

S T E M

Programmable Robot Mouse

Ratón robot programable • Souris robot
programmable • Programmierbare Robotermaus

Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielanleitung



We are surrounded by technology like never before. Video games. Smart phones. Tablets. These are all forms of communication that impact our lives every single day. And what they have in common is that they all involve coding!

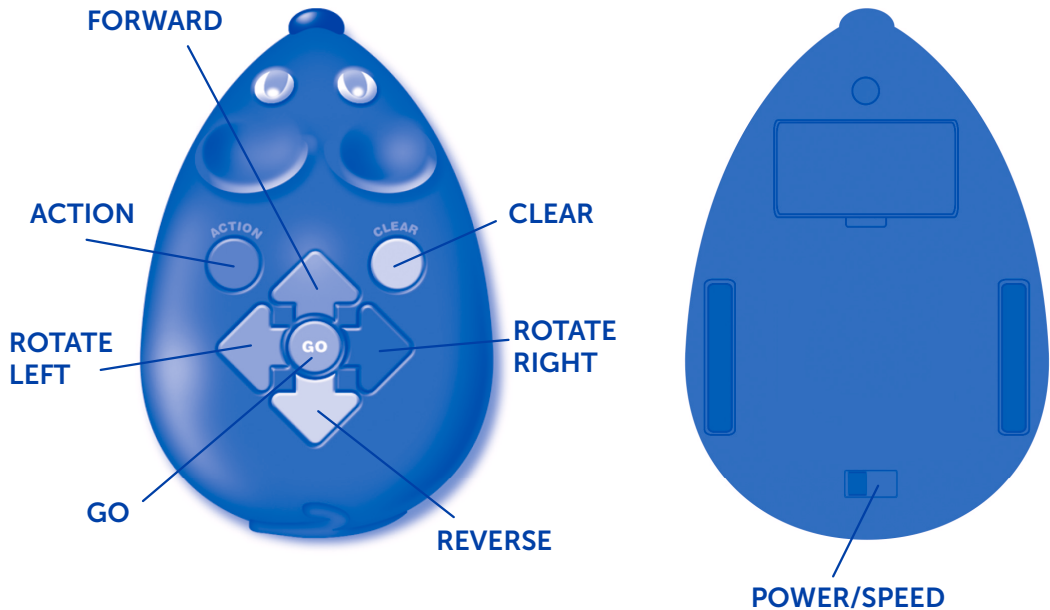
So, what is coding? Coding literally means the transformation of data into a form understandable by a computer—basically, telling a computer what you want it to do. Coding also factors into some everyday tasks that people perform without a second thought: for instance, programming a microwave to heat yesterday's leftovers, or entering numbers into a calculator in a specific order. Coding today may not always look like the routine programming of the past. It can be active, visual, engaging, and most importantly, fun! Educators agree that an early introduction to basic programming concepts can help children build problem solving and critical thinking skills. This set provides that very introduction, giving early learners a fun, real-world application of these essential 21st-century skills.

What can using a programmable robot teach?

- Problem solving
- Self-correcting errors
- Critical thinking
- Analytical thinking
- *If-then* logic
- Working collaboratively with others
- Discussion and communication skills
- Calculating distance
- Spatial concepts

Pieces included:

- 30 Coding cards
- 1 Robot mouse



Basic Operation

POWER SPEED

Slide to turn the power ON. Jack is ready to program!
Choose between *Normal* and *Hyper*. *Normal* is best for regular use on the maze board, while *Hyper* is best for play on the ground or other surfaces. For best accuracy and results, always use the mouse on a smooth, hard surface.

FORWARD

For each FORWARD step, Jack moves forward a set amount (5") (12.5 cm).

REVERSE

For each REVERSE step, Jack moves backward a set amount (5") (12.5 cm).

ROTATE RIGHT

For each ROTATE RIGHT step, Jack will rotate to the right 90 degrees.

- ROTATE LEFT** For each ROTATE LEFT step, Jack will rotate to the left 90 degrees.
- ACTION** For each ACTION step, Jack will perform one of 3 RANDOM actions:
- Move forward and back
 - Loud “SQUEAAKK”
 - CHIRP-CHIRP-CHIRP (and light-up eyes!)
- GO** Press to execute or perform your programmed sequence, up to 40 steps!
- CLEAR** To clear all programmed steps, press and hold until you hear a confirmation tone

Important note: if the mouse begins to move off the programmed course, or if it fails to turn a full 90 degrees, this could be a sign of low battery power. Replace the old batteries as soon as possible to restore complete functionality.

