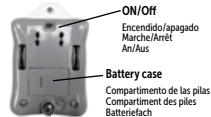


Coding Critters™ Go-Pets



How to Use

Make sure batteries are installed before use. See Battery Information below.

Playing with Coding Critters Go-Pets: To get started, first make sure that 4 x LR44 batteries are correctly installed. Slide the Power switch to the ON position. Your Go-Pet's wheels should be moving. Now, line up your Go-Pet directly on top of the black line on the included tiles and let it go. It should follow along the black line path.

Draw a Path: On a white piece of paper, try drawing a path using a thick black marker. The line should be between 3 mm and 8 mm thickness. Watch your Coding Critter Go-Pet follow along!

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: 4 x LR44 batteries and a Phillips screwdriver

- Batteries should be installed or replaced by an adult.
- 4 x LR44 batteries are required.
- 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

- 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.

WARNING: This product contains a Button or Coin Cell Battery. A swallowed Button or Coin Cell Battery can cause internal chemical burns in as little as two hours and lead to death. Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If you think batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

Modo de utilización

Asegúrese de que has introducido las pilas antes de usarlo. Consulta la Información sobre las pilas al final de esta guía.

Cómo jugar con las mascotas Go-Pets de Coding Critters: Para empezar, asegúrate de que has introducido las 4 pilas LR44 correctamente. Enciende el interruptor deslizando a la posición ON. Las ruedas de tu mascota Go-Pet deberían moverse. Ahora, coloca tu mascota Go-Pet sobre la línea negra de las losetas incluidas en el juego y suéltalo. La mascota debería seguir el camino marcado por la línea negra.

Dibuja un camino: Con un rotulador negro de punta gruesa, dibuja un camino sobre una hoja blanca de papel. La línea negra debería tener un grosor de 3 a 8 mm. ¡Observa cómo tu mascota codificadora Go-Pet sigue la línea!

Cómo colocar o sustituir las pilas

¡ADVERTENCIA! 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: 4 pilas LR44 y un destornillador de estrella.

- Las pilas las deberá colocar o sustituir un adulto.
- Necesita 4 pilas LR44.
- 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 fíjalo con un tornillo.

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.
- Retira siempre las pilas agotadas o casi agotadas del producto.
- Retira 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.

ADVERTENCIA: Este producto contiene una pila de botón. Ingerir una pila de botón puede causar quemaduras internas en tan solo dos horas y puede causar la muerte. Desecha las pilas usadas inmediatamente. Mantén las pilas, tanto nuevas como usadas, fuera del alcance de los niños. Si sospechas que una pila puede haber sido ingerida o introducida en cualquier parte del cuerpo, busca atención médica de inmediato.

Mode d'emploi

Vérifiez que les piles sont bien insérées avant toute utilisation. Reportez-vous aux informations sur les piles à la fin de ce guide.

Jouer avec les créatures à programmer Go-Pets : Pour commencer, vérifiez que les 4 piles LR44 sont installées correctement. Faites glisser l'interrupteur en position ON. Les roues de votre animal Go-Pet devraient tourner. Ensuite, alignez votre animal Go-Pet directement sur la ligne noire des pavés inclus et lâchez-le. Il devrait suivre le chemin tracé en noir.

Dessiner un chemin : Sur une feuille blanche, essayez de dessiner un chemin à l'aide d'un marqueur noir épais. La ligne doit faire entre 3 et 8 mm d'épaisseur. Regardez ensuite votre créature à programmer Go-Pet la suivre !

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 : 4 piles LR44 et un tournevis cruciforme

- L'installation ou le changement des piles doit toujours être effectué(e) par un adulte.
- 4 piles LR44.
- 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 capot. Insérer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Refermer le capot du compartiment et visser la vis.

