

Animallitos codificadores Aventuras con Hunter y Scout

Nota para los padres—página 2
Gracias por comprar este set de Coding Critters.

La enseñanza de la codificación se considera con frecuencia como «la alfabetización del siglo XXI». Mientras juegan con sus nuevos amigos Coding Critters siguiendo las actividades de este libro, los niños reforzarán sus conocimientos sobre las bases fundamentales de la codificación — la práctica de CONTAR y aptitudes como LA LÓGICA SECUENCIAL, LAS MATEMÁTICAS, EL RAZONAMIENTO DEDUCTIVO Y EL RAZONAMIENTO COMPUTACIONAL.

Comprender los fundamentos de la codificación ayudará a tu hijo a pensar de forma creativa y lógica y a aplicar estas aptitudes para resolver problemas durante sus años escolares y en adelante.

Establecimiento de secuencias en una historia—página 3

Hunter quiere contarle a sus amigos lo que ha hecho hoy. Ayúdale a que cuente la historia por orden.

ESTABLECER SECUENCIAS es uno de los fundamentos principales de la CODIFICACION.

¿Cuál de las secuencias está en el orden correcto?
¿Cuál de las secuencias muestra un paso que se repite?
¿Qué secuencia está desordenada?

Resolución de problemas en una historia—página 4

Scout ha hecho un montón de cosas divertidas hoy. Pero, a veces, se la está contando historias. ¿Qué imagen no se corresponde con cada una de las tres historias?

puedes RESOLVER los problemas de una secuencia encontrando el paso problemático.

¿Cuál es el error de la historia A/B/C?

Escondite—página 5

Utiliza las FICHAS EN FORMA DE HUELLA para planear tu CÓDIGO.

¿Puedes CODIFICAR a HUNTER para que encuentre a SCOUT?

Scout y Hunter están jugando al escondite.

Con las fichas en forma de huella, planea el camino que ayudará a Scout a encontrar a Hunter sin chocarse con ningún árbol.

Esquinas para tu codificación—página 6, 7

PUESTO DE SALIDA

Puedes planear tu código con las fichas en forma de huella.

Scout y Hunter están disfrutando de un picnic. Codificalos para que vayan recogiendo los alimentos en el siguiente orden:

Primero, codifica un camino que conduzca a la manzana ROJA.

A continuación, codifica un camino que conduzca al donut AZUL.

Y por último, codifica un camino que conduzca a las uvas VERDES.

DE VACACIONE—página 8, 9

Scout y Hunter se van de vacaciones y tienen que hacer las maletas. Scout se va a la playa y Hunter se va de acampada. ¿Puedes elegir los artículos que cada perro deberá llevarse en su viaje? Es posible que algunos artículos sean necesarios para ambos.

¿Qué objetos pueden meterse en el agua?
¿Qué artículos pueden usarse en tierra?

Escoge un CAMIN—página 10, 11

Si Buster decide tomar el camino de color amarillo, ENTONCES llegará a su caseta.

Si Buster decide tomar el camino azul, ENTONCES llegará a su hueso.
¿Qué camino deberá tomar Buster para llegar hasta su cuenco de comida?
¿Qué camino deberá tomar para llegar hasta mi Pelota?

A la búsqueda del tesoro—página 12, 13

¡Ah del barco!

¿Cuántos pasos me llevarán a alcanzar la CORONA DE ORO?

Scout va a emprender la búsqueda de un tesoro. Solo podrá realizar 10 movimientos. Utilizando tus fichas, ¿cuántos tesoros conseguirás recoger?

Planea tus movimientos usando las fichas en forma de huella.

¿Cuántos pasos tendrán que dar hasta llegar a la gema ROJA?

¿Cuántos pasos tendrán que dar para alcanzar la gema AZUL?