Coding cards

Colorful coding cards are included to help keep track of each step in a sequence. Each card features a direction or “step” to program into the mouse. Cards are color-coordinated to match the buttons on the mouse (see **Basic Operation** for details about each command). They are also double-sided. The front side shows the directional arrow command, and the reverse shows the position of the mouse. Please note the red “Lightning Bolt” card is used to represent the “ACTION” command (red button).

For ease of use, we recommend lining up each card, in sequence, to mirror each step in a program. For example, if a programmed sequence includes the steps FORWARD, FORWARD, TURN RIGHT, FORWARD, ACTION, place those cards in order to help follow and remember the sequence.

Activities:

Your Robot Mouse can be a great tool for teaching about logic, sequencing, and problem solving—the very basics of computer coding and programming. Try setting up a maze with blocks or other toys on a tabletop or floor, and program Jack to make it to the end. Also, try creating tunnels or other obstacles for Jack to navigate through or around using nearby items, such as pillows or books. Since Jack moves 5" (12.5 cm) for every forward or backward movement, plan out your maze carefully!

After you've sent Jack through your maze, experiment with different paths and routes, varying the mazes' lengths and numbers of obstacles each time. Predict how many programming steps it will take to reach the end of the maze. Did you predict correctly? How many inches in total did Jack move (remember: each move is equal to 5 inches)? Use a ruler or measuring tape to measure the total length of the maze. Keep building, estimating, measuring, and learning!

For even more fun...

The Robot Mouse is a great way to bring early coding lessons to life! For a more complete introduction to coding basics, look for our **Robot Mouse Coding Activity Set (LER 2831)**. This deluxe set includes a programmable robot mouse (Colby), a fully customizable maze board with walls and tunnels, and activity cards with 20 preset mazes! Jack is the perfect complement to this comprehensive set: pit Jack against Colby in a race to the cheese, or work together with a friend to navigate the challenging mazes. It's everything you need for a crash course in coding!

Battery Information

Installing or Replacing Batteries

WARNING! To avoid battery leakage, please follow these instructions carefully. Failure to follow these instructions can result in battery acid leakage that may cause burns, personal injury, and property damage.

Requires: 3 x 1.5V AAA batteries and a Phillips screwdriver

- Batteries should be installed or replaced by an adult.
- The Robot Mouse requires (3) three AAA batteries.
- The battery compartment is located on the back of the unit.
- To install battery, first undo the screw with a Phillips screwdriver and remove the battery-compartment door. Install batteries as indicated inside the compartment.
- Replace compartment door and secure with screw.

Battery Care and Maintenance Tips

- Use (3) three AAA batteries.
- Be sure to insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix new and used batteries.
- Insert battery with the correct polarity. Positive (+) and negative (-) ends must be inserted in the correct directions as indicated inside the battery compartment.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Only use batteries of the same or equivalent type.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Remove batteries if product will be stored for an extended period of time.
- Store at room temperature.
- To clean, wipe the surface of the unit with a dry cloth.

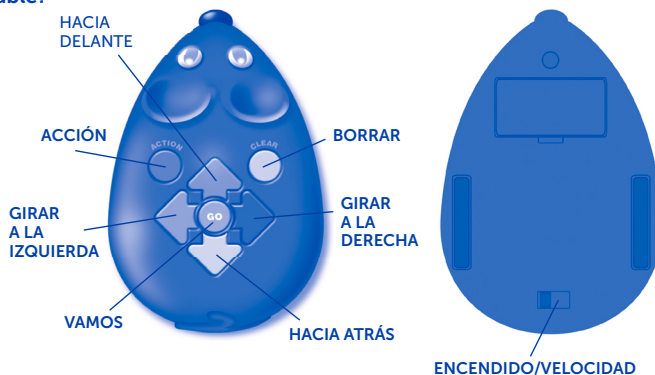
Please retain these instructions for future reference.

Hoy en día estamos rodeados de tecnología como no lo habíamos estado nunca. Videojuegos. Smartphones. Tablets. Todos ellos son formas de comunicación que tienen un impacto en nuestras vidas todos los días. ¡Y lo que tienen en común es que todos implican una codificación!

Por tanto, ¿qué es codificación? Codificación significa literalmente la transformación de datos en una forma que sea inteligible para un ordenador: básicamente, le dice a un ordenador qué es lo que quiere que haga. La codificación también se encuentra en algunas tareas cotidianas que la gente realiza sin "pensar": por ejemplo, programar un microondas para calentar los restos de la comida del día anterior o escribir números en una calculadora en un orden específico. Hoy en día la codificación no siempre parece la programación rutinaria del pasado. Puede ser activa, visual, cautivadora y, lo más importante de todo, ¡divertida! Los educadores están de acuerdo en que una introducción temprana a los conceptos básicos de programación puede ayudar a los niños a crear destrezas de resolución de problemas y pensamiento crítico. Este set proporciona esa introducción, dando a los jóvenes alumnos una aplicación divertida y en el mundo real de estas destrezas esenciales del siglo XXI.

