



**Learning
Resources®**

LER 3118

ages
años
ans
jahre **5+**

grades K+

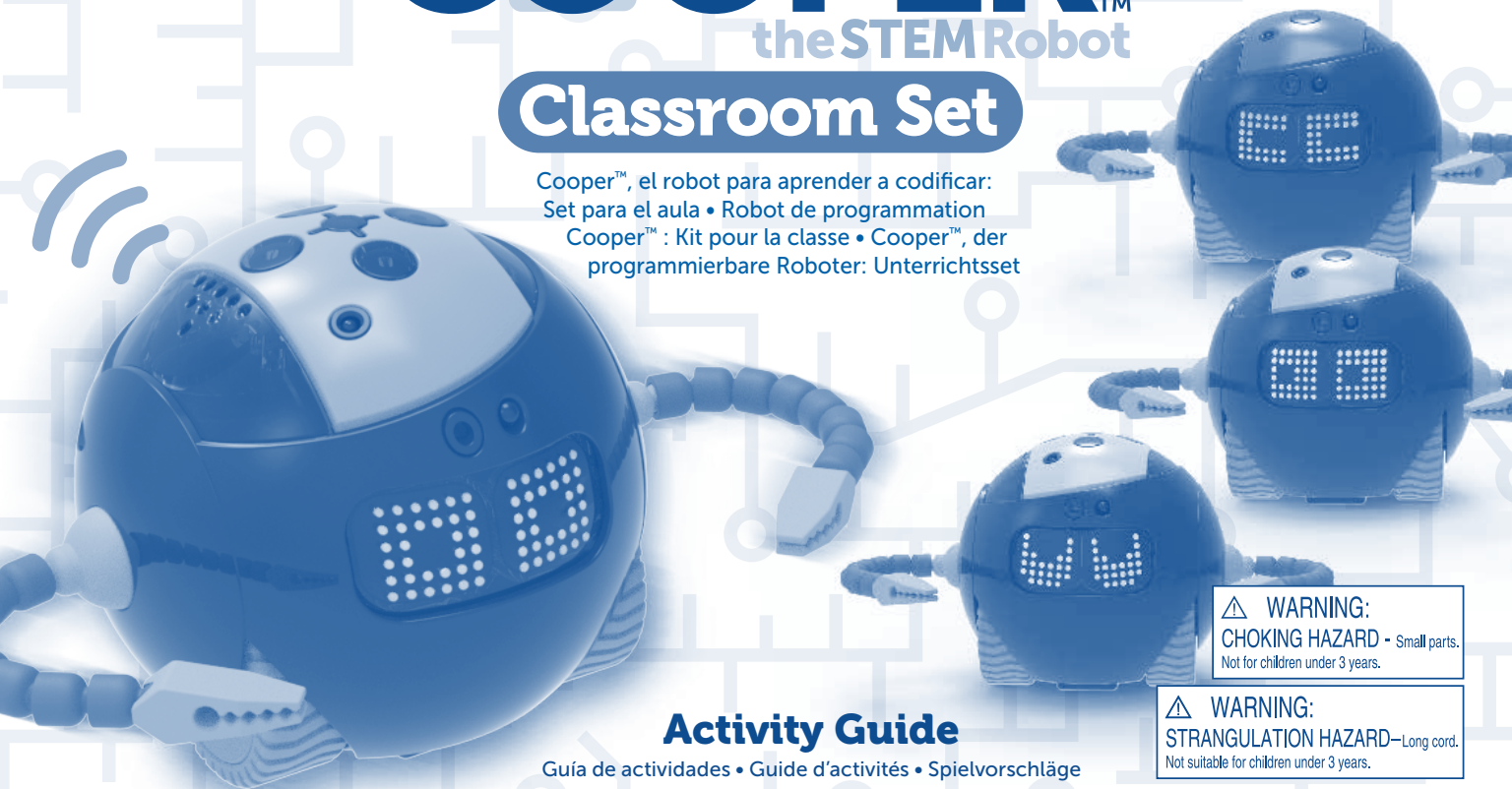
STEM

COOPER™

the STEM Robot

Classroom Set

Cooper™, el robot para aprender a codificar:
Set para el aula • Robot de programmation
Cooper™ : Kit pour la classe • Cooper™, der
programmierbare Roboter: Unterrichtssset



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

⚠ WARNING:
STRANGULATION HAZARD—Long cord.
Not suitable for children under 3 years.

Activity Guide

Guía de actividades • Guide d'activités • Spielvorschläge

Meet Cooper™, the friendly and resourceful STEM robot!

Starting your coding journey with Cooper may sound challenging, but this guide will help you along the way. For starters, think of coding as a language. Cooper understands simple commands—move forward and back; turn left and right. Of course, you will learn other “words” together while coding with Cooper, but these are the basics. When you enter a code sequence, you expand Cooper’s language database, training the robot using a series of commands. In turn, Cooper’s capabilities and talents emerge as you train and build up the robot’s memory. Are you prepared to teach Cooper and become an expert coder? Let’s get started!

Note for parents and educators:

Coding is fun, of course—but it’s also a great way to learn and reinforce the following STEM-related concepts:

- 1. Basic coding
- 2. Critical thinking
- 3. Spatial concepts
- 4. Sequential logic

Cooper keeps your child engaged while they learn the fundamentals of coding!

Basic Operation

Power—Slide this switch to toggle between **OFF** and **ON**.



BLACK LINE SENSOR

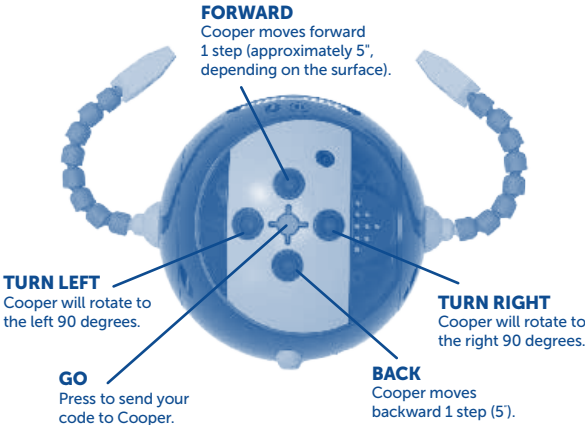
LIGHT SENSOR

OBJECT DETECTION
Press to enable object detection.

COMMUNICATION

Coding Cooper

You can program your Cooper using the following buttons. Press these buttons to enter commands, then press **GO**.



This set includes:

- 4 Cooper STEM Robots
- 1 Play ball
- 1 Four-way charging cable
- 40 Coding cards
- 20 Lesson plans

Cooper has sensors for seeing objects ahead, lighting up in the dark, and even following a black line that you draw!

Note: When low on power, Cooper will beep repeatedly and functionality will be limited. Please recharge Cooper using the included USB-C cable.

Getting Started

Let’s start coding with Cooper! On top of Cooper, you’ll see four different directional buttons. Each directional button you press represents a step in your code. Together, multiple steps represent a *code sequence*. When you press **GO**, you are telling Cooper to follow the steps you just programmed, and Cooper will now execute all the steps in order. Cooper will stop and make a sound when it completes the code sequence.

Start with a simple code sequence. Try this:

- 1. Slide the **POWER** switch on the back of Cooper to **ON**.
- 2. Place Cooper on the floor (smooth, hard surfaces work best!).
- 3. Press the **FORWARD** directional button two times.
- 4. Now, press the **GO** button.
- 5. Cooper will now move forward two steps.

Congratulations! You just built your first code sequence!

Clearing a Code

To clear the code and start again, press and hold **GO** for two seconds. You will hear a confirmation tone, indicating the code has cleared. Be sure to do this before entering any new code sequences!

