

Animalitos codificadores Aventuras con Romper y Flaps

Nota para los padres—página 2
Gracias por comprar este set de Coding Critters.

La enseñanza de la codificación se considera con frecuencia como «la alfabetización del siglo XXI». Mientras juegan con sus nuevos amigos Coding Critters siguiendo las actividades de este libro, los niños reforzarán sus conocimientos sobre las bases fundamentales de la codificación — la práctica de CONTAR y aptitudes como LA LÓGICA SECUENCIAL, LAS MATEMÁTICAS, EL RAZONAMIENTO DEDUCTIVO Y EL RAZONAMIENTO COMPUTACIONAL.

Comprender los fundamentos de la codificación ayudará a tu hijo a pensar de forma creativa y lógica y a aplicar estas aptitudes para resolver problemas durante sus años escolares y en adelante.

Establecimiento de secuencias en una historia

—página 3

Romper quiere contarle a sus amigos lo que ha hecho hoy. Ayúdale a que cuente la historia por orden.

ESTABLECER SECUENCIAS es uno de los fundamentos principales de la CODIFICACIÓN.

¿Cuál de las secuencias está en el orden correcto?

¿Cuál de las secuencias muestra un paso que se repite?

¿Qué secuencia está desordenada?

Resolución de problemas en una historia

—página 4

Flaps ha hecho un montón de cosas divertidas hoy. Pero, a veces, se le caen las historias. ¿Qué imagen no se corresponde con cada una de las tres historias?

puedes RESOLVER los problemas de una secuencia encontrando el paso problemático.

¿Cuál es el error de la historia A/B/C?

Escodite

—página 5

Utiliza las FICHAS EN FORMA DE HUELLA para planear tu CÓDIGO.

¿Puedes CODIFICAR a Romper que encuentre a Flaps?

Flaps y Romper están jugando al escodite.

Con las fichas en forma de huella, planea

el camino que ayudará a Flaps a encontrar a Romper sin chocar con ningún árbol.

Esquemas para tu codificación

—

página 6
PUESTO DE SALIDA
Puedes planear tu código con las fichas en forma de huella.

Romper y Flaps están disfrutando de un picnic. Codifícalos para que vayan recogiendo los alimentos en el siguiente orden.

Primero, codifica un camino que conduzca a la manzana ROJA.

A continuación, codifica un camino que recoja al donut AZUL.

Y por último, codifica un camino que conduzca a las uvas VERDES.

DE VACACIONES

—página 8, 9

Flaps y Romper se van de vacaciones y tienen que hacer las maletas. Flaps se va a la playa y Romper se va de acampada. ¿Puedes elegir los artículos que cada dinosaurio deberá llevarse en su viaje? Es posible que algunos artículos sean necesarios para ambos.

¿Qué objetos pueden meterse en el agua? ¿Qué artículos pueden usarse en tierra?

Escoge un CAMINO

—página 10, 11

SI Romper decide tomar el camino de color amarillo, ENTONCES llegará hasta su cueva.

SI Romper decide tomar el camino azul, ENTONCES llegará hasta su huexo.

¿Qué camino deberá tomar Romper para llegar hasta su comida?

¿Qué camino deberá tomar para llegar hasta mi roca?

A la búsqueda del tesoro

—página 12, 13
¡Ah del barcol!

¿Cuántos pasos me llevarán a alcanzar la CORONA DE ORO?

Flaps va a emprender la búsqueda de un tesoro. Solo podrá realizar 10 movimientos. Utilizando tus flechas, ¿cuántos tesoros conseguirá recoger?

Planea tus movimientos usando las fichas en forma de huella.

¿Cuántos pasos tendrán que dar hasta llegar a la gema ROJA?

¿Cuántos pasos tendrán que dar para alcanzar la gema AZUL?

