

## **LER3089 Развивающая игрушка "РобоКролик Банни с малышами" (22 элемента)**

Познакомьтесь с первыми помощниками в изучении основ программирования! РобоКролик Банни с малышами помогут научиться выстраивать алгоритмы, причинно-следственные связи, работать в команде

Чему научит программируемый РобоПитомец?

- Решение задач;
- Работа над ошибками;
- Критическое мышление;
- Аналитическое мышление;
- Логические операции;
- Совместная работа;
- Навыки рассуждения и коммуникации;
- Пространственные понятия и расчет расстояния.

В наборе:

- РобоКролик (13 см в длину и 5 см в высоту)
- 2 кролика малыша Прыг и Скок
- аксессуары для игр
- цветная книга историй с заданиями
- 10 карточек для программирования

Для активации РобоПитомца требуется 3 батарейки AAA (в комплект не входят).

## Основные команды

Используйте команды, указанные ниже для программирования действий Робокролика (до 30 шагов в одной последовательности):

- ВПЕРЕД: кролик делает 1 шаг вперед
  - ПОВОРОТ ВЛЕВО: кролик поворачивается влево на 90 градусов
  - ПОВОРОТ ВПРАВО: кролик поворачивается вправо на 90 градусов
  - ДВИЖЕНИЕ НАЗАД: кролик делает 1 шаг назад
  - ВОЛШЕБНЫЙ НОС: позволяет активировать игровой режим
- 
- ПУСК: нажимаем для активации запрограммированной программы (круглая кнопка посередине стрелочек)
  - СБРОС: после выполнения заданной вами последовательности, программа автоматически обнулится. Если вы хотите сбросить программу, которую только что ввели, то нажмите и удерживайте ПУСК до тех пор, пока не услышите характерный звук.

Таким образом, для создания программы вы нажимаете на стрелочки, а для ее активации на ПУСК.

Например, если вы хотите, чтобы кролик сделал 2 шага вперед и повернул направо, следует нажать: ВПЕРЕД – ВПЕРЕД – НАПРАВО - ПУСК

## Ввод программы

Задайте программу движения РобоПитомца, последовательно нажав на стрелки-кнопки на спинке робота. Далее нажмите СТАРТ, чтобы запустить программу.

Например, трехступенчатая последовательность "ПРЯМО --> ПРЯМО --> ПОВОРОТ НАПРАВО" будет выглядеть так:

Если Вы хотите очистить последовательность, которую вы только что ввели, нажмите и удерживайте центральную кнопку СТАРТ, пока не услышите звуковой сигнал.

## Режим игры

Не забывайте заботиться о своем питомце! Нажмите и удерживайте кнопку на носике кролика до тех пор, пока не загорится кнопка ПУСК. Теперь вы сможете кормить его и играть с ним, как с живым питомцем.

- КОРМИТЬ: нажимаем кнопку ВПЕРЕД и можем угощать малыша морковкой
- ОХРАНЯТЬ: нажимаем кнопку НАЗАД, и вот перед нами отважный защитник
- ТАНЦЕВАТЬ: нажимаем кнопку НАПРАВО и веселимся под музыку
- СПАТЬ: нажимаем кнопку ВЛЕВО, и малыш засыпает
- ГЛАДИТЬ: нажимаем на центральную круглую кнопку и гладим кролика по спинке

## Варианты игр

### Простые операции: вперед, назад и поворот

Например:

- Где окажется РобоПитомец, если сделает 3 шага вперед?

- Куда нужно повернуть РобоПитомцу, чтобы добраться до своего друга?
- Помоги РобоПитомцу сделать два шага вперед и вернуться назад.

## **Используем все кнопки на РобоПитомце**

2 типа заданий:

- Указать место, куда должен пойти РобоПитомец, а ребенок сам программирует путь.
- Показать выстроенный путь из карточек, а ребенок должен определить, где окажется РобоПитомец и проверить.

Выбираем цель, куда РобоПитомец должен добраться, и ставим туда малыша динозаврика.

Расставляем "препятствия". Например, можно поставить горку и качели. Даем ребенку возможность продумать схему движения и запрограммировать РобоПитомца с условием, что нужно обойти препятствия. Проверяем программу: запускаем РобоПитомца и смотрим, оказался ли он у цели.

## **Примеры заданий**

- дойти до ...
- обойти препятствие
- пройти между ...

## **Логические задачи**

- Куда поедет РобоПитомец, если 2 раза нажать кнопку "право"? Проверь
- Какие кнопки нужно нажать, чтобы РобоПитомец сделал круг? Проверь
- Вернется ли на свое место РобоПитомец, если сделает 2 шага вперед, повернет налево 2 раза и сделает 2 шага назад? Проверь

## **Брошюра с историей и заданиями**

В коробке вы найдете книгу с историей о приключениях РобоПитомцев. Читайте книгу неспеша, делая паузы и давая ребенку возможность выполнить задания по программированию по ходу чтения.

В конце этой инструкции вы найдете комплект этикеток с русским переводом. На каждой этикетке указан номер страницы, на которую необходимо приклеить соответствующую этикетку.

## **Рекомендации по игровому пространству**

Игровая зона должна быть достаточной площади и иметь ровную поверхность без наклона и неровностей. Мы рекомендуем играть на полу.