Note: If you hear a negative sound, or Cooper doesn’t follow directions, please check the following:

- Press **GO** again. (Do not re-enter your code sequence—Cooper will retain it until cleared.)
- Check that the **POWER** switch on Cooper’s back is in the **ON** position.
- Check the lighting in your surroundings. Bright light can affect Cooper’s functionality.
- Be sure Cooper’s battery is charged. Use the included cable to fully charge Cooper.
- Clear the previous code (see above). Press and hold **GO** to clear it and start again.

Now, try a longer program. Try this:

- 1. Press and hold **GO** to delete the old program.
- 2. Enter the following sequence: **FORWARD, FORWARD, RIGHT, RIGHT, FORWARD**.
- 3. Press **GO** and Cooper will follow the code sequence.
- 4. Always be sure to clear any old codes before entering a new sequence.

Note: Cooper can perform sequences of up to 100 steps! If you enter a sequence that exceeds 100 steps, you’ll hear a sound indicating that Cooper has reached the step limit.

Sensor Buttons

On Cooper’s reverse side are four buttons. The top three are **SENSOR** buttons. Pressing each button activates one of Cooper’s special sensors: **Object Detection**, **Light Sensor**, and **Black-Line Following**. On the bottom is the **Communication** button—it allows Cooper to “talk” and engage with other Coopers! (More on that later.) You can toggle the first three sensors on/off and use multiple sensors at once.

Object Detection allows Cooper to “see” objects ahead and helps teach concepts of “if/then” logic. Perform the following steps to engage this sensor:

- 1. Enter a code sequence. Then, press the **OBJECT DETECTION** button. Cooper’s eyes will light up green, indicating that the sensor is engaged.
- 2. Now, enter commands to inform Cooper’s reaction when “seeing” an object (for example, **RIGHT, FORWARD, RIGHT, FORWARD**).
- 3. Press **GO**. Cooper will execute the initial sequence, from step 1. If Cooper sees an object in the way (from 4 inches or closer), it will revert to the object-detection sequence, from step 2, before finishing the initial sequence.
- 4. To turn off **OBJECT DETECTION**, simply press the button again. Cooper’s eyes will return to their original color.

The **Light Sensor** causes Cooper’s eyes to light up when entering a dark area or when the button is covered. Press once to engage the sensor; press again to turn it off.

Pressing the **Black-Line Following** button allows Cooper to detect and follow a drawn or printed black line, even when executing a code

sequence. Cooper moves forward along the line—singing, talking, or whistling all the while!—until it no longer detects the line or the power is turned off. If Cooper runs off the line, it will spin in place until finding the line again, or it will revert to a prior code sequence. Press the button again to turn off black-line following.

Note: You can engage all three sensors individually (one at a time) or all at once! Try different commands for Cooper and experiment with multi-sensor navigation!

Communication Mode

Cooper can “talk” and engage with other Coopers. Just like in the real world, communication and collaboration are important to finishing tasks and achieving goals. Press the bottom button on the back of one or more Cooper robots to enter Communication Mode. Now the robots can communicate with each other!

Here are a few special codes to try. Each one will let Cooper 1 (the first robot) talk to other Coopers. The codes only need to be entered on Cooper 1. If both robots are in communication mode and facing each other (less than 12” away), they will begin to talk, dance, giggle, play catch, or even follow commands!

Enter this code*	Press GO**	Cooper action
B, B, B, B	Pets	Cats and dogs. Watch Cooper bark and chase friends!
B,B,B,F	Music	Cooper and friends play a silly symphony.
R, L, R, L	Move!	Enter any code into Cooper and it will be transmitted to all other Coopers nearby. Press start and watch them go!
F,B,F,B	Comical Cooper	Cooper loves to tell jokes, and his friends love to giggle!
L,R,R,L	Sports	Have Coopers face each other and play catch with the play ball!

*B=Back, F=Forward, R= Right, L = Left

**Always press GO to start and stop Cooper’s actions; press and hold GO to clear out any commands.

Look for other fun, hidden codes and features! Cooper is full of surprises! When finished with Communication Mode, press GO again to toggle this mode OFF.

Coding Cards

Use the coding cards to track each step in your code. Each card features a direction or “step” to program into Cooper. These cards are color-coordinated to represent each direction or action, and fit together for a visual representation of the code sequence.

For even more tips and tricks, please visit:
<http://learningresources.com/Cooper>.

Troubleshooting

If you hear a negative sound after pressing the GO button, try the following:

- Check the lighting. Bright light can affect the way Cooper works.
- Each Cooper can be programmed a maximum of 100 steps. Be sure a programmed sequence is 100 steps or fewer.
- Your Cooper will get sleepy after 5 minutes if left idle. Slide the POWER switch to OFF, then ON to wake it up. (Your Cooper may try to get your attention a few times before it goes to sleep.)
- Check the SENSOR buttons. Press them to toggle ON/OFF.

Cooper Movement

If Cooper isn’t moving properly, check the following:

- Be sure Cooper’s wheels can move freely and that nothing is blocking their movement.
- Cooper can move on a variety of surfaces but works best on smooth, flat surfaces like wood or flat tile.
- Do not use Cooper in sand or water.

Sensors

If Cooper’s sensors are not working properly:

- Double check that the sensor button has been pressed and is in the ON position.

- Check to see if something is blocking the sensor in Cooper’s face. Some actions use this sensor.
- Other sensors cannot be programmed and will not function while Cooper is in Communication Mode.

To Charge

Plug the provided USB-C cord into Cooper. A sound effect will play when the robot is fully charged. The eyes will light red when the robot needs to recharge.



Lithium Ion Battery Information

- Do NOT charge at or below freezing (32°F/0°C).
- Do not allow charger or battery pack to overheat. If they seem warm, allow to cool down. Charge only at room temperature.
- Battery pack should not be disassembled, crushed, punctured, opened or otherwise mutilated.

CONTAINS LITHIUM ION BATTERY PACK. BATTERIES MUST BE RECYCLED

- Retain these instructions for future reference.
- For household use under adult supervision.
- Keep cord away from children.
- Only use with a reliable and proper charging source.

- Turn off or unplug when not in use.
- Do not attempt to disassemble or modify this product, or remove the battery as it could void the user’s ability to operate the product properly.

- Do not crush this product by dropping, hammering, or stepping on it. If product shows signs of breakage, dispose of properly.
- Do not expose to high temperatures or place near a heat source. Do not place in direct sunlight for any length of time. When not in use, store at room temperature.
- Do not dispose product in fire.
- If the product is working erratically, or the time between charges is shortened, the battery could be nearing the end of its life. The battery life may vary depending on storage, operating conditions, and environment.
- Examine the charging cord periodically for conditions that may results in the risk of fire, electric shock or injury. If the cord is damaged, the cord should not be used until properly repaired or replaced.
- Wipe product with a damp cloth to clean.
- Do not submerge in water.
- Keep the supply terminals clean and do not short circuit.
- Ensure that USB is plugged in properly and into appropriate charging ports.

Product Disposal: This product contains a 500mAH Lithium Ion rechargeable battery non-replaceable. Discarding batteries in your general household waste can be harmful to the environment. When disposing of the product, follow appropriate local guidelines and regulations. For further information, contact your local solid waste authority.

READ INFORMATION REGARDING FCC:

Changes or modifications not expressly approved by Learning Resources® could void the user’s authority to operate this device.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user’s authority to operate the equipment.

This toy is only to be connected to equipment bearing either of the following symbols:



ES Te presentamos a Cooper™, el simpático y hábil robot de STEM.

Empezar a programar con Cooper te puede parecer todo un mundo, pero esta guía está aquí para ayudarte en el proceso. Para empezar, debes pensar que la codificación es como un lenguaje. Cooper entiende indicaciones sencillas—muévete hacia delante y hacia detrás, gira a la izquierda y a la derecha. Estas son las básicas, pero aprenderás más «palabras» a medida que vayas codificando con Cooper. Cuando introduces una secuencia de código, amplías la base de datos de Cooper, que es su lenguaje, y le entrenas para seguir una serie de instrucciones. A medida que vayas entrenando al robot y aumentando su memoria, este irá demostrando más habilidades y talentos. ¿Estás preparado para enseñar a Cooper y convertirte en un experto programador? ¡Empecemos!

