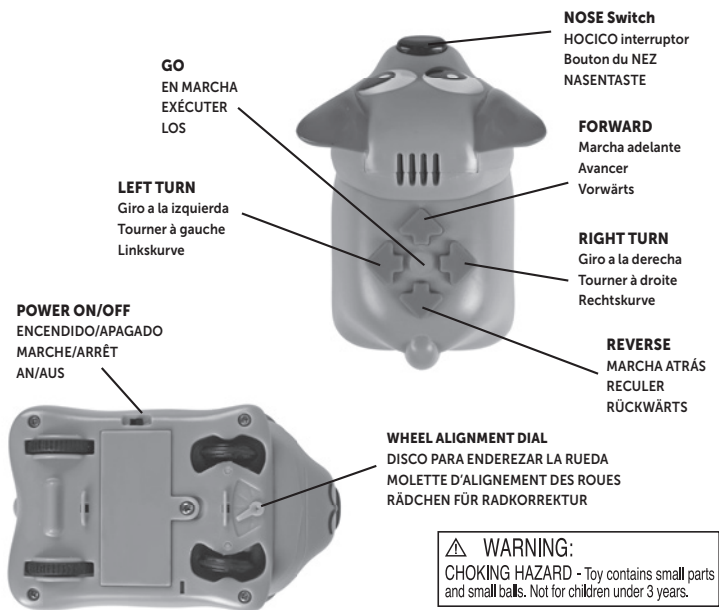


LER 3080
ages 4+
grades PreK+



Quick Start Guide

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



WARNING:
CHOKING HAZARD - Toy contains small parts and small balls. Not for children under 3 years.

Animalitos codificadores
Créatures à programmer
Coding Critters – Programmierbare Haustiere

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.

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

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

INSTALLING OR REPLACING BATTERIES
Please retain these instructions for future reference.

INSERTAR LAS PILAS
Los animalitos codificadores funcionan con tres (3) pilas AAA. Sigue las instrucciones para instalar las pilas que encontrarás en la página 5.

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

© 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. LRM3080-GUD
Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

CONTROLER BÁSICOS
• **INTERUPCIÓN** - desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.

MODOD COPIFICACION
• Botones de **DIRECCION** - Presiona los botones de DIRECCION 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 adelaente con un giro a la DERECHA.
• **IZQUIERDA** - El animalito codificador se mueve hacia adelaente con un giro a la IZQUIERDA.

MODOD JUEGO
• **HOCCO INTERUPCIÓN** - El animalito codificador emite un sonido, se mueve hacia atrás y gira.
• **DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA** - Ajusta la rueda a la izquierda o a 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 bora una secuencia.
• **CADA VEZ** - Presiona un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
• Por ejemplo, una secuencia de 5 pasos, ADELANTE, ADELANTE, MARCHA ADELANTE, MARCHA ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.

BATTERY CARE AND MAINTENANCE TIPS
• Use (3) three AAA batteries.
• Insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.
• Do not mix and used batteries.
• Do not recharge nickel-cadmium (Ni-Cd), or nickel-zinc (Ni-Zn), or standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
• Only charge rechargeable batteries from an 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.

CONTRLES BÁSICOS
• **INTERUPCIÓN** - desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.

MODOD COPIFICACION
• Botones de **DIRECCION** - Presiona los botones de DIRECCION 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 adelaente con un giro a la DERECHA.
• **IZQUIERDA** - El animalito codificador se mueve hacia adelaente con un giro a la IZQUIERDA.

MODOD JUEGO
• **HOCCO INTERUPCIÓN** - El animalito codificador emite un sonido, se mueve hacia atrás y gira.
• **DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA** - Ajusta la rueda a la izquierda o a 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 bora una secuencia.
• **CADA VEZ** - Presiona un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
• Por ejemplo, una secuencia de 5 pasos, ADELANTE, ADELANTE, MARCHA ADELANTE, MARCHA ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.

CONTROLER BÁSICOS
• **INTERUPCIÓN** - desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.

MODOD COPIFICACION
• Botones de **DIRECCION** - Presiona los botones de DIRECCION 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 adelaente con un giro a la DERECHA.
• **IZQUIERDA** - El animalito codificador se mueve hacia adelaente con un giro a la IZQUIERDA.

MODOD JUEGO
• **HOCCO INTERUPCIÓN** - El animalito codificador emite un sonido, se mueve hacia atrás y gira.
• **DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA** - Ajusta la rueda a la izquierda o a 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 bora una secuencia.
• **CADA VEZ** - Presiona un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
• Por ejemplo, una secuencia de 5 pasos, ADELANTE, ADELANTE, MARCHA ADELANTE, MARCHA ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.

CONTRLES BÁSICOS
• **INTERUPCIÓN** - desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.

MODOD COPIFICACION
• Botones de **DIRECCION** - Presiona los botones de DIRECCION 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 adelaente con un giro a la DERECHA.
• **IZQUIERDA** - El animalito codificador se mueve hacia adelaente con un giro a la IZQUIERDA.

MODOD JUEGO
• **HOCCO INTERUPCIÓN** - El animalito codificador emite un sonido, se mueve hacia atrás y gira.
• **DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA** - Ajusta la rueda a la izquierda o a 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 bora una secuencia.
• **CADA VEZ** - Presiona un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
• Por ejemplo, una secuencia de 5 pasos, ADELANTE, ADELANTE, MARCHA ADELANTE, MARCHA ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.

DE Geschichten mit Programmieraufgaben
Deine ersten programmierbaren Freunde
Das ist Ranger. Er möchte spielen!
Auf zum Programmieren! Ranger liebt seinen großen grünen Ball. „Hui!“
SEITE 1: Jeden Morgen jagt Ranger im Garten dem Ball hinterher. Als Ranger gerade seinen Ball hüpfen lassen will, knurrt sein Magen. „Wau! Wau!“
Lass Ranger mit VORWÄRTS-Befehlen seinen Ball suchen!
SEITE 2: „Oh!“, denkt Ranger. „Ich hab ja fast mein Frühstück vergessen!“ Ranger schnappt sich den leckeren Knochen.
„Den werd ich mir mit Zip teilen!“, denkt er und macht sich zu seinem Freund auf.
Lass ihn mit den Befehlen VORWÄRTS und RECHTSWENDUNG zu Zip gehen!
SEITE 3: Als er bei Zip ankommt, döst sein kleiner Freund noch vor sich hin. „Aufwachen, Zip!“, ruft Ranger. „Zeit fürs Frühstück!“ „Mampf, kau!“
Drücken – Fütter Ranger und Zip: SPIELMODUS einschalten und VORWÄRTS drücken!
SEITE 4: Nach dem Frühstück wird gespielt. „Schließ deine Augen!“, sagt Zip.
Als Ranger die Augen öffnet, ist Zip verschwunden.
„Ich verstecke mich!“, ruft Zip. „Such mich doch!“
Lass Ranger mit den Befehlen LINKSWENDUNG und VORWÄRTS Zip suchen!
SEITE 5: Ranger läuft zum raschelnden Geräusch im großen Laubbaum. „Hab dich!“, ruft er.
„Das war toll!“, sagt Ranger. „Was jetzt?“
SEITE 6: Zip klettert auf die große Rutsche. „Wenn ich ‚Los‘ rufe, musst du mich fangen!“, sagt Zip. „Auf die Plätze, fertig, los!“, „Hui!“
—¡Ha sido divertidísimo!— dijo Ranger—. „¿Qué hacemos ahora?“
Kannst du Ranger so programmieren, dass er unten an der Rutsche auf Zip wartet?



Learn more about our products at LearningResources.com



