

# GUIDA DELLA CITTÀ





# NELLA SCATOLA TROVERAI:



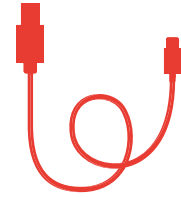
**Cody!**  
Una piccola  
automobile di  
legno per grandi  
avventure!



**16x Palazzi della città**  
I comandi di Cody



**Guida della città**  
Per aiutarti ad  
iniziare il viaggio!

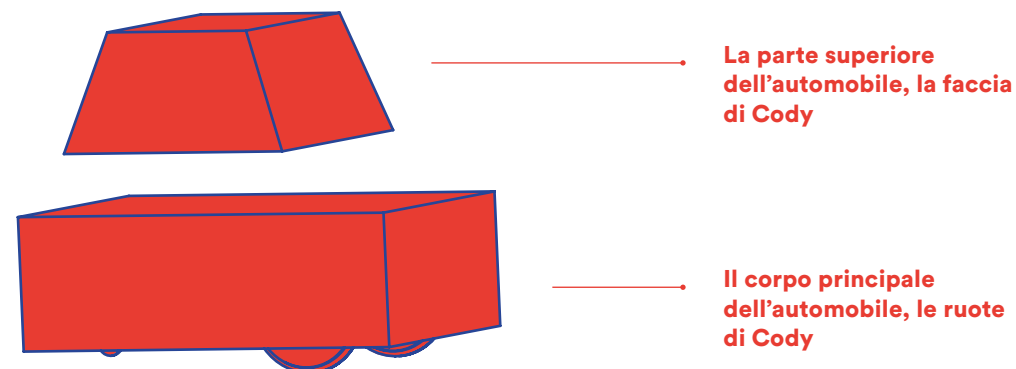


**Cavo USB**  
Per ricaricare Cody

**È una città frenetica! Parti all'avventura con Cody e aiutalo a ritrovare la strada di casa. Guidalo attraverso la città, palazzo dopo palazzo! Impara ed esercita le basi della programmazione, senza bisogno di saper leggere o usare uno schermo. Basta posizionare i palazzi intorno a Cody per cambiare la sua direzione e pianificare i suoi spostamenti. **Impara a programmare giocando!****

# CHI È CODY?

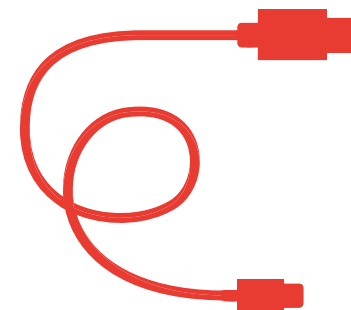
**Cody è una piccola automobile di legno per grandi avventure!** Dopo una lunga giornata passata ad esplorare la città, Cody ha bisogno del tuo aiuto per trovare la strada di casa. Cody è composto da due pezzi principali:



Quando la parte superiore viene appoggiata al corpo principale, Cody inizia a guidare! Si fermerà solo quando raggiungerà la sua casetta rossa. L'unica cosa che manca sono le tue indicazioni per farlo arrivare a casa!

# RICARICARE CODY

**Cody deve essere caricato per partire!**



Nella scatola troverai un cavo rosso USB. Con l'aiuto di un adulto, connetti il cavo ad una fonte elettrica e inseriscilo nella presa situata sotto la parte inferiore di Cody. Quando la luce LED è accesa, Cody si sta caricando e preparando per la sua prossima avventura! Quando la luce LED si spegne, la batteria è carica e Cody si sente pieno di energie. Puoi disconnettere il cavo e iniziare a giocare! Ricorda di disconnettere la parte superiore di Cody da quella inferiore quando hai finito di giocare, o la batteria di Cody si scaricherà!

# I PALAZZI DELLA CITTÀ

I blocchi a forma di palazzo ti aiutano a dirigere Cody verso casa. I palazzi della città hanno tante forme e colori e ognuno di essi dà a Cody un'indicazione diversa. Quando Cody arriva davanti ad un blocco, segue magicamente la direzione disegnata su di esso. **Riuscirai a guidare Cody verso casa?**

Questi sono i blocchi che troverai nella confezione:



[ROSA]  
**4 x GIRA A SINISTRA**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, gira 90° a sinistra.



[GIALLO]  
**4 x GIRA A DESTRA**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, gira 90° a destra.



[VERDE]  
**2 x GIRA 180°**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, gira di 180°.



[ARANCIONE]  
**1 x RIPETI L'ULTIMO COMANDO**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, ripete l'ultimo comando che gli è stato dato.



[BIANCO]  
**2 x REGISTRA FUNZIONE**  
Quando Cody si trova davanti al blocco Registra Funzione, inizia a registrare la distanza e la sequenza dei blocchi successivi. Cody registrerà fino a quando non incontrerà il secondo blocco Registra Funzione. Bisogna sempre usare un blocco Registra Funzione per aprire la funzione (inizia a registrare) e un blocco Registra Funzione per chiudere la funzione (finisci di registrare). Cody può registrare solo una funzione alla volta, quindi sceglila con cautela!



[GRIGIO]  
**2 x RIPRODUCI LA FUNZIONE**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, inizia a riprodurre l'ultima funzione registrata tra i due blocchi Registra Funzione. Puoi usare più di un blocco Riproduci Funzione mentre giochi. Ricorda: Cody può registrare solo una funzione alla volta. Se usi un altro blocco Riproduci Funzione nella tua sequenza, Cody ripeterà la stessa funzione di nuovo!



