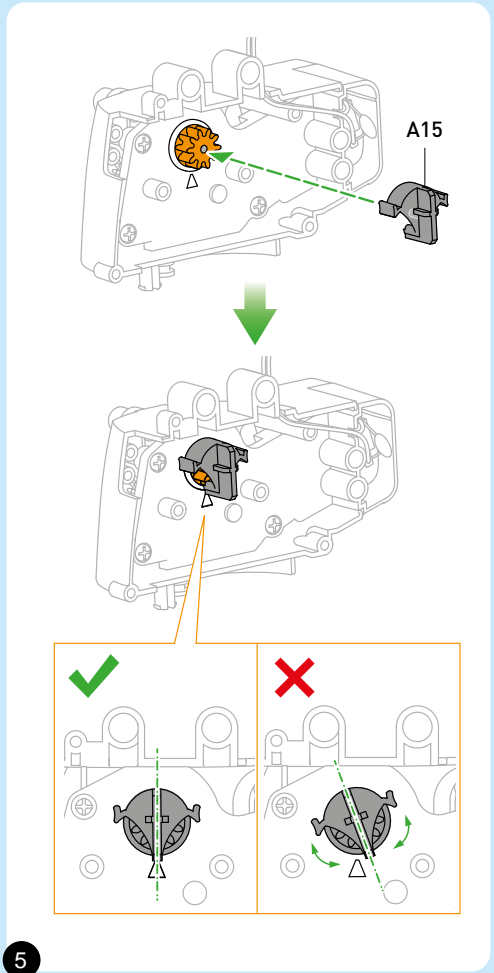
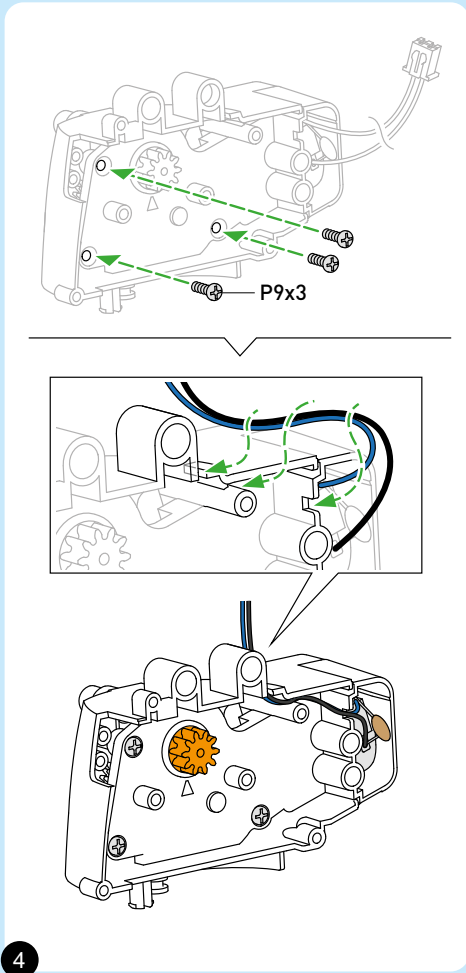
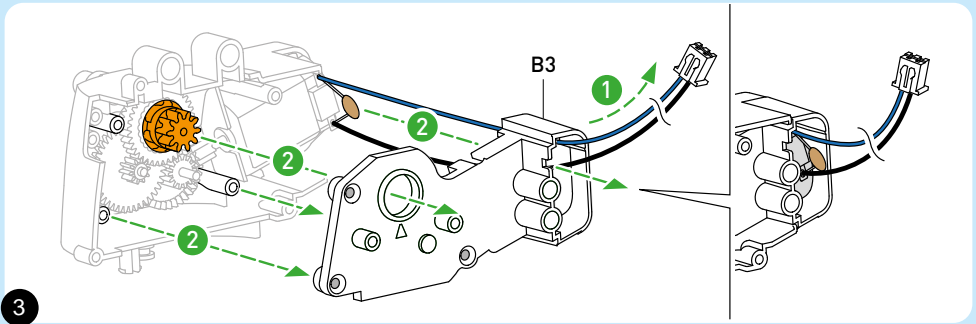
JEŻELI ZNAJDEMY DROGĘ DO ŚRODKA, TO PEWNIEM TĘŻ UDA NAM SIĘ WYJŚĆ.

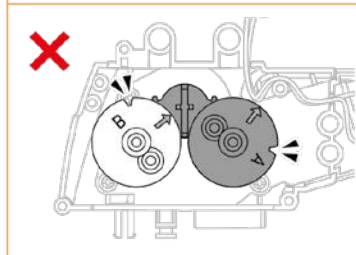
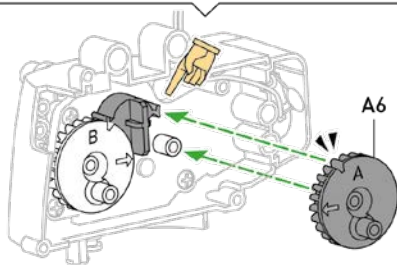
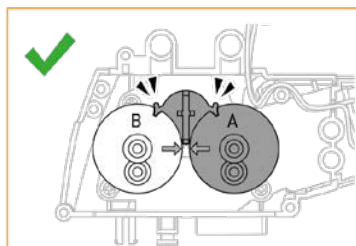
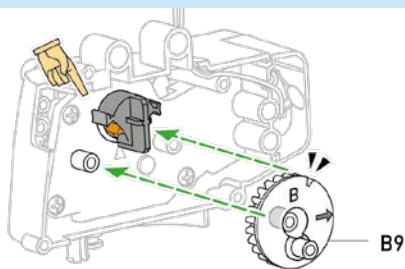
MAM POMYSŁ!

KORPUS

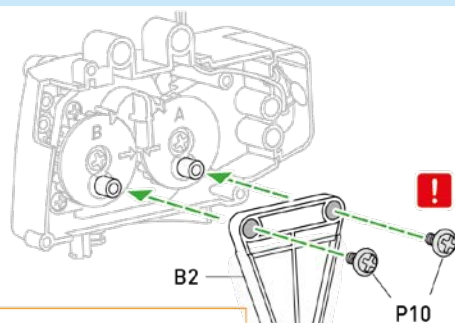
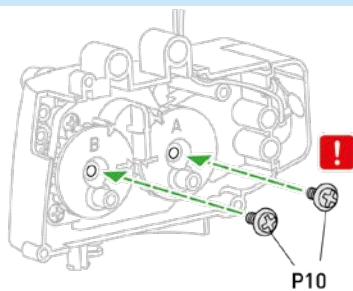


KORPUS



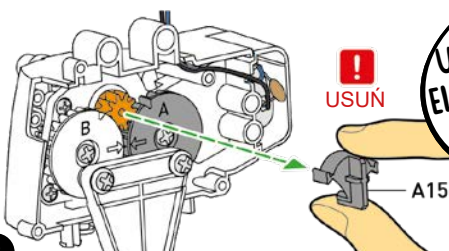


6



Wkręć do końca cztery śrubki P10 (z szerokimi łbami).

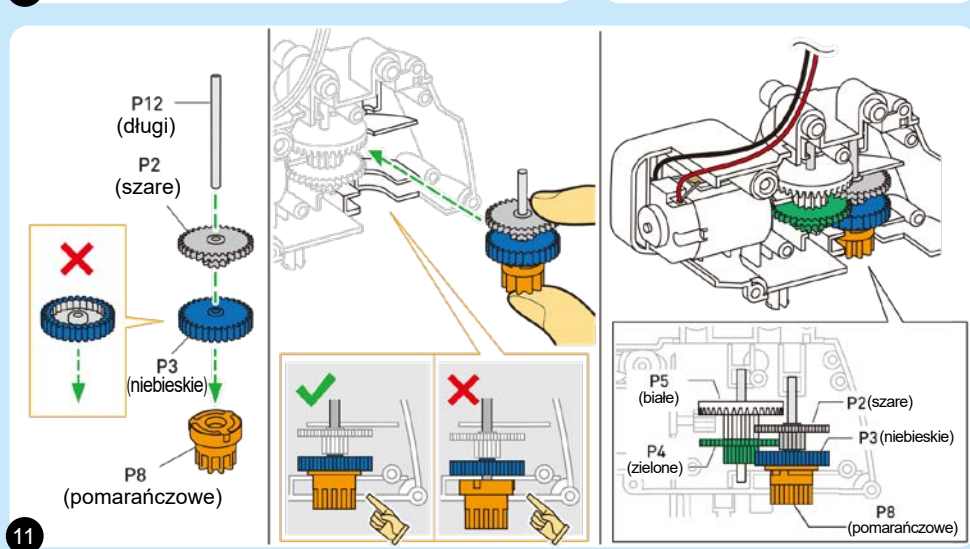
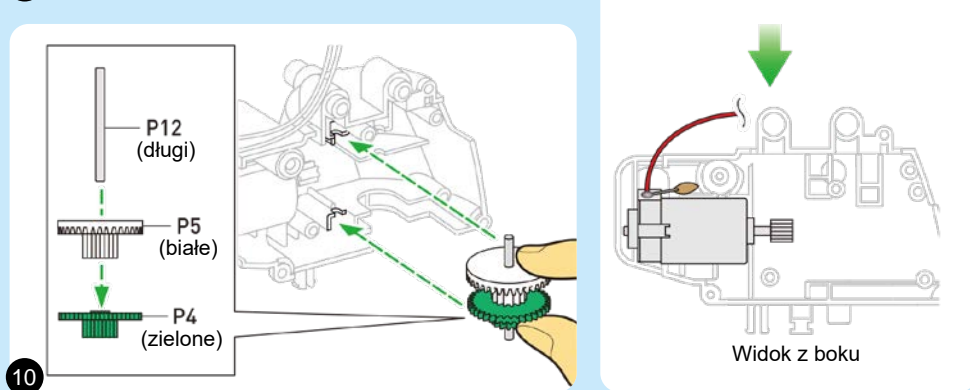
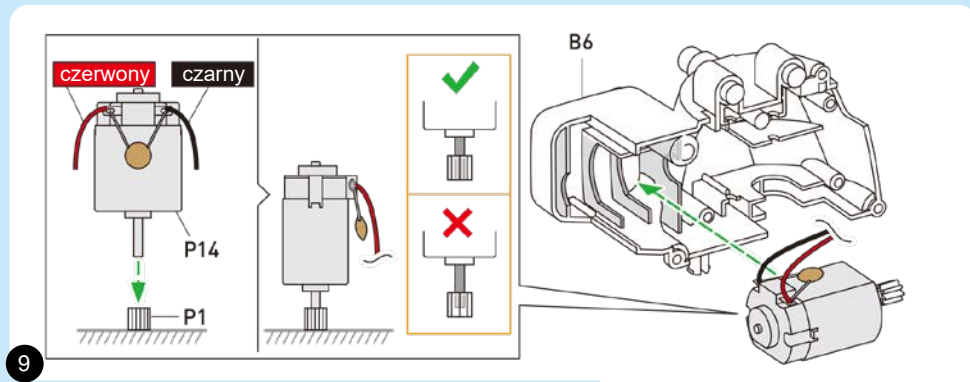
7