¿Qué puede enseñar un robot programable?

- Resolución de problemas
- Autocorrección de errores
- Pensamiento crítico
- Pensamiento analítico
- Lógica si-entonces
- Trabajar en colaboración con otros
- Destrezas de debate y comunicación
- Cálculo de distancias
- Conceptos espaciales



Piezas incluidas:

- 30 tarjetas de programación
- Ratón robot programable

Funcionamiento básico:

ENCENDIDO—Deslízalo para encenderlo. ¡El ratón robot estará listo para programar!

VELOCIDAD—Elige entre Normal e Hiper. Normal es ideal para el uso normal en el tablero del laberinto, mientras que Hiper es ideal para jugar en el suelo o en otras superficies. Para mejorar la precisión y los resultados, usa siempre el ratón en una superficie lisa y dura.

HACIA DELANTE—Por cada paso HACIA DELANTE, el ratón se moverá hacia delante una distancia determinada (12,5 cm).

HACIA ATRÁS—Por cada paso HACIA ATRÁS, el ratón se moverá hacia atrás una distancia determinada (12,5 cm).

GIRAR A LA DERECHA—Por cada paso de GIRAR A LA DERECHA, el ratón girará a la derecha 90°.

GIRAR A LA IZQUIERDA—Por cada paso de GIRAR A LA IZQUIERDA, el ratón girará a la izquierda 90°.

ACCIÓN—Para cada paso de ACCIÓN, el ratón realizará una de las tres acciones ALEATORIAS:

- Desplazarse hacia delante y hacia atrás
- CHILLIDO fuerte
- CHIRP-CHIRP-CHIRP (¡y los ojos se iluminarán!)

VAMOS—Pulsa para ejecutar o realizar la secuencia que has programado, ¡hasta 40 pasos!

BORRAR—Para borrar todos los pasos que has programado, pulsa y mantén pulsado hasta que escuches un sonido de confirmación.

Nota importante: si el ratón empieza a salirse de la trayectoria programada o si tiene problemas para dar un giro completo de 90 grados, puede que se estén agotando las pilas. Cámbialas lo antes posible para restaurar la funcionalidad completa del ratón.

Tarjetas de codificación

Las coloridas tarjetas de programación nos ayudan a seguir el rastro de cada paso en una secuencia. Cada tarjeta presenta una indicación o “paso” para programar el ratón. Las tarjetas se coordinan por colores para coincidir con los colores de los botones del ratón (véase más arriba Funcionamiento básico para ver los datos sobre cada comando). Además, están impresas por las dos caras. Un lado muestra el comando de la flecha de dirección y el reverso muestra la posición del ratón. La tarjeta roja con un rayo se utiliza para representar el comando “ACCIÓN” (botón rojo). Para que sea fácil de usar, recomendamos alinear cada tarjeta, por orden, para que refleje cada paso de un programa. Por ejemplo, si una secuencia programada incluye los pasos HACIA DELANTE, HACIA DELANTE, GIRO A LA DERECHA, HACIA DELANTE, ACCIÓN, coloca esas tarjetas en orden para ayudarte a seguir y recordar la secuencia.

Actividades:

Este ratón robot puede ser una herramienta estupenda para enseñar destrezas de lógica, secuenciación y resolución de problemas, las bases de la codificación y programación informática. Prueba a montar un laberinto con bloques u otros juguetes sobre una mesa o en el suelo y programa el ratón Jack para que llegue al final. También puedes crear túneles u otros obstáculos con objetos cercanos como cojines o libros y hacer que Jack los atraviese o los rodee. Dado que Jack se desplaza 12,5 cm por cada movimiento hacia delante o hacia atrás, ¡debes diseñar tu laberinto con cuidado! Después de que Jack se haya aventurado en el laberinto, puedes experimentar con distintos caminos y recorridos cambiando la longitud del laberinto y el número de obstáculos cada vez. Tendrás que predecir el número de secuencias de programación necesarias para llegar al final del laberinto. ¿Tus cálculos han sido correctos? ¿Cuántos centímetros se ha movido Jack en total? (recuerda: cada movimiento equivale a 12,5 cm) Utiliza una regla o una cinta métrica para medir la longitud total del laberinto. ¡Sigue construyendo, calculando, midiendo y aprendiendo!

Para disfrutar todavía más...