¡Cógelos, PERRITO!—página 14, 15

PUESTO DE SALIDA de Hunter

Hunter y Scout acaban de inventarse un juego divertidísimo. ¿Les ayudas a jugar? Coloca a cada cachorro en sus posiciones de salida y, por turnos, lanza una moneda. Quien saque cara moverá a uno de los cachorros y quien saque cruz moverá al otro. Cada jugador tendrá cinco turnos. ¿Cuántos huesos lograrás acumular? El cachorro que acumule más huesos ganará el juego.

PUESTO DE SALIDA de Scout

3, 2, 1... SALTA—página 16, 17

Scout necesita ayuda para saltar por encima del charco. Constrúyete una rampa y lántalo de forma segura al otro lado del charco.

Intenta construir tu rampa con un montón de libros.

Scout se moverá de forma distinta dependiendo del ANGULO de los libros y de la FUERZA con que lo impulses. Prueba distintas combinaciones y comprueba lo lejos que puede llegar.

¡Fiesta picnic!—página 18

Scout y Hunter están en un picnic. A Scout solo le gustan las verduras y a Hunter solo le gustan las frutas. ¿Qué querrá comer cada perro?

Página 19 — Presiona las fichas en forma de huella para prenderlas y usarlas para jugar a las actividades que incluye este libro.

FR

Créatures à programmer Aventures avec Hunter et Scout

Remarque à l'attention des parents—page 2
Merci d'avoir acheté ce kit Coding Critters !

On parle souvent de la programmation comme de l'« alphabétisation du XXI^e siècle ». Les activités de ce livre vont contribuer à renforcer les principes fondamentaux de la programmation, des compétences telles que la LOGIQUE SÉQUENTIELLE, les MATHS et le CALCUL, le RAISONNEMENT DEDUCTIF et la PENSÉE COMPUTATIONNELLE, alors que les enfants s'amuseront avec leurs nouveaux amis Coding Critters !

Le fait de comprendre ces principes fondamentaux de la programmation peut aider votre enfant à réfléchir de manière créative et logique et à appliquer ces capacités de résolution des problèmes

tout au long de sa scolarité et au-delà !

Le fil de l'histoire—page 3

Hunter veut raconter à ses amis ce qu'il a fait aujourd'hui. Aide-le à raconter ses histoires dans le bon ordre !

Le SÉQUENCAGE forme la base de la PROGRAMMATION !

Quelle séquence est dans le bon ordre ?
Quelle séquence comprend une étape répétée ?

Quelle séquence est dans le désordre ?

Déboage des histoires—page 4

Scout a fait tellement de choses amusantes aujourd'hui ! Il mélange cependant un peu les histoires. Trouve l'image qui n'appartient pas à chacune des trois histoires.

Tu peux DÉBOGUE une séquence en trouvant l'étape incorrecte !

Qu'est-ce qui ne va pas dans l'histoire A/B/C ?

Cache-cache—page 5

Utilise les CARTES D'EMPREINTES pour planifier la PROGRAMMATION ! PROGRAMME maintenant HUNTER pour qu'il trouve SCOUT.

Scout et Hunter jouent à cache-cache ! Utilise les cartes d'empreintes pour planifier un chemin pour aider SCOUT à trouver Hunter en évitant les arbres !

Coins de programmation—page 6, 7

DÉPART

Tu peux utiliser les cartes d'empreintes pour planifier ta programmation !

Scout et Hunter font un pique-nique ! Programme-les pour qu'ils ramassent les friandises dans l'ordre suivant :

Programme tout d'abord un chemin jusqu'à la pomme ROUGE.
Programme ensuite un chemin jusqu'au beignet BLEU.

Enfin, programme un chemin jusqu'aux raisins BLANCS.

DÉPART EN VACANCES—page 8, 9

Scout et Hunter partent en vacances et doivent faire leurs valises ! Scout part à la plage et Hunter va faire du camping. Peux-tu choisir les articles que chaque chiot doit mettre dans sa valise ? Certains articles seront nécessaires pour les deux types de vacances.

Quels objets vont dans l'eau ?

Quels objets peut-on utiliser sur la terre ferme ?