Nota para profesores:

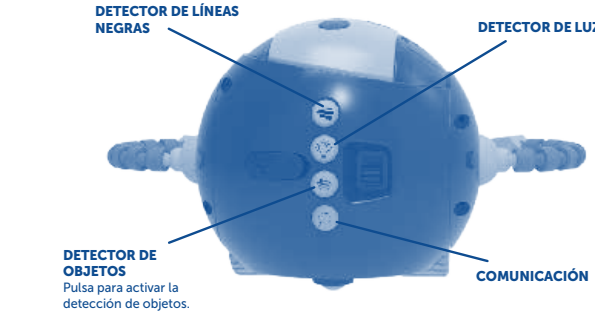
Los robots de STEM Cooper fomentan la colaboración, el trabajo en equipo, la comunicación, el razonamiento lógico y con ellos, los niños refuerzan:

1. Conceptos básicos de codificación
2. Razonamiento crítico
3. Conceptos espaciales
4. Lógica secuencial

Con Cooper, los alumnos están entretenidos mientras aprenden conceptos básicos de programación.

Funcionamiento básico

Encendido—Desliza el interruptor para **encender** y **apagar** el robot.



Cooper tiene sensores para detectar objetos en su camino, para encenderse en la oscuridad e incluso para seguir líneas negras que tú dibujes.

Nota: Cuando no tenga mucha batería, Cooper emitirá un pitido y puede que algunas de sus funciones no estén operativas. Recarga a Cooper utilizando el cargador USB-C incluido.

Primeros pasos

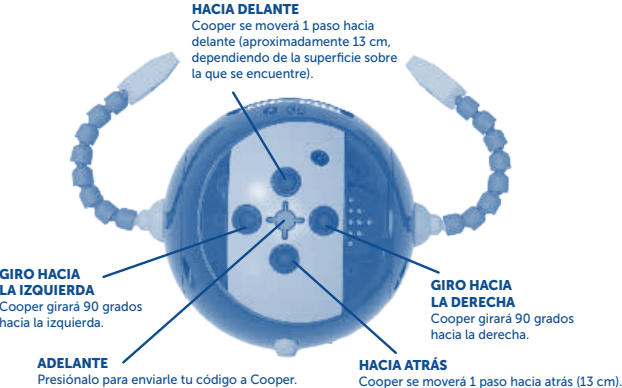
¡Empecemos a programar con Cooper! En la parte superior de Cooper verás cuatro botones direccionales diferentes. Cada vez que pulses un botón estarás introduciendo un paso en tu código. Si juntas varios pasos estarás creando una secuencia de código. Cuando presionas GO (adelante), le estás dando la indicación a Cooper para que siga los pasos que has programado. Cooper ejecutará entonces todos los pasos en el orden que hayas establecido. Cuando complete la secuencia, Cooper se detendrá y emitirá un sonido.

Este set incluye:

- 4 robots de STEM Cooper
- 1 pelota
- 1 cargador con cuatro cables
- 40 tarjetas de codificación
- 20 lecciones planificadas

Programar a Cooper

Puedes programar a Cooper utilizando los siguientes botones. Pulsa estos botones para introducir comandos y a continuación presiona el botón **GO** (adelante).



Empieza creando una secuencia de código sencilla. Prueba lo siguiente:

1. Desliza el interruptor situado en el reverso de Cooper y enciéndelo colocándolo en la posición ON.
2. Coloca a Cooper en el suelo (en superficies rígidas y lisas funcionará mejor).
3. Presiona la flecha HACIA DELANTE dos veces.
4. Ahora presiona GO (adelante).
5. Cooper se moverá dos pasos hacia delante.

¡Enhorabuena! ¡Acabas de crear tu primera secuencia de código!

Cómo borrar código

Para borrar el código y volver a empezar, mantén presionado el botón GO durante dos segundos. Oirás un sonido de confirmación indicando que el código se ha borrado. Asegúrate de que borras el código antes de introducir nuevas secuencias.

Nota: Si oyes un sonido que denota que algo no va bien o Cooper no sigue tus indicaciones, comprueba lo siguiente:

- Vuelve a apretar el botón GO (adelante). (No vuelvas a introducir la secuencia de código, Cooper la recordará hasta que la borres).
- Comprueba que el interruptor situado en el reverso de Cooper esté en la posición ON.
- Comprueba la iluminación del entorno. La luz demasiado intensa puede afectar la funcionalidad de Cooper.
- Asegúrate de que la batería de Cooper esté cargada. Utiliza el cargador para cargar completamente la batería.
- Borra el código anterior (consulta cómo hacerlo más arriba). Mantén presionado el botón GO (adelante) para borrarlo y volver a empezar.

Ahora, prueba con un programa más largo. Prueba lo siguiente:

1. Mantén presionado el botón GO (adelante) para borrar el programa anterior.
2. Introduce la siguiente secuencia: HACIA DELANTE, HACIA DELANTE, HACIA LA DERECHA, HACIA LA DERECHA, HACIA DELANTE.
3. Presiona el botón GO (adelante) para que Cooper ejecute la secuencia de código.
4. Asegúrate siempre de borrar códigos anteriores antes de introducir una secuencia nueva.

Nota: ¡Cooper puede realizar secuencias de hasta 100 pasos! Si introduces una secuencia que excede los 100 pasos, oirás un sonido que indica que Cooper ha alcanzado su límite de pasos.

Botones de los sensores

En el reverso de Cooper hay cuatro botones. Los tres superiores son botones de SENSORES. Presionando cada uno de estos botones se activan los sensores especiales de Cooper: **Sensor para detectar objetos, sensor para detectar luz y sensor para seguir líneas negras.** El botón inferior es el botón de **comunicación**. Con este botón Cooper puede «hablar» e interactuar con otros robots Cooper. (Hablaremos de esto más adelante). Puedes alternar entre los tres primeros sensores o utilizar varios a la vez.

El **sensor para detectar objetos** permite a Cooper «ver» objetos que hay en su camino y con él, los niños aprenden conceptos de lógica condicional (si hago esto, entonces pasa esto otro). Ejecuta los siguientes pasos para poner el práctica este sensor:

1. Introduce una secuencia de código. A continuación, pulsa el botón OBJECT DETECTION (detección de objetos). Los ojos de Cooper se encenderán con una luz de color verde, indicando que el sensor está activado.
2. Ahora, introduce comandos para que Cooper reaccione cuando «vea» un objeto (por ejemplo, HACIA LA DERECHA, HACIA DELANTE, HACIA LA DERECHA, HACIA DELANTE).
3. Pulsa el botón GO (adelante). Cooper ejecutará la secuencia inicial, desde el paso 1. Si Cooper ve un objeto en el camino (a una distancia de 10 cm o menor), cambiará su rumbo y ejecutará la secuencia que has programado en caso de detección de objetos, a partir del paso número 2, antes de completar la secuencia inicial.
4. Para desactivar la DETECCIÓN DE OBJETOS, presiona el botón de nuevo. Los ojos de Cooper volverán a su color original.

Cuando está activado el **sensor para detectar luz**, los ojos de Cooper se iluminan cuando entra en una zona oscura o cuando cubres el botón. Presiona una vez para activar el sensor. Presiona de nuevo para desactivarlo.

Cuando el **sensor de líneas negras está activado**, Cooper es capaz de detectar y seguir un línea dibujada o impresa sobre un papel, incluso cuando está ejecutando una secuencia de código. Cooper seguirá desplazándose a lo largo de la línea mientras canta, habla o silba, hasta que ya no detecte la línea o hasta que lo apagues. Si Cooper se desvía por algún motivo, se dará la vuelta y buscará la línea hasta que la encuentre o volverá a un paso anterior en la secuencia del código. Presiona el botón de nuevo para desactivar el detector de líneas negras.

