**913089 – Kódovací zaječice**

**Návod**

**Základní Funkce**

****

 **Režim kódování

Zapnout/vypnout**  – Posunutím vypínače ON/OFF zapnete nebo vypnete kódovací zvířátko

**VPŘED** – Při každém kroku VPŘED se zaječice posune vpřed o určitou vzdálenost (10,2 cm)
**ZPĚT** – Při každém kroku ZPĚT se zaječice posune o určitou vzdálenost (10,2 cm)

**VPRAVO** – Při každém kroku v PRAVO se OTOČÍ DOPRAVA - o 90º
**VLEVO** – Při každém kroku VLEVO se OTOČÍ DOLEVA - o 90º

• **Ovladač vyrovnání kol** – Nastavte doleva nebo doprava pokud se zvířátko nepohybuje rovně

**• Spínač herního režimu** – přepnutí do herního režimu
• **GO** – Stisknutím tlačítka GO provedete naprogramovanou sekvenci.
 - kódovací zvířátko se nyní bude pohybovat podle pořadí kroků, které naprogramovali

• **Vymazání naprogramovaného kódu z paměti (CLEAR)** – K vymazání naprogramovaného kódu dojde, pokud stisknete tlačítko GO:
 1. Stisknete tlačítko GO, zvířátko provede nakódovanou sekvenci a následně se kód vymaže
 2. Pokud chcete vymazat sekvenci, kterou jste právě naprogramovali, stiskněte a podržte tlačítko GO, dokud neuslyšíte tón.

Sestavte kódovací sekvenci pomocí tlačítek se šipkami. Stiskněte GO pro spuštění programu.
**Lze vytvořit kódovací sekvenci až o 30 krocích!**  **Například**: 3-kroková kódovací sekvence: VPŘED, VPŘED, VPRAVO, GO by vypadala takto:

|  |
| --- |
|  **VPRAVO** **VPŘED** **VPŘED** |

 **Herní režim (play mode)**Stiskněte tlačítka na nose – **SPÍNAČ HERNÍHO REŽIMU,** dokud se nerozsvítí tlačítko GO na těle zvířátka. Následně se aktivuje herní režim, ve kterém se můžete o své zvířátko starat, krmit jej a hrát si s ním.

|  |
| --- |
| Stiskněte tlačítko na nose (Spínač nosu) a držte jej po dobu 2 sekundy pro spuštění herního režimu Tlačítko GO se rozsvítí a bude svítit po celou dobu,co bude herní mód aktivní  |
| **Zmáčknutím jednotlivých šipek, aktivujete tyto příkazy:**  |
| KRMIVO – Nakrmíte kódovací zaječici  |
| HLÍDKA – Vetřelci, pozor! Máš hlídku, jsi je ve službě. |
| TANEC – Zaječice se roztančí. |
| SPÁNEK – Čas na spaní! Vaše zvířátko vypadá ospale.  |
| POHLAZENÍ / POMAZLENÍ – Pohlaď své zvířátko po zádech. |

**Instalace nebo výměna baterií

VAROVÁNÍ!** Abyste předešli vytečení baterie, pečlivě dodržujte tyto pokyny.

Nedodržení těchto pokynů může vést k úniku kyseliny z baterie, která může způsobit popáleniny, zranění osob a poškození majetku.

• Vyžaduje: 3 x 1,5 V AAA baterie a křížový šroubovák

****

• Baterie by měla instalovat nebo vyměňovat dospělá osoba.
• Přihrádka na baterie se nachází na spodní straně jednotky.
• Při instalaci baterie nejprve uvolněte šroubek pomocí křížového šroubováku a sejměte dvířka přihrádky na baterie. Vložte baterie, jak je uvedeno uvnitř přihrádky.
• Nasaďte dvířka přihrádky a zajistěte je šroubkem a opět zašroubujte pomocí křížového šroubováku.

 **Tipy pro péči a údržbu baterie**

• Použijte 3 stejné baterie AAA.
• Baterie vkládejte správně (pod dohledem dospělé osoby) a vždy dodržujte pokyny výrobce hračky a baterie.
• Nekombinujte alkalické a dobíjecí baterie.
• Nekombinujte nové a použité baterie.
• Vložte baterii se správnou polaritou. Kladný (+) a záporný (-) konec musí být vložen ve správných směrech, jak je vyznačeno uvnitř přihrádky na baterie.
• Nenabíjejte nedobíjecí baterie.
• Nabíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby.
• Před nabíjením vyjměte z hračky dobíjecí baterie.
• Používejte pouze baterie stejného nebo ekvivalentního typu.
• Nezkratujte napájecí svorky.
• Vždy vyjměte slabé nebo vybité baterie z výrobku.
• Pokud bude produkt delší dobu skladován, vyjměte baterie.
• Skladujte při pokojové teplotě.
• Při čištění otřete povrch jednotky suchým hadříkem.

