

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

### INSERTAR LAS PILAS

### Animalitos codificadores Guía rápida de iniciación



Please retain these instructions for future reference.

- To clean, wipe the surface of the unit with a dry cloth.
- Store at room temperature.
- Remove batteries if product will be stored for an extended period of time.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Do not use batteries of the same or equivalent type.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
- Only change rechargeable batteries under adult supervision.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- 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.
- Be sure to insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.
- Do not touch mercury, zinc, lead, cadmium, or other hazardous materials.
- Do not touch the toy with a Phillips screwdriver and remove the battery-compartment door.
- Replace the battery-compartment door and secure with screw.

### Battery Care and Maintenance Tips

- Failure to follow these instructions can result in battery acid leakage that may cause burns, personal injury, and property damage.
- WARNING:** To avoid battery leakage, please follow these instructions carefully.
- INTERRUPTOR** – desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.
- MODOS DE PROGRAMACIÓN** – Presiona los botones de DIRECCIÓN para 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 la derecha.
- IZQUIERDA** – El animalito codificador se mueve hacia la izquierda.
- EN MARCHA** – Presiona EN MARCHA para ejecutar la secuencia que hayas programado. Los movimientos del animalito codificador se corresponderán con la secuencia de pasos que hasys introducido.
- BORRAR** – El animalito codificador borrará automáticamente la secuencia una vez que hayas presionado el botón EN MARCHA y este haya ejecutado la secuencia programada. Si quieres borrar una secuencia que acabas de programar, mantén presionado el botón EN MARCHA hasta que oigas el sonido emitido cuando se borra una secuencia.
- CADEVEZ** – Cada vez que presiones un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
- Por ejemplo, una secuencia de 3 pasos, ADELANTE, ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.
- MARCHA ADELANTE MARCHA ADELANTE
- MARCHA ADELANTE MARCHA ADELANTE
- GIRO A LA DERECHA
- GIRO A LA DERECHA
- GIRO A LA DERECHA

¡Cuida tu animalito codificador! Presiona el botón EN MARCHA. Ahora ya puedes volver a jugar con él como si fuera una mascota de verdad.

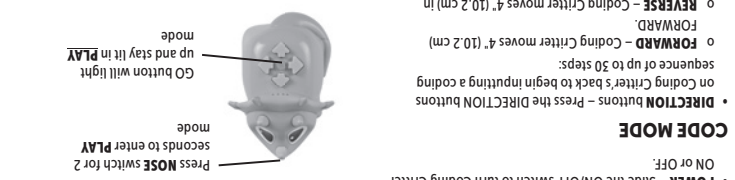
### MODOS DE PROGRAMACIÓN

- **INTERRUPTOR** – desliza el interruptor para encender o pagar el animalito codificador.
- **MODOS DE PROGRAMACIÓN** – Presiona los botones de DIRECCIÓN para 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 la derecha.
- **IZQUIERDA** – El animalito codificador se mueve hacia la izquierda.
- **EN MARCHA** – Presiona EN MARCHA para ejecutar la secuencia que hayas programado. Los movimientos del animalito codificador se corresponderán con la secuencia de pasos que hasys introducido.
- **BORRAR** – El animalito codificador borrará automáticamente la secuencia una vez que hayas presionado el botón EN MARCHA y este haya ejecutado la secuencia programada. Si quieres borrar una secuencia que acabas de programar, mantén presionado el botón EN MARCHA hasta que oigas el sonido emitido cuando se borra una secuencia.
- **CADEVEZ** – Cada vez que presiones un botón, su función se guardará como paso de la SECUENCIA PROGRAMADA.
- Por ejemplo, una secuencia de 3 pasos, ADELANTE, ADELANTE, GIRO A LA DERECHA.
- MARCHA ADELANTE MARCHA ADELANTE
- MARCHA ADELANTE MARCHA ADELANTE
- GIRO A LA DERECHA
- GIRO A LA DERECHA
- GIRO A LA DERECHA



### Installing or Replacing Batteries

- FEED** – Give your Coding Critter a tasty snack!
- PATROL** – Intruders, look out! Coding Critter is on duty.
- DANCE** – Watch your pet move and groove to the music!
- NAP TIME** – Your critter is looking sleepy. Time for bed!
- PET** – Give your critter a pat on the back.



### 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.

### INSERTING BATTERIES

Coding Critter requires (3) three AAA batteries. Please follow the directions for battery installation on page 5.

