MagiCoders™ Skye - jednorožec

Český návod k použití | LER3105 | Věk 4+

Vítejte v kouzelném světě MagiCoders

Kódování je jazyk symbolů: vpřed, vzad, vlevo a vpravo. Tlačítky kouzelné hůlky skládáte posloupnost příkazů, kterou se Skye učí provést. Hra procvičuje základy programování a prostorového vnímání, kritické myšlení, řazení kroků, spolupráci a týmovou práci.

Sada obsahuje: 1 MagiCoder, herní sadu MagiCoder, 1 hůlku a 12 programovacích karet.

Napájení: Skye 3× AAA, hůlka 2× AAA. Celkem 5 baterií. Při slabých bateriích robot opakovaně pípá a jeho funkce se omezí.

Tlačítka hůlky

Tlačítko	Význam
POWER / ON-OFF	Zapnutí a vypnutí robota nebo hůlky.
FORWARD / BACK	Vpřed / vzad o krok, přibližně 10,2 cm podle povrchu.
TURN LEFT / TURN RIGHT	Otočení o 90° vlevo / vpravo.
GO	Přenese program z hůlky do robota a spustí jej.
SPELL	Přepne do režimu kouzel. Zadejte kód podle knihy kouzel a stiskněte GO.

První program

1. Přepínač POWER na spodní straně Skye posuňte do ON. Zapněte také hůlku.
2. Položte Skye na hladký tvrdý povrch.
3. Na hůlce dvakrát stiskněte FORWARD.
4. Namiřte hůlku na Skye a stiskněte GO. Robot se rozsvítí, zvukem potvrdí přenos a popojede o dva kroky.

Pro delší program zkuste **VPŘED, VPŘED, VPRAVO, VPRAVO, VPŘED** a GO. Po dokončení sekvence se Skye zastaví, vydá zvuk a rozsvítí se. Maximum je 40 kroků; při překročení zazní upozornění.

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Malé části. Nebezpečí udušení.

Používání hůlky, karet a senzoru

Nejlépe funguje běžné osvětlení místnosti a vzdálenost přibližně do 0,9 m. Pokud po GO zazní chybový tón, stiskněte GO znovu, ověřte zapnutí robota, namiřte přímo na něj a přibližte se. Příliš jasné světlo přenos zhoršuje.

Programovací karty rozložte vodorovně v pořadí kroků. Barvy karet odpovídají tlačítkům hůlky.

V režimu SPELL zadejte kód přesně podle knihy kouzel a stiskněte GO. Některá kouzla používají senzor v nose. Ten rozpoznává jen předměty přímo před Skye. Pokud nereaguje, ověřte, zda kouzlo senzor používá, zda předmět není příliš malý a zda je přímo před robotem. Omezte prudké sluneční světlo.

Řešení problémů

• Při chybě přenosu ověřte osvětlení, přímé namíření hůlky, vzdálenost do přibližně 0,9 m a limit 40 kroků.

• Po pěti minutách nečinnosti robot usne. Probudíte jej přepnutím POWER do OFF a zpět do ON. Před usnutím se může několikrát pokusit upoutat pozornost.

• Zkontrolujte správně vložené nové baterie v robotovi i hůlce a nezakrytou čočku hůlky i přijímač na horní části robota.

• Při potížích s pohybem zkontrolujte kola a odstraňte překážky. Nejlepší je hladký rovný povrch, například dřevo nebo dlažba. Nepoužívejte Skye v písku ani ve vodě.

• Pokud nefunguje kouzlo, ověřte správnou sekvenci a volný senzor v nose.

Baterie, výměna a údržba

VAROVÁNÍ! Pečlivě dodržujte následující pokyny, abyste zabránili vytečení baterií. Vyteklý elektrolyt může způsobit poleptání, poranění nebo škody na majetku.

Potřebujete: 5× baterie AAA 1,5 V a křížový šroubovák.

Skye potřebuje 3× AAA a hůlka 2× AAA. Bateriové prostory jsou na zadní / spodní straně zařízení.

1. Baterie smí instalovat a vyměňovat dospělá osoba.

2. Povolte šroubek bateriového krytu křížovým šroubovákem a kryt sejměte. Vložte baterie podle značení uvnitř přihrádky.

3. Kryt vraťte na místo a zajistěte šroubkem.

• Baterie vkládejte správně pod dohledem dospělé osoby a vždy dodržujte pokyny výrobce hračky i baterií.

• Nemíchejte alkalické, běžné zinko-uhlíkové a dobíjecí nikl-kadmiové baterie. Nemíchejte nové a použité baterie.

• Dodržujte polaritu: kladný (+) a záporný (-) pól musí odpovídat označení v bateriovém prostoru.

• Nedobíjejte baterie, které nejsou určeny k dobíjení. Dobíjecí baterie nabíjejte pouze pod dohledem dospělé osoby a před nabíjením je vyjměte z hračky.

