INSERTING BATTERIES

Coding Critter requires three (3) AAA batteries. Please follow the directions for battery installation on page 3.

BASIC CONTROLS

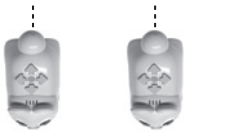
- **POWER** – Slide the ON/OFF switch to turn Coding Critter ON or OFF.

CODE MODE

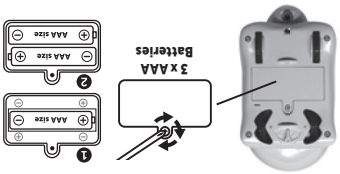
- **DIRECTION** buttons – Press the DIRECTION buttons on Coding Critter's back to begin inputting a coding sequence of up to 50 steps:
  - **FORWARD** – Coding Critter moves 4" (10.2 cm) FORWARD.
  - **REVERSE** – Coding Critter moves 4" (10.2 cm) in REVERSE.
  - **RIGHT** – Coding Critter turns forward to the RIGHT.
  - **LEFT** – Coding Critter turns forward to the LEFT.
  - **NOSE SWITCH** – Coding Critter makes a sound, backs up, and turns.
  - **WHEEL ALIGNMENT DIAL** – Adjust to the left or right if Critter is not moving straight.
- **GO** – Press GO to execute a programmed sequence. Coding Critter will now move according to the sequence of steps you've entered.
- **CLEAR** – Coding Critter will automatically clear after you press GO and it executes the programmed sequence. If you want to clear a sequence you just inputted, press and hold GO until you hear the "clear" tone.

Build a PROGRAM SEQUENCE by pressing the arrow buttons. Press GO to run your program.

For example, a 3-step coding sequence of **FORWARD, FORWARD, RIGHT TURN, GO** would look like this:



Installing or Replacing Batteries



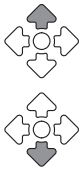
PLAY MODE

Take care of your Coding Critter! Press and hold the **NOSE** switch until the **GO** button lights up.

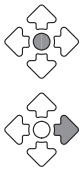
Now you can feed and play with your Coding Critter like a real pet!

Press **NOSE** switch for 2 seconds to enter **PLAY** mode

GO button will light up and stay lit in **PLAY** mode



FEED – Give your Coding Critter a tasty snack!



PATROL – Intruders, look out! Coding Critter is on duty.

DANCE – Watch your pet move and groove to the music!

NAP TIME – Your critter is looking sleepy. Time for bed!

PET – Give your critter a pat on the back.

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 battery compartment is located on the underside 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 three (3) 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 week 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.

ES

Animalitos codificadores Guía rápida de iniciación

Los animalitos codificadores funcionan con tres (3) pilas AAA. Sigue las instrucciones para instalar las pilas que encontrarás en la página 3.

INSERTAR LAS PILAS

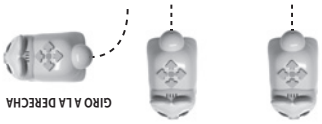
CONTROLES BÁSICOS

- **INTERRUPTOR** – desliza el interruptor para encender o apagar tu animalito codificador.

MODO CODIFICACIÓN

- Botones de **DIRECCIÓN** – Presiona los botones de DIRECCIÓN situados en el lomo de tu animalito codificador para comenzar a introducir la secuencia de codificación que acepta como máximo 50 pasos:
  - **MARCHA ADELANTE** – El animalito codificador se moverá 10,2 cm hacia ADELANTE.
  - **MARCHA ATRÁS** – El animalito codificador se moverá 10,2 cm hacia ATRÁS.
  - **DERECHA** – El animalito codificador se mueve hacia adelante en un giro a la DERECHA.
  - **IZQUIERDA** – El animalito codificador se mueve hacia adelante con un giro a la IZQUIERDA.
  - **HOCICO INTERRUPTOR** – El animalito codificador emite un sonido, se mueve hacia atrás y gira.
  - **DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA** – Ajústalo hacia la izquierda o la derecha si el animalito no avanza en línea recta.
- **EN MARCHA** – Presiona EN MARCHA para ejecutar la secuencia que hayas programado. Los movimientos del animalito codificador se corresponderán con la secuencia de pasos que hayas introducido.
- **BORRAR** – El animalito codificador borrará automáticamente la secuencia una vez que hayas presionado el botón EN MARCHA y esté haya ejecutado la secuencia programada. Si quieres borrar una secuencia que acabas de programar, mantén presionado el botón EN MARCHA hasta que oigas el sonido emitido cuando se borra una secuencia.
- **CADA VEZ** que presiones un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.