¿Cógelos, DINOSAURI!—página 14, 15

PUESTO DE SALIDA de Romper

Romper y Flaps acaban de inventarse un juego divertidísimo. ¿Les ayudas a jugar? Coloca a cada dinosaurio en sus posiciones de salida y, por turnos, lanzad una moneda. Quien saque cara moverá a uno de los dinosaurios y quien saque cruz moverá al otro. Cada jugador tendrá cinco turnos. ¿Cuántas hojas lograrás acumular? El dinosaurio que consiga acumular más hojas ganará el juego.

PUESTO DE SALIDA de Flaps

3, 2, 1... SALTAR

—página 16, 17

Flaps necesita ayuda para saltar por encima del charco. Constrúyete una rampa y lánzalo de forma segura al otro lado del charco.

Intenta construir tu rampa con un montón de libros.

Flaps se moverá de forma distinta dependiendo del ANGULO de los libros y de la FUERZA con que lo impulses. Prueba distintas combinaciones y comprueba lo lejos que puede llegar.

¡Fiesta picnic!

—página 18

Flaps y Romper están en un picnic. A Flaps solo le gustan las frutas y a Romper solo le gustan las verduras. ¿Qué quemá comerá cada dinosaurio?

Página 19 — Presiona las fichas en forma de huella para descubrir las y usarlas para jugar a las actividades que incluye este libro.

FR

Créatures à programmer Aventures avec Romper et Flaps

Remarque à l'attention des parents— page 2

Merci d'avoir acheté ce kit Coding Critters!

On parle souvent de la programmation comme de l'« alphabétisation du XXI^e siècle ». Les activités de ce livre vont contribuer à renforcer les principes fondamentaux de la programmation, des compétences telles que la LOGIQUE SÉQUENTIELLE, les MATHS et le CALCUL, le RAISONNEMENT DEDUCTIF et la PENSÉE COMPUTATIONNELLE, alors que les enfants s'amuseront avec leurs nouveaux amis Coding Critters!

Le fait de comprendre ces principes fondamentaux de la programmation peut aider votre enfant à réfléchir de manière

créative et logique et à appliquer ces capacités de résolution des problèmes tout au long de sa scolarité et au-delà!

Le fil de l'histoire

—page 3

Romper veut raconter à ses amis ce qu'il a fait aujourd'hui. Aide-le à raconter ses histoires dans le bon ordre!

Le SÉQUENCAGE forme la base de la PROGRAMMATION!

Quelle séquence est dans le bon ordre? Quelle séquence comprend une étape répétée?

Quelle séquence est dans le désordre?

Débogage des histoires

—page 4

Flaps a fait tellement de choses amusantes aujourd'hui! Il mélange cependant un peu les histoires. Trouve l'image qui n'appartient pas à chacune des trois histoires.

Tu peux DÉBOGUEUR une séquence en trouvant l'étape incorrecte!

Qu'est-ce qui ne va pas dans l'histoire A/B/C?

Cache-cache

—page 5

Utilise les CARTES D'EMPREINTES pour planifier la PROGRAMMATION!
PROGRAMME maintenant Romper pour qu'il trouve Flaps.

Flaps et Romper jouent à cache-cache!

Utilise les cartes d'empreintes pour planifier un chemin pour aider Flaps à trouver Romper en évitant les arbres!

Coins de programmation

—page 6, 7
DÉPART

Tu peux utiliser les cartes d'empreintes pour planifier ta programmation!

Flaps et Romper font un pique-nique. Programme-les pour qu'ils ramassent les friandises dans l'ordre suivant:

Programme tout d'abord un chemin jusqu'à la pomme ROUGE.

Programme ensuite un chemin jusqu'au beignet BLEU.

Enfin, programme un chemin jusqu'aux raisins BLANCS.

DÉPART EN VACANCES

—page 8, 9

Flaps et Romper partent en vacances et doivent faire leurs valises! Flaps part à la plage et Romper va faire du camping. Peux-tu choisir les articles que chaque dinosaurio doit mettre dans sa valise? Certains articles seront nécessaires pour les deux types de vacances.

Quels objets vont dans l'eau ?