Conseils d'entretien et de maintenance des piles

- 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 recharger.
 - 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.
 - A conserver à température ambiante.
 - Nettoyer la surface de l'appareil avec un chiffon sec.
 - Veillez à conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.
- ATTENTION :** Ce produit contient une pile bouton. En cas d'ingestion, une pile bouton peut entraîner des brûlures chimiques internes en deux heures seulement, qui peuvent être fatales. Jetez immédiatement toute pile usagée. Conservez les piles neuves et usagées hors de la portée des enfants. Si vous pensez qu'il est possible que des piles aient été ingérées ou placées à l'intérieur d'une partie du corps, demandez immédiatement l'avis d'un médecin.

Anwendung

Vor Gebrauch überprüfen, ob Batterien eingelegt sind. Siehe Wichtige Hinweise zu Batterien am Ende dieser Anleitung.

Mit den Coding Critters Go-Pets Renntieren spielen: Stelle zu Beginn sicher, dass 4x LR44-Batterien richtig eingesetzt wurden. Stelle den AN/AUS-Schalter auf die Position AN. Die Räder deiner Go-Pets Renntiere sollten sich jetzt in Bewegung setzen. Stelle dein Go-Pet Renntier direkt auf die schwarze Linie der mitgeteilten Bodenplatten und lass es los. Es sollte nun die schwarze Linie abfahren.

Eigene Strecke malen: Male auf einem weißen Blatt Papier mit einem dicken Filzmarker eine Strecke auf. Die Linie muss 3-8 mm dick sein. Beobachte, wie dein Coding Critter Go-Pet Renntier der Linie folgt!

Batterien einlegen bzw. austauschen WARHINWEIS! Um Auslaufen der Batterie 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: 4x LR44-Batterie und ein Kreuzschlitzschraubendreher

- Batterien sollten ausschließlich von Erwachsenen eingelegt bzw. ausgewechselt werden.
- Sie benötigen 4x LR44-Batterien.
- 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.

Tips zur Batteriepflege und Wartung

- Die Batterien müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen ordnungsgemäß eingesetzt werden. Beachten Sie immer die Anweisungen des Spielgeräts- 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 (-) müssen 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.
- ACHTUNG:** Dieses Produkt enthält eine Knopfzellenbatterie. Bei Verschlucken kann eine Knopfzellenbatterie innerhalb von nur zwei Stunden zu inneren Brandwunden durch Verbrennungen und damit zum Tod führen. Verbrauchte Batterien sofort entsorgen. Neue und verbrauchte Batterien für Kinder unzugänglich aufbewahren. Falls Sie vermuten, dass Batterien verschluckt wurden oder sich in Körperöffnungen befinden, wenden Sie sich sofort an einen Arzt.

⚠ WARNING:

Contains button or coin cell battery. Hazardous if swallowed—see instructions.

⚠ WARNING:

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

Las aventuras de Scrambles en el bosque.

Hace un día soleado en el bosque y Scrambles ha ido a dar un largo paseo.

—¡Córcholis! —observa mientras llega a un claro. —¡Me he perdido! Debería preguntarle a alguien cómo puedo volver.

Actividad

Scrambles quiere preguntarle a la ardilla Simon si conoce el camino de vuelta. Construye un camino con 3 losetas que le lleve hasta Simon.

¿Qué es la codificación?

Codificar es generar una serie de instrucciones para que un ordenador (o un robot) realice una determinada tarea.

—Hola Simon —dice Scrambles. —Creo que me he perdido. ¿Sabes qué camino he de tomar para volver a mi madriguera?

Simon mastica pensativo una bellota. —No estoy seguro —afirma. —Deberías preguntarle a mi amigo Bernard.

Actividad

Para llegar hasta donde está el oso Bernard, Scrambles tiene que pasar al lado del caracol que descansa sobre una roca. ¿Qué tarjeta falta en el camino?

¿Sabías que...?

Una secuencia es una serie de pasos dispuestos en orden.

—Hola —dice Scrambles a Bernard. —Me llamo Scrambles y me he perdido. ¿Puedes ayudarme?