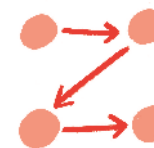
[ROSSO]  
**1 x FERMATI**  
Quando Cody si trova davanti a questo blocco, si ferma e schiaccia un pisolino, in attesa della prossima avventura!

# COSA PUOI FARE CON CODY?

Cody introduce i concetti base della programmazione ai bambini più curiosi! **Ma cosa impareranno? E come?** Abbiamo deciso di creare un linguaggio di programmazione tangibile che i bambini possono toccare con le proprie mani, seguendo il metodo Montessori secondo il quale i più piccini imparano meglio quando sperimentano in prima persona il mondo attorno a loro.



**Gli algoritmi** sono un insieme di istruzioni che definiscono una sequenza di compiti. Quando un bambino distribuisce i palazzi della città in modo che Cody li segua, il bambino sta di fatto dando a Cody delle istruzioni per indicargli dove e come muoversi.



**Una sequenza** è l'ordine specifico in cui le istruzioni vengono eseguite all'interno di un algoritmo. È importante che i passaggi di un algoritmo vengano eseguiti nell'ordine corretto, altrimenti l'algoritmo non funzionerà nel modo previsto. Allo stesso modo, Cody segue le istruzioni nell'ordine dato ai palazzi della città. Se c'è un palazzo mancante o mal posizionato all'interno della sequenza, Cody andrà nella direzione sbagliata, allontanandosi da casa.



**Il Debugging** è il processo di identificazione di un errore (conosciuto come bug nel linguaggio della programmazione) e successivamente di correzione dello stesso. I palazzi sono tangibili e sistemati su una superficie fisica, così da essere immediatamente identificabili dai bambini. Questo renderà loro più facile trovare e correggere i bug nel loro codice.



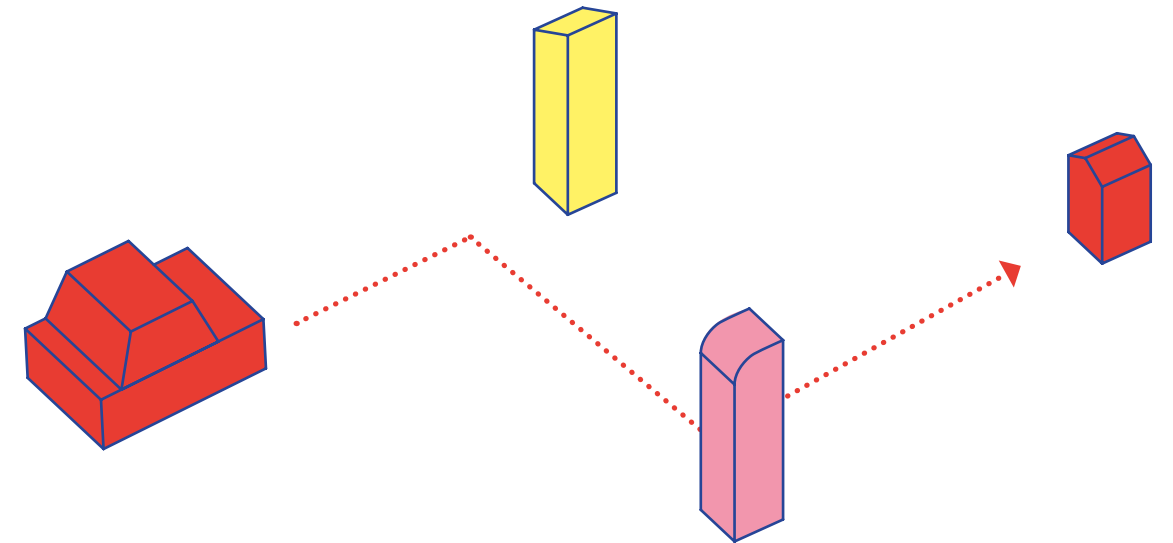
**Le Funzioni** sono parti autonome di codice che possono essere definite e poi usate all'interno di un algoritmo più esteso. Con Cody i bambini possono definire una funzione e registrarla. Cody si ricorderà quella funzione e la ripeterà ogni volta che incontrerà un blocco Riproduci Funzione.



**Il Pensiero logico** è l'abilità che permette ai bambini di affrontare problemi complessi dividendoli in passaggi più piccoli e più gestibili. La capacità logica è uno strumento potente, che può essere usato in qualunque campo e in tutti i tipi di attività quotidiane!

# COME SCRIVERE UN PROGRAMMA SEMPLICE CON CODY

Scrivere un programma con Cody è molto facile, basta mettere un palazzo di fronte a Cody e Cody cambierà direzione. Il palazzo può essere posizionato lontano o vicino, l'unico limite è lo spazio a tua disposizione! Quando Cody si avvicina ad un palazzo, assicurati che guardi verso la sua parte frontale. Quando sei soddisfatto del tuo programma, unisci le due parti dell'automobile e segui il percorso di Cody mentre guida verso casa. Ricorda sempre di unire la parte superiore dell'automobile tenendo la parte inferiore appoggiata a terra. Se provi ad unire le due parti di Cody tenendolo sollevato, Cody sarà un po' confuso mentre guida!