Uschovejte si tyto pokyny pro budoucí použití.

Vhodné pro děti od 4 let.

**913089 – Kódovací zaječice**

**Další aktivity**

**Mysli jako kodér/programátor!**

•Udělejte dvojice. Jeden bude PROGRAMÁTOR/KODÉR a druhý ROBOT.
•Ve třídě/doma si vytvořte jednoduchou překážkovou dráhu.

• Nyní pomocí slovních příkazů: VPŘED, ZPĚT, ZATOČTE DOLEVA a ZATOČTE DOPRAVA by měl KODÉR přemýšlet o tom, jak nasměrovat ROBOTA, aby prošel kurzem.
• KODÉR bude pomocí 3 kroků najednou dávat ROBOTOVI příkazy.
• ROBOT provádí příkazy, aby zjistil, zda je sekvence správná.
• Opakujte 3-krokové sekvence, dokud překážkovou dráhu úspěšně nedokončíte.

**Abecední kodóvání**

• Položte své kódovací zvířátko na zem.
• Umístěte poblíž tři předměty: jeden před, jeden nalevo a jeden napravo od kódovacího zvířátka. (Můžete umístit například: míček, autíčko a panenka.)

• Požádejte dítě, aby vytvořilo kódovací sekvenci, aby své zvířátko dostalo k jednomu z objektů na základě jeho počátečního písmene. (Chcete-li aby dítě došlo se zaječicí k autíčku, řekněte: „Dostaň se k věci, jejíž počáteční písmeno je A!“)

**Počítací kódování**

• Položte své kódovací zvířátko na zem a položte před něj, nalevo a napravo skupiny předmětů. Používejte malé předměty, jako jsou mince, knoflíky nebo korálky ve skupinách od 1 do 10.

• Nyní zavolejte číslo a požádejte dítě, aby vytvořilo kódovací sekvenci tak, aby se zvířátko dostalo do skupiny objektů, které odpovídají číslu (např. „Dostaň se do skupiny 4 věcí.“ Nebo „Dostaň se do skupiny 5 koflíky.“ Atd...)

• Můžete použít jiné předměty, čísla větší než 10 nebo kartičky s čísly.

 **Barevné kódování**

• Položte kódovací zvířátko na zem a položte tři předměty před něj, nalevo a napravo od zvířátka. Používejte předměty, které jsou jasně barevně odlišné.

• Vyvolejte barvu a požádejte dítě, aby vytvořilo kódovací sekvenci tak, aby přivedlo zvířátko k objektu se shodnou barvou („Nakódujte zvířátko tak, aby se dostalo k objektu, který je ŽLUTÝ“).

**Počítejte spolu se zaječicí**

• Kódovací zvířátko lze naprogramovat až do 30 kroků! Počítejte se svým kódovacím tvorem a uvidíte, jak daleko se dostanete s různým počtem kroků.
• Najděte volné prostranství o rozloze 5 x 5 metrů.

• Nakódujte svého tvora tak, aby šel 5x vpřed.
• Jděte se svým tvorem a počítejte kroky. Jak daleko se dostal, Pomocí pravítka nebo metru změřte vzdálenost, abyste viděli, jak daleko došel.

• Nyní zkuste více kroků (10, 15, 20 a dokonce 30!).

**Zopakuj kódovací sekvenci**

• Položte zaječici na zem.
• Zadejte libovolnou sekvenci v 5 krocích (např.: vpřed, odbočte doprava, vpřed, odbočte doleva, vpřed) a stiskněte tlačítko GO.
• Nechte dítě pozorovat, jak se zvířátko pohybuje a jaké kroky provádí.

• Nyní řekněte dítěti, že je kódovací robot, a že má postupovat přesně podle stejných kroků jako zaječice. Postupovalo správně?

• Pro větší zábavu, zkuste s delší kódovací sekvencí.

**Kódovací závody**

(Potřebujete kódovací zvířátko a 1-2 kostky)

• Položte kódovací zvířátko na stůl nebo zem. Nastavte počáteční a cílovou čáru asi 2m (můžete i více) od sebe.
• Umístěte zaječici na STARTOVNÍ čáru a hoďte kostkou. Naprogramujte počet kroků vpřed (podle toho kolik, Vám padlo na kostce) a stiskněte GO.
• Opakujte, dokud zaječice nedosáhne CÍLOVÉ čáry. Zkuste to udělat v nejnižším možném počtu hodů kostkou.

• Nyní použijte 2 kostky, čísla která Vám padli na kostce sečtěte a o takový počet kroků nakódujte zaječici (pokud například hodíte kostkou 2 a 4, nakódujte své zvířátko o 6 kroků vpřed).