Choisis un CHEMIN—page 10, 11
Si Scout suit le chemin jaune, ALORS il arrivera à sa niche.

Si Scout suit le chemin bleu, ALORS il arrivera à son os.

Quel chemin Scout doit-il suivre pour arriver à sa gamelle ?

Quel chemin doit-il suivre pour arriver à sa balle ?

Chasse au trésor—page 12, 13

Mille sabords !
Combien d'étapes pour arriver à la COURONNE EN OR ?

Scout part pour une chasse au trésor. Il ne peut utiliser que dix mouvements. À l'aide des flèches, combien d'éléments du trésor peut-il ramasser ?

Essaie d'utiliser les cartes d'empreintes pour planifier tes déplacements !

Combien d'étapes jusqu'à la pierre précieuse ROUGE ?

Combien d'étapes jusqu'à la pierre précieuse BLEUE ?

Les chiots ramassent tout—page 14, 15

Hunter COMMENCE ICI.

Hunter et Scout viennent d'inventer un nouveau jeu très divertissant ! Aide-les à y jouer. Place chaque chiot à leur point de départ et, chacun votre tour, jouez à pile ou face. Pile permet d'avancer d'un mouvement et face de deux mouvements. Chaque joueur a droit à cinq mouvements. Combien d'os peut-on ramasser ? Le chiot avec le plus grand nombre d'os remporte la partie !

Scout COMMENCE ICI.

3, 2, 1... SAUTEZ !—page 16, 17

Scout a besoin d'aide pour sauter par-dessus la flaque d'eau ! Construis-tu une rampe pour le propulser de l'autre côté en toute sécurité !

Essaie de construire ta rampe à l'aide d'une pile de livres !

Scout se déplace différemment en fonction de l'ANGLE des livres et de la FORCE de lancement. Essaie différentes combinaisons pour voir jusqu'où il peut aller !

Pique-nique—page 18

Scout et Hunter font un pique-nique. Scout n'aime que les légumes et Hunter n'aime que les fruits. Quels aliments chaque chien aimerait-il manger ?

Page 19—Découpe les cartes d'empreintes à utiliser avec les activités de ce livre !

DE

Coding Critters – Programmierbare Haustiere Die Abenteuer von Hunter u. Scout

Hinweise an die Eltern—seite 2
Vielen Dank für den Kauf dieses Sets „Coding Critters – Programmierbare Haustiere“!

Das Codieren bzw. Programmieren gilt heute als „Lesekennnis des 21. Jahrhunderts.“ Die Aufgaben in diesem Büchlein und die neuen Coding Critters-Freunde vertiefen spielerisch wichtige Programmierbausteine, darunter Fertigkeiten wie LOGISCHE ABFOLGEN, MATHEMATIK und ZÄHLEN, SCHLUSSFOLGERNDES DENKEN und „COMPUTATIONAL THINKING“ (logische, computerorientierte Planung)!

Hunter Ihr Kind die Grundlagen des Programmierens erst einmal verstanden hat, kann es kreativ und logisch an ein Problem herangehen und sich während der Schulzeit und darüber hinaus mit lösungsorientiertem Denken seinen Weg bahnen!

Logische Abfolgen mit dem Vorlesebuch—seite 3

Hunter möchte seinen Freunden erzählen, was er heute alle gemacht hat. Hilf ihm dabei, seine Geschichten in der richtigen Reihenfolge zu erzählen! LOGISCHE ABFOLGEN sind der Grundbaustein des PROGRAMMIERENS!

Welche Abfolge ist richtig?

Welche Abfolge beinhaltet zwei gleiche Züge hintereinander?

Welche Abfolge funktioniert so nicht?

Fehlersuch (Debugging) mit dem Vorlesebuch—seite 4

Scout hat heute so viele lustige Sachen unternommen! Aber manchmal kommen die Geschichten völlig durcheinander. Findest du in den drei Geschichten das Bild, das nicht dazu passt?