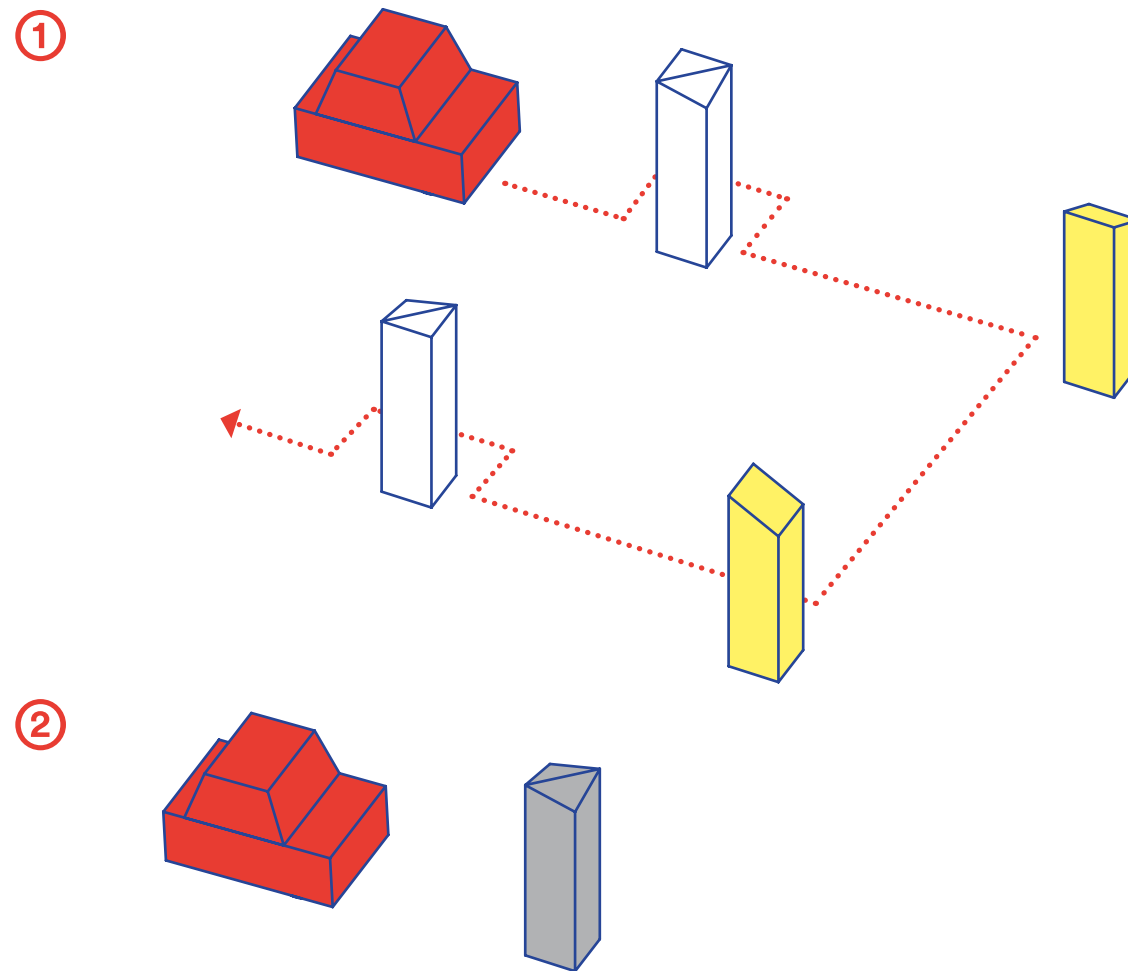
# COME USARE I BLOCCHI FUNZIONE

Per dare a Cody lo stesso set di istruzioni più d'una volta, abbiamo creato degli strumenti utilissimi: i palazzi Funzione!

Per registrare una funzione, posiziona un palazzo Registra Funzione sul pavimento. Cody leggerà il comando e aggirerà il palazzo per continuare ad andare avanti. Sistema i palazzi che vuoi inserire all'interno della funzione dopo il palazzo Registra Funzione, esattamente come nella vera programmazione. Ricordati di chiudere la funzione posizionando un altro palazzo Registra Funzione alla fine del percorso. Tieni a mente che Cody registrerà sia le direzioni che le distanze percorse all'interno della funzione.

Ora Cody memorizzerà questa funzione fino a che non ne vorrai registrare una nuova.

Ogni volta che vuoi richiamare l'ultimo set di istruzioni registrato, puoi semplicemente posizionare un palazzo Riproduci Funzione nel tuo programma. Prova ad usare due palazzi Riproduci Funzione per raddoppiare l'azione!



**SEI  
PRONTO  
A GIOCARE?**

**INIZIAMO!**

**CODY SI  
TRASFERISCE  
IN CITTÀ**

Cody si sta trasferendo in città ed è impaziente di esplorare il nuovo vicinato! Tutto sembra enorme e pauroso all'inizio, ma mentre Cody impara a conoscere la città, i palazzi diventano come amici di sempre.





Oggi Cody sta traslocando. Dalla calma campagna andrà ora a vivere nella vivace città di Qubs. Cody ha già sentito tante storie sulle grandi città grazie alle favole raccontate dalla nonna, ma non ne ha mai visitata una prima d'ora.