¡El ratón robot es una forma fantástica de dar vida a tus primeras clases de codificación! Para obtener una introducción más completa a los conceptos básicos de la codificación, busca nuestro Set de actividades de codificación ratón robot (LER 2831). Este set de lujo incluye un ratón robot programable (Colby), un tablero laberinto totalmente personalizable con paredes y túneles y, además, ¡tarjetas de actividades con 20 laberintos preconfigurados! Jack es el complemento perfecto para este completo set: puedes enfrentar a Jack y Colby en una carrera hasta el queso o jugar con un amigo a recorrer juntos los desafiantes laberintos. ¡Es todo lo que necesitas para un curso acelerado de codificación!

Instalación o sustitución de las pilas

ADVERTENCIA: Para evitar fugas en las pilas, siga cuidadosamente estas instrucciones. Si no lo hace, podrían producirse fugas del ácido de las pilas que podrían causar quemaduras, lesiones y daños materiales.

Necesita: 3 x 1.5V pilas AAA y un destornillador Phillips (no incluidos)

- Debería ser un adulto el que instale o cambie las pilas.
- El ratón robot requiere tres (3) pilas AAA.
- El compartimento de las pilas está ubicado en la parte posterior de la unidad.
- Para instalar las pilas, primero quite los tornillos con un destornillador Phillips y quite la puerta del compartimento. Instale las pilas como se indica dentro del compartimento.
- Vuelva a colocar la tapa del compartimento de las pilas y apriétela con los tornillos.

Consejos de mantenimiento y cuidado de las pilas

Advertencia: No arroje las pilas al fuego. Las pilas pueden explotar o presentar fugas.

- Utilice sólo 3 pilas AAA.
- Asegúrese de colocar las pilas correctamente (con la supervisión de un adulto) y siga siempre las instrucciones del fabricante de las pilas y del juguete.
- No utilice conjuntamente pilas recargables (níquel-cadmio), normales (carbono-cinc) y alcalinas.
- No utilice conjuntamente pilas nuevas y usadas.
- Coloque las pilas respetando su polaridad. Los polos positivo (+) y negativo (-) deben colocarse en la dirección correcta, como se indica dentro del compartimento de las pilas.
- No recargue pilas no recargables.
- Cargue sólo pilas recargables bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas recargables del juguete antes de cargarlas.
- Utilice solo pilas del mismo tipo o de tipos equivalentes.
- No provoque cortocircuitos a las terminales de alimentación.
- Retire siempre las pilas gastadas del producto.
- Retire las pilas si no va a utilizar el producto durante un largo período de tiempo.
- Guardar a temperatura ambiente.
- Para limpiar el aparato, pase cuidadosamente un trapo seco sobre la superficie.

Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

FR

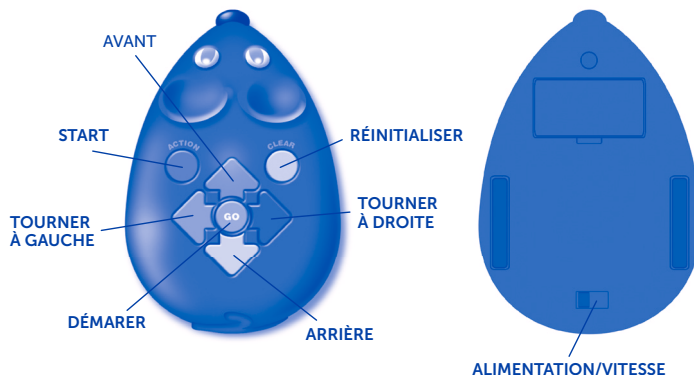
La technologie est omniprésente dans notre vie d'aujourd'hui. Les jeux vidéo. Les smartphones. Les tablettes. Toutes ces formes de communication ont un impact sur nos vies au quotidien. Leur point commun : le codage ! Qu'est-ce que le codage ? Le codage consiste littéralement à transformer les données en une forme compréhensible pour un ordinateur. Il s'agit tout simplement de dire à un ordinateur ce que vous voulez qu'il fasse. Le codage comprend également des tâches quotidiennes que l'on fait sans y penser, comme programmer un micro-ondes pour réchauffer les restes de la veille ou taper des chiffres sur une calculatrice dans un ordre spécifique. Le codage d'aujourd'hui ne ressemble pas toujours à la programmation habituelle du passé. Il peut être actif, visuel, attrayant et surtout amusant ! Les enseignants conviennent qu'une introduction précoce aux concepts élémentaires de programmation peut aider les enfants à développer leurs capacités de résolution des problèmes et leur esprit critique. Ce kit est spécialement conçu pour introduire ces concepts en fournissant aux jeunes élèves une application de la vie réelle divertissante de ces compétences essentielles du 21^{ème} siècle.

Qu'est-ce que l'utilisation d'un robot programmable peut enseigner ?