Por ejemplo, una secuencia de 3 pasos, ADELANTE, ADELANTE, GIRO A LA DERECHA, será así:



MODO JUEGO

¡Cuida a tu animalito codificador! Presiona el **HOCICO** interruptor hasta que se encienda el botón **EN MARCHA**. Ahora ya puedes alimentar a tu animalito y jugar con él como si fuera una mascota de verdad.

SEITE 1: Jeden Morgen hoppelt sie in ihrem Karottenbeet herum und zieht dabei ein paar saftige Karotten heraus.

Lass Bopper ihre Karotte mit VORWÄRTS-Befehlen suchen!

SEITE 2: Als Bopper beim Hoppeln die letzte Karotte an diesem Tag einpacken will, fällt diese herunter und rollt den großen Hügel hinab.

„Verflixt und zugehopst!“, ruft sie. *„Keine Sorge, liebe Karotte! Ich hole dich!“*

Lass Bopper der wegrollenden Karotte mit einer LINKSWENDUNG hinterherlaufen!

SEITE 3: Bopper hat ihre wegrollende Karotte gefangen. So viel Hoppeln macht Hasen hungrig.

„Ich denke, dass eine kleine Verkostung nicht schaden kann“, überlegt sie.

„Mampf, kau, knabber, knabber “

***Drücken** – Füttere Bopper: SPIELMODUS einschalten und VORWÄRTS drücken!*

SEITE 4: Nachdem sie ihre letzte Karotte eingesammelt hat, findet Bopper, dass es nun an der Zeit ist, ihren Wagen zu beladen und nach Hause zu gehen.

„Es gibt immer etwas zu tun!“, denkt sie.

Hilf Bopper mit RÜCKWÄRTS-Befehlen, zu ihrem Wagen zu gelangen!

SEITE 5: Kaum hat Bopper ihren Wagen vollständig beladen, hört sie hinter dem Baumstumpf ein Kichern. *„Hi, hi, hi!“*

SEITE 6: *„Bist du das, Hip?“, fragt Bopper. „Darauf kannst du wetten!“, sagt Hip. „Du arbeitest zu viel, Bopper. Mach doch mal eine Pause und spiel mit mir Fangen!“*

Hilf Bopper mit zwei LINKSWENDUNGEN, Hip zu finden!

SEITE 7: *—„Fang mich doch!“* Als Bopper Hip eingeholt hat, hört sie wieder ein Lachen – diesmal aus dem Baumstumpf.

„Das Spiel ist noch nicht vorbei!“, sagt Hips Bruder Hop, *der seinen Kopf aus dem Baumstumpf herausstecktt.*

„Du musst mich auch fangen!“

Kannst du Bopper so programmieren, dass sie unten an der Rutsche auf Hop wartet?

SEITE 8: *„Gut, liebe Häschen“, sagt Bopper,* als sie Hip und Hop *unten an der Rutsche empfängt. „Ich hab euch beide gefangen. Was habe ich gewonnen?“ „Hi, hi, hi!“*

Die beiden Häschen sehen sich an und müssen nochmal kichern.

SEITE 9: *„Nun ja“,* sagt Hip. *„Du gewinnst ... ...eine riesige Hasen-Tanzparty!“,* ruft Hop.

Alle drei Hasen hoppeln und hüpfen und springen und hopsen vor Freude. Bopper ist froh, eine Pause gemacht zu haben.

Lass Bopper tanzen! SPIELMODUS einschalten und RECHTSWENDUNG drücken.

SEITE 10: *„Das war lustig, liebe Häschen“,* sagt sie, *„aber jetzt wird's Zeit, nach Hause zu gehen. Hopst herein, ich bringe euch heim!“ „Juchuuuh!“*

Hilf Bopper mit drei RECHTSWENDUNGEN, nach Hause zu kommen!