### BASIC CONTROLS

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

### CODE MODE

- **DIRECTION** buttons – Press the DIRECTION buttons on Coding Critter's back to begin inputting a coding sequence of up to 50 steps.
- **NOSE SWITCH** – Coding Critter makes a sound, backs up, and turns.
- **WHEEL ALIGNMENT DIAL** – Adjust to the left or right if Critter is not moving straight.
- **GO** – Press GO to execute a programmed sequence. Coding Critter will now move according to the sequence of steps you've entered.
- **CLEAR** – Coding Critter will automatically clear after you press GO and it executes the programmed sequence. If you want to clear a sequence you just inputted, press and hold GO until you hear the "clear" tone.
- Build a PROGRAM SEQUENCE by pressing the arrow buttons. Press GO to run your program.
- For example, a 3-step coding sequence of FORWARD, FORWARD, RIGHT TURN, GO would look like this:



### ANIMALITOS CODIFICADORES

### Créatures à programmer

### Coding Critters – Programmierbare Haustiere

### Quick Start Guide

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



**WHEEL ALIGNMENT DIAL**  
DISCO PARA ENDEREZAR LA RUEDA  
MOLETTE D'ALIGNMENT DES ROUES  
RÄDCHEN FÜR RADKORREKTUR

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

« Quel désordre ! pensa-t-il. C'est bien ce que je préfère ! »  
Pulsa – Passe en MODE JEU et appuie sur la flèche TOURNER À GAUCHE pour aider Rumble à aller se coucher !  
« Demain, on pourra faire encore plus de désordre ! pensa-t-il en rêvant à sa prochaine aventure.

### DE Geschichten mit Programmieraufgaben

Deine ersten programmierbaren Freunde  
Das ist Rumble. Er möchte spielen!  
Auf zum Programmieren! Nach dem Aufwachen ist Rumble ein tolpatschiger Dino.

SEITE 1: Noch ganz schläfrig, stolpert er direkt in seine Felsammlung!  
Lass Rumble mit dem VORWÄRTS-Befehl die Felsbrocken umwerfen!

Das Getöse macht Rumble endlich wach. Sein leerer Magen gibt ein noch lauterer Grummeln von sich.

SEITE 2: Zeit fürs Frühstück!, denkt Rumble.  
Lass ihn mit dem Befehl LINKSWENDUNG seinen Dino-Schmaus finden!

Rumble nimmt sich den Frühstücksknochen und geht zu seinem Freund Bumble. Bumble lehnt an einem Felsen und drückt mit ganzer Kraft.

SEITE 3: „Hey, Bumble!“, brüllt Rumble. „Der Stein ist zu groß für einen kleinen Dino!“  
Lass Rumble mit dem Befehl RECHTSWENDUNG zu Bumble gehen! Bumble sieht seinen Freund an. „Hallo, Rumble! Ich wollte Felsen kegeln üben!“

SEITE 4: „Iss mal was!“, brüllt Rumble. „Damit du groß und stark wirst!“  
Drücken – Fütter Rumble und Bumble: SPIELMODUS einschalten und VORWÄRTS drücken!

Nach dem Frühstück hat Bumble eine Idee. „Wir spielen Verstecken!“, sagt er.

SEITE 5: „Alles klar!“, sagt Rumble. Er schließt die Augen, wartet kurz und und stampft dann durch den Garten!  
„Pass auf!“, ruft Bumble.

Lass Rumble mit zwei LINKSWENDUNGEN Bumble finden und den Baum umwerfen!  
Rumble betrachtet den liegenden Baum. „Ich hab wohl vergessen, meine Augen zu öffnen!“, sagt er.



Learn more about our products at [LearningResources.com](http://LearningResources.com)



SEITE 6: „Kein Problem“, sagt Bumble und klettert auf die Rutsche. „Guck mal, wie ich rutschen kann!“  
Rumble behält Bumble im Auge. „Das will ich sehen!“

Kannst du Rumble so programmieren, dass er unten an der Rutsche auf Bumble warte?  
„Das war meine bisher beste Rutschfahrt!“, sagt Bumble. „Was jetzt?“

SEITE 7: Rumbles Füße fangen an zu stampfen. „Hey, Bumble! Willst du manchmal auch vor Freude tanzen?“ „Und ob!“, ruft Bumble.  
Drücken – Lass Rumble tanzen: SPIELMODUS einschalten und RECHTSWENDUNG drücken!

SEITE 8: Nach dem Tanz zeigt Bumble sein riesiges Dino-Gähnen. „Na gut, Rumble“, sagt Bumble. „Ist wohl Zeit für mein Nickerchen!“  
Rumble bringt Bumble heim: mit einem VORWÄRTS- und einem RÜCKWÄRTS-Befehl.