**Ci sono animali nella città?**

**E sarà silenziosa, o rumorosa?**

**Riuscirà a fare nuove amicizie?**

Cody prende una grande boccata d'aria appena arriva a destinazione. Sembra tutto così grande... e strano! Cody avanza nervosamente verso una casa rossa sgargiante in fondo alla strada.

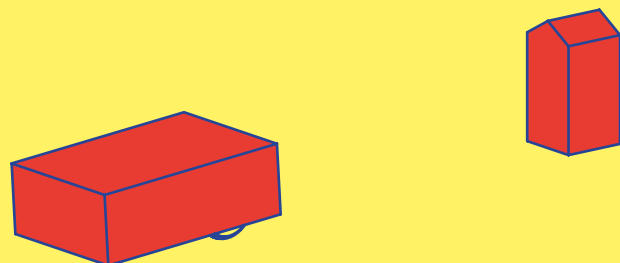


# 1. PRIMI PASSI

IMPARARE AD USARE IL PALAZZO FERMATI



①



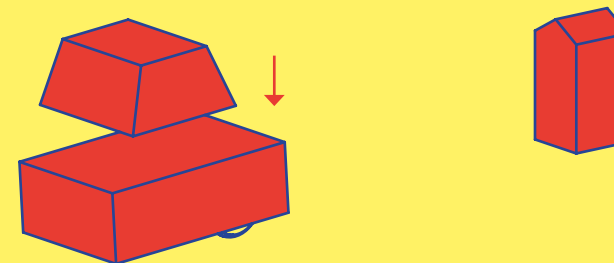
Esercizio 1:

① Posiziona la casa di Cody (il palazzo rosso più piccolo) di fronte a Cody, con la faccia sorridente rivolta verso di lui.

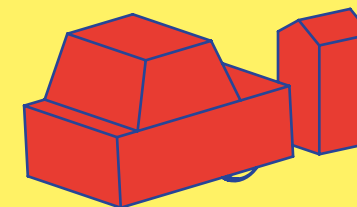
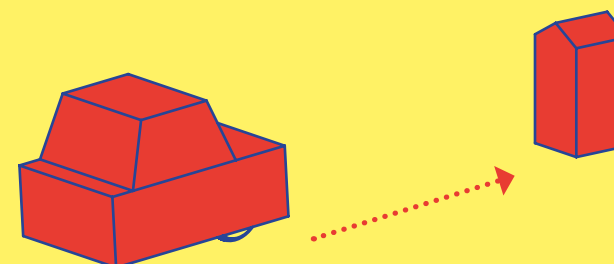
② Unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody.

③ Osserva quello che succede... Cody riuscirà ad arrivare a casa?

②



③



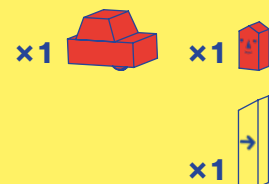
**Cody sbircia la strada chiassosa da dietro la finestra. Vicino alla sua casetta si innalza un alto palazzo giallo, la cui cima scompare tra le nuvole. Cody esce per andare a guardarlo più da vicino.**

**S  
Q  
U  
I  
I  
I  
I  
I  
I  
I  
T  
!** **Un gigantesco topo si precipita sulla strada da dietro un bidone della spazzatura. Ci sono animali in città! Questo però non assomiglia per nulla ai topolini di campagna a cui è abituato Cody! Cody indietreggia dalla paura e fugge verso casa il più in fretta possibile.**