Quels objets peut-on utiliser sur la terre ferme ?

Choisis un CHEMIN—page 10, 11
SI Romper suit le chemin jaune, ALORS il arrivera à sa caverne.

SI Romper suit le chemin bleu, ALORS il arrivera à son os.

Quel chemin Romper doit-il suivre pour arriver à sa nourriture ?

Quel chemin doit-il suivre pour arriver à son rocher ?

Chasse au trésor—page 12, 13
Mille sabords !

Combien d'étapes pour arriver à la COURONNE EN OR ?

Flaps part pour une chasse au trésor. Il ne peut utiliser que dix mouvements. À l'aide des flèches, combien d'éléments du trésor peut-il ramasser ?

Essaie d'utiliser les cartes d'empreintes pour planifier tes déplacements !

Combien d'étapes jusqu'à la pierre précieuse ROUGE ?

Combien d'étapes jusqu'à la pierre précieuse BLEUE ?

Les dinosaures ramassent tout!—page 14, 15
Romper COMMENCE ICI.

Romper et Flaps viennent d'inventer un nouveau jeu très divertissant. Aidez-le à jouer. Place chaque dinosaure à son point de départ et, chacun votre tour, jouez à pile ou face. Pile permet d'avancer d'un mouvement et face de deux mouvements. Chaque joueur a droit à cinq mouvements. Combien de feuilles peux-tu ramasser ? Le dinosaure avec le plus de feuilles remporte la partie !
Flaps COMMENCE ICI.

3, 2, 1... SAUTEZ!—page 16, 17

Flaps a besoin d'aide pour sauter par-dessus la flaque d'eau ! Construis-tu une rampe pour le propulser de l'autre côté en toute sécurité !

Essaie de construire la rampe à l'aide d'une pile de livres !

Flaps se déplace différemment en fonction de l'ANGLE des livres et de la FORCE de lancement. Essaie différentes combinaisons pour voir jusqu'où il peut aller !

Pique-nique!—page 18

Flaps et Romper font un pique-nique. Flaps n'aime que les fruits et Romper n'aime que les légumes. Quels aliments chaque dinosaure aimerait-il manger ?

Page 19—Découpe les cartes d'empreintes à utiliser avec les activités de ce livre !

DE

Coding Critters – Programmierbare Haustiere Abenteuer mit Romper u. Flaps

Hinweise an die Eltern—seite 2
Vielen Dank für den Kauf dieses Sets „Coding Critters – Programmierbare Haustiere“!

Das Codieren bzw. Programmieren gilt heute als „Lesekenntnis des 21. Jahrhunderts.“ Die Aufgaben in diesem Büchlein und die neuen Coding Critters-Freunde vertiefen spielerisch wichtige Programmierbausteine, darunter Fertigkeiten wie LOGISCHE ABFOLGEN, MATHEMATIK und ZÄHLEN, SCHLUSSFOLGERENDES DENKEN und „COMPUTATIONAL THINKING“ (logische, computerorientierte Planung)!

Wenn Ihr Kind die Grundlagen des Programmierens erst einmal verstanden hat, kann es kreativ und logisch an ein Problem herangehen und sich während der Schulzeit und darüber hinaus mit lösungsorientiertem Denken seinen Weg bahnen!

Logische Abfolgen mit dem Vortesebuch—seite 3

Romper möchte seinen Freunden erzählen, was er heute alles gemacht hat. Hilf ihm dabei, seine Geschichten in der richtigen Reihenfolge zu erzählen!

LOGISCHE ABFOLGEN sind der Grundbaustein des PROGRAMMIERENS!
Welche Abfolge ist richtig?

Welche Abfolge beinhaltet zwei gleiche Züge hintereinander?

Welche Abfolge funktioniert so nicht?

Fehlersuche (Debugging) mit dem Vortesebuch—seite 4

Flaps hat heute so viele lustige Sachen unternommen! Aber manchmal kommen die Geschichten völlig durcheinander. Findest du in den drei Geschichten das Bild, das nicht dazu passt?