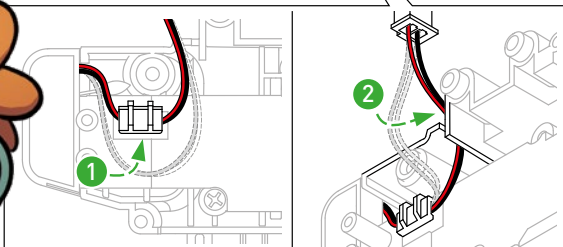
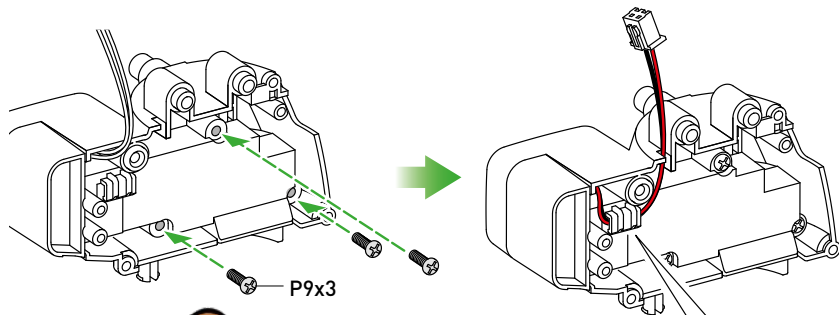
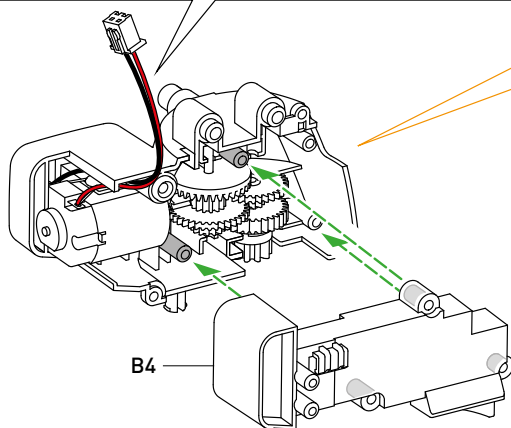
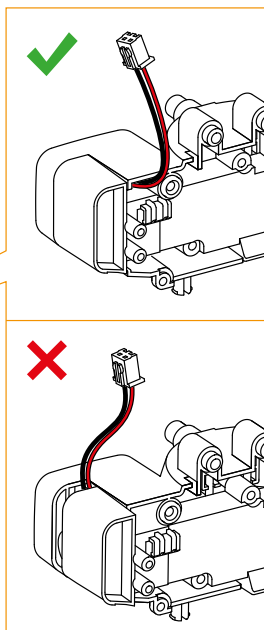
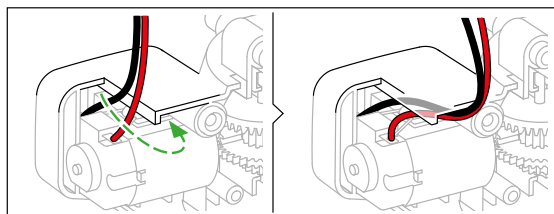


USUŃ POMOCNICZY ELEMENT A15 DOPIERO PO WYKONANIU KROKÓW 1-7!

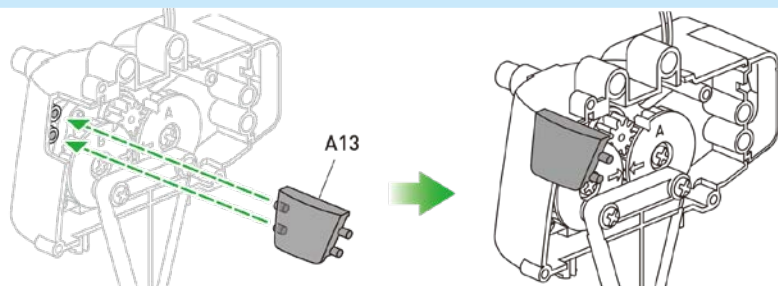


8

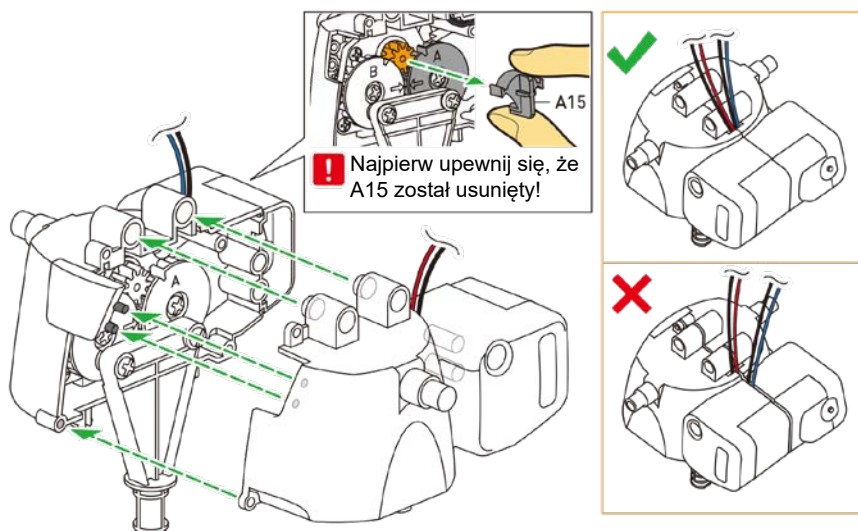




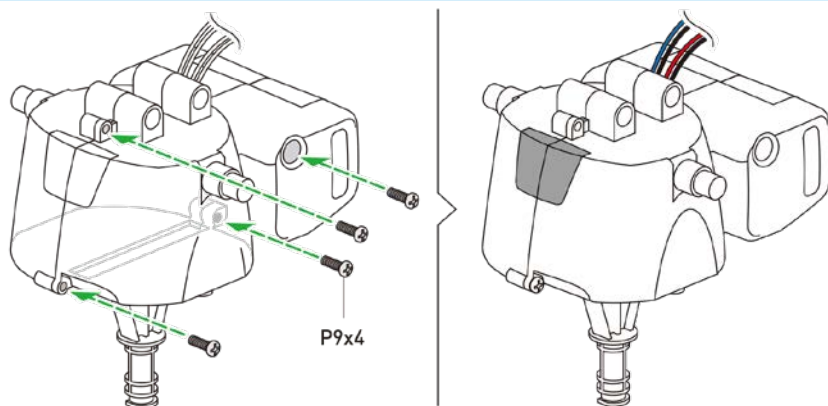
13



14

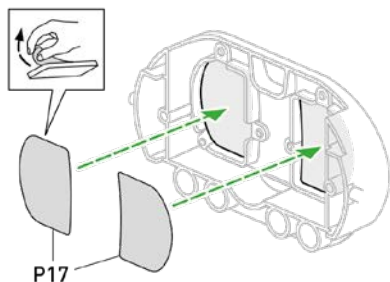
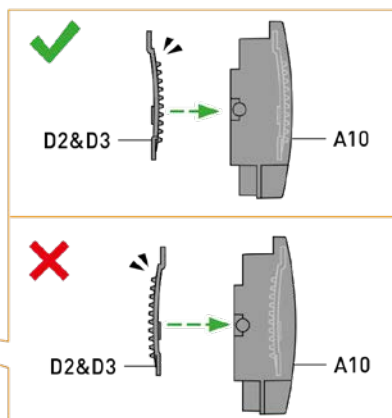
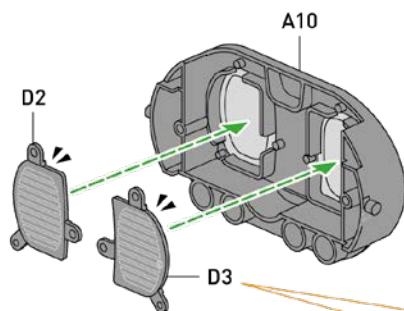
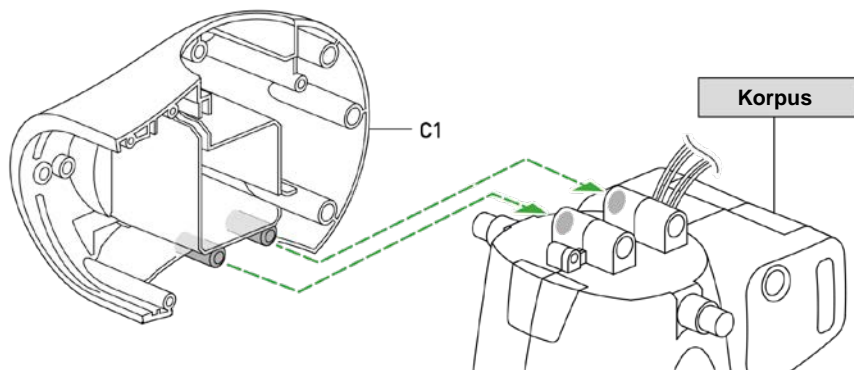