## **Инструкция по установке батареек**

Предупреждение! В целях предупреждения протечки батареек, пожалуйста, следуйте инструкциям ниже.

Несоблюдение данных инструкций может привести к протечке электролита батареи, что в свою очередь может привести к ожогам, травмам и порче имущества.

Требования: 3 x 1.5В батареек AAA и крестовая отвертка

Замена и установка батареек должна осуществляться взрослым



### **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)

## Этикетки для брошюры с историей и заданиями

|   |   |
|---|---|
| <p>0 Это РобоКролик. Её зовут Банни.<br/>Она готова к приключениям<br/>Давай начнем программировать! А ты?<br/>В своем саду Банни выращивает самые большие морковки в округе!...</p>  | <p>1 Банни каждое утро осматривает свои грядки с морковкой, наблюдая как поспевает урожай<br/><i>Используй команду ВПЕРЕД, чтобы запрограммировать Банни найти ее морковки. Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>  |
| <p>2 Закончив сбор морковок на сегодня, Банни случайно уронила одну. Морковка покатила вниз с горы<br/>- О, святые грызуны!- сказала Банни! –<br/>Не волнуйся, морковка! Я тебя поймаю!<br/><i>Используй команду ВПЕРЕД и команду НАЛЕВО, чтобы помочь Банни догнать морковку</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>  | <p>3 Пока Банни бежала за морковкой, она успела сильно проголодаться.<br/>-Думаю, что немного мне морковки не повредит. – подумала Банни.<br/><i>Запусти игровой режим, удерживая носик Банни, пока не загорится кнопка на её спинке. Затем нажми ВПЕРЕД, чтобы покормить РобоКролика. Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)<br/>Ням – ням! Хрум – хрум! После завтрака настало время для игр!</p> |
| <p>4 Банни загрузила всю морковку в тележку и решила отправиться домой.<br/><i>Используй команду НАЗАД, чтобы помочь добраться Банни до тележки. Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)<br/>- Столько дел!..- подумала Банни.<br/>Но ...</p>  | <p>5 ...Но как только Банни собралась в путь, из-за пня раздалось:<br/>-Хи-хи-хи!!!<br/>-Упс, - подумала Банни, - кажется, я тут не одна...Кто бы это мог быть?</p>   |
| <p>6 — Это ты ,Прыг? – спросила Банни.<br/>- А то! – ответил Прыг, - Ты слишком много трудилась, Банни! Почему бы тебе не поиграть со мной? Например, в догонялки!<br/><i>Нажми 2 раза кнопку НАЛЕВО, чтобы помочь Банни догнать Прыга.</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)<br/>– Попробуй меня догнать! - задорно крикнул Прыг</p>                                  | <p>7 Но как только Банни догнала Прыга, она услышала еще один тоненький смех будто из пня.<br/>- Игра еще не закончена! – сказал брат Прыга Скок, высунув свою мордочку из пня.-Теперь попробуй поймать и меня!<br/><i>Запрограммируй Банни, чтобы она смогла найти Скока. Тебе помогут карточки направления движения . Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>                                  |
| <p>8 –Так-так , крольчата! – сказала Банни,- Я поймала вас обоих! Какой я заслужила приз?<br/>Зайчики растерянно смотрели друг на друга</p>   | <p>9 — Хорошо, - сказал Прыг, - ты победила! И теперь...<br/>- Большая кроличья вечеринка!!! – воскликнул Скок.<br/>Все три кролика начали танцевать и веселиться! Банни была рада такому перерыву в работе.<br/><i>Включи игровой режим, нажав на нос РобоКролика. Затем нажми НАПРАВО, чтобы Банни начала танцевать. Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>                                   |
| <p>10 С вами было очень весело, ребята! – сказала Банни, - но пора возвращаться домой..<br/><i>Запрограммируй Банни, чтобы она дошла до своего домика. Тебе помогут карточки направления движения .</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>  | <p>11 Банни везла телегу с морковкой и крольчатами. И тут Прыг и скок тяжело вздохнули.- Мы не хотим, чтобы наша прогулка заканчивалось.. Можешь покатаь нас еще немного?<br/><i>Запрограммируй Банни, чтобы она смогла прокрасться вокруг дома. Тебе помогут карточки направления движения.</i><br/><i>Получилось?</i><br/>(Выполни программу и читай дальше)</p>  |
| <p>12 Добежав до дома, довольный и уставший Рамбл положил найденный валун к остальным и решил сделать победный круг вокруг своей пещеры. Он бежал так быстро, что не успел затормозить и протаранил одну из стен своей пещеры! Бабах!<br/><i>Запрограммируй Рамбла, чтобы он сбил одну из стен своей пещеры (смотри на стрелочки на лапках).</i><br/><i>Получилось?</i></p> | <p>13 Рамбл огляделся по сторонам. Коллекция валунов лежала в руинах пещеры. «Какой беспорядок», - подумал Бамбл и улыбнулся. «Как раз, как я люблю! Уверен, Бамблу тоже понравится». И Рамбл улегся поудобнее, положив голову на камни. Спокойной ночи, Рамбл! Приятных снов!<br/><i>Запусти игровой режим. Затем нажми стрелку НАЛЕВО, чтобы помочь Рамблу уснуть.</i></p>  |

