



I learn coding	2
ich lerne programmieren	4
J'apprends à coder	6
Ik leer coderen	8
Yo aprendo a programar	10
Lo imparo a programmare	12
Eu Aprendo a programar	14



I learn coding



With I learn coding children will take their first steps in learning the coding language and logic behind it.

They will develop analytical thinking and will learn useful skills such as:

- Problem analysis and solving
- Self-organisation and creating step-by-step plans

• CONTENT:

- 1 carry case.
- 20 self-correcting sheets with 3 levels of difficulty.
- 1 monkey game piece.
- 28 code blocks.



Children will solve different missions while they learn the basics of computational thinking. They will execute commands and will understand the basic principles of coding languages (actions, loops...).

During the first missions ★, they will learn to navigate the space and will start to use the blocks with the most basic actions (up, down, right, left, jump, pick up), later ★★ they will start to carry out more complicated missions in which they will have to choose between different options and, finally ★★★, they will come across more complex concepts such as loops (action blocks that are repeated a certain number of times). To ensure effective learning we recommend that the established order is followed.

• HOW TO PLAY

This carry case is designed for children to use with an adult.

Coding or Programming entails the planning of actions following a logical sequence and with I learn coding they will carry out actions to resolve the different missions.

Sheets are divided into 2 areas: the upper part featuring the scene and the lower part with the programming area where the code is written.

1. The child places the sheet on the space reserved inside the carry case.





2. On the scene, the child carries out the mission by moving the monkey game piece along the route to be taken. This way, they can first try out the commands that they have to carry out to complete the mission.



3. The child writes the sequence (algorithm) in the programming area with the self-correcting code blocks so that the monkey can complete its mission. The blocks have a pivot system and will only fit if the solution is correct. ***Solutions on the last sheet.**



• BLOCKS



Execute



Move to the right



Move to the left



Move down



Move up



Pick up



Jump to the right



Jump to the left



Begin the loop



Loop. The action or actions forming the loop will be repeated according to the number of times indicated on the game piece.

Loops make it possible to execute one or more instructions several times. In other words, they make it possible to execute one or various actions repeatedly, writing them just once and thus reducing the code.



General rules:

- The mission is to get the monkey to walk along the path to get the banana(s).
- Avoid passing through tiles where there are animals, shrubs, carnivorous plants, water and / or buildings.
- You will have to jump over any rocks that you find along the way.
- When there is more than one option on the path, choose the shortest one or the one with the most bananas.
- As the level of difficulty increases, the path will no longer be marked on the sheet.
- Loops are introduced after sheet 15. Sometimes you will have to place several actions inside the loop and sometimes you will need to combine actions in a loop with other simple actions.

ich lerne programmieren



Programmieren – das ist die Sprache, in der man mit einem Computer spricht. Mit „ich lerne programmieren“ entdecken Kinder spielerisch die Grundlagen der Computersprache. Kinder lernen, Schritte in eine logische Reihenfolge zu bringen, um Probleme zu lösen.

• INHALT:

- 1 Koffer
- 20 Karten mit Übungen in 3 Schwierigkeitsstufen
- 1 Spielfigur Affe
- 28 Aktivitätsplättchen



• FÜR DIE ELTERN:

Diese Anleitung ist vor allem für Eltern gedacht. Ihr Kind wird zu Anfang ein wenig Unterstützung benötigen, um die Karten auszusuchen und die Übungen darauf zu verstehen. Bevor Ihr Kind mit einer Karte anfängt, sollten Sie ihm zunächst erklären, was genau zu machen ist. Wenn das Kind die Aufgabe verstanden und bereits etwas geübt hat, kann es selbstständig mit den Karten spielen. Achten Sie darauf, dass Ihr Kind nur mit Karten übt, die seinem Alter entsprechen. Die Nummerierung der Karten ist dabei hilfreich.

• DIE KARTEN:

Die Reihenfolge der Karten ist logisch aufgebaut: Je höher die Zahl ist, desto schwieriger ist die Aufgabe.

★ Bei den ersten Aufgaben wird die räumliche Orientierung gefördert, und die Kinder benutzen Plättchen mit einfachen Aktionen (oben, unten, rechts, links, springen, holen).

★★ Danach führen sie etwas schwierigere Aufgaben aus, bei denen sie zwischen mehreren Alternativen wählen müssen.

★★★ Schließlich wird die Komplexität durch Schleifen erhöht (Aktionen, die sich eine festgelegte Anzahl von Malen wiederholen).

• WIE WIRD GESPIELT?

Programmieren bedeutet, Aktionen mit Hilfe einer logischen Sequenz zu planen. Mit diesem Spiel lernen die Kinder, Aktionen zu programmieren, um verschiedene Aufgaben auszuführen.