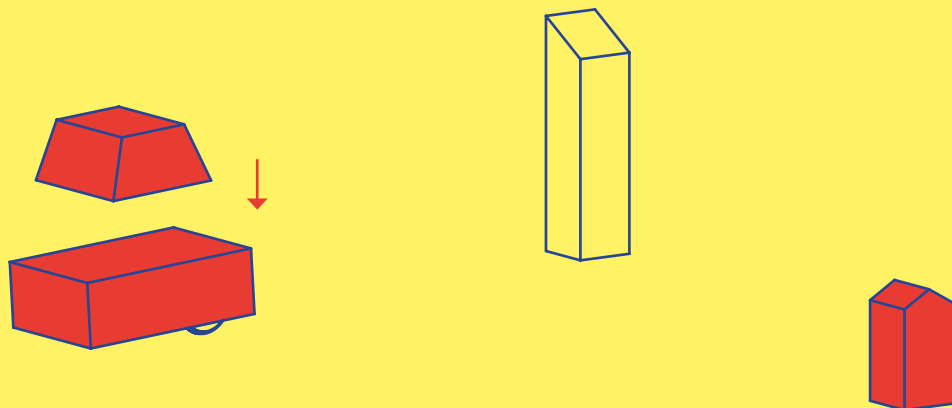


# 2. LA FUGA

IMPARARE AD USARE IL PALAZZO GIRA A DESTRA



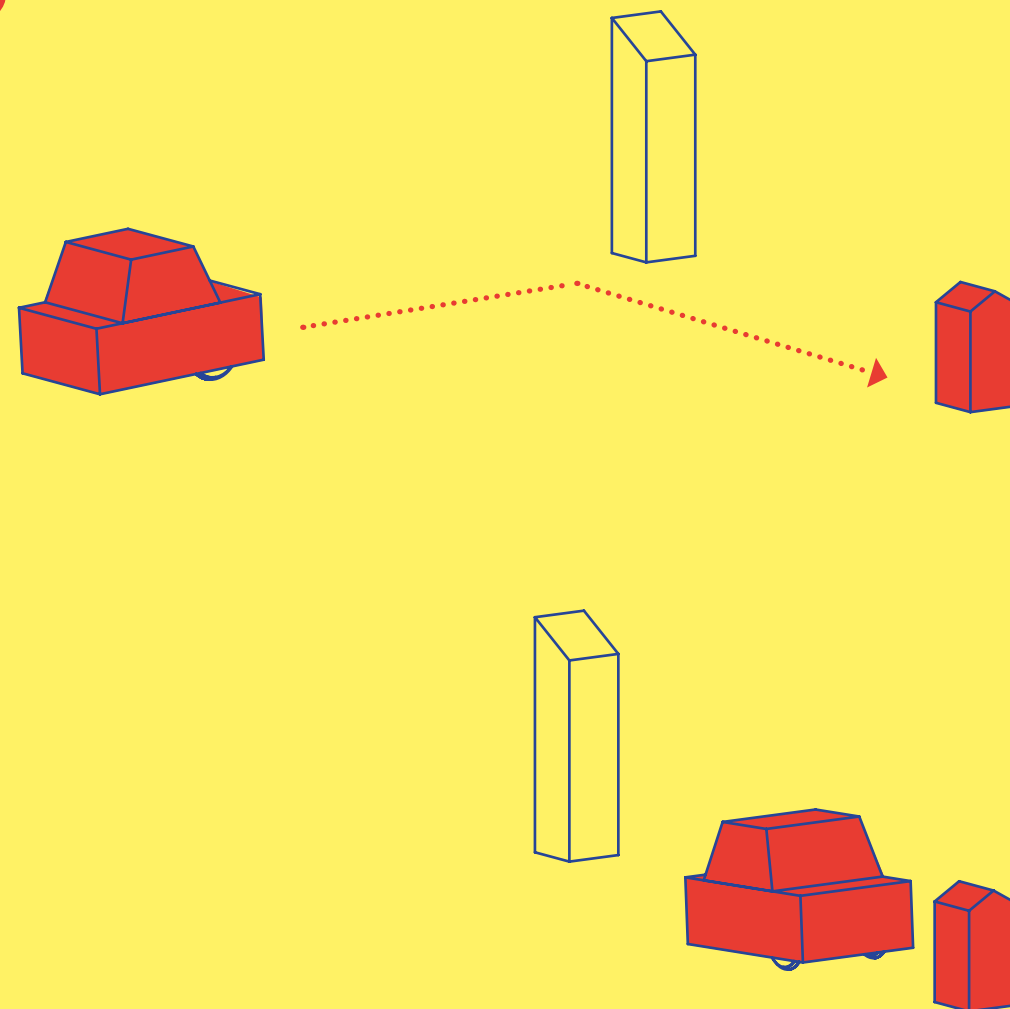
① + ②



**Esercizio 2:**

- ① Posiziona il palazzo giallo (il palazzo Gira a Destra) di fronte a Cody e la casetta di Cody alla sinistra del palazzo.
- ② Rivolgi Cody verso il palazzo giallo e unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody.

③



- ③ Che cosa fa Cody quando raggiunge il palazzo giallo?  
Prova a sostituirlo con un palazzo rosa.  
Cosa è cambiato?

**Cody emette un sospiro lungo e pesante. Gli manca la campagna. Quando viveva tra le colline si sentiva protetto, conosceva tutti i posti più belli e i nascondigli migliori. Qui è tutto nuovo e sconosciuto.**

**Ma Cody non si arrende e trova ancora una volta il coraggio di uscire dalla sua accogliente casetta. Inizia a sfrecciare attraverso i parchi più verdi e gli incredibili grattacieli rosa, prima di notare che le nuvole un tempo bianche e soffici stanno diventando grigie e cupe.**

**PLIN...**

**PLIN...**

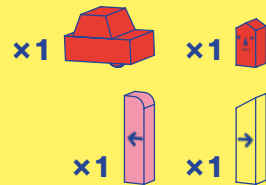
**BROOM!**

**Il cielo sta tuonando.  
Sta per arrivare un temporale!**

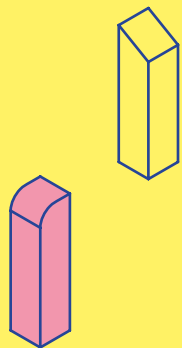


# 3. FUGGI DALLA PIOGGIA

IMPARARE AD USARE IL PALAZZO GIRA A SINISTRA



① + ②

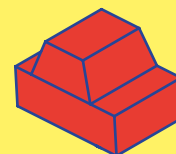
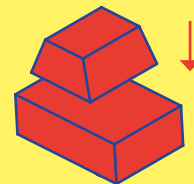


Esercizio 3:

Veloce! Riesci a portare Cody al riparo prima che inizi a piovere?

- ① Posiziona il palazzo giallo e la casa di Cody come prima.
- ② Posiziona il grattacielo rosa (il palazzo Gira a Sinistra) di fronte al palazzo giallo, e Cody alla sua sinistra.

③



- ③ Rivolgi Cody verso il grattacielo rosa e unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody. Ce l'ha fatta Cody ad arrivare a casa in tempo o è stato bagnato dalla pioggia?

