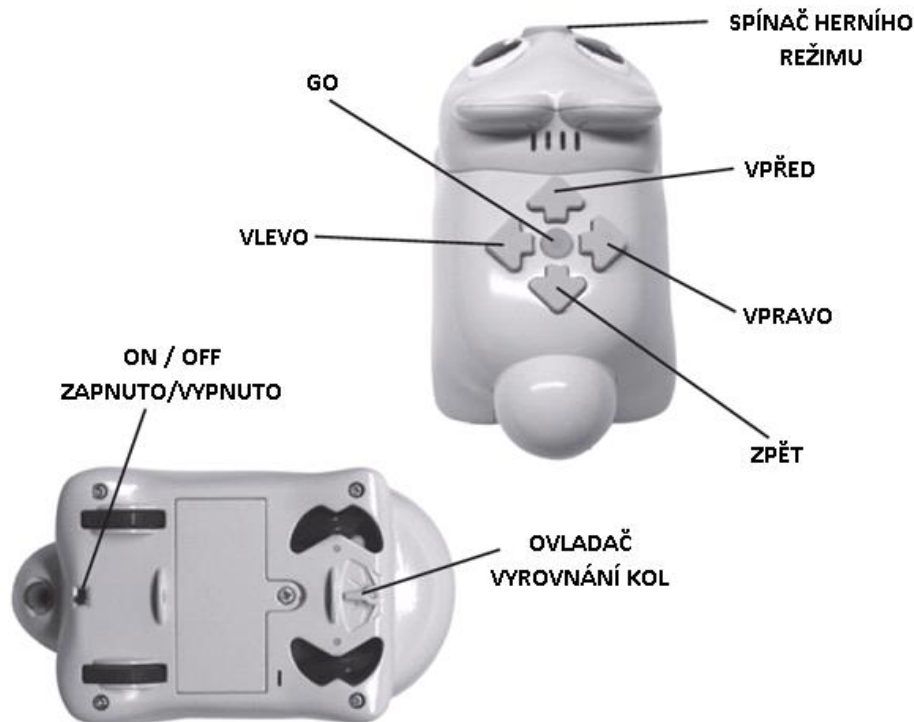


913089 – Kódovací zaječice

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 90°

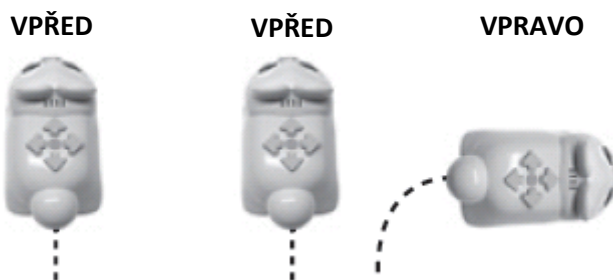
VLEVO – Při každém kroku VLEVO se OTOČÍ DOLEVA - o 90°

- **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.

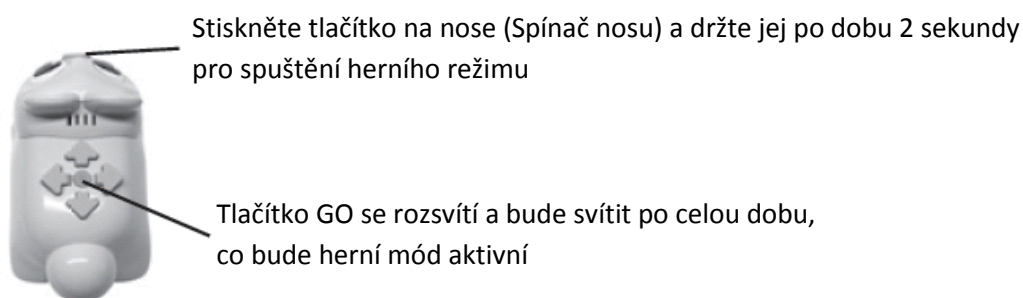
Lze vytvořit kódovací sekvenci až o 30 krocích!

Například: 3-kroková kódovací sekvence: VPŘED, VPŘED, VPRAVO, GO by vypadala takto:



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.



