

LER3092 Развивающая игрушка "Рободино. 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.

1. Последовательный рассказ

Ромпер хочет рассказать друзьям о том, как он провел день. Помогите ему рассказать истории в верной последовательности. Помни, 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?

2. Устраняем баги в рассказах

Чего только сегодня не делал Флэпс! 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!

3. Прятки

Ромпер и Флэпс играют в прятки.

Используйте распечатки следов дино для того, чтобы помочь Флэпсу проложить тропинку до Ромпера, не коснувшись ни одного дерева.

А теперь поможешь Ромперу найти Флэпса?

4. Пикник

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

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

5. Каникулы

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

Флэпс едет на море, а Ромпер в лесной лагерь. Важно, чтобы каждый динозавр 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?

6. Выбери тропинку

Если Флэпс пойдет по желтой тропинку, то он придет к своей пещере.

Если Флэпс пойдет по голубой тропинке, то он дойдет до косточки.

А по какой тропинке стоит пойти, чтобы забрать камень?

7. На поиски сокровищ

Флэпс 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?

8. Листики

Ромпер и Флэпс придумали новую веселую игру:

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

Сколько листиков собрал каждый дино? Побеждает тот, у кого листиков больше!

9. Прыжок

Флэпс 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 Флэпс будет по-разному перепрыгивать лужу в зависимости от высоты книг и прикладываемой силы.

10. Пикник

Флэпс и Ромпер пришли на пикник. Флэпс обожает овощи, а Ромпер напротив любит фрукты. Выбери подходящее угощение для каждого динозавра.



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**

Наш сайт: **LRinfo.ru**