Nota: Puedes activar los sensores de manera individual (uno a la vez) o todos al mismo tiempo. Programa a Cooper con distintos comandos y prueba secuencias con varios sensores a la vez.

Modo comunicación

Cooper puede «hablar» e interactuar con otros robots Cooper. Igual que en el mundo real, la comunicación y la colaboración son muy importantes para poder completar tareas o alcanzar objetivos. Presiona el botón inferior en el reverso de uno o más robots Cooper para activar el modo comunicación. Ahora los robots pueden comunicarse entre ellos.

Aquí tienes algunos códigos especiales que puedes probar. Todos ellos permiten a Cooper 1 (el primer robot) comunicarse con otros robots Cooper. Tendrás que introducir los códigos en el Cooper 1. Si ambos robots están

en modo comunicación y están mirando el uno hacia el otro (a menos de 30 cm de distancia), empezarán a comunicarse, a bailar, a reír, a jugar a «pilla-pilla» o incluso a ejecutar comandos.

Introduce el siguiente código*	Pulsa el botón GO (adelante)**	Acción que realizará Cooper
HA, HA, HA, HA	Mascotas	Perros y gatos. Observa cómo Cooper ladra y corre detrás de sus amigos.
HA, HA, HA, HD	Música	Cooper y sus amigos tocan una disparatada sinfonía.
D, I, D, I	¡Muévete!	Programa a Cooper con cualquier código y el programa se transmitirá a otros robots Cooper que estén cerca. Presiona GO y observa cómo se mueven robots.
HD, HA, HD, HA	Cooper el cómico	A Cooper le encanta contar chistes y a sus amigos les encanta reírse.
I, D, D, I	Deportes	Coloca a los robots Cooper mirándose unos a otros para que jueguen a lanzarse la pelota.

*HA=Hacia atrás, HD=Hacia delante, D= A la derecha, I = A la izquierda

**Presiona GO (adelante) para que Cooper ejecute comandos y para que se detenga; mantén presionado GO (adelante) para borrar comandos anteriores.

¡A ver si encuentras otros códigos ocultos y características divertidas de Cooper! ¡Cooper está lleno de sorpresas! Cuando hayas acabado de utilizar el modo comunicación, presiona GO (adelante) de nuevo para desactivarlo.

Tarjetas de codificación

Utiliza las tarjetas de codificación para llevar un seguimiento de cada paso de tu código. Cada tarjeta presenta un comando o «paso» para programar a Cooper. Estas tarjetas están coordinadas por color. Cada color representa una dirección o una acción y juntas te ofrecen una representación visual de la secuencia del código.

Para obtener más consejos y trucos, visita <http://learningresources.com/Cooper>.

Cómo solucionar problemas

Si oyes un sonido que denota que algo no va bien después de pulsar el botón GO (adelante), haz lo siguiente:

- Comprueba la iluminación. La luz demasiado intensa puede afectar la funcionalidad de Cooper.
- Cada robot Cooper puede programarse con un máximo de 100 pasos. Asegúrate de que el más largo que programes tenga 100 pasos o menos.
- Tras 5 minutos de inactividad, a tu robot Cooper le entra sueño. Desliza el interruptor y colócalo en posición OFF y luego en ON para volver a encenderlo. (Antes de irse a dormir, tu robot Cooper intentará llamar tu atención unas cuantas veces).
- Comprueba los botones de los SENSORES. Presiónalos para encenderlos y apagarlos.

Los movimientos de Cooper

Si Cooper no se mueve correctamente, comprueba lo siguiente:

- Asegúrate de que las ruedas de Cooper se pueden mover libremente y que no hay nada bloqueándolas.
- Cooper se puede mover por una amplia variedad de superficies pero funciona mejor sobre superficies lisas y planas como madera o baldosas planas.
- No uses a Cooper sobre arena o agua.

Sensores

Si los sensores de Cooper no funcionan correctamente:

- Comprueba que has presionado el botón del sensor y que está en posición ON (encendido).
- Comprueba que no haya nada obstruyendo el sensor en la cara de Cooper. Este sensor es necesario para ciertas acciones.
- Otros sensores no pueden programarse y no estarán operativos cuando Cooper está en modo comunicación.

Para cargarlo

Enchufa el cable USB-C al robot. Cuando el robot esté completamente cargado émitirá un sonido. Los ojos se iluminarán con una luz roja cuando tenga que cargarse de nuevo.

Información sobre la batería de ion de litio

• NO la cargues a 0° C o a temperaturas inferiores. • No dejes que se recalienten ni el cargador ni la batería. Si te parece que están muy calientes, deja que se enfrien. Carga la batería únicamente a temperatura ambiente. • La batería no debe desmontarse, romperse, perforarse, abrirse o estropearse de cualquier otro modo.

CONTIENE BATERÍA DE ION DE LITIO. LAS BATERÍAS DEBEN RECICLARSE.

• Guarda estas instrucciones para futuras consultas. • El producto debe usarse en casa y bajo la supervisión de un adulto. • Mantén el cable fuera del alcance de los niños. • Debe utilizarse únicamente con una fuente de alimentación segura y adecuada. • Apaga el producto cuando no lo utilices. • No intentes desmontar o modificar el producto, o retirar la batería, ya que el producto podría dejar de funcionar correctamente. • No intentes romper el producto con



un martillo, con el pie o tirándolo al suelo. Si el producto muestra signos de rotura, deshazte de él adecuadamente. • No lo expongas a altas temperaturas ni lo coloques cerca de una fuente de calor. No lo expongas a la luz solar directa, ni siquiera brevemente. Cuando no lo uses, guárdalo a temperatura ambiente. • No tires el producto al fuego. • Si el producto funciona de forma irregular o tienes que cargarlo con más asiduidad, es posible que el periodo de vida de la batería esté llegando a su fin. El periodo de vida de la batería puede variar dependiendo de cómo lo guardes, las condiciones en las que lo utilices y el entorno. • Examina el cable cargador de forma periódica para comprobar que no tenga ningún defecto que pueda provocar incendios, descargas eléctricas o lesiones. Si el cable está dañado no debes usarlo hasta que lo hayas reparado adecuadamente o sustituido por otro. • Limpialo pasándole un paño húmedo. • No lo sumerjas en agua. • Mantén los terminales de suministro limpios y no provoques ningún cortocircuito. • Asegúrate de que el USB está correctamente conectado a los puertos de carga adecuados.

Eliminación del producto: Este producto contiene una batería de ion de litio 500mAh recargable y no sustitible. Eliminar baterías en la basura general de tu casa puede ser perjudicial para el medio ambiente. Cuando voyas a eliminar el producto, sigue las directrices y reglamentos locales apropiados. Para más información, ponte en contacto con la autoridad responsable del desecho de residuos sólidos de tu localidad.

Este juguete solo debe conectarse a aparatos que tengan alguno de los siguientes símbolos:



FR Voici Cooper™, le robot STEM sympathique et ingénieux !

Commencer à programmer le robot Cooper peut paraître intimidant, mais ce guide va t'aider tout au long du processus. Tout d'abord, la programmation est un langage. Le robot Cooper comprend les commandes simples, comme avance et recule, tourne à gauche et à droite. Vous allez bien sûr apprendre d'autres « mots » ensemble au cours de la programmation du robot Cooper, mais ce sont les bases. Lorsque tu saisis une séquence de programmation, tu développes la base de données du langage du robot Cooper en le formant à utiliser une série de commandes. À son tour, les capacités et les talents du robot Cooper vont émerger au fur et à mesure que tu le formes et que tu construis sa mémoire. Alors, prêt(e) à former le robot Cooper et à devenir spécialiste de la programmation ? C'est parti !