Zmáčknutím jednotlivých šipek, aktivujete tyto příkazy:



KRMIVO – Nakrmíte kódovací zaječiči



HLÍDKA – Vetřelci, pozor! Máš hlídku, jsi je ve službě.



TANEC – Zaječice se roztančí.



SPÁNEK – Čas na spaní! Vaše zvířátko vypadá ospale.



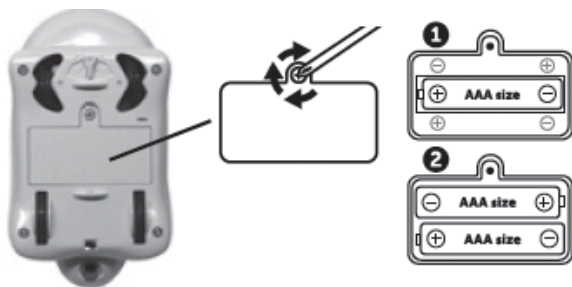
POHLAZENÍ / POMAZLENÍ – Pohlad' své zvířátko po zádech.

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.
- Příhrádka na baterie se nachází na spodní straně jednotky.
- Při instalaci baterie nejprve uvolněte šroubek pomocí křížového šroubováku a sejměte dvířka příhrádky na baterie. Vložte baterie, jak je uvedeno uvnitř příhrádky.
- Nasadte dvířka příhrádky 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 příhrádky 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 ROBOTOVÍ příkazy.
- ROBOT provádí příkazy, aby zjistil, zda je sekvence správná.
- Opakujte 3-krokové sekvence, dokud překážkovou dráhu úspěšně nedokončíte.

Abecední kodování

- 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 kodování

- Položte své kódovací zvířátko na zem a položte před něj, nalevo a napravo skupiny předmětů. Použijte 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 věci.“ Nebo „Dostaň se do skupiny 5 koflíky.“ Atd...)
- Můžete použít jiné předměty, čísla větší než 10 nebo kartičky s čísly.

Barevné kodování

- Položte kódovací zvířátko na zem a položte tři předměty před něj, nalevo a napravo od zvířátka. Použijte 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 hodte 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

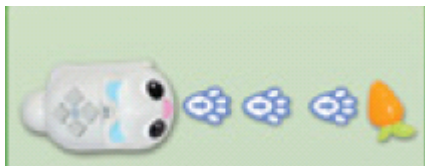
Tohle je Bopper.
Je připravena na herní dobrodružství.

Pojďme kódovat!

Na své zahradě pěstuje Bopper největší mrkve v okolí.

Strana 1

Každé ráno tráví poskakováním kolem svého mrkvového záhonu a sbíráním mrkve.

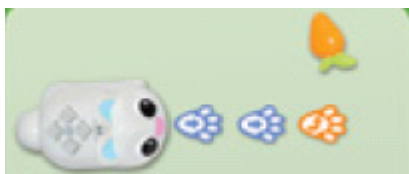


Pomocí příkazů **VPŘED** nakódujte Bopper, aby našla její mrkev!

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.



Zmáčkní 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.

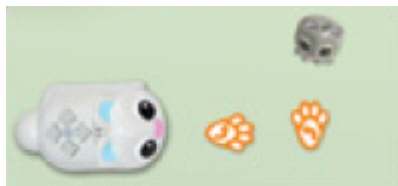
Strana 5

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.

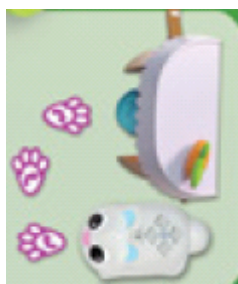


Zmáčkni nos ↓

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!“



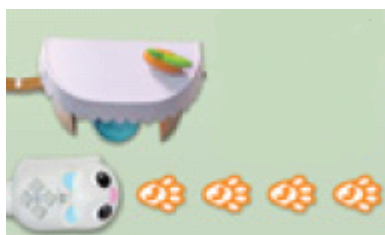
Použijte tři příkazy **OTOČENÍ VPRAVO** a pomozte Bopper vrátit se domů!

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 zastavil 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 králíčího 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.