SEITE 9: „Danke, Rumble“, sagt Bumble. „Morgen bin ich noch stärker!“  
Rumble stapft nach Hause. Unterwegs sieht, wie ein ausbrechender Mini-Vulkan einen Felsbrocken ausspuckt.

SEITE 10: „Oh!“, denkt Rumble. „Der wäre was für meine Sammlung!“  
;Kannst du Rumble so programmieren, dass er den Felsbrocken fängt?;

Rumble senkt den Kopf und macht sich auf die Suche nach seinem neuen tollen Felsbrocken.

SEITE 11: Rumble trägt den neuen Felsbrocken heim.  
SEITE 12: Er rennt eine Siegesrunde um die Höhle. Er läuft so schnell, dass er stolpert und seitlich an die Höhle prallt! RUMMS!

Kannst du Rumble so programmieren, dass er sein Haus umwirft?  
SEITE 13: Die Felsammlung von Rumble ist im Schutt der Höhle gelandet. Er legt den neuen Felsbrocken dazu und geht ins Bett. „So ein Chaos!“, denkt er. „Genau, wie ich es mag!“

Drücken – Lass Rumble schlafen gehen: SPIELMODUS einschalten und LINKSWENDUNG drücken!

„Morgen machen wir ein noch größeres Chaos!“, denkt er, als er vom nächsten Abenteuer zu träumen beginnt.

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

© Learning Resources, 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. LRM3082-GUD

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

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

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

- ALIMENTACIÓN** – Dale a tu animalito codificador algo para picar.
- BAILE** – observa a tu mascota bailar al son de la música.
- PATRULLA** – ¡mucho cuidado, intrusos! El animalito codificador está de servicio.
- MASCOTA** – a tu animalito le encanta que le den palmaditas en el lomo.

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

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

- NOURRIR** – Donne un délicieux en-cas à la créature à programmer.
- DANSER** – Regarde ton animal bouger et danser au son de la musique!
- SIESTE** – Ton animal a l'air fatigué. C'est l'heure d'aller au lit!
- PATROUILLE** – Intrus, soyez sur vos gardes! La créature à programmer est en service.
- ANIMAL DE COMPAGNIE** – Ton animal aime les caresses.

Critter wie ein richtiges Haustier füttern und mit ihm spielen!

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

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

- FÜTTERN** – Gib deinem Coding Critter ein Leckerchen!
- TANZEN** – Lass dein Haustier sich zur Musik bewegen und drehen!
- WACHEN** – Achtung, Eindringlinge! Der Coding Critter ist auf seinem Wachposten.
- SCHLAFENSZEIT** – Dein Critter sieht müde aus. Zeit zum Schlafen!
- STREICHELN** – Dein Critter möchte gern über den Rücken gestreichelt werden.

Rumble clavó los ojos en Bumble. —Me muero de ganas de ver esto. ¿Puedes codificar a Rumble para que se encuentre con Bumble al final del tobogán? —¡Ese ha sido mi mejor deslizamiento hasta la fecha! —dijo Bumble. ¿Qué hacemos ahora?

**PÁGINA 7:** Los pies de Rumble empezaron a patear y pisotear el suelo. —¡eh, Bumble! ¿Alguna vez estás tan feliz que solo te apetece bailar? —¡sí! —dijo Bumble.

**Pulsas** – Activa el **MODO JUEGO** y presiona la flecha que indica **GIRO A LA DERECHA** para que Rumble baile.

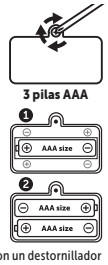
## Cómo colocar o sustituir las pilas

### ATENCIÓN:

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

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

- Requiere:** 3 pilas AAA de 1.5V y un destornillador de estrella
- Las pilas las deberá colocar o sustituir un adulto.
  - El compartimento de las pilas está ubicado en la parte posterior de la unidad.
  - Para colocar las pilas, afloja primero el tornillo con un destornillador de estrella y retira la tapa del compartimento de las pilas. Coloca las pilas tal como se indica dentro del compartimento.
  - Vuelve a colocar la tapa del compartimento y fíjala con un tornillo.



## Cuidado de las pilas y consejos de mantenimiento

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

Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

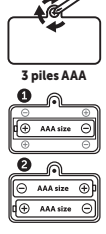
## Installation ou changement des piles

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

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

**Fonctionne avec :** 3 piles AAA de 1.5 V. Tournevis cruciforme requis pour ouvrir le compartiment à piles.

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



## Conseils d'entretien et de maintenance des piles

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

Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.