—Por supuesto —dice Bernard.

—Conozco a alguien que puede ayudarte.

Actividad

Ayuda a Scrambles a encontrarse con sus amigos. Coloca las losetas en orden.

Primero, ve a encontrarte con el conejo Robbie, luego pasa a recoger al mapache Ray, y por último, ¡dirigete a su madriguera!

Ahora intenta lo siguiente.

Añade dos losetas circulares más para que Scrambles siga moviéndose.

—¡Ahí está! —dice Scrambles mientras los tres animales doblan la esquina.

—¡Lo habéis conseguido! ¡Muchísimas gracias a los dos!

—¡De nada! —contestan Robbie y Ray a la vez, mientras Scrambles corre a contarle a su familia lo que le ha sucedido durante el día.

Actividad

Coloca las losetas de modo que Scrambles pueda volver con su familia de zorros. ¡Empieza por la madriguera!

¿Sabías que...?

Los zorros pertenecen a la misma familia que los perros.

—... y luego llegamos a casa. ¡Ha sido genial! —cuenta Scrambles a su familia.

—Quiero invitarles a todos a cenar

—dice —ahora que ya conozco el camino de vuelta a casa.

Actividad

¿Puedes colocar las losetas en orden y construir el camino para que Scrambles pueda ir a visitar a sus amigos una y otra vez?

¿Sabías que...?

Un bucle es una serie de instrucciones que se repiten.

Construye estos divertidos caminos y observa cómo me desplazo.

—¡Yuhuuu!

FR

Les aventures en forêt de Scrambles !

Par une journée ensoleillée, Scrambles a décidé de faire une longue promenade en forêt.

« Oh, des pommes de pin ! pense-t-il en arrivant dans une clairière. Je suis perdu ! Je devrais demander mon chemin. »

Activité

Scrambles veut demander le chemin à suivre à Simon l'écureuil. Construis des parcours avec 3 pavés pour aller rendre visite à Simon !

Qu'est-ce que la programmation ?

La programmation est un ensemble d'instructions qui permettent de faire réaliser une tâche à un ordinateur (ou à un robot !).

« Salut Simon, dit Scrambles. Je suis un peu perdu. Connais-tu le chemin pour rentrer dans mon terrier ? »

Simon réfléchit en grignotant un gland. « Je ne suis pas sûr, dit-il. Tu devrais demander à mon ami Bernard. »

Activité

Pour aller voir l'ours Bernard, Scrambles doit doubler l'escargot sur le rocher. Quelle carte manque-t-il sur nos parcours ?

Le savais-tu ?

Une séquence est une série d'étapes organisées dans l'ordre.

« Bonjour, dit Scrambles à Bernard. Je m'appelle Scrambles et je suis perdu. Peux-tu m'aider ? »

— Bien sûr, répond Bernard. Je sais exactement qui peut t'aider. »

Activité

Aide Scramble à retrouver ses amis ! Arrange les pavés en séquence.

Tout d'abord, il doit aller voir Robbie le lapin.

Il doit ensuite aller chercher Ray le raton-laveur pour enfin retourner à son terrier !

Maintenant, essaie ce qui suit !

Ajoute deux pavés de cercle supplémentaires pour que Scrambles continue d'avancer !

« Nous y sommes ! s'écrit Scrambles alors que les trois animaux sortent du virage. Vous l'avez trouvé. Merci beaucoup à tous les deux ! »

— De rien ! » répondent Robbie et Ray alors que Scrambles court raconter sa journée à sa famille.

Activité

Arrange ces pavés pour que Scrambles puisse retrouver sa famille renard. Commence par le terrier !

Le savais-tu ?

Les renards appartiennent à la même famille que les chiens !

« ...et puis nous sommes rentrés à la maison. C'était super ! » raconte Scrambles à sa famille.