La città dopo la pioggia sembra quasi un altro mondo. Un arcobaleno scintilla nel cielo e nelle enormi pozzanghere si riflettono i grattacieli. Quando Cody li guarda da una nuova prospettiva, quei palazzi non sembrano più così alti e s

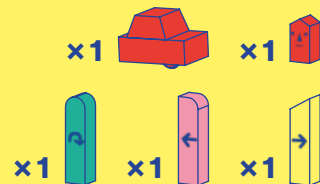
Cody sfrrrreeeeccia saltando tra le pozzanghere e insegue il luccichio dell'acqua. Finalmente un po' di divertimento! Forse in mezzo al fango troverà un forziere pieno di dobloni sepolto da un pirata!

S  
P  
L  
A  
S  
H !



# 4. IN CERCA DEL FORZIERE

IMPARARE AD USARE IL PALAZZO GIRA 180°



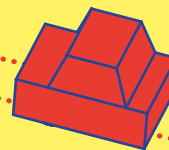
① + ②



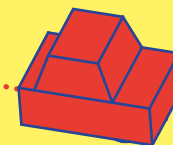
Esercizio 4:

- ① Posiziona il grattacielo rosa, il palazzo giallo e la casa di Cody come prima.
- ② Ora posiziona il palazzo verde (Gira 180°) alla sinistra del palazzo rosa, nello stesso posto in cui Cody sostava nell'esercizio precedente.
- ③ Posiziona Cody tra il palazzo verde, con la parte davanti rivolta verso il verde. Unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody.
- ④ Cosa fa Cody? Riesci a contare quante volte Cody cambia direzione?

③



④





**Cody inizia a sentirsi sicuro di sé. La città di Qubs forse non poi è così male! E dopo tutto questo viaggiare ed esplorare, il motore di Cody si lascia sfuggire un leggero brontolio. Per fortuna c'è un mercato vicino al palazzo verde. Magari può fermarsi e fare rifornimento con un buon dolcetto?**

**Cody si precipita al mercato e compra un grandissimo biscotto al cioccolato. Lo divora fino all'ultima briciola.**

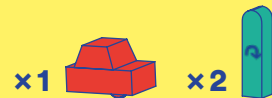
**G N A M M !!**

**Ma quando giunge il momento di andarsene dal mercato, Cody non riesce a trovare la strada per uscire dal parcheggio... Cody GIRA e RIGIRA cercando disperatamente l'uscita.**

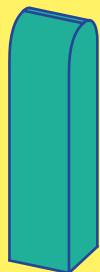
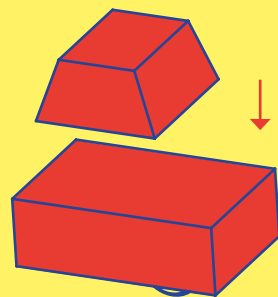
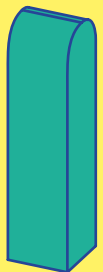


# 5. PARCHEGGIO INFINITO

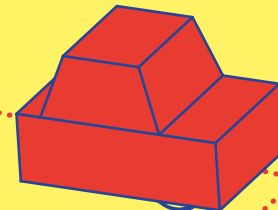
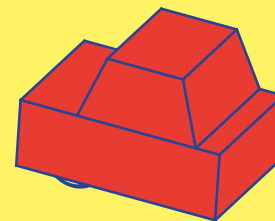
IMPARARE A CREARE UN LOOP



① + ②



③



Esercizio 5:

- ① Posiziona Cody tra i due palazzi verdi.
- ② Unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody.
- ③ Hai appena creato un loop infinito!

**Tutti queste piroette hanno fatto girare la testa a Cody! Cody sbarra gli occhi e prova ad aguzzare la vista, ma non riesce a riconoscere nessuno degli edifici intorno.**

**Forse quello laggiù è il palazzo giallo?  
No...aspetta... forse quello rosa?  
Come riuscirà ora a trovare  
la strada verso casa?**

**Cody comincia a singhiozzare. Gli occhi gli si riempiono di lacrime. Tutto diventa offuscato quando improvvisamente...**

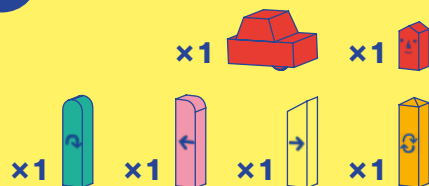
**F R U U U U U**

**Un animale dai colori accesi e il corpo piumato vola davanti ai fanali di Cody. Un piccione viaggiatore! Cody gli corre dietro sperando di riuscire a ritrovare la strada.**