Remarque pour les enseignants :

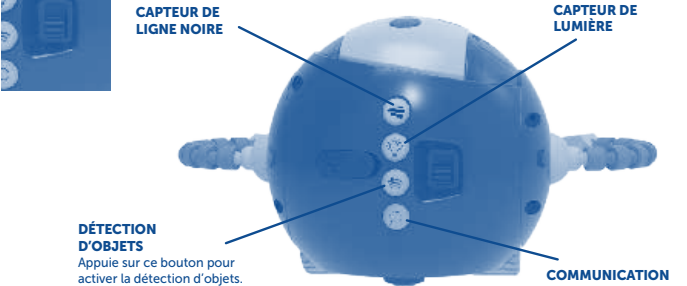
Les robots Cooper STEM favorisent la collaboration et le travail d'équipe, la communication et l'esprit logique, tout en renforçant :

- 1. la programmation de base
- 2. l'esprit critique
- 3. les concepts spatiaux
- 4. la logique séquentielle

Le robot Cooper va capter l'attention des élèves au cours de leur apprentissage des principes fondamentaux de la programmation !

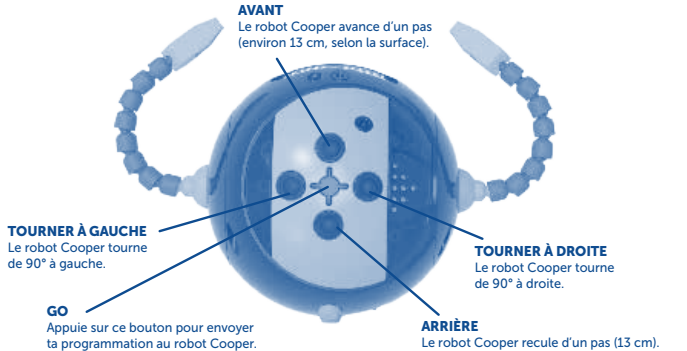
Fonctionnement de base

Alimentation - Déplace l'interrupteur entre **OFF** et **ON**.



Programmer le robot Cooper

Tu peux programmer ton robot Cooper à l'aide des boutons suivants. Appuie sur ces boutons pour saisir les commandes, puis appuie sur **GO**.



Le robot Cooper est doté de capteurs pour voir les objets qui se trouvent devant lui, pour éclairer dans l'obscurité et même pour suivre une ligne noire que tu as dessinée !

Remarque : lorsque sa batterie est faible, le robot Cooper émet des bips sonores répétitifs et sa fonctionnalité est limitée. Recharge-le à l'aide du câble USB-C fourni.

Pour démarrer

Commençons à programmer avec le robot Cooper ! Sur le dessus du robot, tu verras quatre boutons directionnels différents. Chaque bouton représente une étape de ton code. Ensemble, les différentes étapes forment une séquence de programmation. Lorsque tu appuies sur GO, tu dis au robot Cooper de suivre les étapes que tu viens de programmer. Il va exécuter toutes les étapes dans l'ordre. Il s'arrêtera et émettra un son une fois la séquence de programmation terminée.

Commence par un séquence de programmation simple. Essaie ce qui suit :

- 1. Déplace le bouton ALIMENTATION sur le dessous du robot Cooper sur ON.
- 2. Mets-le par terre (de préférence sur une surface dure et lisse !).
- 3. Appuie deux fois sur la flèche AVANT.
- 4. Appuie ensuite sur le bouton GO.
- 5. Le robot Cooper va se déplacer de deux pas en avant.

Félicitations ! Tu viens de créer ta toute première séquence de programmation !

Effacer une programmation

Pour effacer la programmation et recommencer, appuie sur le bouton GO pendant deux secondes. Tu entendras un signal de confirmation, indiquant que la programmation a été effacée. N'oublie pas de le faire avant de nouvelles séquences de programmation !

Remarque : si tu entends un son négatif ou si le robot Cooper ne suit pas tes instructions, vérifie ce qui suit :

- Appuie à nouveau sur GO. (Ne saisis pas à nouveau ta séquence de programmation. Le robot Cooper la conserve jusqu'à ce que tu l'effaces.)
- Vérifie que le bouton d'alimentation situé au dos du robot Cooper est en position ON.
- Vérifie l'éclairage de ton environnement. Une lumière vive peut affecter le fonctionnement du robot Cooper.
- Vérifie que la batterie du robot Cooper est chargée. Utilise le câble fourni pour charger totalement le robot.
- Efface toute programmation précédente (voir ci-dessus). Appuie sur GO pendant quelques secondes pour l'effacer et recommencer.

Essaie maintenant une programmation plus longue. Essaie ce qui suit :

- 1. Appuie sur le bouton GO pendant quelques secondes pour supprimer l'ancienne programmation.
- 2. Saisis la séquence suivante : AVANT, AVANT, TOURNER À DROITE, TOURNER À DROITE, AVANT.
- 3. Appuie sur GO pour que le robot Cooper suive la séquence de programmation.
- 4. N'oublie pas de toujours effacer l'ancienne programmation avant de programmer une nouvelle séquence.

Remarque : le robot Cooper peut réaliser des séquences comprenant jusqu'à 100 étapes ! Si tu saisis une séquence de plus de 100 étapes, tu entendras un son indiquant que le nombre limite d'étapes a été atteint.

Boutons Capteurs

Il y a quatre boutons sur la base du robot Cooper. Les trois boutons supérieurs sont des CAPTEURS. Chaque bouton active l'un des capteurs spéciaux du robot Cooper : la **détection d'objets**, le **capteur de lumière** et le **suivi de ligne noire**. Le bouton du bas est le **bouton de communication** qui permet au robot Cooper de « parler » et d'interagir avec d'autres robots Cooper ! (On en reparlera.) Tu peux activer et désactiver les trois premiers capteurs et utiliser plusieurs capteurs à la fois.

La **détection d'objets** permet au robot Cooper de « voir » les objets qui se trouvent devant lui et aide à lui enseigner les concepts de logique « si/alors ». Réalise les étapes suivantes pour utiliser ce capteur :

- 1. Saisis une séquence de programmation. Appuie ensuite sur le bouton DÉTECTION D'OBJETS. Les yeux du robot Cooper s'allument en vert pour indiquer que le capteur est activé.
- 2. Saisis maintenant des commandes pour indiquer au robot Cooper comment il doit réagir lorsqu'il « voit » un objet (par exemple, DROITE, AVANT, DROITE, AVANT).
- 3. Appuie sur GO. Le robot Cooper va exécuter la séquence initiale en commençant par l'étape 1. Si le robot Cooper voit un objet sur son chemin (à 10 cm maximum), il va revenir à la séquence de détection d'objets, à partir de l'étape 2, avant de terminer la séquence initiale.
- 4. Désactive la DÉTECTION D'OBJET en appuyant simplement sur le bouton à nouveau. Les yeux du robot Cooper reprennent leur couleur d'origine.

Lorsque le **capteur de lumière** est activé, les yeux du robot Cooper s'allument lorsqu'il entre dans une zone sombre ou lorsque le bouton est caché. Appuie une fois pour activer le capteur et appuie à nouveau pour le désactiver.

Appuie sur le **bouton de suivi de ligne noire** pour permettre au robot Cooper de détecter et de suivre une ligne noire dessinée ou imprimée, même au cours de l'exécution d'une séquence de programmation. Il avance en suivant la ligne, en chantant, en parlant ou en sifflant en même temps !, jusqu'à ce qu'il ne détecte plus la ligne ou que l'alimentation soit éteinte. Si le robot Cooper s'éloigne de la ligne, il va tourner sur place jusqu'à ce qu'il la retrouve ou revenir à une séquence de programmation antérieure. Appuie à nouveau sur le bouton pour désactiver le suivi de ligne noire.

Remarque : tu peux activer les trois capteurs individuellement (un à la fois) ou tous en même temps ! Essaie différentes commandes pour expérimenter avec la navigation à plusieurs capteurs !