SEITE 11: Bopper zieht ihren Wagen, bis ihr Haus in Sicht ist. Hip und Hop seufzen.

„Die Fahrt soll niemals aufhören!“, rufen sie. *„Kannst du uns noch ein bisschen ziehen?“*

Nach einer Runde um ihr Haus hält Bopper den Wagen an.

Kannst du Bopper so programmieren, dass sie ihren Wagen ums Hause herum zieht?

SEITE 12: *„Ich habe eine Überraschung für euch, liebe Häschen“,* sagt sie. *Die Augen der Häschen werden ganz groß.*

„Da ihr auf der Heimfahrt so brav wart, schiebe ich vor dem Zubettgehen noch die Schaukel an!“

Und wieder geht ein Hasentag zuende, ein Tag voller Arbeit und Spaß. Hip und Hop gähnen. *„gähn“*

Schiebe die Schaukel von Hip und Hop mit VORWÄRTS und ZURÜCK an!

SEITE 13: *„Vielleicht können wir morgen ein Wagenrennen veranstalten!“, sagen beide, als sie sich in ihre Bettdecken einkuscheln. „Zzzzzz“*

Bopper lächelt. *„Für euch mache ich alles, liebe Häschen“,* sagt sie.

Lass Bopper schlafen gehen: SPIELMODUS einschalten und LINKSWENDUNG drücken!

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.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petites éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Learning Resources®

Learn more about our products at **LearningResources.com**

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM3089-GUD
Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

Learning Resources®

LER 3089

ages 4+ años ans jahre

grades PreK+

STEM

Coding Critters™

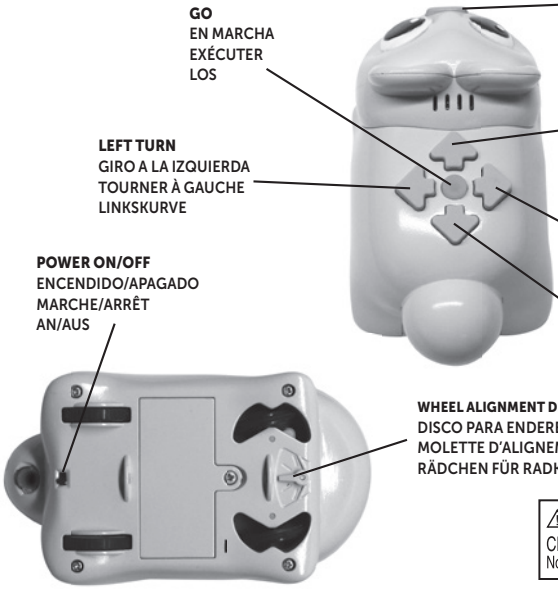
Animalitos codificadores

Créatures à programmer

Coding Critters – Programmierbare Haustiere

Quick Start Guide

Guía rápida de iniciación • Guide de démarrage rapide • Schnellstart-Anleitung



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

Presiona el **HOCICO** interruptor durante 2 segundos para poner el animalito en modo **JUEGO**.

El botón **EN MARCHA** se mantendrá encendido cuando el modo **JUEGO** esté activado.

ALIMENTACIÓN – dale a tu animalito codificador algo para picar.

BAILE – observa a tu mascota bailar al son de la música.

PATRULLA – ¡mucho cuidado, intrusos! El animalito codificador está de servicio.

HORA DE LA SIESTA – parece que tu animalito tiene sueño. ¡Hora de irse a la cama!

MASCOTA – a tu animalito le encanta que le den palmaditas en el lomo.

Cómo colocar o sustituir las pilas

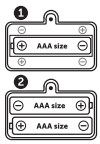
ATENCIÓN: Para evitar fugas en las pilas, sigue atentamente estas instrucciones.

Si no lo haces, podrán producirse fugas de ácido de las pilas que pueden causar quemaduras, lesiones físicas y daños materiales.