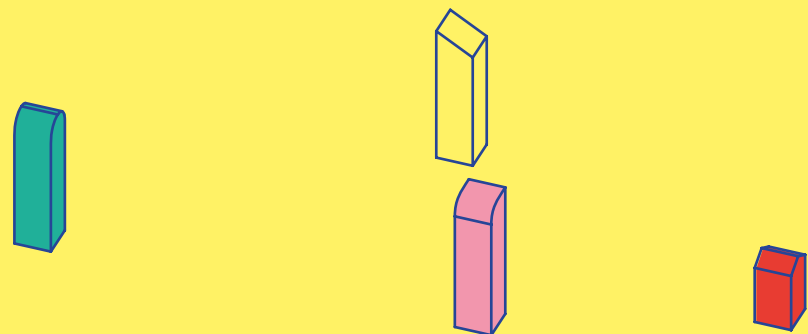


# 6. PRENDI IL VOLO

IMPARARE AD USARE IL PALAZZO  
RIPETI ULTIMO COMANDO



①

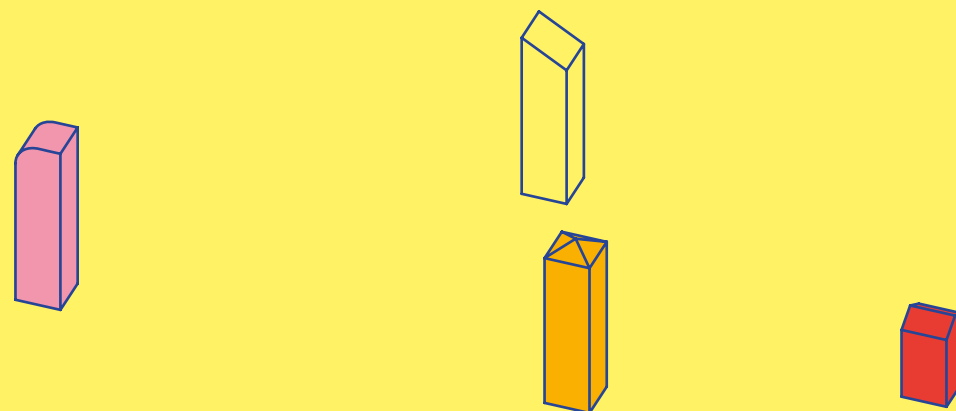


Esercizio 6:

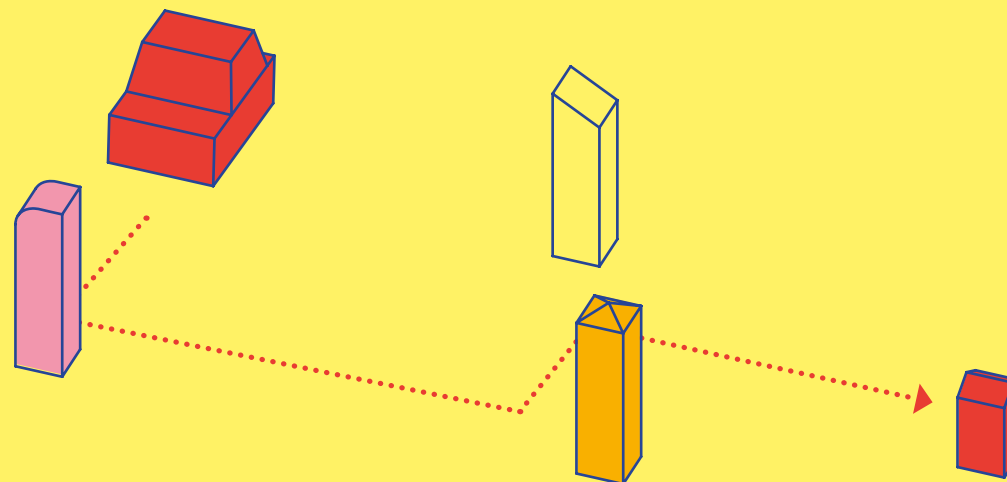
- ① Il piccione sembra passare vicino all'arcobaleno! Posiziona i palazzi e la casa di Cody come nell'esercizio 4.
- ② Ora sostituisci il palazzo rosa con altri palazzi (verde o giallo). Cosa cambia quando Cody raggiunge il palazzo arancione (questo palazzo è ancora un mistero!).

- ③ Rivolgi Cody verso il palazzo rosa. Unisci la parte superiore e quella inferiore di Cody.
- ④ Sostituisci il palazzo rosa con altri palazzi (verde o giallo). Cosa cambia quando Cody raggiunge il palazzo arancione? (Un aiuto: hai appena scoperto il palazzo che ripete l'ultimo comando dato a Cody!)

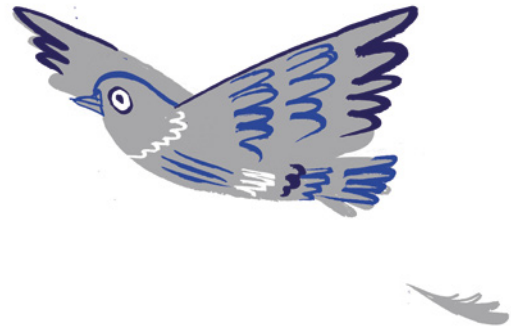
②



③ + ④



**Dalla propria casa, Cody vede altre automobili sfrecciare veloci davanti a lui. Queste automobili non sembrano preoccuparsi per le vie che si snodano in ogni dove e i palazzi dai piani infiniti. E non sembra nemmeno che si perdano lì in mezzo! Forse se Cody continuasse a provare ad uscire di casa, ad un certo punto potrebbe abituarsi a questa città!**



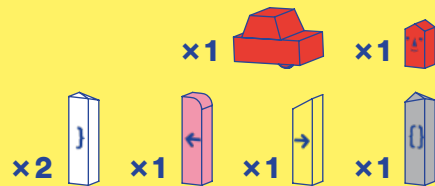
**Munito di coraggio e con a fianco il suo nuovo amico alato, Cody si prepara per uscire di nuovo ad esplorare.**