- Résolution des problèmes
- Autocorrection des erreurs
- Esprit critique
- Raisonnement analytique
- Logique Si, alors
- Travailler de manière collaborative avec les autres
- Capacités de discussion et de communication
- Calcul de la distance
- Concepts spatiaux

Pièces incluses :

- 30 cartes de programmation
- souris robot programmable



Fonctionnement :

ALIMENTATION—Pousser pour mettre sous tension (ON). Votre souris robot est prête à être programmée !

VITESSE—Choisis entre Normal et Hyper. Normal est la vitesse la mieux adaptée pour les labyrinthes, tandis que Hyper est plus adaptée pour jouer au sol ou sur d'autres surfaces. Pour des résultats plus précis, toujours utiliser la souris sur une surface lisse et dure.

AVANT—Pour chaque étape en AVANT, la souris avance d'une distance prédéfinie (12.5cm).

ARRIÈRE—Pour chaque étape en ARRIÈRE, la souris recule d'une distance prédéfinie (12.5cm).

TOURNER À DROITE—Pour chaque étape TOURNER À DROITE, la souris tourne de 90° vers la droite.

TOURNER À GAUCHE—Pour chaque étape TOURNER À GAUCHE, la souris tourne de 90° vers la gauche.

START—Pour chaque ACTION, la souris fait l'une de ces 3 actions de manière ALÉATOIRE :

- Avance ou recule
- Pousse un petit cri bien audible
- CHIRP-CHIRP-CHIRP (et ses yeux s'allument !)

DÉMARER—Appuyez pour exécuter ou réaliser votre séquence programmée pouvant comprendre jusqu'à 40 étapes !

RÉINITIALISER—Pour effacer toutes les étapes programmées, appuie sur ce bouton et maintiens-le enfoncé jusqu'à ce que tu entendes un bip de confirmation.

Remarque importante : si la souris commence à dévier du parcours programmé ou si elle ne tourne pas à 90°, il se peut que la pile soit faible. Remplacer les piles usagées dès que possible pour retrouver une fonctionnalité complète.

Cartes de codage

Des cartes de programmation colorées sont incluses pour aider les enfants à suivre chaque étape d'une séquence.

Chaque carte comprend une direction, ou étape, à programmer sur la souris. Elles sont codées par couleur correspondant aux boutons de la souris (voir la section Fonctionnement pour de plus amples détails sur chacune des commandes). Elles sont aussi recto verso. Elles indiquent la commande à l'aide d'une flèche directionnelle au recto et la position de la souris au verso. Veuillez noter que la carte rouge « Éclair » est utilisée pour représenter la commande ACTION (bouton rouge).

Pour faciliter les choses, nous recommandons d'aligner chaque carte, dans l'ordre, pour illustrer chaque étape d'un programme. Par exemple, si une séquence programmée inclut les étapes AVANT, AVANT, TOURNER À DROITE, AVANT, ACTION, place ces cartes dans l'ordre pour t'aider à suivre et à te souvenir de la séquence.

Activités :

La souris robot peut s'avérer très utile pour enseigner la logique, le concept de séquence et la résolution des problèmes, des aspects fondamentaux du codage et de la programmation informatique. Essaie de créer un labyrinthe avec des blocs ou d'autres jouets sur une table ou par terre et programme Jack pour trouver la sortie. Essaie aussi de créer des tunnels ou d'autres obstacles dans lesquels Jack devra passer ou qu'ils devra éviter à l'aide d'objets du quotidien, comme des coussins ou des livres. Vu que Jack se déplace de 12,5 cm à chaque déplacement avant ou arrière, réfléchis bien à la disposition de ton labyrinthe !

Une fois que Jack est dans le labyrinthe, essaie différents chemins en variant les longueurs et le nombre d'obstacles du labyrinthe à chaque fois. Prévois combien d'étapes de programmation seront nécessaires pour sortir du labyrinthe. Ta prédiction était-elle correcte ? Combien de cm au total Jack a-t-il parcouru (n'oublie pas que chaque déplacement est égal à 12,5 cm). Utilise une règle ou un mètre ruban pour mesurer la longueur totale du labyrinthe. Continue à construire, à estimer, à mesurer et à apprendre !

Pour s'amuser encore plus...

La souris robot est un excellent moyen d'introduire des leçons de codage dans la vie des jeunes enfants ! Pour une introduction plus complète aux principes fondamentaux du codage, considérez le Kit d'activités de codage avec souris robot (LER 2831). Ce kit de luxe comprend une souris robot programmable (Colby), un plateau de labyrinthe entièrement personnalisable avec des murs et des tunnels et des cartes d'activité pour 20 labyrinthes prédéfinis. Jack est le compagnon idéal de ce kit complet. Tu pourras faire une course entre Jack et Colby pour attraper le fromage ou travailler en équipe avec un ami pour trouver la sortie de ces labyrinthes. Tout ce dont vous avez besoin pour un cours intensif sur le codage !