Requiere: 3 pilas AAA de 1,5V y un destornillador de estrella

- Las pilas las deberá colocar o sustituir un adulto.
- El compartimento de las pilas está ubicado en la parte posterior de la unidad.
- Para colocar las pilas, afloja primero el tornillo con un destornillador de estrella y retira la tapa del compartimento de las pilas. Coloca las pilas tal como se indica dentro del compartimento.
- Vuelve a colocar la tapa del compartimento y fíjala con un tornillo.

3 pilas AAA



Cuidado de las pilas y consejos de mantenimiento

- Asegúrate de insertar las pilas correctamente con la supervisión de un adulto y sigue siempre las instrucciones del fabricante del juguete y las pilas.
- No mezcles pilas alcalinas, estándar (zinc-carbono) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezcles pilas nuevas y viejas.
- Inserta las pilas con la polaridad correcta. Los extremos positivo (+) y negativo (-) se deberán insertar en las direcciones correctas, tal como se indica en el compartimento de las pilas.
- No recargues pilas no recargables.
- Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
- Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Usa solo pilas de la misma clase o equivalentes.
- No cortocircuites los terminales de corriente.
- Quita siempre las pilas agotadas o casi agotadas del producto.
- Quita las pilas si vas a guardar el producto durante mucho tiempo.
- Guarda la unidad a temperatura ambiente.
- Para limpiar la superficie de la unidad, límpiala con un paño seco.

Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

FR

Créatures à programmer Guía rápida de iniciación

INSERTION DES PILES

La créature à programmer fonctionne avec trois (3) piles AAA. Veuillez suivre les instructions pour installer les piles de la page 3.

COMMANDES DE BASE

- **ALIMENTATION** – Faites glisser l'interrupteur ON/OFF pour allumer ou éteindre la créature à programmer.

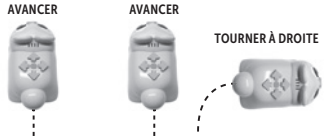
MODE DE PROGRAMMATION

- Boutons de **DIRECTION** - Appuyez sur les boutons de DIRECTION situés sur le dos de la créature à programmer pour commencer à saisir la séquence de programmation qui peut comprendre jusqu'à 30 étapes :
  - **AVANCER** - La créature à programmer AVANCE de 10,2 cm.
  - **RECULER** - La créature à programmer RECULE de 10,2 cm.
  - **DROITE** - La créature à programmer tourne à DROITE en avant.
  - **GAUCHE** - La créature à programmer tourne à GAUCHE en avant.
  - **BOUTON DU NEZ** - La créature à programmer émet un son, recule et tourne.
  - **MOLETTE D'ALIGNEMENT DES ROUES** - Si la créature ne se déplace pas droit, utilisez cette molette pour la régler vers la gauche ou la droite.
- **EXÉCUTER** - Appuyez sur ce bouton pour exécuter une séquence de programmation. La créature à programmer se déplacera en suivant la séquence d'étapes saisies.
- **EFFACER** - La créature à programmer effacera automatiquement la programmation une fois la séquence programmée exécutée. Pour effacer une séquence que vous venez de saisir, appuyez sur le bouton EXÉCUTER jusqu'à ce que vous entendiez le son correspondant à cette fonction.

  TOUTES les sélections de boutons sont enregistrées comme une SÉQUENCE DE PROGRAMMATION.

Par exemple, une séquence de programmation de 3 étapes consistant en AVANCER, AVANCER, TOURNER À DROITE ressemblera à cela :

AVANCER AVANCER TOURNER À DROITE



MODE DE JEU

Prends soin de ta créature à programmer ! Appuie sur le bouton du **NEZ** jusqu'à ce que le bouton **EXÉCUTER** s'allume. Tu peux maintenant nourrir et jouer avec ta créature à programmer comme un vrai animal de compagnie !

Appuie sur le bouton du **NEZ** pendant 2 secondes pour sélectionner le mode **JEU**.

Le bouton **EXÉCUTER (GO)** s'allume et reste allumé en mode **JEU**.

NOURRIR - Donne un délicieux en-cas à ta créature à programmer.

DANSER - Regarde ton animal bouger et danser au son de la musique !

PATROUILLE - Intrus, soyez sur vos gardes ! La créature à programmer est en service.

SIESTE - Ton animal a l'air fatigué. C'est l'heure d'aller au lit !