15

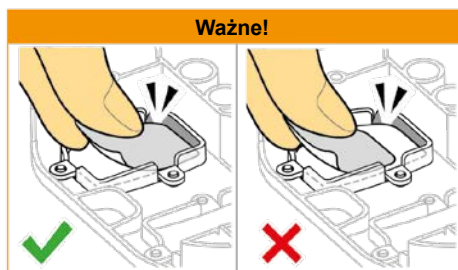


GŁOWA

1



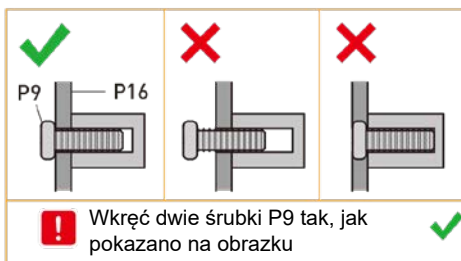
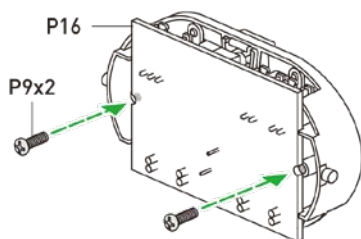
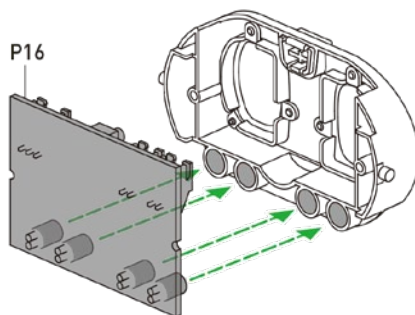
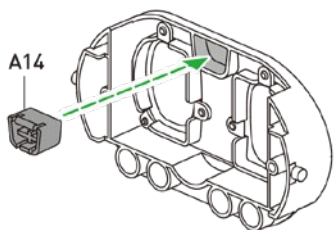
P17 znajduje się na białej folii samoprzylepnej



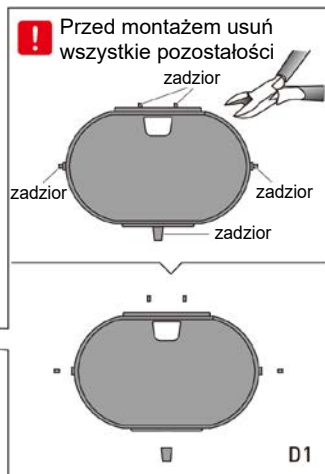
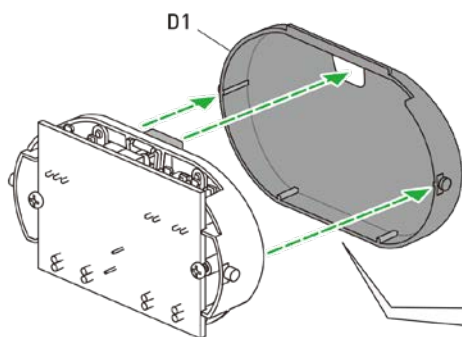
Zwróć uwagę na dokładne dopasowanie nalepek

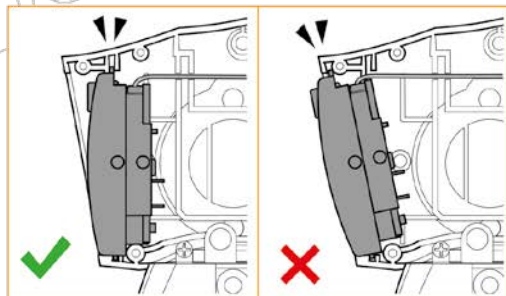
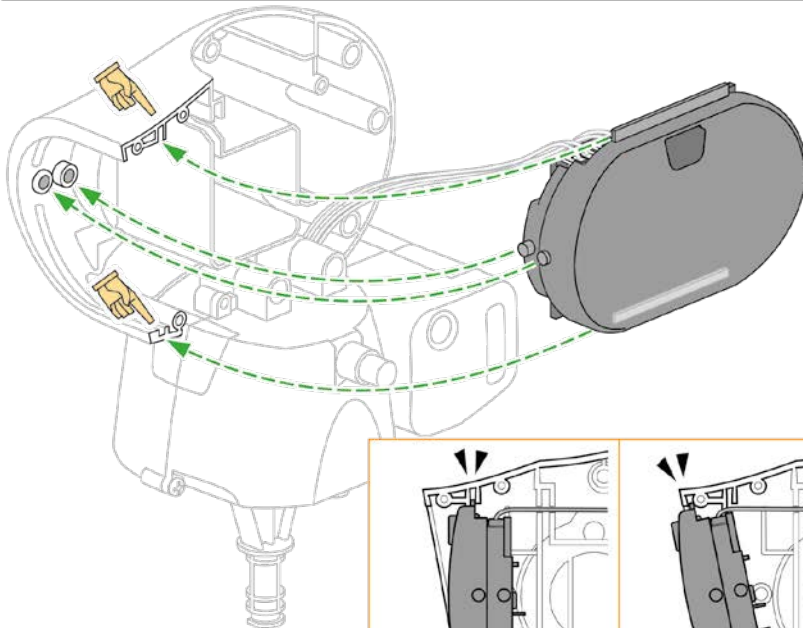
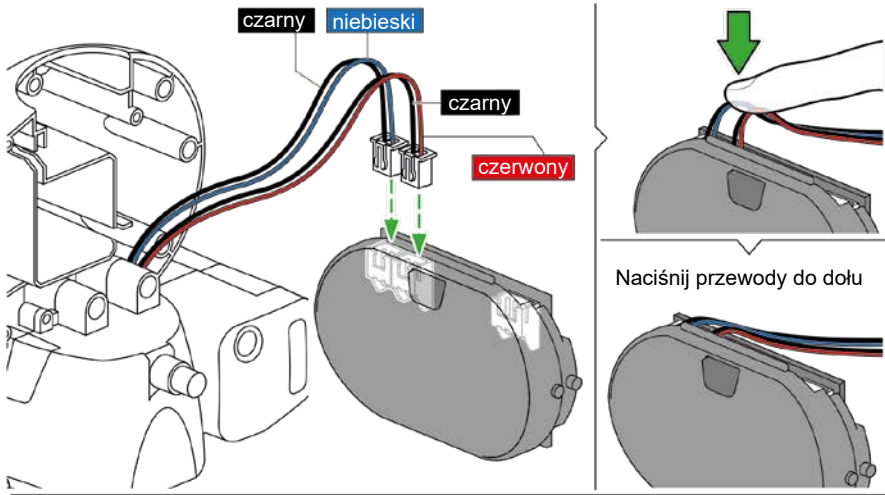
2