• Používejte pouze baterie stejného nebo rovnocenného typu. Nezkratujte napájecí kontakty.

• Slabé a vybité baterie vždy vyjměte. Baterie vyjměte také před delším skladováním výrobku.

• Výrobek skladujte při pokojové teplotě. Povrch čistěte suchým hadříkem.

Tyto pokyny i obal uschovejte pro budoucí použití.

Skye - přehled kouzel

Následující přehled odpovídá stranám 1–6 přiložené knihy kouzel. Před zadáním kódu přepněte hůlku tlačítkem SPELL do režimu kouzel.

Kouzlo	Sekvence	Co vyzkoušet
Následuj kouli	VZAD, VPŘED, VZAD, VPŘED	Skye sleduje kouli.
Jednorožčí dobrota	VLEVO, VPRAVO, VLEVO, VPRAVO	Nakrmte Skye.
Jednorožčí stráž	VZAD, VZAD, VZAD, VPŘED	Hlídání pokoje.
Taneční párty	VZAD, VZAD, VPŘED, VPŘED	Skye tančí.
Duhový roh	VPŘED, VPŘED, VPŘED, VPŘED	Roh září různými barvami.
Roh nálad	VZAD, VZAD, VZAD, VZAD	Potom pohybujte rukou před nosem nahoru a dolů.
Kouzelné otáčení	VPRAVO, VPRAVO, VPRAVO, VPRAVO	Skye se otáčí.
Vzhůru do oblak	VPŘED, VPŘED, VPŘED, VPRAVO	Spustí kouzlo letu.
Duhová narozeninová píseň	VPŘED, VZAD, VPRAVO, VLEVO	Skye zazpívá.
Světelné tóny	VLEVO, VLEVO, VLEVO, VLEVO	Potom pohybujte rukou před nosem nahoru a dolů.
Stydlivý jednorožec	VLEVO, VLEVO, VZAD, VZAD	Skye se zastydí.
Čas na spánek	VPRAVO, VLEVO, VPRAVO, VLEVO	Skye si zdřímne.

Nálady rohu: mrzutá - zelená; překvapená - žlutá; veselá - oranžová; rozzlobená - červená; unavená - modrá; rozpustilá - bílá.

Příběhové aktivity se Skye

Číslování níže odkazuje na strany knihy kouzel dodané s hračkou. Jde o překlad příběhových úkolů uvedených ve vícejazyčné příručce.

Strany 7–8: Snídaně a mapa

Vedle zámku v oblacích, kde Skye bydlí s kamarádkou Gumdrop, leží velká mapa míst plných dobrodružství. Kam se vydají po snídani?

Program: VPŘED, VPŘED, VPRAVO, VPŘED - ze zámku k mapě.
Kouzla: Jednorožčí dobrota a poté Vzhůru do oblak. Než Skye odletí, nasnídá se. Gumdrop pomozte do vzduchu katapultem.

Strany 9–10: Ostrov sladkostí

Na první zastávce uvízla Cora Cupcake ve víru cukrového sypání. „Budeme potřebovat tvoje kouzla, Skye," říká Gumdrop. „Vím, jak jí pomoci!" odpovídá Skye.

Program: šestkrát VLEVO - utište vír.
Kouzlo: Duhový roh napodobí pestré barvy sypání.

Strany 11–12: Narozeninový ostrov

Na ostrově chybějí doručené pozvánky. „Určitě je dokážeš roznést během chvilky!" říká Gumdrop. „Expresní zásilka už je na cestě!" odpoví Skye.

Program: VPŘED, VPŘED, VPŘED, VLEVO, VPŘED, VPŘED - sledujte cestu a doručte pozvánky.
Kouzla: Duhová narozeninová píseň a Taneční párty.

Strany 13–14: Ostrov padajících hvězd

Skye a Gumdrop přistávají na posledním ostrově dne. „Kéž bychom si vyrobily vlastní padající hvězdu!" přeje si Gumdrop. „Skvělý nápad, tyhle hvězdy se nám budou hodit!" odpovídá Skye.

Program: VPŘED, VPRAVO, VPŘED, VPŘED, VPŘED - posbírejte spadlé hvězdy.
Kouzlo: Naskládejte hvězdy do katapultu, vystřelte je na duhový terč a pomocí Vzhůru do oblak pošlete Skye domů.

Další tipy výrobce: learningresources.com/MagiCoder.

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, Illinois, USA. Český překlad připraven pro Emm's play z podkladu výrobce: LER_3105_MagiCoders_Skye_GUD_NBR19_HI--20210114-2.pdf, LRM3105-GUD.

Výrobce: Learning Resources, Inc., 380 N. Fairway Drive, Vernon Hills, IL 60061, USA. Kontakt v EU: Learning Resources B.V., Kabelweg 57, 1014 BA Amsterdam, Nizozemsko. Zákaznická podpora: customerserviceexport@learningresources.com. Vyrobeno v Číně.