Die Karten sind zweigeteilt: Der obere Bereich ist das Spielfeld, und unten auf der Karte ist der Programmierbereich, in dem der Programmcode gelegt wird.



1. Das Kind wählt die Karte, mit der es spielen will, und legt sie auf die dunkelblaue Spielfläche des Koffers. Aufgabe: Führe den Affen zu den Bananen, indem du die richtigen Schritte wählst und ausführst.



2. Auf dem Spielfeld führt das Kind die Aufgabe aus, indem es die Spielfigur des Affen entsprechend den Vorgaben bewegt. So probiert das Kind zuerst die Befehle aus, die zum Lösen der Aufgabe notwendig sind.

3. Das Kind führt die Schritte aus, indem es die Plättchen in der richtigen Reihenfolge (Programmcode) anordnet. Durch die spezielle Rückseite der Plättchen passen diese nur an der richtigen Stelle.



***Lösungen auf der letzten Seite.**

• Plättchen:



Start



Nach rechts bewegen



Nach links bewegen



Nach unten bewegen



Nach oben bewegen



Nehmen



Nach rechts springen



Nach links springen



Beginn der Schleife



Die Aktion oder Aktionen innerhalb der Schleife werden so oft wiederholt, wie auf den folgenden Plättchen angegeben: 2, 3, 4, oder 5 mal..

Die Schleifen dienen dazu, eine oder mehrere Anweisungen mehrmals durchzuführen. Das heißt, eine oder mehrere Aktionen können sich wiederholen, obwohl man sie nur einmal schreibt. So wird nur ein kürzerer Code benötigt.



Allgemeine Regeln:

- Die Aufgabe ist für jede Karte gleich: Der Affe soll zu den Bananen geführt werden.
- Der Affe kann nur über leere Felder laufen und über Steine springen. Der Affe kann nicht über Felder mit Tieren, Büschen, fleischfressenden Pflanzen, Wasser und/oder Gebäuden laufen oder springen. Diese Spielfelder sollten gemieden werden.
- Wenn mehrere Wege zur Wahl stehen, sollte der kürzeste Weg oder der Weg mit den meisten Bananen gewählt werden. Nur diese Lösung ist gut.
- Bei zunehmender Schwierigkeitsstufe verschwindet die Markierung des Weges auf der Karte.
- Ab Karte 15 werden die Schleifen eingeführt. Manchmal müssen mehrere Aktionen in eine Schleife gelegt werden, und manchmal müssen die Aktionen in Schleifen mit anderen, einfachen Aktionen, kombiniert werden.

J'apprends à coder



Avec J'apprends à coder, les enfants s'initient à l'univers de la codification. Ils développent une pensée analytique et apprennent des compétences utiles comme :

- Analyser et résoudre des problèmes
- S'organiser en créant des plans pas à pas

• CONTENU :

- 20 planches en autocorrection avec 3 niveaux de difficulté.
- 1 fiche singe.
- 28 blocs de code.



Les enfants résoudront différentes missions tout en apprenant les bases de la pensée informatique. Ils exécuteront des ordres et comprendront les principes de base des langages de programmation (actions, boucles...).

Lors des premières missions ★, ils apprendront à s'orienter dans l'espace et ils commenceront à utiliser les blocs avec les actions les plus essentielles (haut, bas, droite, gauche, saut, prise). Plus tard ★★, ils mèneront des missions plus compliquées où ils devront choisir parmi plusieurs possibilités et, finalement ★★★, ils trouveront des concepts plus complexes, comme les boucles (actions qui se répètent un certain nombre de fois).

• COMMENT JOUER ?

Cette valisette est conçue pour que l'enfant l'utilise accompagné d'un adulte. Programmer ou codifier consiste à planifier les actions en suivant une séquence logique et avec J'apprends à coder ils réaliseront ces actions pour résoudre les différentes missions. Les planches sont divisées en 2 zones : la partie supérieure avec le **scénario** et la partie inférieure avec la **zone de programmation** où l'on rédige le code.

1. L'enfant met la planche dans l'espace réservé à l'intérieur de la valisette.





2. Dans le **scénario**, l'enfant réalise la mission en déplaçant la fiche singe tout au long du trajet à faire. Ainsi, il expérimente d'abord les ordres à exécuter pour mener la mission.



3. L'enfant rédige la séquence (algorithme) dans la zone de programmation avec les blocs de code en autocorrection pour que le singe mène sa mission. Les blocs ont un système de pivots à travers lequel ils ne peuvent être emboîtés que si c'est la bonne solution.



***Solutions sur la dernière page.**

• BLOCS



Exécute



Avance vers la droite



Avance vers la gauche



Avance vers le bas



Avance vers le haut



Prends



Saute vers la droite



Saute vers la gauche



Début de boucle



Boucle. L'action ou les actions de l'intérieur de la boucle se répètent selon le nombre de fois indiqué dans la fiche.