Installation ou remplacement des piles

ATTENTION : Pour éviter toute fuite des piles, veuillez respecter les instructions suivantes. Le non-respect de ces instructions peut entraîner une fuite d'acide pouvant provoquer des brûlures, une blessure corporelle ou une dégradation du matériel.

Matériel nécessaire : 3 x 1.5V piles AAA et un tournevis Phillips (non fourni)

- L'installation et le remplacement des piles doivent être effectués par un adulte.
- La souris robot fonctionne avec trois (3) piles AAA.
- Le compartiment des piles se situe au dos de l'appareil.
- Pour installer les piles, commencez par dévisser les vis à l'aide d'un tournevis Phillips et ôtez la porte du compartiment des piles. Installez les piles conformément aux indications à l'intérieur du compartiment.
- Remettez en place la porte du compartiment et resserrez la vis.

Conseils relatifs à l'entretien des piles

Avertissement : Ne jetez pas les piles dans un feu. Les piles risquent d'exploser ou de fuir.

- Utilisez uniquement 3 piles de type AAA.
- Veillez à insérer correctement les piles (sous la supervision d'un adulte) et à respecter les instructions du fabricant relatives au jeu et aux piles.
- Ne mélangez pas des piles alcalines, des piles standard (carbone-zinc) et des piles rechargeables (nickel-cadmium).

- Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles usagées.
- Respectez la polarité des piles pour leur insertion. Les bornes positives (+) et négatives (-) doivent être insérées dans les directions correctes indiquées à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
- Rechargez uniquement les piles rechargeables, sous la supervision d'un adulte.
- Ôtez les piles rechargeables du jeu avant de procéder au chargement.
- Utilisez uniquement des piles de type identique ou équivalent.
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Retirez toujours du produit les batteries faibles ou épuisées.
- Ôtez les piles du jeu si le produit doit être stocké pendant une période prolongée.
- Stockez à température ambiante.
- Pour nettoyer le jeu, essuyez la surface de l'appareil à l'aide d'un chiffon doux.

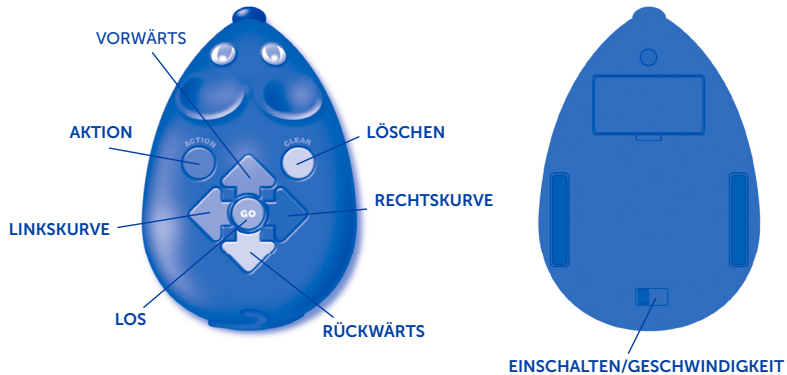
Veillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.

DE

Kinder sind mehr denn je von Technik umgeben. Videospiele Smartphones Tablet-PCs. Dies sind Kommunikationsformen, die unser Leben Tag für Tag bestimmen. Allen gemeinsam ist der Vorgang der Verschlüsselung! Was bedeutet eigentlich Verschlüsselung? Wörtlich übersetzt bedeutet Verschlüsselung die Umwandlung von Daten in ein Format, das der Computer versteht. Man sagt im Grunde dem Computer, was er machen soll. Auch alltägliche Vorgänge, über die man gar nicht mehr nachdenkt, laufen verschlüsselt ab: beispielsweise die Programmierung einer Mikrowelle, um die Reste von gestern aufzuwärmen, oder die Eingabe einer bestimmten Zahlenfolge in den Taschenrechner. Moderne Verschlüsselung ist nicht mehr so leicht zu erkennen wie die früher übliche Programmierung. Verschlüsselung kann aktiv stattfinden, visuell erlebt werden, zum Mitmachen anregen und vor allen Dingen Spaß machen! Pädagogen sind sich einig, dass eine Früherziehung über die Grundlagen des Programmierens Kindern helfen kann, eine objektive Denkweise zu entwickeln und zu lernen, Probleme zu lösen. Dieses Set enthält die ideale Einführung: Junge Forscher und Forscherinnen erlernen auf unterhaltsame Weise reale Anwendungsgebiete kennen, die im 21. Jahrhundert nicht mehr wegzudenken sind.