**I due amici corrono, cambiano direzione, sterzano a tutta velocità attraverso le strade della città di QUBS.**

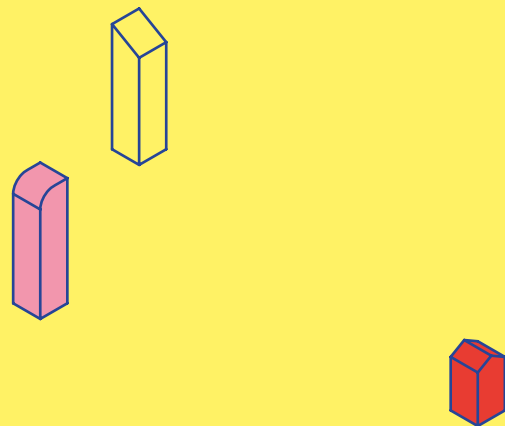


# 7. TROVA LA TUA STRADA

INTRODURRE I PALAZZI  
REGISTRA E RIPRODUCI FUNZIONE



①



Esercizio 7:

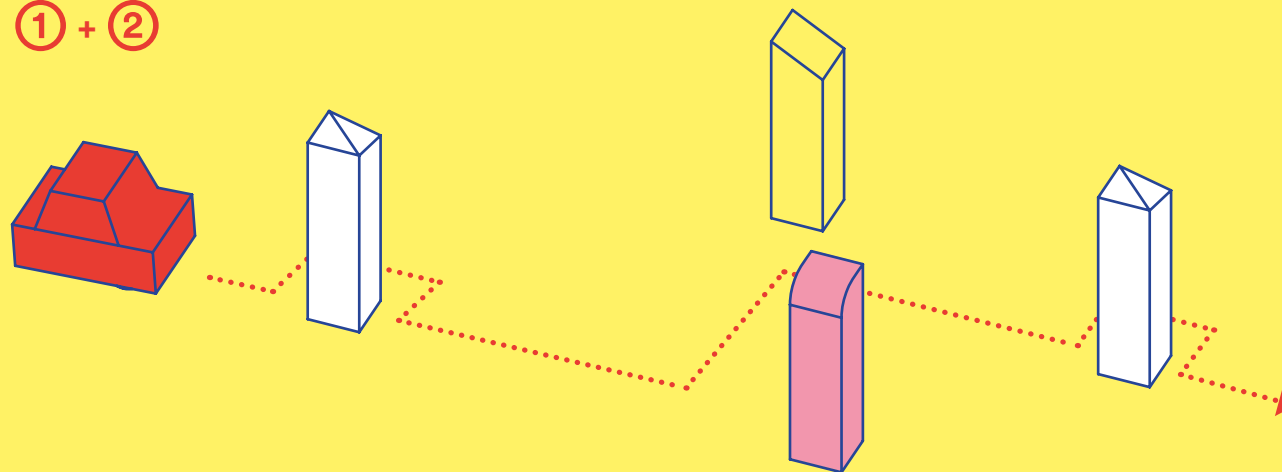
- ① Posiziona i palazzi come nell'esercizio 3.
- ② Posiziona i due palazzi bianchi, uno prima del grattacielo rosa e uno al posto della casa di Cody.

Cody ora si ricorderà di questo percorso!

- ③ Togli i palazzi e sostituisci l'ultimo palazzo bianco con la casa di Cody, e il primo palazzo bianco con un palazzo grigio.

Urrà! Cody può finalmente trovare la strada verso casa perché si ricorda le direzioni e le distanze che TU gli hai insegnato!

① + ②



③



**Ora Cody si è ambientato nel suo quartiere.  
Esattamente come quando viveva in  
campagna, ora conosce TUTTI i posti più belli  
e i nascondigli migliori.**

**“Quello è il palazzo giallo vicino a casa!  
E subito dopo c'è il grattacielo rosa!  
Questa è la via per andare  
al mercato!”**

**I suoi occhi brillano entusiasti.**

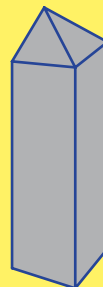
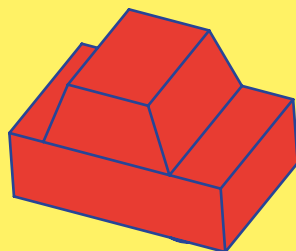
**“Ma che avventura faticosa!  
Credo di aver bisogno di fare  
un sonnellino adesso...”**

**Quale nuova avventura lo aspetterà domani?**



# 8. UN'ULTIMA AVVENTURA

GIOCO LIBERO



## Esercizio 8:

**Congratulazioni! Hai aiutato Cody a guidare e trovare la giusta strada nella sua nuova città.**

→ **Ora che conosci tutti i suoi segreti, prova ad usare due palazzi grigi in una sequenza!**

**Ricorda, quando sarà davanti ad un palazzo grigio, Cody seguirà esattamente lo stesso percorso che gli hai insegnato prima. Prova a registrare nuovi percorsi e guarda cosa succede!**



Hai qualche domanda?  
[info@qubs.toys](mailto:info@qubs.toys)

**CREDITS**  
Made with love by QUBS.  
Designed in Europe,  
printed in China  
Illustrations by João Fazenda

© QUBS AG  
All rights reserved

[www.qubs.toys](http://www.qubs.toys)



# QUBS

[www.qubs.toys](http://www.qubs.toys)