ANIMAL DE COMPAGNIE - Ton animal aime les caresses.

Installation ou changement des piles

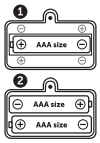
ATTENTION : Pour éviter toute fuite des piles, respecter les consignes suivantes.

Le non-respect de ces consignes peut entraîner la fuite des piles et causer des brûlures, des blessures personnelles ou des dégâts matériels.

Fonctionne avec : 3 piles AAA de 1,5 V. Tournevis cruciforme requis pour ouvrir le compartiment à piles.

- L'installation ou le changement des piles doit toujours être effectué(e) par un adulte.
- Le compartiment des piles se situe au dos de l'appareil.
- Pour installer les piles, dévisser la vis à l'aide du tournevis cruciforme pour ouvrir le clapet. Installer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Refermer le clapet du compartiment et visser la vis.

3 piles AAA



Conseils d'entretien et de maintenance des piles

- Fonctionne avec trois (3) piles AAA.
- Insérer les piles correctement (sous la supervision d'un adulte) et toujours suivre les instructions du fabricant du jouet et des piles.
- Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.
- Insérer les piles en respectant la polarité. Les extrémités positives (+) et négatives (-) doivent être insérées correctement, comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Charger uniquement les piles rechargeables sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger.
- Utiliser uniquement des piles du même type ou de type équivalent.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
- Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période de temps.
- À conserver à température ambiante.
- Nettoyer la surface de l'appareil avec un chiffon sec.

Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.

DE

Coding Critters – Programmierbare Haustiere

Schnellstart-Anleitung

BATTERIEN EINSETZEN

Ein Coding Critter benötigt drei (3) AAA-Batterien. Bitte beachten Sie die Hinweise auf Seite 3 zum Einsetzen der Batterien.

AN/AUS UND STEUERUNG

- **AN/AUS** – AN/AUS-Schieber zum EIN- oder AUS-Schalten des Coding Critter

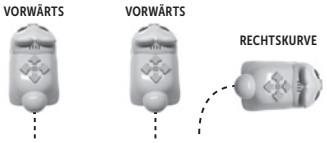
PROGRAMMIERMODUS

- **RICHTUNGSTASTEN** – RICHTUNGSTASTEN auf dem Rücken des Coding Critter. Abfolgen aus bis zu 30 Bewegungsabläufen programmierbar.
  - **VORWÄRTS** – Coding Critter geht um 10,2 cm VORWÄRTS.
  - **RÜCKWÄRTS** – Coding Critter geht um 10,2 cm RÜCKWÄRTS.
  - **RECHTS** – Coding Critter macht eine Drehung nach vorne RECHTS.
  - **LINKS** – Coding Critter macht eine Drehung nach vorne LINKS.
  - **NASENTASTE** – Coding Critter gibt einen Signalton ab, fährt zurück und wendet.
  - **RÄDCHEN FÜR RADKORREKTUR** – Nach links oder rechts stellen, damit der Critter wieder geradeaus fährt.
- **LOS** – Startet eine programmierte Bewegungsabfolge. Der Coding Critter fährt die eingegebene Bewegungsabfolge ab.
- **LÖSCHEN** – Durch Drücken von LOS wird die Bewegungsabfolge nach ihrer Ausführung automatisch gelöscht. Zum Löschen einer soeben eingegebenen Abfolge einfach LOS drücken und halten, bis ein Bestätigungston zu hören ist.

  ALLE betätigten Tasten werden als PROGRAMMIERABFOLGE gespeichert.

Eine Programmierabfolge aus den 3 Schritten **VORWÄRTS**, **VORWÄRTS**, **RECHTSKURVE** würde beispielsweise so aussehen:

VORWÄRTS VORWÄRTS RECHTSKURVE



SPIELMODUS

Pass gut auf deinen Coding Critter auf! Halte die **NASENTASTE** gedrückt, bis die **LOS**-Taste aufleuchtet. Jetzt kannst du deinen Coding Critter wie ein richtiges Haustier füttern und mit ihm spielen!

Um in den **SPIELMODUS** zu gelangen, hältst du die **NASENTASTE** 2 Sekunden gedrückt.