Welche Kenntnisse können mit einem programmierbaren Roboter vermittelt werden?

- Problemlösung
- Selbständige Verbesserung von Fehlern
- Objektives Denken
- Analytisches Denken
- Gesetz von Ursache und Wirkung (Wenn - Dann)
- Zusammenarbeit in der Gruppe
- Gesprächsführung und Kommunikation
- Streckenberechnung
- Räumliche Konzepte



Lieferumfang:

- 30 Programmierkarten
- 1 programmierbare Robotermaus

Grundfunktionen:

EINSCHALTEN - Zum EINSCHALTEN schieben Ihre Robotermaus ist jetzt programmierbar!

GESCHWINDIGKEIT - Zwischen zwei Stufen wählen: Normal und Hyper (Superschnell). Normal wird am besten bei Gebrauch des Labyrinthbretts verwendet. Hyper (Superschnell) wird am besten zum Spielen auf dem Boden oder anderen Flächen verwendet. Verwenden Sie die Maus für einen präzisen, reibungslosen Ablauf am besten immer auf einem glatten, festen Untergrund.

VORWÄRTS - Bei jedem VORWÄRTS-Schritt geht die Maus eine bestimmte Strecke (12.5cm) nach vorn.

RÜCKWÄRTS - Bei jedem RÜCKWÄRTS-Schritt geht die Maus eine bestimmte Strecke (12.5 cm) zurück.

RECHTSKURVE - Bei jedem RECHTSKURVE-Schritt dreht sich die Maus um 90 Grad nach rechts.

LINKSKURVE - Bei jedem LINKSKURVE-Schritt dreht sich die Maus um 90 Grad nach links.

AKTION - Bei jedem AKTION-Schritt führt die Maus eine von vier ZUFÄLLIGEN Aktionen aus:

- Vorwärts- und Rückwärtsbewegung
- Ein lautes „QUIIIETSCH“
- PIEP-PIEP-PIEP (mit aufleuchtenden Augen!)

LOS - Drücken, um Ihre programmierte Abfolge auszuführen oder umzusetzen - bis zu 40 Schritte nacheinander!

LÖSCHEN - Zum Löschen aller programmierten Schritte. Drücken und halten, bis ein Bestätigungssignal ertönt.

Wichtiger Hinweis: Wenn die Maus vom programmierten Weg abkommt oder keine korrekte 90-Grad-Wendung vornimmt, ist möglicherweise die Batterie schwach. Dann bitte möglichst bald eine neue Batterie einsetzen, um die Maus wieder wie gewohnt nutzen zu können.

Programmierkarten

Die im Lieferumfang enthaltenen bunten Programmierkarten helfen, den Überblick über die einzelnen Schritte einer Bewegungsabfolge zu behalten. Jede Karte enthält eine Richtung oder einen „Schritt“, mit der/dem die Maus

programmiert werden soll. Die Karten weisen die zu den Maustasten passenden Farben auf (siehe Grundfunktionen für Einzelheiten zu jedem Befehl). Die Karten sind beidseitig bedruckt. Die Vorderseite zeigt den Befehl für den Richtungspfeil und die Rückseite die Position der Maus an. Beachten Sie bitte, dass die rote Karte „Pfeilblitz“ für die Befehlstaste „ACTION“ (AKTION) steht (rote Taste).

Um einen Überblick zu haben, empfehlen wir, die Karten mit den einzelnen Programmschritten der Reihenfolge nach auszulegen. Beispiel: Wenn eine programmierte Bewegungsabfolge aus den Schritten VORWÄRTS, VORWÄRTS, RECHTSKURVE, VORWÄRTS, AKTION besteht, legen Sie diese Karten in der richtigen Reihenfolge aus, um die Bewegungsabfolge nachzubilden und nachzuverfolgen.

Spielvorschläge:

Ihre Robotermaus lässt sich gut zur Schulung von Logik, Abläufen und zur Problemlösung einsetzen—den Grundlagen für Verschlüsselung und Programmierung von Computern. Versuchen Sie, auf der Tischplatte oder dem Fußboden ein Labyrinth aus Klötzchen oder anderem Spielzeug aufzubauen. Programmieren Sie dann Jack so, dass er es von Anfang bis Ende durchläuft. Versuchen Sie es auch einmal mit dem Bau von Tunneln oder anderen Hindernissen, die Jack durchlaufen oder umgehen muss. Dazu können Sie umliegende Gegenstände wie Kissen oder Bücher verwenden. Da Jack mit jeder Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung eine Strecke von 12,5 cm (5 Zoll) zurücklegt, muss das Labyrinth sorgfältig geplant werden!