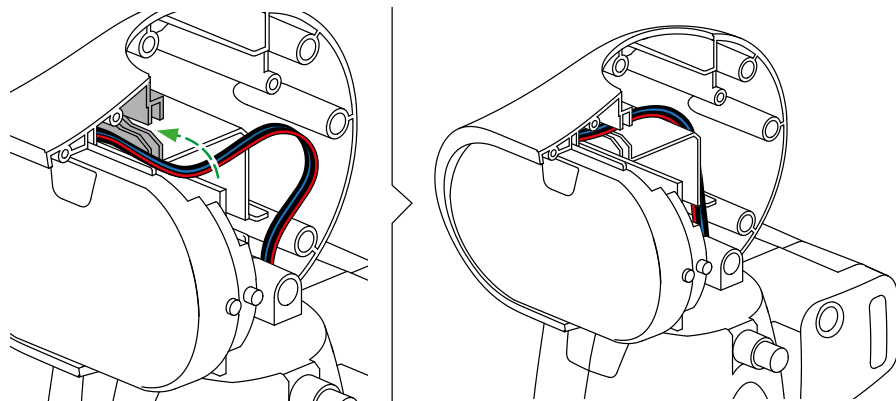
3



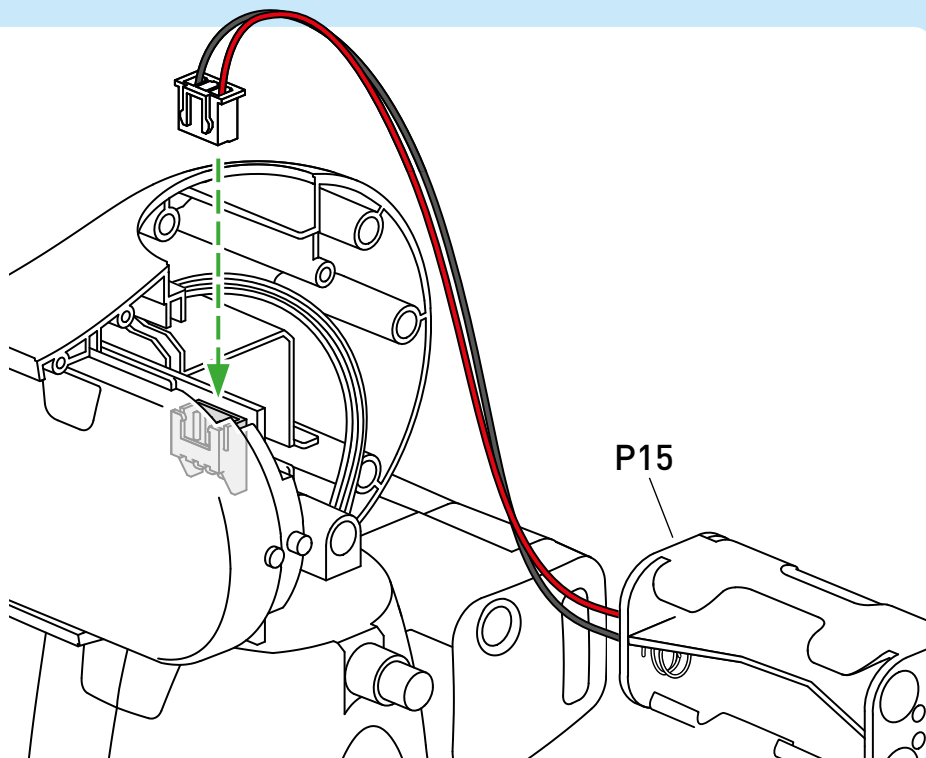
4





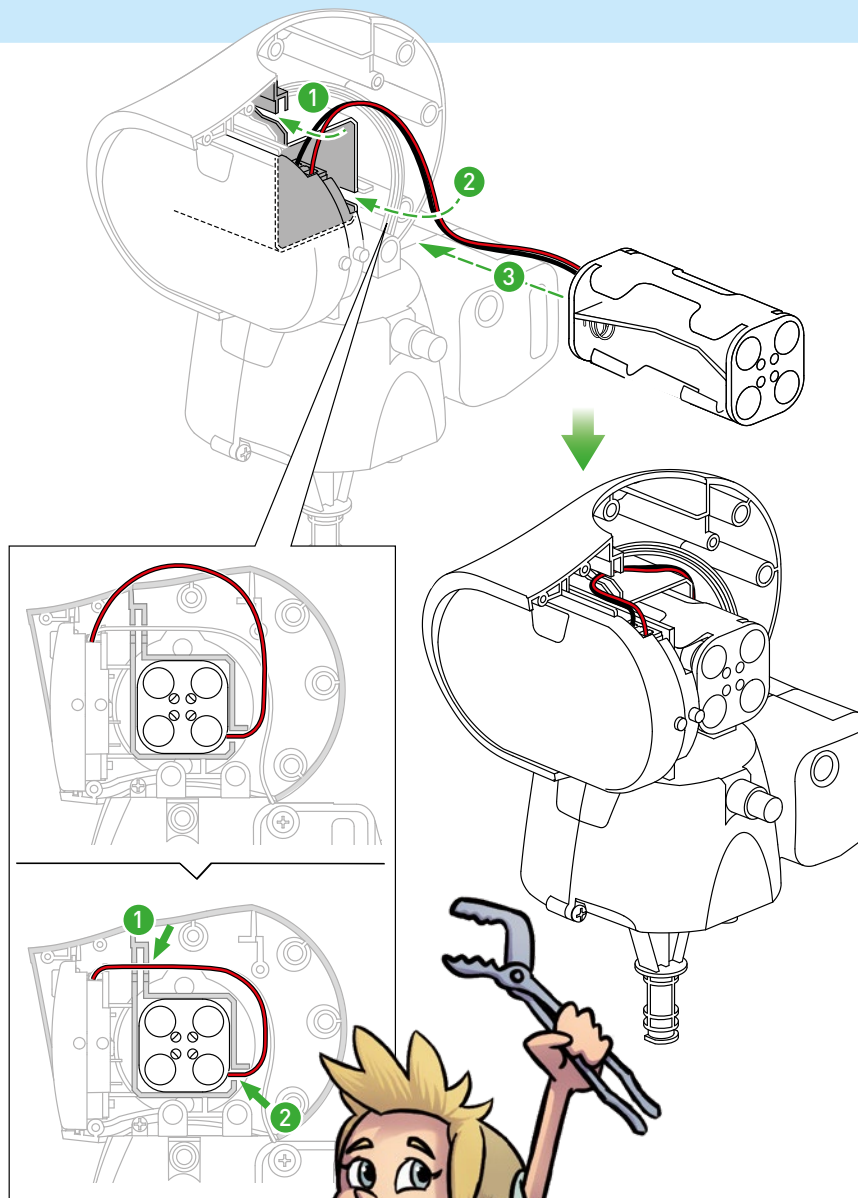


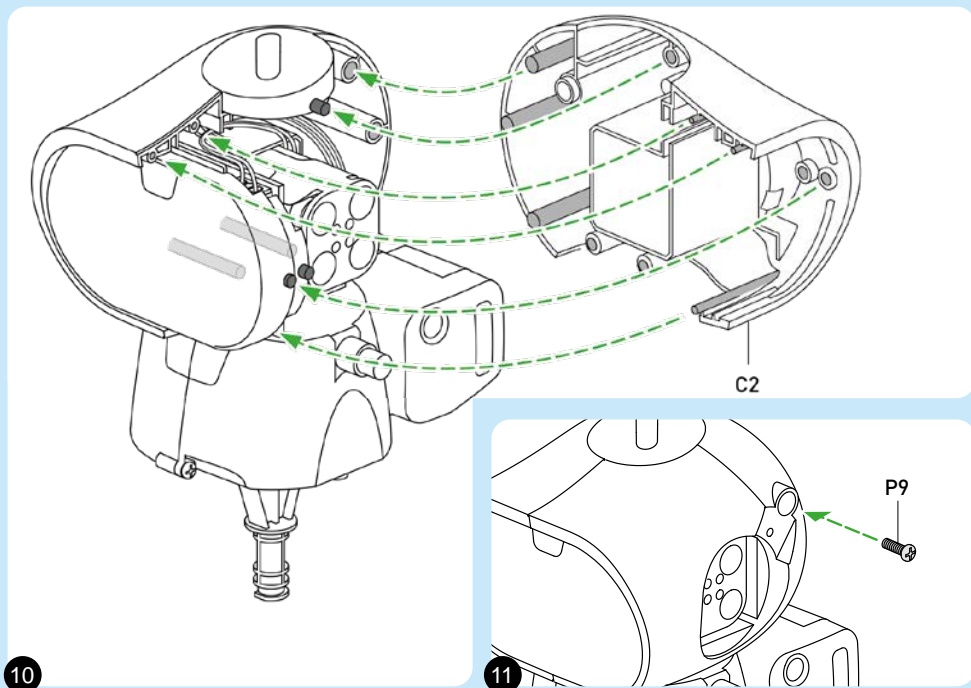
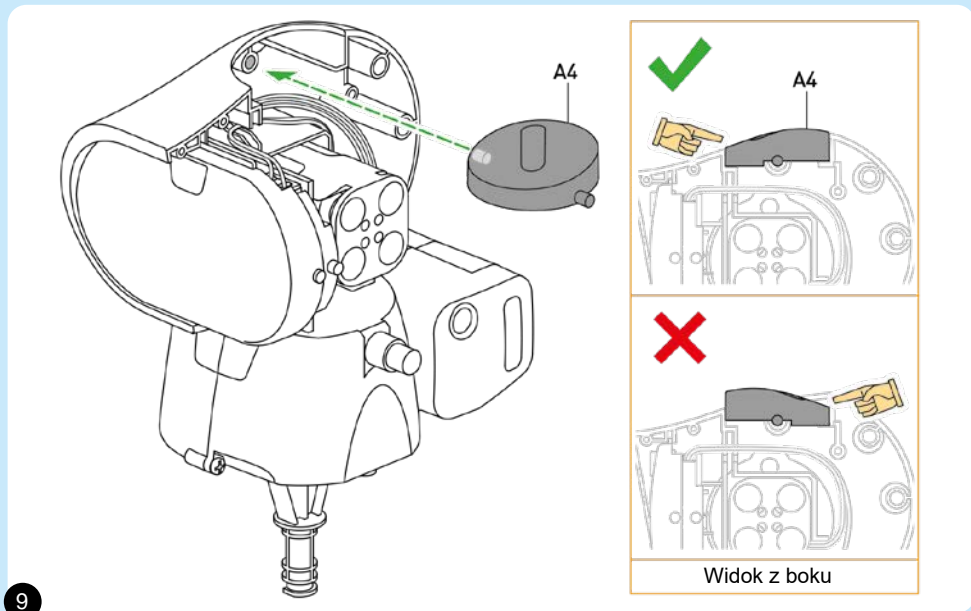
6



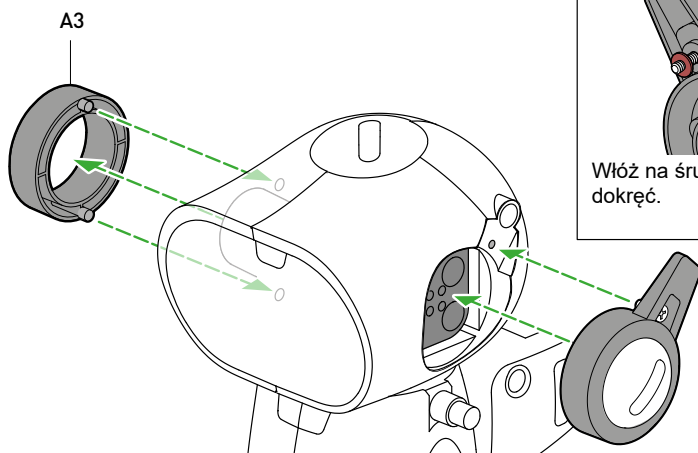
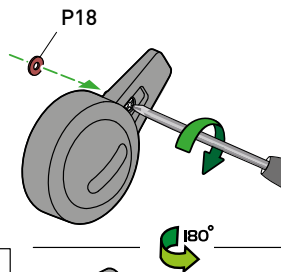
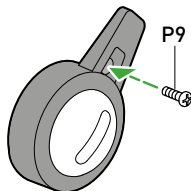
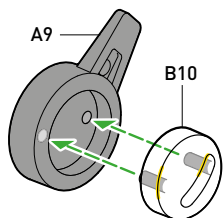
P15

7

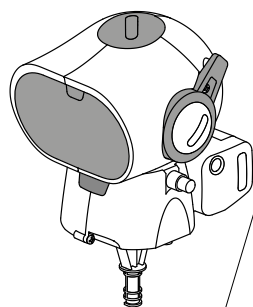




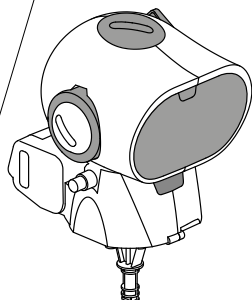
! Następane kroki są trudne, więc poproś o pomoc osobę dorosłą.



Włóż na śrubkę podkładkę i dokręć.



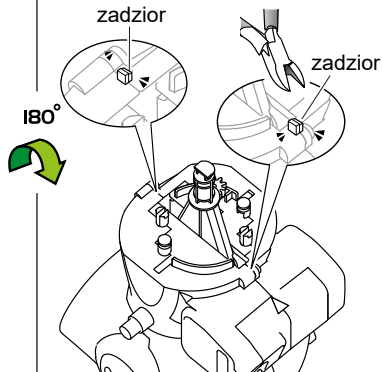
Jedna strona



Druga strona

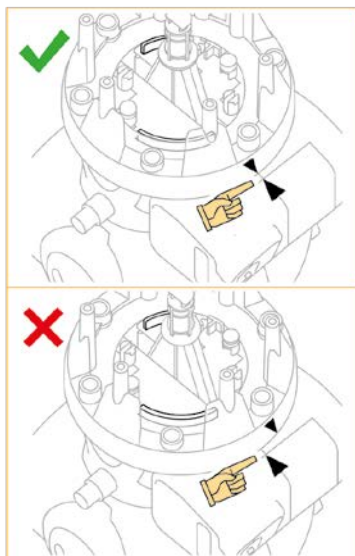
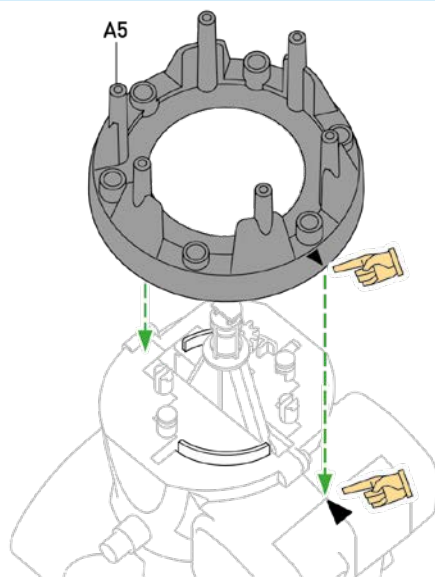
! Przed montażem usuń wszystkie pozostałości.