Mode de communication

Le robot Cooper peut « parler » et interagir avec d'autres robots Cooper. Tout comme dans la pratique, la communication et la collaboration sont importantes pour réaliser des tâches et atteindre des objectifs. Appuie sur le bouton du bas au dos de l'un des robots Cooper pour passer au mode de communication. Les robots peuvent maintenant communiquer entre eux !

Essaie les programmations spéciales suivantes qui permettront au robot Cooper 1 (le premier robot) de parler aux autres robots Cooper. Tu n'auras besoin de saisir les programmations que sur le robot Cooper 1. Si les deux robots sont en mode de communication et sont en face l'un de l'autre (à moins de 30 cm), ils vont commencer à parler, à danser, à rire, à jouer à la balle ou même à suivre des commandes !

Saisis cette programmation*	Appuie sur GO**	Action du robot Cooper
Ar, Ar, Ar, Ar	Animaux de compagnie	Chats et chiens. Regarde Cooper aboyer et courir après ses amis !
Ar, Ar, Ar, Av	Musique	Cooper et ses amis jouent une symphonie loufoque.
D, G, D, G	On se bouge !	Saisis n'importe quelle programmation sur le robot Cooper et elle sera transmise à tous les robots Cooper à proximité. Appuie sur démarrer et observe-les !
Av, Ar, Av, Ar	Cooper le comique	Cooper adore raconter des blagues et ses amis ne peuvent s'empêcher de rire !
G,D,D,G	Sports	Programme les robots Cooper pour qu'ils s'affrontent en jouant à la balle !

*Ar = Arrière, Av = Avant, D = Droite, G = Gauche

**Appuie toujours sur GO pour démarrer et arrêter les actions du robot Cooper et appuie plus longtemps sur GO pour effacer toutes les commandes.

Recherche d'autres programmations et fonctions cachées rigolotes ! Le robot Cooper est plein de surprises ! Lorsque tu as terminé avec le mode de communication, appuie à nouveau sur GO pour le désactiver.

Cartes de programmation

Utilise les cartes de programmation pour conserver une trace de chaque étape de ton code. Chaque carte comprend une direction, ou étape, à programmer sur le robot Cooper. Elles sont codées par couleur pour représenter chaque direction ou action et s'assemblent pour une représentation visuelle de la séquence de programmation.

Pour d'autres conseils et astuces, consultez le site : <http://learningresources.com/Cooper>.

Dépannage

Si tu entends un son négatif après avoir appuyé sur GO, essaie ce qui suit :

- Vérifie l'éclairage. Une lumière vive peut affecter le fonctionnement du robot Cooper.
- Il est possible de programmer 100 étapes maximum pour chaque robot Cooper. Fais donc en sorte de programmer 100 étapes ou moins.
- Ton robot Cooper s'éteint après cinq minutes d'inactivité. Déplace le bouton ALIMENTATION sur OFF, puis sur ON pour le redémarrer. (Ton robot Cooper peut essayer d'attirer ton attention plusieurs fois avant de se mettre en veille.)
- Vérifie les CAPTEURS. Appuie sur les boutons pour les activer/désactiver.

Mouvement du robot Cooper

Si le robot Cooper ne se déplace pas correctement, vérifie ce qui suit :

- Vérifie que les roues du robot bougent librement et que rien ne bloque leur mouvement.
- Le robot peut se déplacer sur différentes surfaces, mais il fonctionne mieux sur des surfaces plates et lisses, comme du bois ou du carrelage lisse.
- N'utilise pas le robot Cooper dans le sable ou dans l'eau.

Capteurs

Si les capteurs du robot Cooper ne fonctionnent pas correctement :

- Vérifie à nouveau que tu as bien appuyé sur le bouton et qu'il est sur ON.
- Vérifie que rien ne bloque le capteur sur le visage du robot Cooper. Certaines actions utilisent en effet ce capteur.
- Il n'est pas possible de programmer d'autres capteurs et les capteurs ne fonctionneront pas lorsque le robot Cooper est en mode de communication.

Pour charger le robot

Branche le câble USB-C fourni dans le robot. Le robot émettra un effet sonore lorsqu'il est complètement chargé. Les yeux s'allument en rouge lorsque le robot doit être rechargé.

Informations sur la batterie lithium-ion

- NE PAS charger à une température inférieure ou égale à 0°C.
- Ne pas laisser le chargeur ou la batterie surchauffer.
- S'ils semblent chauds au toucher, les laisser refroidir. Charger uniquement à température ambiante.
- Ne pas démonter, écraser, percer, ouvrir ou détériorer de toute autre manière la batterie.



CONTIENT UNE BATTERIE LITHIUM-ION QUI DOIT ÊTRE RECYCLÉE.

- Conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.
- Conçu pour une utilisation domestique sous la supervision d'un adulte.
- Conserver le câble hors de la portée des enfants.
- À utiliser uniquement avec une source de charge fiable et adéquate.
- Éteindre ou débrancher le produit lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Ne pas essayer de démonter ou de modifier ce produit ni de retirer la batterie au risque de compromettre le bon fonctionnement du produit.
- Ne pas écraser ce produit en le faisant tomber, en le tapant avec un marteau ou en marchant dessus.
- Si le produit présente des fissures, l'éliminer de manière appropriée.
- Ne pas exposer à de fortes températures ni le placer à proximité d'une source de chaleur.
- Ne pas mettre à la lumière directe du soleil pendant une longue période.
- Lorsqu'il n'est pas utilisé, le conserver à température ambiante.
- Ne pas éliminer le produit au feu.
- Si le produit ne fonctionne pas correctement ou si l'intervalle entre les charges est réduit, il se peut que la batterie soit en fin de vie.
- La durée de vie de la batterie peut varier en fonction du stockage, des conditions d'utilisation et de l'environnement.
- Examiner régulièrement le câble de recharge pour s'assurer qu'il ne risque pas d'entraîner d'incendie, de choc électrique ou de blessure.
- Si le câble est abîmé, il ne doit pas être utilisé avant d'être réparé correctement ou remplacé.
- Essuyer le produit avec un chiffon humide pour le nettoyer.
- Ne pas l'immerger dans l'eau.
- S'assurer que les bornes d'alimentation sont propres et n'entraînent pas de court-circuit.
- Vérifier que le câble USB est branché correctement dans les ports de charge appropriés.

Élimination du produit : Ce produit contient une batterie lithium-ion de 500 mAh rechargeable, qui ne peut pas être remplacée. L'élimination des batteries dans les ordures ménagères peut nuire à l'environnement. Lors de l'élimination du produit, suivre les directives et réglementations locales appropriées. Pour de plus amples informations, contactez les autorités locales responsables des déchets solides.

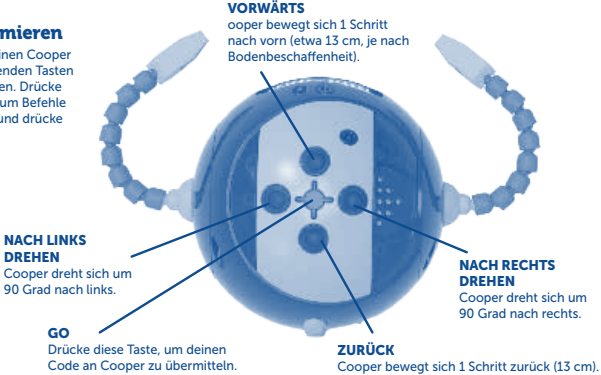
Ce jouet ne doit être connecté qu'aux équipements portant l'un des symboles suivants :



Cooper

programmier

Du kannst deinen Cooper über die folgenden Tasten programmieren. Drücke diese Tasten, um Befehle einzugeben, und drücke dann GO.



Cooper verfügt über Sensoren, mit denen er Gegenstände vor sich erkennen, bei Dunkelheit sein Licht einschalten und sogar einer schwarzen Linie folgen kann, die du gezeichnet hast!

