

Gebruiksaanwijzing Robotmuis

Bedankt voor de aanschaf van de Robotmuis Programmeerset. De handleiding van dit product is niet Nederlandstalig. Bij deze geven we u een verkorte gebruiksaanwijzing.

Eerste gebruik

Om de muis te gebruiken schroeft u de onderzijde open en plaatst 3 AAA batterijen (niet meegeleverd). Sluit de onderzijde weer af en zet de Power/Speed knop op Normal (gebruik op het board) of Hyper (gebruik op vloer).

Opbouw veld

De 16 groene baandelen kunnen aan elkaar gelegd worden in willekeurige vorm. De paarse 'muismuurtjes' kunnen geplaatst worden tussen de groene baandelen om de route af te bakenen. De 3 oranje boogdelen kunnen willekeurig geplaatst worden. De gele kaas wordt geplaatst op het baandeel waar de muis zijn route eindigt. (zie activiteitenkaarten)

Gebruik van de knoppen

- Met de knoppen FORWARD en REVERS zet de muis een stap voor- of achteruit
- Met de knoppen ROTATE RIGHT en ROTATE LEFT maakt de muis een draai van 90 graden naar rechts/ links.
- De ACTION knop laat de muis een willekeurige beweging of actie uitvoeren.
- Met de gele CLEAR knop wordt de route gereset.
- Met de groene GO knop wordt de route uitgevoerd/ gestart.

Mochten er nog vragen zijn? We horen het graag.
Team Credu.nl

Actie!

Plaats de muis (recht!) in het midden van een groen baandeel. Met de knoppen voert u eerst de route in. Bijvoorbeeld 2x vooruit, 1x draai naar links, 3x vooruit, 1x draai naar rechts, 1x vooruit.

Vervolgens klikt u op de groene Go knop om de route te starten. De muis begint nu te rijden en rijdt de route die vooraf is ingeprogrammeerd. Raakt de neus van de muis de kaas, dan is de missie geslaagd en lichten de oogjes van de muis op.

Activiteitenkaarten

Met de 10 dubbelzijdige activiteitenkaarten worden routes voorgesteld. Deze kunnen nagebouwd worden. Het is natuurlijk ook mogelijk om eigen routes te bedenken of op de vloer met de muis te spelen.

Codekaartjes

Met de Robotmuis leren kinderen om stappen vooruit te denken. Voor jonge kinderen kan dat nog best lastig zijn. De 30 codekaartjes kunnen daarom op of langs het veld gelegd worden om de stappen inzichtelijk te maken voordat de muis ingesteld wordt. Zijn kinderen handig met de muis? Dan kan deze stap worden overgeslagen.

Tip

In de Engelstalige handleiding heet de muis Colby. Grappig, maar misschien is het wel veel leuker om de kinderen de muis zelf een naam te laten geven.