zadzior

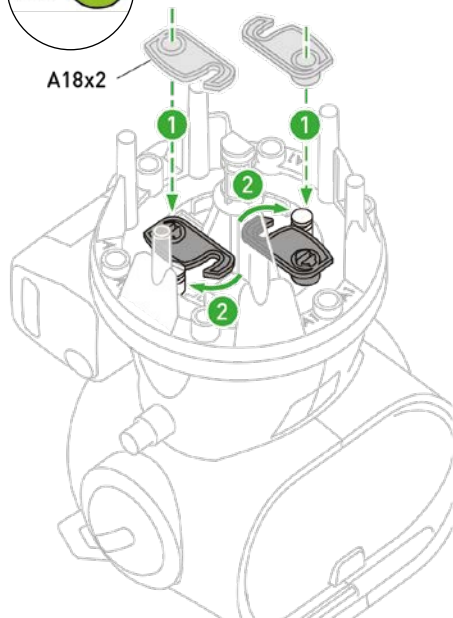


zadzior

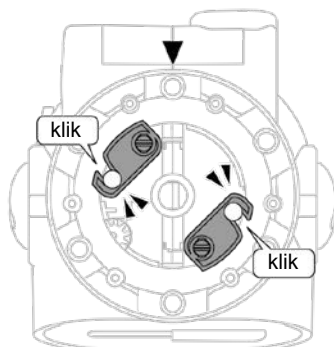
13



A18x2

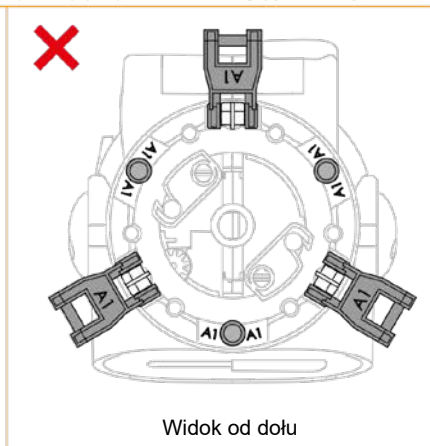
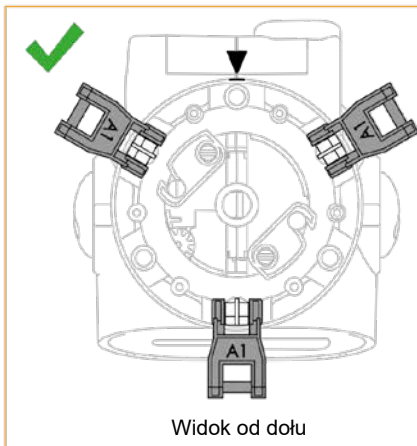
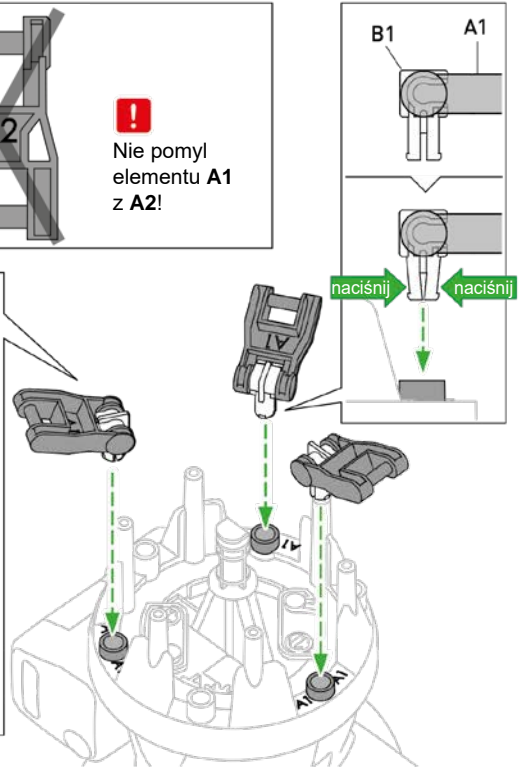
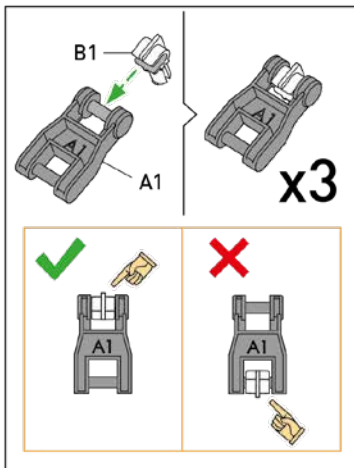
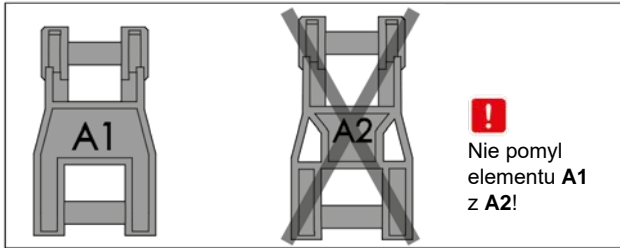


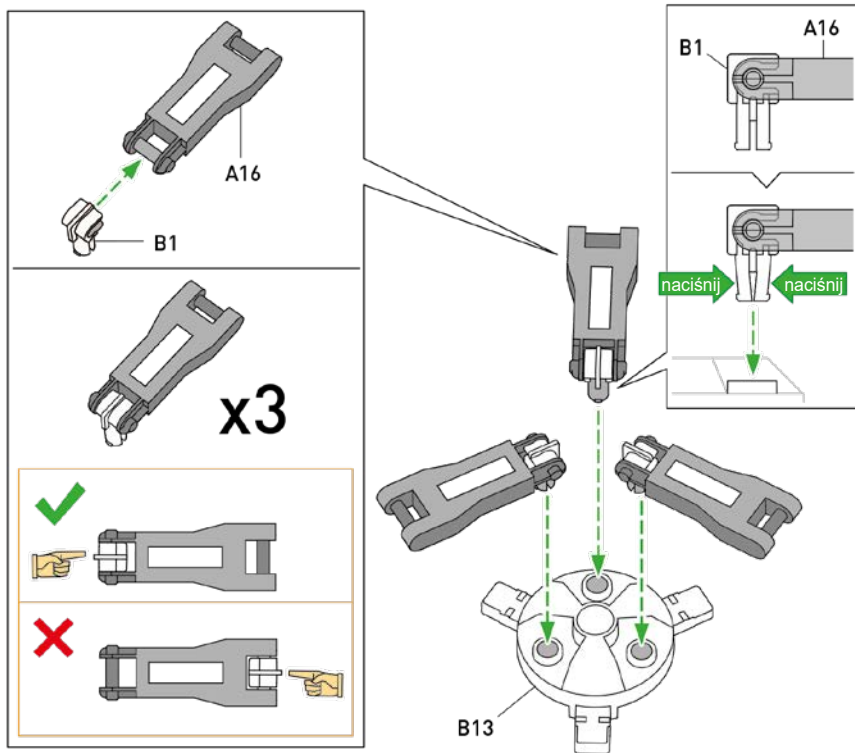
! Przy wkładaniu elementu A18 powinieneś usłyszeć kliknięcie.



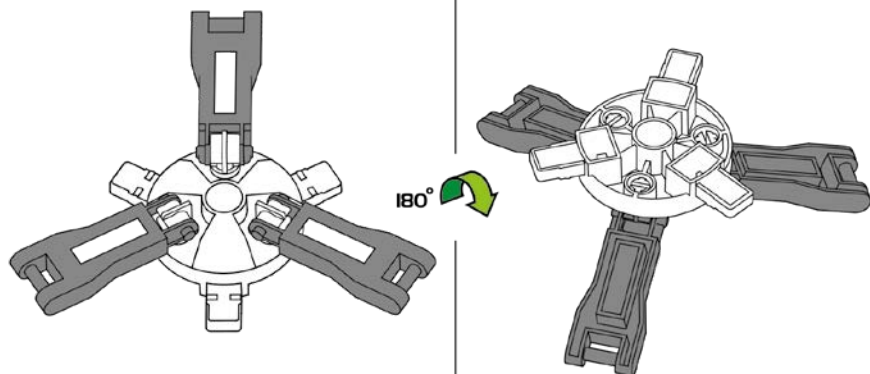
Widok od spodu

14

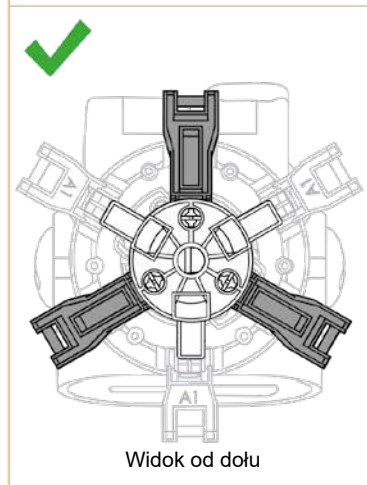
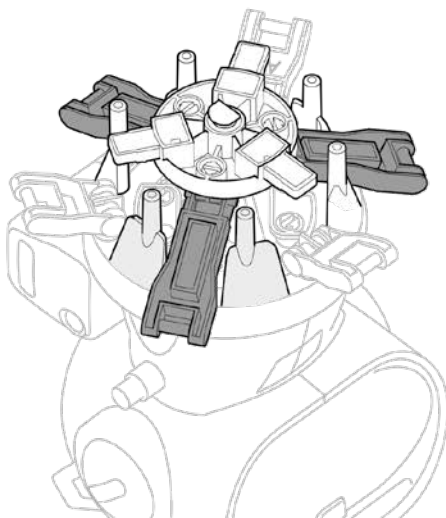
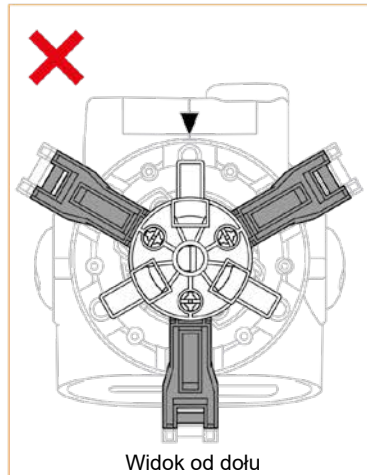
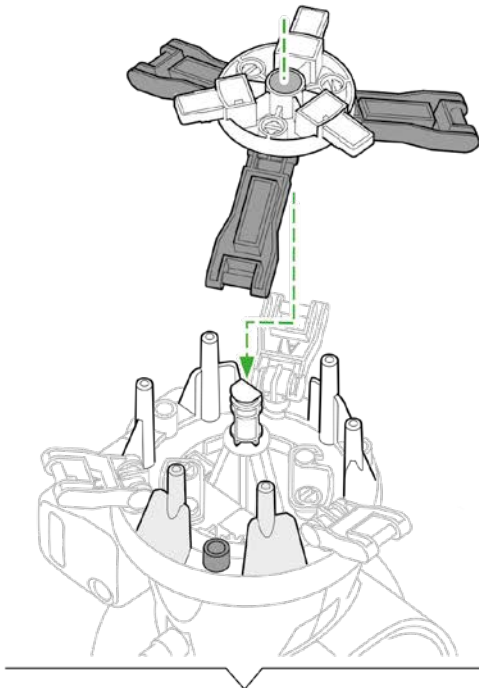