Die **LOS**-Taste leuchtet im **SPIELMODUS** dauerhaft.

FÜTTERN – Gib deinem Coding Critter ein Leckerchen!

TANZEN – Lass dein Haustier sich zur Musik bewegen und drehen!

WACHEN – Achtung, Eindringlinge! Der Coding Critter ist auf seinem Wachposten.

SCHLAFENSZEIT – Dein Critter sieht müde aus. Zeit zum Schlafengehen!

STREICHELN – Dein Critter möchte gern über den Rücken gestreichelt werden.

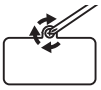
Batterien einlegen bzw. austauschen

WARHINWEIS! Um ein Auslaufen der Batterien zu verhindern, halten Sie sich bitte genau an nachfolgende Anweisungen.

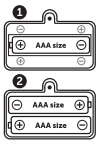
Eine Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann dazu führen, dass Batteriesäure ausläuft. Dadurch kann Sachschaden entstehen und es besteht Verbrennungs- und Verletzungsgefahr.

Für dieses Gerät benötigt: 3 x 1,5 V AAA-Batterien und ein Kreuzschlitzschraubendreher

- Batterien sollten ausschließlich von Erwachsenen eingelegt bzw. ausgewechselt werden.
- Das Batteriefach befindet sich auf der Rückseite des Geräts.
- Um die Batterien einzulegen, drehen Sie zuerst die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubendreher heraus und entfernen dann den Deckel des Batteriefachs. Legen Sie die Batterien wie im Batteriefach angezeigt ein.
- Geben Sie den Deckel wieder auf das Batteriefach und drehen Sie die Schraube fest.



3 AAA-Batterien



Tipps zur Batteriepflege und Wartung

- Benötigt drei (3) AAA-Batterien.
- Die Batterien müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen ordnungsgemäß eingesetzt werden. Beachten Sie immer die Anweisungen des Spielgeräte- und Batterieherstellers.
- Nicht Alkaline-, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien zusammen verwenden.
- Nicht neue und alte Batterien zusammen verwenden.
- Beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Ausrichtung der Pole achten. Der Positivpol (+) und der Negativpol (-) mussen jeweils in der richtigen Richtung eingesetzt werden (siehe Angaben im Batteriefach).
- Nicht versuchen, nichtaufladbare Batterien aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielgerät entnehmen.
- Nur Batterien desselben oder eines geeigneten Typs verwenden.
- Anschlüsse nicht kurzschließen.
- Entfernen Sie schwache oder leere Batterien immer aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, falls das Produkt für längere Zeit weggeräumt wird.
- Bei Zimmertemperatur lagern.
- Zum Reinigen das Gerät außen mit einem trockenen Tuch abwischen.

Bewahren Sie diese Anleitung bitte gut auf.

ES

Libro de cuentos para codificar

Tus primeros amigos para codificar

Este es Bopper. ¡Está lista para disfrutar de juegos y aventuras!

¡Vamos a programar! Bopper cultiva en su huerto las zanahorias más grandes de la zona.

PÁGINA 1: Se pasa las mañanas yendo de acá para allá en su huerto, recogiendo zanahorias.

Codifica a Bopper con pasos hacia ADELANTE para que encuentre su zanahoria.

PÁGINA 2: Cuando Bopper fue a recoger la última zanahoria del día, se le cayó de las manos y la observó mientras esta rodaba montaña abajo.

—¡Vaya! —dijo. *¡No te preocupes, zanahoria! ¡Ahora voy a por ti!*

Codifica a Bopper con un GIRO A LA IZQUIERDA para que pueda coger la huidiza zanahoria.

PÁGINA 3: Bopper ha conseguido coger la huidiza zanahoria. Con tanto ir de aquí para allá, a Bopper le ha entrado un hambre voraz.

—No me vendría mal un mordisquito —pensó.

—¡Ñam, ñam, crunch, crunch

Pulsa *– Activa el MODO JUEGO y presiona la flecha que indica ADELANTE para dar de comer a Bopper.*

PÁGINA 4: Una vez que hubo recogido la última zanahoria, Bopper decidió que ya era hora de cargar su carretilla y marcharse a casa.