Du kannst in einer Abfolge DEN FEHLER

FINDEN (DEBUGGING), wenn du den falschen Zug erkennt!

Was stimmt bei Geschichte A/B/C nicht?

Versteckspiel—seite 5

Plane deinen PROGRAMMIERCODE mit den PFOTENABDRUCK-KARTEN voraus! Kannst du HUNTER so PROGRAMMIEREN, dass er SCOUT findet?

Scout und Hunter spielen Verstecken!

Plane mit den Pfotenabdruck-Karten einen Weg von Scout zu Hunter voraus, ohne dabei an die Bäume zu stoßen!

Programmier-Eckfelder—seite 6, 7
HIER STARTEN

Plane mit deinen Pfotenabdruck-Karten deinen Programmiercode voraus!

Scout und Hunter machen ein Picknick! Programmier sie so, dass sie die Leckereien in der folgenden Reihenfolge einsammeln:

Programmier zuerst einen Weg zum ROTEN Apfel.

Dann programmier du einen Weg zum BLAUEN Doughnut.

Zum Schluss programmierst du einen Weg zu den GRÜNEN Trauben.

AB IN DEN URLAUB—seite 8, 9

Scout und Hunter wollen verreisen und müssen ihre Koffer packen! Scout geht an den Strand und Hunter geht zeitlich. Kannst du bestimmen, was jeder der beiden Hunde mitnehmen muss? Einige Artikel könnten beide Hunde im Urlaub gut gebrauchen.

Welche Gegenstände dürfen ins Wasser?

Welche Gegenstände könnte man an Land gebrauchen?

Wähle einen WEG—seite 10, 11
WENN Scout den gelben Weg nimmt, DANN kommt er zu seiner Hundehütte.

WENN Scout den blauen Weg nimmt, DANN kommt er zu seinem Knochen.

Welchen Weg muss Scout nehmen, um zu seinem Futternapf zu kommen?

Welchen Weg sollte ich nehmen, um zu meinem Ball zu kommen?

Schatzsuche—seite 12, 13

Ahoy, Kumpell!

Wie viele Züge brauchst du bis zur GOLDENEN KRONEN?

Scout geht auf Schatzsuche. Er darf nur

10 Züge machen. Wie viele Teile des Schatzes schafft er einzusammeln? Zeig es mit deinen Pfeilen.

Plane deine Züge mit den Pfotenabdruck-Karten voraus!

Wie viele Züge bis zum ROTEN Edelstein?

Wie viele Züge bis zum BLAUEN Edelstein?

HUNDEWELPE auf Sammeltour—seite 14, 15

Hunter STARTET HIER

Hunter und Scout haben gerade ein lustiges neues Spiel erfunden! Kannst du ihnen beim Spielen helfen? Setze die Hundeweiseln auf ihre Startfelder. Dann wird abwechselnd eine Münze geworfen. „Kopf“: ein Zug; „Zahl“: zwei Züge. Jeder Spieler durchläuft 5 Runden. Wie viele Knochen kannst du einsammeln? Der Welpe mit den meisten Knochen gewinnt!

Scout STARTET HIER

3, 2, 1... UND HOPP—seite 16, 17
Scout braucht Hilfe, um über die Pfütze zu springen! Baue ihm eine Rampe und lass ihn sicher auf der anderen Seite landen!

Probier einmal, die Rampe aus einem Bücherstapel zu bauen!

Scout bewegt sich je nach dem WINKEL der Bücher und deiner SCHUBKRAFT ganz unterschiedlich weit. Probieren verschiedene Kombinationen aus und verschiebe, wie weit er kommt!

Ein tolles Picknick!—seite 18

Scout und Hunter machen ein Picknick. Scout mag nur Gemüse und Hunter mag nur Obst. Welcher Hund wird wohl welche Lebensmittel essen?

Seite 19—Drücke die Pfotenabdruck-Karten heraus; du brauchst sie später für die Aufgaben in diesem Büchlein!

LER 3090