16

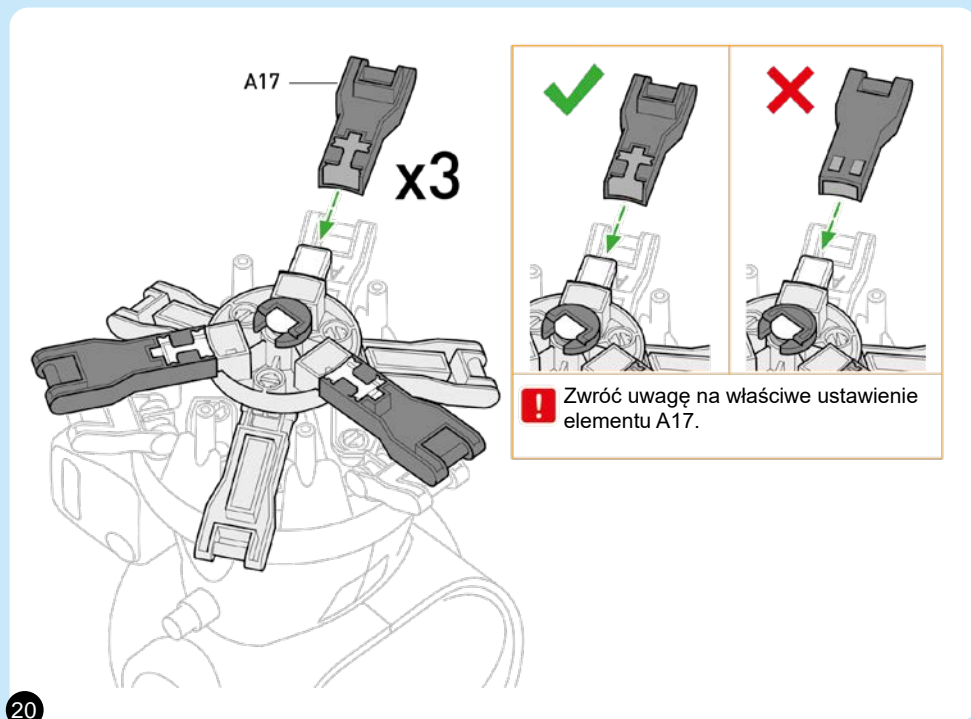
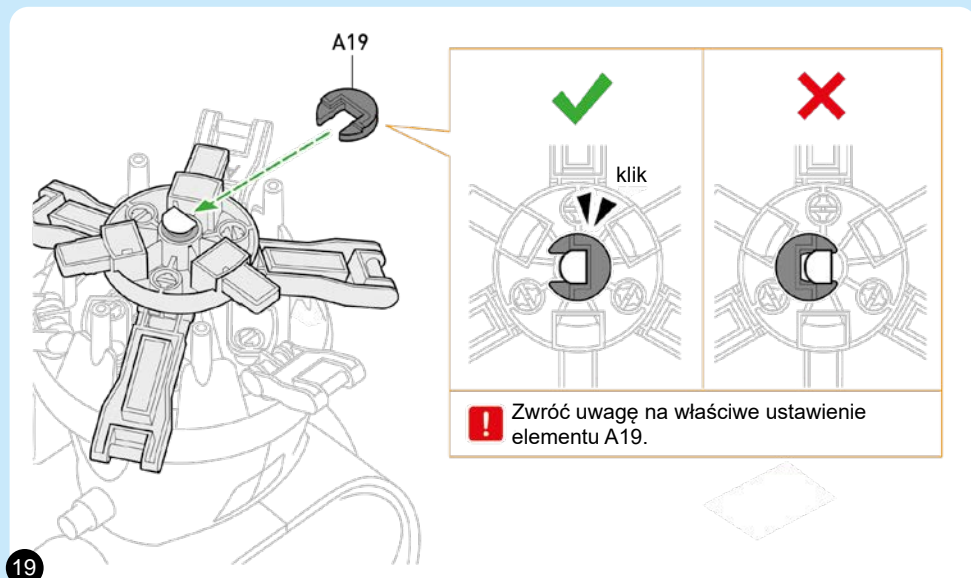


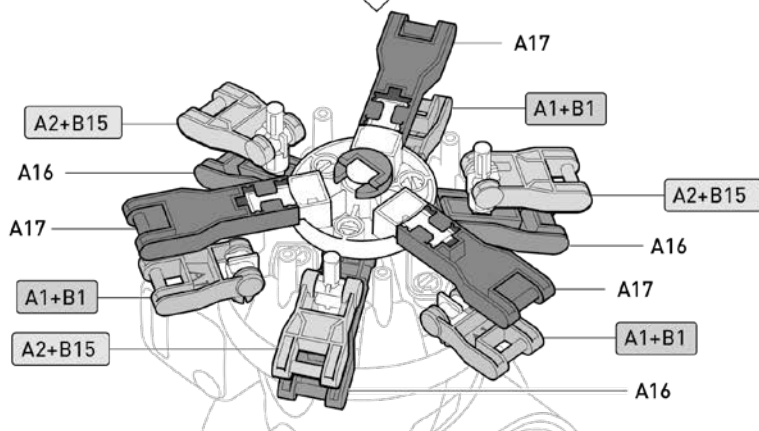
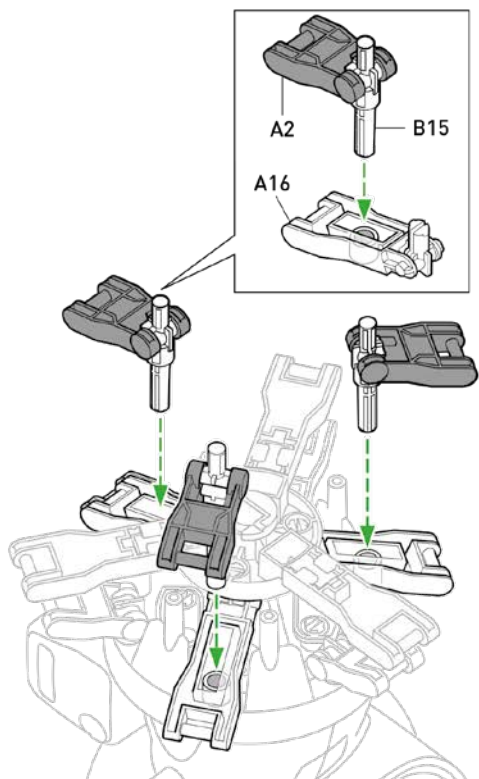
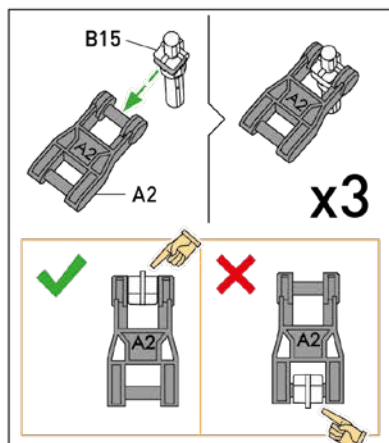
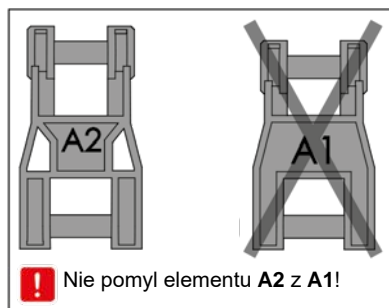
17