Hinweis: Bei niedrigem Akkustand piepst Cooper wiederholt und funktioniert nur noch eingeschränkt. Lade Cooper dann bitte mit dem mitgelieferten USB-C-Kabel wieder auf.

Erste Schritte

Beginnen wir mit der Programmierung von Cooper! Oben auf Cooper siehst du vier Tasten mit Richtungspfeilen. Jede Taste, die du drückst, steht für einen Schritt in deinem Code. Mehrere Schritte bilden zusammen eine Codesequenz oder Programmierfolge. Wenn du auf GO drückst, befehlst du Cooper damit, die soeben einprogrammierten Schritte auszuführen. Cooper führt diese Schritte in der eingegebenen Reihenfolge aus. Sobald er die Programmierfolge abgefahren hat, bleibt Cooper stehen und gibt ein Tonsignal ab.

Beginne mit einer einfachen Codesequenz. Probiere einmal Folgendes:

1. Schiebe den AN/AUS-Schalter am Rücken von Cooper auf „EIN“.
2. Stelle Cooper auf den Boden (glatte, feste Oberflächen eignen sich am besten!).
3. Drücke zweimal auf den Pfeil VORWÄRTS.
4. Drücke jetzt die GO-Taste.
5. Cooper macht zwei Schritt nach vorn.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast gerade deine erste Codesequenz erstellt!

Einen Code löschen

Um einen Code zu löschen und von vorn zu beginnen, halte die GO-Taste zwei Sekunden gedrückt. Du hörst einen Bestätigungston, der anzeigt, dass der Code gelöscht wurde. Mache das immer, bevor du eine neue Codesequenz eingibst!

Hinweis: Falls du ein „negatives“ Signal hörst oder Cooper die Anweisungen nicht befolgt, überprüfe bitte Folgendes:

- Drücke noch einmal GO. (Gib aber nicht die Codesequenz erneut ein – solange sie nicht gelöscht wird, ist sie in Cooper gespeichert.)
- Sieh nach, ob der AN/AUS-Schalter an der Rückseite von Cooper auf EIN steht.
- Überprüfe die Beleuchtung in deinem Umfeld. Zu helles Licht kann die Funktion von Cooper beeinträchtigen.
- Prüfe, ob Coopers Batterie geladen ist. Lade Cooper mit dem mitgelieferten Kabel vollständig auf.
- Lösche den alten Code (siehe oben). Halte GO gedrückt, um ihn zu löschen und von vorn zu beginnen.

Versuche es jetzt mit einer längeren Schrittfolge. Probiere einmal Folgendes:

1. Drücke und halte GO, um das alte Programm zu löschen.
2. Gib die folgende Sequenz ein: VORWÄRTS, VORWÄRTS, RECHTS, RECHTS, VORWÄRTS.
3. Drücke GO – Cooper führt die Codesequenz aus.
4. Lösche immer erst einen eventuell vorhandenen alten Code, bevor du eine neue Sequenz eingibst.

Hinweis: Cooper kann Bewegungsabfolgen aus bis zu 100 Einzelschritten durchführen! Falls du eine Programmierfolge aus mehr als 100 Schritten eingibst, ertönt ein Tonsignal, was bedeutet, dass Cooper die Anzahl der möglichen Schritte erreicht hat.

Sensortasten

Auf Coopers Rückseite befinden sich vier Tasten. Die oberen drei sind die SENSORTASTEN. Durch Betätigung einer dieser Tasten aktivierst du einen von Coopers Spezialsensoren: **Objekterkennung**, **Lichtsens** und **Der schwarzen Linie folgen**. Unten befindet sich die **Kommunikationstaste**. Darüber kann Cooper „sprechen“ und mit anderen Coopern interagieren! (Später mehr dazu.) Du kannst zwischen den ersten drei Sensoren hin- und herschalten oder auch mehrere der Sensoren gleichzeitig aktivieren.

Der Sensor „**Objekterkennung**“ bewirkt, dass Cooper Gegenstände vor sich „sehen“ kann. Diese Funktion hilft beim Vermitteln der „wenn/dann“-Logik. Führe die folgenden Schritte durch, um diesen Sensor zu aktivieren:

1. Gib eine Codesequenz ein. Drücke dann die Taste OBJEKTERKENNUNG. Coopers Augen leuchten grün, wodurch er anzeigt, dass dieser Sensor aktiviert wurde.
2. Gib nun Befehle ein, um festzulegen, was Cooper beim „Erblicken“ eines Gegenstands tun soll (beispielsweise RECHTS, GERADEAUS, RECHTS, GERADEAUS).
3. Drücke GO. Cooper führt die erste Sequenz von Schritt 1 aus. Wenn Cooper einen Gegenstand erkennt, der ihm im Weg steht (ab 10 cm oder näher), schaltet er zur Objekterkennungssequenz von Schritt 2 um und beendet anschließend die verbleibenden Schritte der ersten Sequenz.
4. Um die OBJEKTERKENNUNG auszuschalten, drückst du die Taste einfach erneut. Coopers Augen wechseln wieder zur ursprünglichen Farbe.

Bei Aktivierung des **Lichtsensors** leuchten Coopers Augen auf, wenn er in einen dunklen Bereich kommt oder die Taste abgedeckt ist. Drücke die Taste einmal, um den Sensor zu aktivieren, und noch einmal, um ihn wieder auszuschalten.

Durch Aktivierung der Taste „**Der schwarzen Linie folgen**“ kann Cooper eine gemalte oder gedruckte schwarze Linie erkennen und ihr folgen, auch dann, wenn er gerade eine Codesequenz ausführt. Cooper folgt dem Verlauf der Linie. Dabei singt, redet oder pfeift er vor sich hin! Das macht er, bis er ans Ende der Linie gelangt ist oder abgeschaltet wird. Wenn Cooper den Linienverlauf verliert, dreht er sich an Ort und Stelle, bis der die Linie wieder gefunden hat. Oder er setzt die vorherige Codesequenz fort. Drücke die Taste erneut, um das Folgen einer schwarzen Linie zu deaktivieren.

Hinweis: Du kannst alle drei Sensoren einzeln verwenden (sodass nur eine Funktion ausgeführt wird) oder alle gleichzeitig aktivieren! Versuche, Cooper mit unterschiedlichen Befehlen zu programmieren und experimentiere mit der Verwendung mehrerer Sensoren!

Kommunikationsmodus

Cooper kann „sprechen“ und mit anderen Coopern interagieren. Kommunikation und Zusammenarbeit sind wie im richtigen Leben wichtige Aspekte, um Aufgaben zu erledigen und Ziele zu erreichen. Drücke an der Rückseite von einem oder mehreren Cooper-Robotern die untere Taste, um in den Kommunikationsmodus zu wechseln. Jetzt können die Roboter miteinander kommunizieren!

Hier sind einige Spezialcodes, die du ausprobieren kannst: Jeder bewirkt, dass Cooper 1 (der erste Roboter) mit den anderen Coopern sprechen kann. Die Codes müssen nur bei Cooper 1 eingegeben werden. Wenn zwei Roboter im Kommunikationsmodus sind und einander anschauen (mit weniger als 30 cm Abstand), sprechen sie miteinander, tanzen, kichern, spielen fangen und führen sogar Befehle aus!

Gib diesen Code ein*	Drücke GO**	Aktion von Cooper
Z, Z, Z, Z	Haustiere	Katzen und Hunde Beobachte, wie Cooper bellt und seinen Freunden hinterherjagt!
Z, Z, Z, V	Musik	Cooper und seine Freunde spielen eine lustige Serenade.
R, L, R, L	Bewegung!	Gib bei Cooper einen beliebigen Code ein; dieser wird auf alle in der Nähe stehenden Cooper übertragen. Drücke Start und sieh zu, wie sie loslegen!
V, Z, V, Z	Witziger Cooper	Cooper erzählt so gerne Witze, und seine Freunde kichern gern darüber!
L,R,R,L	Sport	Lass die Cooper einander anblicken und mit dem Spielball „Fangen“ spielen!