## Batterien einlegen bzw. austauschen

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

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

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

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

## Tipps zur Batteriepflege und Wartung

- Benötigt drei (3) AAA-Batterien.
- Die Batterien müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen ordnungsgemäß eingesetzt werden. Beachten Sie immer die Anweisungen des Spielgerätes- und Batterieherstellers.
- Nicht Alkaline-, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien zusammen verwenden.
- Nickel-neu und alte Batterien zusammen verwenden.
- Beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Ausrichtung der Pole achten. Der **Positiv** (+) / **Standard Negativ** (-) 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 derselben oder eines geeigneten Typs verwenden.
- Anschlüsse nicht kurzschließen.
- Entfernen Sie schwache oder leere Batterien immer aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, falls das Produkt für längere Zeit weggeräumt wird.
- Bei Zimmertemperatur lagern.
- Zum Reinigen das Gerät außen mit einem trockenen Tuch abwischen.

Bewahren Sie diese Anleitung bitte gut auf.

## ES Libro de cuentos para codificar

Tus primeros amigos para codificar Este es **Rumble**. ¡Está preparado para jugar!

¡Vamos a programar! Recién levantado, Rumble es un dinosaurio muy patoso.

**PÁGINA 1:** Todavía medio dormido, suele tropezarse con su colección de rocas.

Codifica a **Rumble** con un paso hacia **ADELANTE** para que tropiece contra sus rocas.

Con el estruendo provocado, Rumble acabó de despertarse del todo. Pero su hambriento estómago emitía un ruido todavía más fuerte.

**PÁGINA 2:** —¡Esa hora del desayuno! —pensó Rumble.

Programa un **GIRO A LA IZQUIERDA** para que encuentre su deliciosa golosina jurásica.

Rumble agarró su hueso y se dirigió a visitar a su amigo Bumble. Cuando llegó se encontró a Bumble empujando una roca con el hombro con todas sus fuerzas.

**PÁGINA 3:** —¡Eh, Bumble! —rugió Rumble—. Esa roca es muy grande para un dinosaurio tan pequeño como tú.

Programa un **GIRO A LA DERECHA** para que Rumble se encuentre con Bumble.

Bumble alzó la mirada hacia su amigo. —¡Hola, Rumble! Estoy poniendo a prueba mi fuerza empujando rocas.

**PÁGINA 4:** —Ten, como un poco, —rugió Rumble—. con esto te harás más grande y más fuerte.

Pulsas — Activa el **MODO JUEGO** y presiona la flecha que indica **ADELANTE** para dar de comer a Rumble y Bumble.

Cuando hubieron terminado, a Bumble se le ocurrió algo. —¡Juguemos al escondite! —dijo.

**PÁGINA 5:** —¡Vale! —dijo Rumble. Cerró los ojos, esperó durante un rato y luego empezó a caminar por el jardín dando pisotones. —¡Allá voy! —gritó Bumble.

Programa dos **GIROS A LA IZQUIERDA** para que Rumble encuentre a Bumble y derrumbe el árbol.

Rumble se quedó mirando el árbol derrumbado. —*Olvidé que tenía que abrir los ojos* —dijo.

**PÁGINA 6:** —No pasa nada, —dijo Bumble trepando al tobogán— observa cómo practico mis deslizamientos en tobogán.

## FR Créatures à programmer

Guía rápida de iniciación

**INSERTION DES PILES** La créateur à programmer fonctionne avec trois (3) piles AAA. Veuillez suivre les instructions pour installer les piles de la page 3.

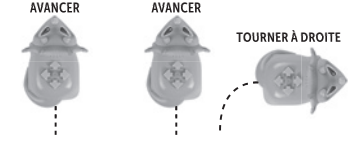
**COMMANDES DE BASE**

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

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

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

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



## MODE DE JEU

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

## DE Coding Critters – Programmierbare Haustiere

### Schnellstart-Anleitung

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

**AN/AUS UND STEUERUNG**

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

**PROGRAMMIERMODUS**  
**RICHTUNGSTASTEN** – RICHTUNGSTASTEN auf dem Rücken des Coding Critter. Abfolgen aus bis zu 30 Bewegungsabläufen programmierbar.

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

**ALLE** betätigten Tasten werden als **PROGRAMMIERABFOLGE** gespeichert.

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

**VORWÄRTS VORWÄRTS RECHTSKURVE**

## SPIELMODUS

Pass gut auf deinen Coding Critter auf! Halte die **NASENTASTE** gedrückt, bis die **LOS**-Taste aufleuchtet. Jetzt kannst du deinen Coding