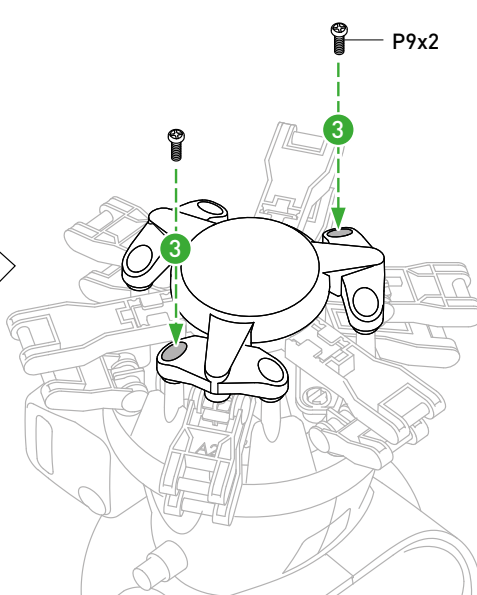
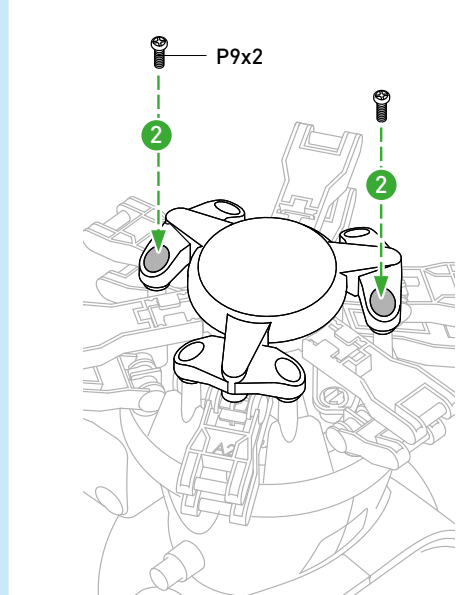
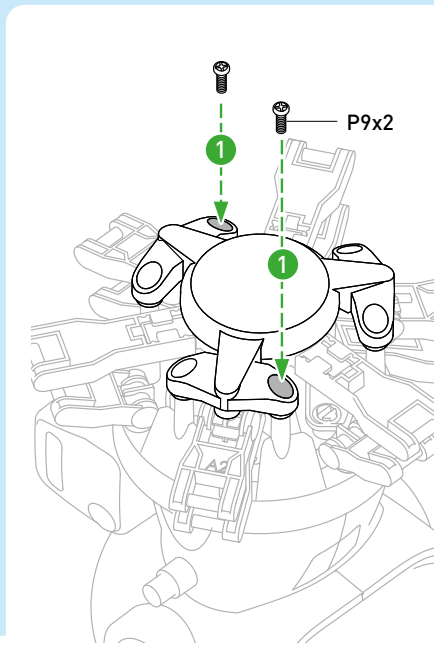
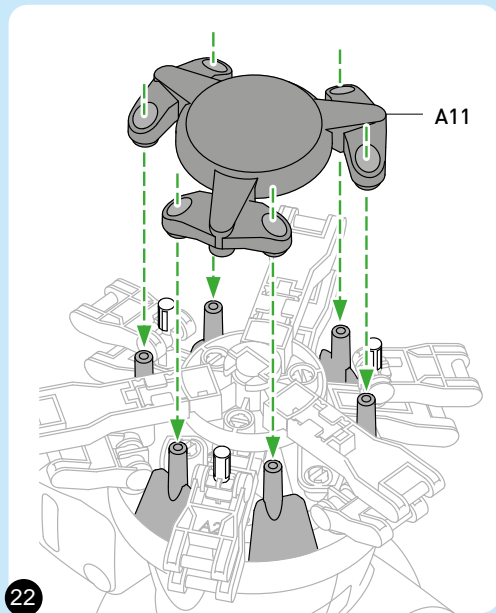


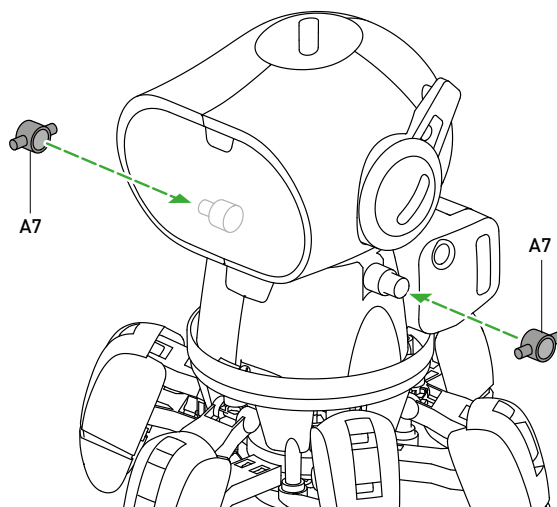
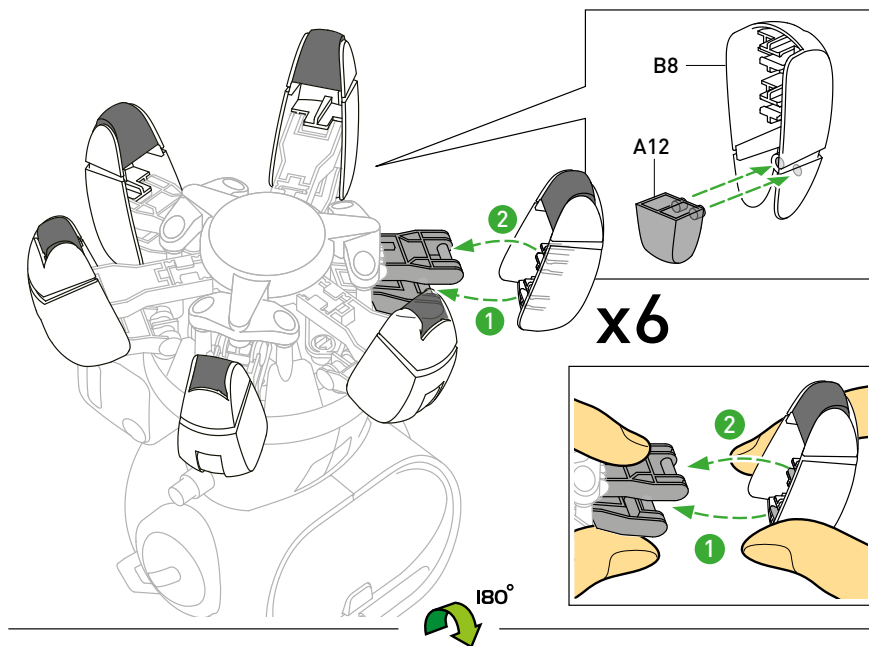
Widok od dołu

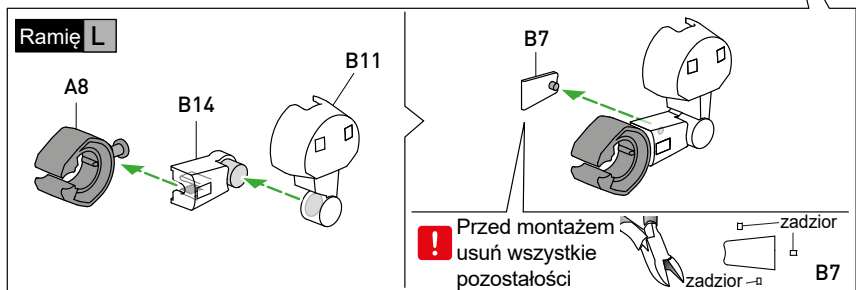
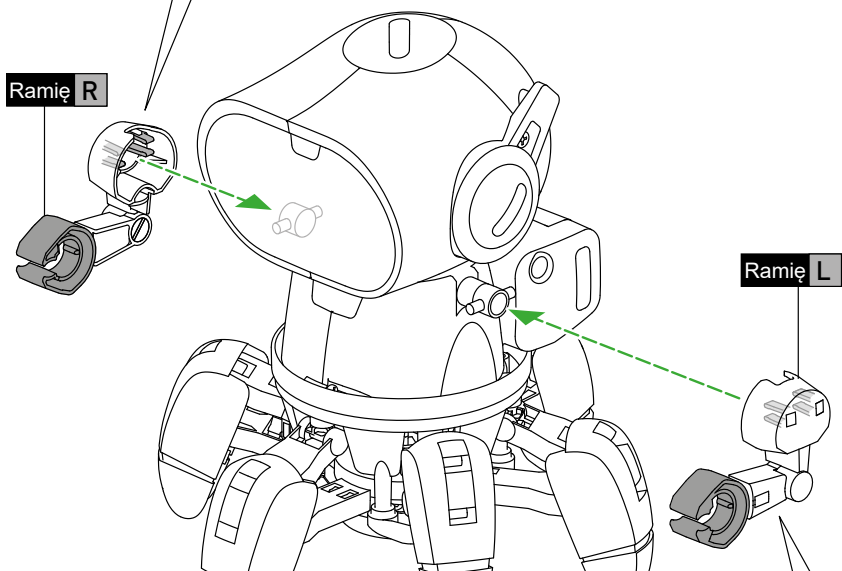
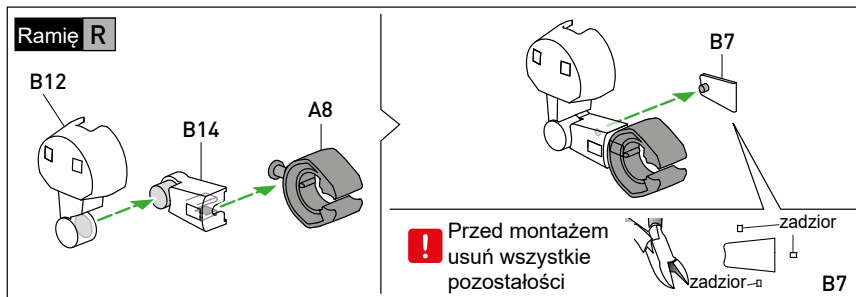
Widok od dołu





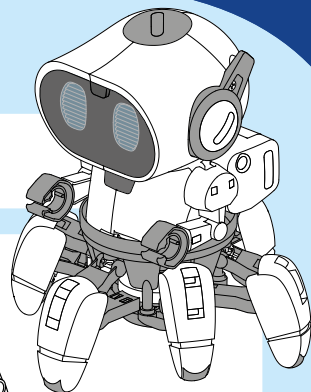




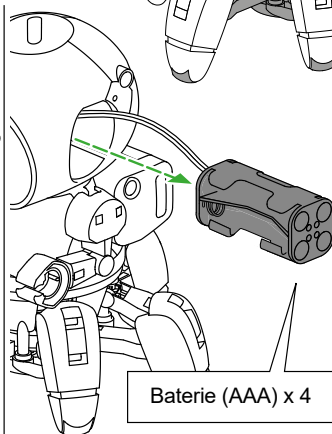
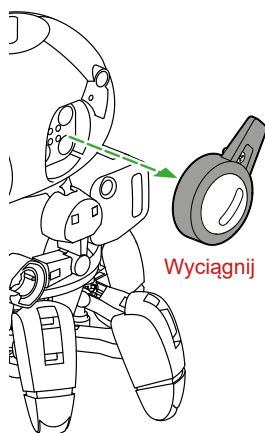
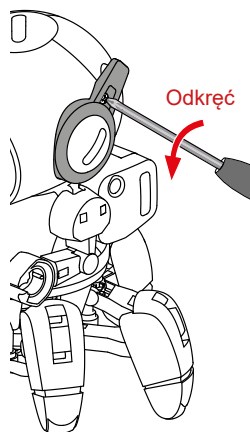


WKŁADANIE I WYMIANA BATERII

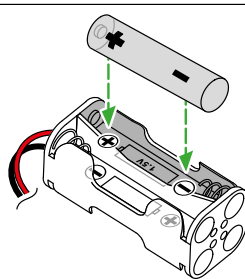
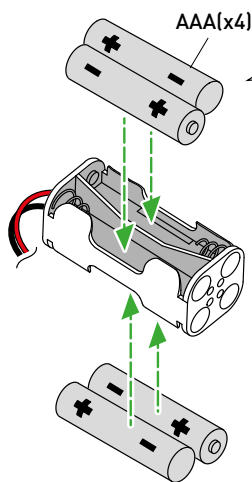
Gotowy!