*Z=Zurück, V=Vorwärts, R= Rechts, L= Links

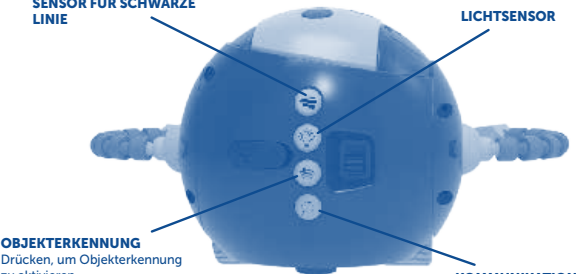
Grundfunktionen

Power – Schiebe diesen Schalter, um zwischen AUS und AN umzuschalten.



SENSOR FÜR SCHWARZE LINIE

LICHTSENSOR



OBJEKTERKENNUNG
Drücken, um Objekterkennung zu aktivieren.

KOMMUNIKATION

**Drücke immer GO, um Coopers Aktionen zu starten bzw. zu stoppen; halte GO gedrückt, um vorhandene Befehle zu löschen

Entdecke die weiteren lustigen, geheimen Codes und Funktionen! Cooper steckt voller Überraschungen! Zum Beenden des Kommunikationsmodus nochmals GO drücken, sodass dieser Modus auf AUS steht.

Programmierkarten

Mithilfe der Programmierkarten kannst du jeden Schritt deines Codes nachverfolgen. Jede Karte enthält eine Richtung oder einen „Schritt“, mit der/dem Cooper programmiert wird. Die unterschiedlichen Farben der Karten weisen auf die Richtungen bzw. Aktionen hin. Sie lassen sich zusammenstecken, um die Codesequenz visuell darstellen zu können.

Für noch mehr Tipps und Tricks gehe bitte auf: <http://learningresources.com/Cooper>.

Fehlerbehebung

Falls du nach Drücken der GO-Taste ein „negatives“ Signal hörst, versuche bitte Folgendes:

- Überprüfe die Beleuchtung. Sehr helles Licht kann die Funktion von Cooper beeinträchtigen.
- Jeder Cooper kann mit bis zu 100 Schritten programmiert werden. Achte darauf, dass deine programmierte Sequenz 100 Schritte nicht überschreitet.
- Dein Cooper wird nach 5 Minuten Inaktivität müde. Um ihn aufzuwecken, schiebst du den AN/AUS-Schalter auf AUS und dann wieder auf EIN. (Dein Cooper wird mehrmals vor dem Einnicken versuchen, auf sich aufmerksam zu machen.)
- Überprüfe die SENSOR-Tasten. Drücke sie, um zwischen EIN und AUS umzuschalten.

Coopers Bewegungen

Falls Cooper sich nicht richtig bewegt, überprüfe bitte Folgendes:

- Sieh nach, ob Coopers Räder sich frei bewegen können und nicht behindert werden.
- Cooper kann sich auf verschiedenen Untergründen bewegen, funktioniert aber am besten auf einer glatten, geraden Fläche wie einem Holzboden oder auf ebenen Fliesen.
- Verwende Cooper nicht auf Sand oder Wasser.

Sensoren

Was zu tun ist, wenn Coopers Sensoren nicht ordnungsgemäß funktionieren:

- Überprüfe nochmals, ob die Sensortasten gedrückt wurden und auf der EIN-Position stehen.
- Sieh nach, ob der Sensor in Coopers Gesicht vielleicht abgedeckt ist. Für manche Aktionen wird dieser Sensor benötigt.

- Die anderen Sensoren lassen sich nicht programmieren und funktionieren auch nicht, solange sich Cooper im Kommunikationsmodus befindet.

Aufladen

Das mitgelieferte USB-C-Kabel wird in den Roboter gesteckt. Ist der Roboter vollständig geladen, spielt die einen Hinweis ab. Muss der Roboter geladen werden, leuchten die Augen rot auf.

Hinweise zur Lithium-Ionen-Batterie

- NICHT im oder unter dem Gefrierpunkt (0° C) laden. • Ladegerät und Batteriepack nicht überhitzen lassen. Falls diese warm werden, erst abkühlen lassen. Nur bei Raumtemperatur laden.
- Das Batteriepack darf nicht demontiert, eingedrückt, eingestochen, geöffnet oder anderweitig bearbeitet werden.

ENTHÄLT LITHIUM-IONEN-BATTERIEPACK. BATTERIEN MÜSSEN RECYCLET WERDEN.

- Anleitung zur künftigen Einsichtnahme aufbewahren. • Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden, nur für den Hausgebrauch. • Kabel von Kindern fernhalten. • Nur mit einer zulässigen und sachgerechten Ladequelle verwenden.
- Bei Nichtgebrauch ausschalten oder Stecker ziehen. • Nicht versuchen, dieses Produkt zu zerlegen, zu modifizieren oder die Batterie zu entfernen, da der ordnungsgemäße Betrieb des Produkts dadurch aufgehoben werden könnte.
- Produkt nicht eindringen, d. h. nicht fallen lassen, mit dem Hammer einschlagen oder darauf treten. Bei Anzeichen von Schäden am Produkt dieses ordnungsgemäß entsorgen. • Keinen hohen Temperaturen aussetzen oder in der Nähe einer Wärmequelle legen. Keiner längeren direkten Sonnenbestrahlung aussetzen. Bei Nichtgebrauch bei Zimmertemperatur lagern. • Nicht durch Verbrennen entsorgen. • Falls das Produkt eine unregelmäßige Funktion aufweist oder die Gebrauchsdauer zwischen den Aufladungen kürzer wird, ist ggf. die Batterielebensdauer erreicht. Die Batterielebensdauer hängt von Faktoren wie Aufbewahrung, Betriebsbedingungen und Umfeld ab. • Untersuchen Sie das Ladekabel regelmäßig auf Schäden, die zu einer Brandgefahr, zu Stromschlag oder zu Verletzungen führen könnten. Ein beschädigtes Kabel darf bis zur sachgerechten Reparatur oder einem sachgerechten Austausch nicht weiter verwendet werden. • Zum Reinigen das Produkt mit einem feuchten Tuch abwischen. • Nicht in Wasser tauchen. • Anschlusstellen sauber halten und nicht kurzschließen. • Sicherstellen, dass der USB-Stecker ordnungsgemäß und in die richtigen Anschlüsse gesteckt wird.

Entsorgung des Produkts: Dieses Produkt enthält eine wiederaufladbare 500 mAh Li-Ionen-Batterie, die nicht austauschbar ist. Die Entsorgung von Akkus und Batterien über den Hausmüll kann umweltschädlich sein. Beachten Sie die einschlägigen, örtlich geltenden Richtlinien und Vorschriften zur Entsorgung des Produkts. Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer örtlichen Abfallbehörde.

Dieses Spielzeug darf nur mit Geräten verbunden werden, die eines der folgenden Symbole tragen:  



Learn more about our products
at LearningResources.com

WARNING: Misuse of transformer can cause electrical shock.
Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA: El uso indebido del transformador puede provocar una descarga eléctrica. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: Toute utilisation inappropriée du transformateur peut entraîner un choc électrique. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: Ein Missbrauch des Transformators kann zum Stromschlag führen. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bryggan Road,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2HZ, UK
Learning Resources B. V., Kabelweg 57,
1014 BA, Amsterdam, The Netherlands

Please retain the package for future reference.

Made in China. LRM3118-GUD

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.

Fabrique en Chine. Veuillez conserver l'emballage.

Hergestellt in China. 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: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.

Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.

Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ESTRANGULAMIENTO.

Cuerda larga/Cadena larga. No conviene para niños menores de tres años.

ATTENTION: DANGER DE STRANGULATION.

Longue corde/Longue chaîne. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

ACHTUNG: STRANGULATIONSGEFAHR.

Lange Schnur/Lange Kette. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