—Siempre hay algo más que hacer —pensó.

Codifica a Bopper con pasos hacia ATRÁS para ayudarla a llegar hasta su carretilla.

PÁGINA 5: Bopper acababa de terminar de cargar su carretilla cuando oyó una risita que provenía de detrás del tocón del árbol. *—Jí, jí, jí.*

PÁGINA 6: *—¿Eres tú, Hip?* —dijo Bopper. *—Ya lo creo* —dijo Hip.

—Trabajas demasiado, Bopper. ¿Por qué no te tomas un descanso y jugamos a pillar?

Codifica a Bopper con dos pasos A LA IZQUIERDA para ayudarla a que encuentre a Hip.

PÁGINA 7: *—¡A ver si me pillas!* Nada más atrapar a Hip, Bopper oyó otra risita que esta vez provenía del interior del tocón del árbol.

—¡El juego no ha terminado todavía! —Dijo Hop, el hermano de Hip, asomando la cabecita desde el interior del tocón.

—¡Tienes que atraparme a mí también!

¿Puedes codificar a Bopper para que se encuentre con Hop al final del tobogán?

PÁGINA 8: *—Muy bien, conejitos* —dijo Bopper a Hip y a Hop —. *Os he atrapado a los dos. ¿Cuál es mi premio? —Jí, jí, jí.*

Los dos conejitos se miraron el uno al otro riendo.

PÁGINA 9: *—Bien* —dijo Hip—. *Tu premio es...*

... ¡un gran baile de conejos! —gritó Hop.

Los tres conejos se pusieron a dar brincos, saltando de un lado a otro. Bopper se alegró de haberse tomado ese descanso.

Activa el MODO JUEGO y presiona sobre la flecha que indica GIRO A LA DERECHA para hacer que Bopper baile.

PÁGINA 10: *—¡Qué divertido, conejitos!* —dijo—, *pero ya es hora de irse a casa. Montad que os llevo.*

—¡Bieeen!

Codifica a Bopper con tres GIROS A LA DERECHA para que vuelva a su casa.

PÁGINA 11: Bopper tiró de su carretilla hasta que pudo divisar su casa. Hip y Hop suspiraron.

—No queremos que se acabe este viaje —dijeron llorando—. *¿Nos puedes llevar a dar otra vuelta?*

Después de completar la última vuelta alrededor de su casa, Bopper se detuvo.

¿Puedes codificar a Bopper para que dé una vuelta completa alrededor de su casa tirando de la carretilla?

PÁGINA 12: *—Tengo una sorpresa para vosotros, conejitos* —dijo. *A los conejitos se les pusieron los ojos como platos.*

—Como os habéis portado tan bien de camino a casa, os meceré en el columpio antes de ir a dormir.

Y así acabó otro día en la vida de los conejitos, repleto de trabajo y de juegos. Hip y Hop bostezaron. *—Ouaahh.*

Codifica a Hip y a Hop con pasos ADELANTE y ATRÁS para que se balanceen en el columpio.

PÁGINA 13: *—Mañana podríamos organizar una carrera de carretillas* —dijeron, mientras se acurrucaban en sus camas. *—Zzzzzz.*

Bopper sonrió. *—Por vosotros, conejitos* —dijo—, *cualquier cosa.*

Activa el MODO JUEGO y presiona sobre la flecha que indica GIRO A LA IZQUIERDA para que Bopper se vaya a dormir.

FR

Livre de conte de programmation

Tes premiers amis de programmation

Lui, c'est Bopper. Elle est prête pour des aventures ludiques.

Commençons à programmer ! Dans son jardin, Bopper cultive les plus grosses carottes du voisinage.

PAGE 1 : Elle passe tous les matins à jardiner et à ramasser des carottes dans son potager.

Sers-toi des commandes AVANT pour programmer Bopper et l'aider à trouver sa carotte !

PAGE 2 : Alors que Bopper ramassait sa dernière carotte de la journée, elle l'a lâchée et l'a regardée dévaler la colline.

« Ah, zut ! » s'écria-t-elle. *« Ne t'inquiète pas, petite carotte ! J'arrive ! »*

Sers-toi de la commande TOURNER À GAUCHE pour aider Bopper à rattraper la carotte !