Wkładanie i wymiana baterii

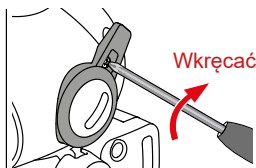


Baterie (AAA) x 4



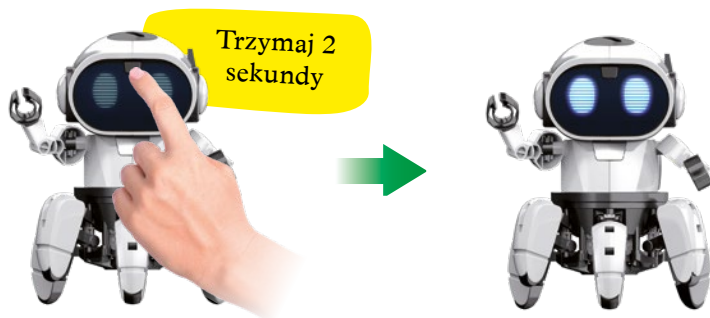
- Należy unikać zwarcia, które może spowodować przegrzanie i wybuch baterii.
- Nie należy używać jednocześnie baterii różnych typów ani baterii nowych razem z używanymi.
- Przy wkładaniu baterii należy zadbać o właściwą polaryzację (ustawienie + i -).
- Nie wolno ładować jednorazowych baterii. Może to spowodować wybuch!

- Ładowanie baterii powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.
- Nie wolno zwierać zacisków baterii.
- Wyczerpane baterie należy wyjąć z zabawki.
- Zużyte baterie powinny być wyrzucane do specjalnych pojemników.
- Baterii nie należy otwierać ani uszkadzać.



Włączenie i tryb oczekiwania

Aby włączyć robota, naciśnij przycisk na jego „czołe” i przytrzymaj przez 2 sekundy. Oczy robota zaczną się świecić i można będzie usłyszeć wydawany przez niego dźwięk. Chipz jest w stanie oczekiwania – czeka na wydane przez ciebie polecenie.



Chipz jest trochę niecierpliwy. Jeżeli każeś mu czekać, zacznie piszczeć i tupać nogami, aby przypomnieć, że czeka. Jeżeli będzie czekał więcej niż 60 sekund, sam się wyłączy.

Wyłączenie

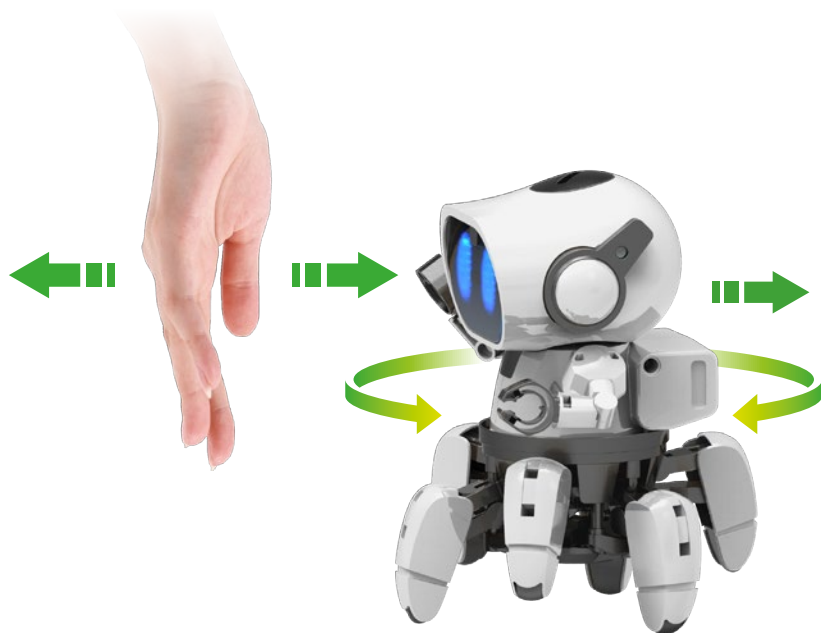
Jeżeli chcesz wyłączyć robota, postępuj podobnie, jak przy włączaniu. Przytrzymaj naciśnięty przycisk tym razem przez 3 sekundy i Chipz się wyłączy. Usłyszysz dźwięk wyłączenia i oczy robota przestaną się świecić.



TRYB ŚLEDZENIA

Tryb śledzenia

Tryb śledzenia można rozpocząć, gdy Chipz znajduje się w trybie oczekiwania. Aby aktywować tryb śledzenia, naciśnij krótko przycisk na „czole” robota jeden raz. Chipz sygnalizuje, że przeszedł w tryb śledzenia, świecąc lewym okiem.



W trybie śledzenia Chipz zauważa obiekty dzięki czujnikom na podczerwień.

Zbliź dłonie do „twarzy” robota, a następnie zacznij ją odsuwać. Chipz będzie podążał za dłonią nawet wtedy, gdy odsuniesz ją na bok z jego pola widzenia.

WSKAZÓWKA

Chipz jest towarzyski. Jeżeli twój kolega lub koleżanka ma poruszającego się robota, Chipz w trybie śledzenia będzie podążał za tamtym robotem.

Tryb eksploracji

Jeżeli Chipz jest w trybie oczekiwania, dwukrotnie naciśnij przycisk na jego „czole” analogicznie, jak przy włączaniu trybu śledzenia.

Jeżeli Chipz jest w trybie śledzenia, wystarczy naciśnąć przycisk raz, by przeszedł w tryb eksploracji. Chipz sygnalizuje przejście w tryb eksploracji zaświeceniem prawego oka.

Możesz przełączać robota z trybu śledzenia do trybu eksploracji i na odwrót, za każdym razem jednokrotnie naciskając przycisk.



W trybie eksploracji Chipz posuwa się do przodu aż do chwili, gdy jego czujniki zauważą przeszkodę. Wtedy obraca się i zmienia kierunek ruchu.

WSKAZÓWKA

Zbuduj z książek lub kartonów labirynt i ustaw tryb eksploracji. Możesz zaobserwować, jak Chipz prędkiej czy później znajdzie wyjście z labiryntu.





CIEKAWOSTKI

ROBOTY W ŻYCIU CODZIENNYM

Wiele osób przez cały czas ma kontakt z robotami. W pokoju dzieciennym, w fabryce, w szpitalu czy w ogrodzie – wszędzie można spotkać roboty. A oto kilka przykładów:

ROBOTY PRZEMYSŁOWE

Najwięcej robotów znajduje się w fabrykach, gdzie mają do wykonania specjalne zadania, wymagające dużej precyzji. Na przykład spawają, lakierują, przykręcają śrubki albo dokładnie ustawiają montowane części. Roboty przemysłowe wyglądają inaczej niż te, które widzimy w filmach. Często składają się tylko z jednego ramienia albo mają postać skrzyni na kółkach, automatycznie przenoszącej części z jednego miejsca na drugie.



ROBOTY DOMOWE

Również w niektórych domach można spotkać roboty. Zajmują się odkurzaniem, koszeniem trawy, a nawet myciem okien. Można powiedzieć, że zastępują ludzi w uciążliwych pracach.

INNE ROBOTY

Oczywiście roboty mają wiele innych zastosowań. W centrach handlowych wskazują drogę, w szpitalach pomagają przy operacjach, a w wojsku mają wiele różnych zadań.

To, jak wygląda robot, wynika z jego zastosowania. Roboty humanoidalne, przypominające wyglądem człowieka, należą najczęściej do grupy robotów serwisowych. Ludzie chętnie nawiązują z nimi kontakt, bo w ludzkich oczach wyglądają przyjaźnie. A ponieważ wyglądają podobnie do człowieka, przypisywane są im ludzkie cechy.





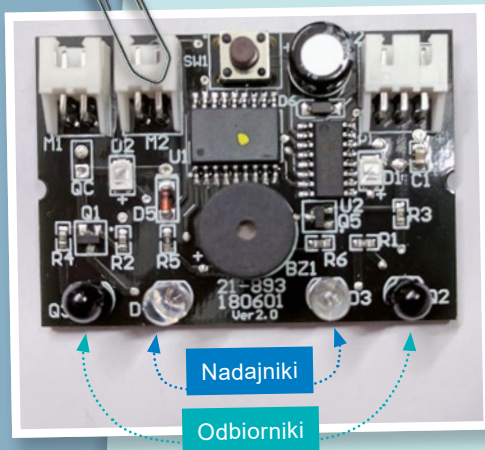
SZTUCZNA INTELIGENCJA

Większość robotów trudno uznać za inteligentne – działają według gotowego programu albo są zdalnie sterowane przez ludzi. Roboty wyposażone w sztuczną inteligencję są w stanie uczyć się i podejmować decyzje. Nazywane są „autonomicznymi”, ponieważ mogą wykonywać zadania samodzielnie, nie czekając na rozkazy człowieka. Przykładem takiego robota jest samochód autonomiczny, jeżdżący bez kierowcy.

CZYMSĄ CZUJNIKI PODCZERWIENI?

Chipz zawdzięcza swoją inteligencję czujnikom podczerwieni,

umieszczonym na płytce. Jego nadajniki podczerwieni (przezroczyste) wysyłają promienie podczerwone. Odbijają się one od przedmiotów po czym są rejestrowane przez odbiorniki podczerwieni (czarne). Dzięki temu Chipz dowiaduje się, że na jego drodze znajduje się jakiś przedmiot. Im krótszy czas między wysłaniem a powrotem promienia, tym bliżej jest przeszkoda. W podobny sposób znajdują drogę nietoperze, ale zamiast promieni podczerwonych wykorzystują ultradźwięki.



WSKAZÓWKA

Promienie podczerwone są dla ludzkiego oka niewidoczne. Ale jest pewna metoda, żeby je zobaczyć. Popatrz przez obiektyw aparatu fotograficznego na robota, gdy jest on w trybie śledzenia lub eksploracji. Na przezroczystych nadajnikach podczerwieni zobaczysz fioletowe światło, niewidoczne gołym okiem.