Du kannst in einer Abfolge DEN FEHLER FINDEN (DEBUGGEN), wenn du den

falschen Zug erkennst!

Was stimmt bei Geschichte A/B/C nicht?

Versteckspiel—seite 5
Plane deinen PROGRAMMIERCODE mit den FUSSABDRUCK-KARTEN voraus!

Kannst du Romper so PROGRAMMIEREN, dass er Flaps findet?

Flaps und Romper spielen Verstecken!

Plane mit den Fußabdruck-Karten einen Weg voraus, damit Flaps Romper findet, ohne dabei an die Bäume zu stoßen!

Programmier-Eckfelder—seite 6, 7
HIER STARTEN

Plane mit deinen Fußabdruck-Karten deinen Programmiercode voraus!

Flaps und Romper machen ein Picknick! Programmier sie so, dass sie die Leckerereien in der folgenden Reihenfolge einsammeln:

Programmier zuerst einen Weg zum ROTEN Apfel!

Dann programmierst du einen Weg zum BLAUEN Doughnut.

Zum Schluss programmierst du einen Weg zu den GRÜNEN Trauben.

AB IN DEN URLAUB!—seite 8, 9
Flaps und Romper wollen verreisen und müssen ihre Koffer packen! Flaps geht an den Strand und Romper geht zeltten. Kannst du bestimmen, was jeder der beiden Dinos mitnehmen muss? Einige Artikel könnten beide im Urlaub gut gebrauchen.

Welche Gegenstände dürften ins Wasser?

Welche Gegenstände könnten man an Land gebrauchen?

Wähle einen WEG—seite 10, 11
WENN Romper den gelben Weg nimmt, DANN kommt er zu seiner Höhle.

WENN Romper den blauen Weg nimmt, DANN kommt er seinem Knochchen.

Welchen Weg muss Romper nehmen, um zu seinem Futter zu kommen?

Welchen Weg sollte ich nehmen, um zu meinem Felsbrocken zu kommen?

Schatzsuche—seite 12, 15
Ahoj, Kumpel!

Wie viele Züge brauche ich bis zur GOLDENEN KRONE?

Flaps geht auf Schatzsuche. Er darf nur 10 Züge machen. Wie viele Teiles

Schatzes schafft er einzusammeln? Zeig es mit deinen Pfeilen.

Plane deine Züge mit den Fußabdruck-Karten voraus!

Wie viele Züge bis zum ROTEN Edelstein? Wie viele Züge bis zum BLAUEN Edelstein?

DINO auf Sammeltour!—seite 14, 15
Romper STARTET HIER

Romper und Flaps haben gerade ein lustiges Neus Spiel erfunden. Kannst du ihnen beim Spielen helfen? Setze die Dinos auf ihre Startfelder. Dann wird abwechselnd eine Münze geworfen. „Kopf“: ein Zug, „Zahl“: zwei Züge. Jeder Spieler durchläuft 5 Runden. Wie viele Blätter kannst du einsammeln? Der Dino mit den meisten Blättern gewinnt!

Flaps STARTET HIER

3, 2, 1 ... UND HOPP!—seite 16, 17
Flaps braucht Hilfe, um über die Pfütze zu springen! Baue ihm eine Rampe und lass ihn sicher auf der anderen Seite landen!

Probiere einmal, die Rampe aus einem BUCHSTAPEL zu bauen!

Flaps bewegt sich je nach dem WINKEL der Bücher und deiner SCHÜBKRAFT ganz unterschiedlich weit. Probiere verschiedene Kombinationen aus und vergleiche, wie weit er kommt!

Ein tolles Picknick!—seite 18
Flaps und Romper machen ein Picknick. Flaps mag nur Gemüse und Romper mag nur Obst. Welcher Dino wird wohl welche Lebensmittel essen?

Seite 19—Drücke die Plotenabdruck-Karten heraus, du brauchst sie später für die Aufgaben in diesem Büchlein!

LER 3092