PAGE 3 : Bopper a rattrapé sa carotte. Toutes ces mésaventures lui ont ouvert l'appétit.

« Je suppose qu'un petit morceau ne me fera pas de mal » pensa-t-elle. *« Miam, miam, scrunch, scrunch »*

Appuie sur *– Passe en MODE JEU et appuie sur la flèche AVANT pour donner à manger à Bopper.*

PAGE 4 : Après avoir ramassé sa dernière carotte, Bopper décida qu'il était temps de charger sa charrette et de rentrer à la maison.

« Il y a toujours tant à faire ! » pensa-t-elle.

Sers-toi des commandes ARRIÈRE pour aider Bopper à aller à sa charrette !

PAGE 5 : Alors qu'elle finissait de charger sa charrette, Bopper entendit rire derrière le tronc d'arbre. *« Hi hi hi »*

PAGE 6 : *« C'est toi, Hip ?* dit Bopper. *— Oui !* répondit Hip. *Tu travailles drôlement dur, Bopper. Tu ne veux pas faire une pause pour jouer au loup ? »*

Sers-toi de deux commandes TOURNER À GAUCHE pour aider Bopper à trouver Hip !

PAGE 7 : *« Viens m'attraper ! ».* Alors que Bopper était sur le point d'attraper Hip, elle entendit un autre petit rire qui venait, cette fois, de l'intérieur du tronc d'arbre.

« La partie n'est pas terminée ! dit Hop, le frère de Hip, en sortant la tête du tronc d'arbre. *Tu dois m'attraper moi aussi ! »*

Programme Bopper pour qu'elle rejoigne Hop en bas du toboggan.

PAGE 8 : *« D'accord les lapins,* dit Bopper à Hip et Hop. *Je vous ai attrapés tous les deux. Qu'est-ce que je gagne ? — Hi hi hi. »*

Les deux lapins se regardèrent et se remirent à rire de plus belle.

PAGE 9 : *« Et bien, dit Hip. Tu gagnes...— ... une folle danse de lapins ! » s'écria Hop.*

Les trois lapins se mirent à danser et à sautiller. Bopper était bien contente d'avoir fait une pause.

Passe en MODE JEU et appuie sur la flèche TOURNER À DROITE pour faire danser Bopper !

PAGE 10 : *« Je me suis bien amusée les lapins,* dit-elle, *mais il est temps de rentrer à la maison. Sautez dans la charrette, je vous ramène ! — Youpi ! »*

Sers-toi de trois commandes TOURNER À DROITE pour aider Bopper à rentrer chez elle !

PAGE 11 : Bopper tira sa charrette jusqu'à ce que sa maison apparaisse à l'horizon. Hip et Hop soupirèrent.

« Nous ne voulons pas descendre tout de suite ! s'écrièrent-ils. *Tu peux nous promener encore un petit peu ? »*

Après un dernier tour de sa maison, Bopper arrêta sa charrette.

Programme Bopper pour qu'elle tire sa charrette autour de sa maison.

PAGE 12 : *« J'ai une surprise pour vous, les lapins,* dit-elle. *Les lapins écarquillèrent les yeux.*

« Vu que vous avez été sages pendant le trajet, je vais vous pousser sur la balançoire avant d'aller au lit ! »

Une autre journée de lapins remplie de travail et de jeu touchait à sa fin. Hip et Hop se mirent à bailler. *« Haaaaaaa. »*

Sers-toi des commandes AVANT et ARRIÈRE pour pousser Hip et Hop sur la balançoire !

PAGE 13 : *« On pourra peut-être faire une course de charrette demain !* dirent-ils en se blottissant dans leur lit. *« Zzzzz »*

Bopper sourit. *« D'accord les lapins » dit-elle.*

Passe en MODE JEU et appuie sur la flèche TOURNER À GAUCHE pour aider Bopper à aller se coucher !

DE

Geschichten mit Programmieraufgaben

Deine ersten programmierbaren Freunde

Das ist Bopper. Sie freut sich schon auf Spiele und Abenteuer.

Auf zum Programmieren! In Boppers Garten wachsen die größten Karotten weit und breit.