• Můžete s dětmi uspořádat soutěž, komu se povede dostat zaječici v co nejmenší počtu hodů kostkou do cíle – vyhrává!

**913089 – Kódovací zaječice**

**Překlad knížky**

|  |
| --- |
| **Tvůj první kódovací kamarád** |
| **Strana** Tohle je Bopper.Je připravena na herní dobrodružství.**Pojďme kódovat!**Na své zahradě pěstuje Bopper největší mrkve v okolí. |
| **Strana 1**Každé ráno tráví poskakováním kolem svého mrkvového záhonu a sbíráním mrkve.*Pomocí příkazů* ***VPŘED*** *nakódujte Bopper, aby našla její mrkev!* |
| **Strana 2**Když Bopper přiskočila, aby si vzala poslední mrkev dne, upustila jí a sledovala, jak se kutálí z velkého kopce."Ach, kousek!" řekla. "Neboj se, mrkvičko! Chytím tě!"*Pomozte Bopper chytit její uprchlou mrkev pomocí -* ***ZATOČENÍ DOLEVA****!* |
| **Strana 3**Bopper dohonila uprchlou mrkev. Ale všechno to poskakování z ní udělalo hladového zajíčka."Předpokládám, že trocha ochutnat by neuškodilo" pomyslela si.**Zmáčkni nos ↓***Zapněte* ***PLAY MODE*** *(režim hraní) a stiskněte* ***šipku VPŘED*** *pro nasycení Bopper.* |
| **Strana 4**S poslední sebranou mrkví se Bopper rozhodla, že je čas naložit vůz a vydat se domů."Vždy je co dělat!" pomyslela si.*Pomocí příkazů* ***ZPĚT*** *pomozte Boppeer dostat se k jejímu vozu.* |
| **Strana 5**Právě když Bopper zapřáhla její vůz, slyšela chichotání zpoza pařezu. |
| **Strana 6**"Jsi to ty, Hipe?" řekla Bopper."To víš!" řekl Hip. "Příliš tvrdě pracuješ, Bopper." Proč si nedáš pauzu a nezahraješ si s námi na honěnou?"*Použijte dva příkazy* ***OTOČENÍ VLEVO****pomozte Bopper najít Hipa!* |
| **Strana 7**Když Bopper dohonil Hipa, uslyšela další smích, tentokrát z pařezu."Hra ještě neskončila!" řekl Hipův bratr Hop, který vystrčil hlavu z pařezu. "Musíš mě taky chytit!"*Dokážete nakódovat Bopper, aby se setkal s Hopem dole u skluzavky?* |

|  |
| --- |
| **Strana 8**"Dobře, zajíčci," řekla Bopper Hipovi a Hopovi. "Chytil jsem vás oba."" Co jsem vyhrála?"Oba zajíčci se na sebe podívali a ještě víc se zachichotali. |
| **Strana 9**No,“ řekl Hip. "Vyhráváš…""...velkou zaječí taneční párty!" vykřikl Hop.Všichni tři zajíčci skákali, skotačili a tančili. Bopper byla ráda, že si dala pauzu.**Zmáčkni nos ↓***Zapněte* ***PLAY MODE*** *(herní režim) a stiskněte* ***šipku******VPRAVO****, aby se Bopper roztančila!* |
| **Strana 10**„Byla to legrace, zajíčci,“ řekla, „ale teď je čas jít domů. Naskoč a já vás svezu!"*Použijte tři příkazy* ***OTOČENÍ VPRAVO*** *a pomozte Bopper vrátit se domů!* |
| **Strana 11**Bopper táhla její vozík, až k jejímu domu. Hip and Hop si povzdechli."Nechceme, aby jízda skončila!" plakali. "Můžeš nás povozit trochu víc?"Po posledním kole kolem jejího domu Bopper zastavial vozík.*Dokážete nakódovat Bopper tak, aby jezdila kolem svého domečku?*  |

|  |
| --- |
| **Strana 12**"Mám pro vás překvapení, zajíčci," řekla. Oči zajíčků se rozšířily."Když jste byli při cestě domů tak hodní, můžete před spaním na houpačku!To je konec dalšího králičího dne, plného spousty práce a zábavy. Hip a Hop zívly.*Použijte* ***šipku VPŘED a ZPĚT*** *k tlačení (houpání) Hip a hop na houpačce!* |
| **Strana 13**"Možná si zítra uspořádáme závod vozítek!" řekli, když se schoulili do postelí.Bopper se usmála. "Pro vás, zajíčci," řekla, "cokoli."**Zmáčkni nos ↓***Zapněte* ***PLAY MODE*** *(herní režim) a stiskněte* ***šipku DOLEVA****, abyste jste Bopper pomohli usnout.* |