Sobald Sie Jack durch Ihr Labyrinth geschickt haben, können Sie mit verschiedenen Wegen und Strecken experimentieren. Wandeln Sie die Länge des Labyrinths und die Anzahl der Hindernisse jedes Mal etwas ab. Versuchen Sie, vorherzusagen, wie viele Programmierschritte zum Erreichen des Labyrinthausgangs erforderlich sind. War Ihre Prognose richtig? Wie viele Zentimeter hat Jack insgesamt zurückgelegt (zur Erinnerung: Jede Bewegung entspricht 12,5 cm)? Verwenden Sie ein Lineal oder Maßband, um die Gesamtlänge des Labyrinths zu messen. So geht es immer weiter ... bauen, schätzen, messen und lernen!

Und noch mehr Spielvergnügen ...

Die Robotermaus ist genau das richtige Spielzeug, um Kinder schon früh an Programmiervorgänge heranzuführen! Eine umfassendere Einführung in Programmiergrundlagen erhalten Sie mit unserem Robotermaus Programmier-Aktivitätsset (LER 2831). Diese Luxusausführung enthält eine programmierbare Robotermaus (Colby), ein ganz individuell gestaltbares Labyrinthbrett mit Wänden und Tunneln sowie Aktivitätskarten mit 20 Labyrinthvorlagen! Jack ist die ideale Ergänzung zu diesem umfassenden Spielset: Lassen Sie Jack und Colby gegeneinander in einem Wettlauf zur Käsecke antreten. Oder navigieren Sie die Mäuschen zusammen mit einem Freund durch die komplizierten Labyrinth. Genau das Richtige für Ihren Crashkurs im Programmieren!

Einsetzen oder Ersetzen der Batterien

WARNUNG! Bitte befolgen Sie diese Anweisungen sorgfältig, um ein Auslaufen von Batterien zu verhindern. Wenn Sie diese Anweisungen nicht befolgen, kann dies dazu führen, dass Säure von Batterien ausläuft, die wiederum zu Verbrennungen, Verletzungen und Beschädigung von Eigentum führen kann.

Es werden 3 x 1.5V AAA-Batterien und ein Schraubenzieher von Phillips benötigt (nicht im Lieferumfang enthalten)

- Die Batterien sollten von einem Erwachsenen eingesetzt und ersetzt werden.
- Die Robotermaus benötigt drei (3) AAA-Batterien
- Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Geräts.
- Zum Einsetzen der Batterien müssen Sie zuerst die Schrauben mit einem Schraubenzieher von Phillips lösen und

- den Deckel des Batteriefachs entfernen. Setzen Sie die Batterien laut den Angaben in das Fach ein.
- Setzen Sie den Deckel wieder auf und schrauben Sie ihn fest.

Hinweise zur Batteriepflege und Wartung

Warnung: Halten Sie Batterien von Feuer fern. Batterien können explodieren oder auslaufen.

- Verwenden Sie nur 3 AAA-Batterien.
- Gehen Sie sicher, dass Sie die Batterien richtig einlegen (Beaufsichtigung durch einen Erwachsenen) und befolgen Sie immer die Anweisungen des Spielzeug- und Batterieherstellers.
- Mischen Sie keine alkalischen, standardmäßigen (Kohle-Zink) oder wiederaufladbaren (Nickel-Cadmium) Batterien.
- Mischen Sie keine neuen und gebrauchten Batterien.
- Legen Sie die Batterien mit der richtigen Polarität ein. Positive (+) und negative (-) Pole müssen gemäß den Angaben im Batteriefach in den richtigen Richtungen eingelegt werden.
- Laden Sie keine Batterien wieder auf, die nicht über diese Eigenschaft verfügen.
- Laden Sie wiederaufladbare Batterien nur unter Beaufsichtigung durch Erwachsene wieder auf.
- Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen.
- Verwenden Sie nur Batterien des gleichen oder eines vergleichbaren Typs.
- Schalten Sie die Anschlusspunkte nicht aus.
- Entfernen Sie immer schwache oder leere Batterien aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, wenn das Produkt längere Zeit nicht verwendet wird.
- Bewahren Sie das Produkt bei Zimmertemperatur auf.
- Zur Reinigung der Konsole können Sie die Oberfläche mit einem trockenen Lappen abwischen.

Bewahren Sie diese Anleitung bitte gut auf.



Your opinion matters! Visit LearningResources.com to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM2841-GUD

Hecho en China.
Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conservar estos datos.
Informations à conserver
Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere
Nachfragen auf.



This device complies with Part 15 of the FCC rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.