

## **LER3091 Развивающая игрушка "РобоКот. Весёлые друзья"**

Программирование – это грамотность 21 века. Задания в данной инструкции помогут вам заложить понимание основных принципов программирования:

- последовательная логика
- математика и счет
- дедуктивный анализ
- техника вычислений

Программирование позволяет рассуждать логично, но при этом творчески, что здорово поможет ребенку, не только в школе, но и в жизни.

### **Последовательный рассказ**

Паунсер хочет рассказать друзьям о том, как он провел день. Помогите ему рассказать истории в верной последовательности. Помните, что ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНАЯ ЛОГИКА – это ключевая часть процесса программирования.

- выбери из трех последовательностей ту, которая расположена в верном хронологическом порядке
- в какой последовательности есть повторяющаяся часть?
- в какой последовательности нарушена хронология?

### **Устраняем баги в рассказах**

Чего только сегодня не делал Пи! Вот только одна беда – он постоянно перемешивает свои рассказы и путает все местами! Сможешь найти в каждой из трех последовательностей ту картинку, которая является лишней?

- Что не так в истории А?
- Что не так в истории В?

- Что не так в истории С?

Устранение ошибок (багов) – это путь к эффективному программированию!

## **Прятки**

Паунсер и Пи играют в прятки.

Используйте распечатки следов котят для того, чтобы помочь Пи проложить тропинку до Паунсера, не коснувшись ни одного дерева.

А теперь поможешь Паунсеру найти Пи?

## **Пикник**

Котята отправились на пикник. Помоги им собрать вкусняшки в следующем порядке:

- проложи тропинку к красному яблоку
- проложи тропинку к голубому пончику
- проложи тропинку к винограду

## **Каникулы**

Котята отправляются на каникулы, и мы должны помочь им собрать все необходимое.

Пи едет на море, а Паунсер в лесной лагерь. Важно, чтобы каждый котенок взял то, что ему может понадобится. Помни, что некоторые вещи пригодятся и в лесу, и на море.

- какие предметы можно использовать под водой?
- какие предметы можно использовать на земле?

## **Выбери тропинку**

Если Пи пойдет по желтой тропинке, то он придет к своему домику.

Если Пи пойдет по голубой тропинке, то он дойдет до рыбки.

А какой тропинкой стоит пойти, чтобы забрать клубок ниток?

## **На поиски сокровищ**

Пи отправляется на поиски сокровищ. Он может сделать не более 10 шагов. Пользуясь стрелочками, сколько драгоценностей он сможет собрать?

- старайтесь использовать распечатки следов для планирования своего пути
- сколько шагов нужно сделать до красного камня?
- сколько шагов нужно сделать до голубого камня?
- сколько шагов нужно сделать до золотой короны?

## **Рыбалка**

Паунсер и Пи придумали новую веселую игру:

- размещаем котят на старте и бросаем монетку
- решка = 1 шаг, орел = 2 шага
- каждый игрок ходит по 5 раз

Сколько рыбок собрал каждый котенок? Побеждает тот, у кого рыбок больше!

## **Прыжок**

Пи хочет прыгнуть через лужу, построй ему пандус и помоги перебраться на другую сторону.

Для пандуса можно использовать несколько книг. В ходе эксперимента вы заметите, что Пи будет по-разному перепрыгивать лужу в зависимости от высоты книг и прикладываемой силы.

## **Пикник**

Пи и Паунсер пришли на пикник. Пи обожает овощи, а Паунсер напротив любит фрукты. Выбери подходящее угощение для каждого котенка.



### **Служба Заботы о Клиентах**

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **[help@LRinfo.ru](mailto:help@LRinfo.ru)**

Наш сайт: **[LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)**