Je vais tous les inviter à manger, dit-il, maintenant que je suis rentré à la maison ! »

Activité

Arrange ces pavés pour créer un parcours afin que Scrambles puisse retourner voir ses amis encore et encore.

Le savais-tu ?

Une boucle est un ensemble d'instructions répétées.

Construis ces parcours amusants et regarde-les lui suivre. Youpi !!!

DE

Scrambles' Waldabenteuer!

An einem schönen sonnigen Tag macht Scrambles einen langen Waldspaziergang.

„Oh, so ein Pech aber auch!“ denkt er, als er eine Lichtung erreicht. „Ich habe mich verlaufen! Vielleicht kann ich jemanden nach dem Weg fragen.“

Activität

Scrambles möchte Eichhörnchen Simon nach dem Weg fragen. Bilde aus 3 Bodenplatten einen Weg, um Simon zu besuchen!

Was ist eigentlich Programmieren?

Beim Programmieren sendet man eine Reihe von Anweisungen an einen Computer (oder Roboter!), damit er eine Aufgabe erledigt!

„Hallo, Simon“, sagt Scrambles. „Ich habe mich verlaufen. Weißt du, wie ich in meinen Fuchsbau zurückkomme?“

Simon knabbert nachdenklich an einer Eichel. „Ich bin nicht ganz sicher“, sagt er. „Vielleicht fragst du mal meinen Freund Bernard.“

Aktivität

Um zu Bär Bernard zu gelangen, muss Scrambles die Schnecke auf dem Stein umgehen. Welche Karte fehlt von diesem Weg?

Schon gewusst?

Eine Reihenfolge besteht aus mehreren Schritten, die in einer bestimmten Anordnung ablaufen.

„Hallo“, sagt Scrambles zu Bernard. „Ich heiße Scrambles, und ich habe mich verlaufen. Kannst du mir helfen?“

„Aber natürlich“, sagt Bernard. „Ich weiß genau, wer dir helfen kann.“

Aktivität

Hilf Scrambles, seine Freunde zu treffen! Baue die Bodenplatten in der richtigen Reihenfolge auf.

Zuerst besuchst du den Hasen Robbie. Dann lochst du Waschbär Ray ab.

Und zum Schluss machst du dich auf den Heimweg zum Fuchsbau!

Probiere einmal Folgendes!

Füge zwei weitere Kreis-Bodenplatten dazu, damit Scrambles in Bewegung bleibt!

„Da ist er ja!“, ruft Scrambles, als die drei Tiere um die Ecke biegen. „Du hast es geschafft! Ganz lieben Dank euch beiden!“

„Gern geschehen!“, rufen Robbie und Ray im Chor. Dann läuft Scrambles schnell zu seiner Familie, um ihr von diesem Tag zu erzählen.

Aktivität

Legte die Bodenplatten so auf, dass Scrambles zu seiner Fuchsbau gehen kann. Beginne am Fuchsbau!

Schon gewusst?

Der Fuchs und der Hund sind miteinander verwandt!

... und dann sind wir wieder nach Hause gekommen. Es war so toll!“ berichtet Scrambles seiner Familie.

„Ich werde alle zum Essen zu uns einladen“, erklärt er. Jetzt kenne ich ja den Weg nach Hause!“

Aktivität

Kannst du aus den Bodenplatten einen Weg legen, auf dem Scrambles alle seine Freunde immer wieder besuchen kann?

Schon gewusst?

Eine Schleife ist eine sich wiederholende Anweisungsreihe. Baue diese spannenden Wege nach und beobachte, was ich mache. Juchuuuu!



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. LRM3097-GUD

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

Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.



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: Contiene una pila de botón. Es peligrosa si se ingiere. Consultar instrucciones.

ATTENTION: Contient une pile bouton. Dangereux en cas d'ingestion. Voir les instructions.

ACHTUNG: Enthält Knopfzellenbatterie. Bei Verschlucken gefährlich – siehe Erklärung.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATAGRAMIENTO. Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.