Les boucles permettent d'exécuter une ou diverses instructions plusieurs fois. C'est à dire qu'elles permettent d'exécuter une ou diverses actions de manière répétée, en les rédigeant une seule fois et en réduisant ainsi le code.



Règles générales :

- La mission consiste à réussir que le singe parcourt le chemin pour prendre la(les) banane(s).
- Il faut éviter de passer sur les carreaux où il y a des animaux, des arbustes, des plantes carnivores, de l'eau et/ou des constructions.
- Vous devrez sauter les rochers rencontrés sur la route.
- S'il y a plus d'un choix de route, choisissez la plus courte ou celle avec le plus de bananes.
- Au fur et à mesure que le niveau de difficulté augmente le chemin ne sera plus marqué sur la planche.
- À partir de la planche 15 les boucles sont introduites. Parfois il faudra placer plusieurs actions dans la boucle et d'autres fois vous aurez besoin de combiner des actions dans la boucle avec d'autres actions simples.

Ik leer coderen



Met 'ik leer coderen' leren kinderen spelenderwijs de basisprincipes van de computertaal. Coderen is het vertalen van een opdracht naar computertaal zodat een computer de opdracht kan uitvoeren. Kinderen leren stappen in een logische volgorde zetten om zo een doel te bereiken.

• INHOUD:

- 1 koffer.
- 20 kaarten met opdrachten op 3 niveaus.
- 1 aap-pion.
- 28 programmeerblokjes.



• VOOR DE OUDERS:

De kinderen hebben in het begin enige begeleiding nodig bij het uitzoeken van de kaarten en begrijpen van de opdracht. Leg daarom eerst duidelijk uit wat de bedoeling is alvorens met een kaart te beginnen. Als het kind de opdracht eenmaal begrijpt en heeft geoefend, kan het zelfstandig met de kaarten spelen. De nummering van de kaarten helpt daarbij.

• DE KAARTEN:

De volgorde van de kaarten is logisch opgebouwd en lopen op in moeilijkheidsgraad.

★ Bij niveau 1 leren kinderen de basis, door stappen te zetten zoals omhoog, omlaag, links, rechts, springen en pakken.

★★ Bij niveau 2 worden de opdrachten moeilijker en moeten kinderen kiezen wat de beste en snelste weg is voor de aap.

★★★ Bij niveau 3 leren ze het principe van een 'loop' (lus). Een 'loop' is een herhaling van één of meer stappen.

• HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

Bij dit spel is het de bedoeling om de stappen/acties in een logische volgorde te zetten om een opdracht uit te voeren. Met dit spel leer je denken als een computer. De kaarten zijn opgedeeld in 2 delen: bovenaan de afbeelding met de opdracht en onderaan de vakjes met gaatjes waarin de code (oplossing) wordt gelegd.

1. Kies de kaart die je wilt spelen en leg hem op het donkerblauwe speelvlak in de koffer.

Opdracht: wijs de aap de weg naar de bananen door de juiste stappen te zetten.





2. Gebruik de aap-pion om eerst de weg af te leggen, voordat met het coderen van de opdracht wordt begonnen. Zo onderzoekt en leert het kind welke stappen gezet moeten worden om de opdracht te voltooien.



3. Het kind voert de stappen uit door de blokjes in de juiste volgorde te plaatsen (de code). Plaats de blokjes op de vakjes met gaatjes. Door de speciale achterkant van de blokjes passen ze alleen op de juiste plek.

***Oplossingen op de laatste pagina.**



• BLOKJES:



Start



Naar rechts bewegen



Naar links bewegen



Omlaag bewegen



Omhoog bewegen



Pakken



Naar rechts springen



Naar links springen



Start een herhaling (loop)



Loop-blokjes. De stappen worden net zo vaak herhaald zoals weergegeven op het loop-blokje: 2, 3, 4 of 5 keer.

Met de 'loop-blokjes' kunnen één of meer stappen meerdere keren worden uitgevoerd. Zo is het mogelijk één of meer stappen te herhalen, hoewel ze maar één keer worden gelegd, waardoor de lengte van de code korter wordt.



Algemene regels:

- De opdracht is voor elke kaart hetzelfde: Wijs de aap de weg naar de bananen.
- De aap kan alleen over lege vakjes lopen en over stenen heen springen. De aap kan niet over vakjes waarop dieren, struiken, vleesetende planten, water en/of gebouwen staan. Deze moet je vermijden.
- Zijn er meer routes mogelijk? Kies dan de kortste weg of de weg naar de meeste bananen.
- Naarmate de kaarten van niveau 2 moeilijker worden, wordt de weg niet meer met lichtere vakjes aangeduid op de kaart.
- Vanaf kaart 15 worden de 'loop-blokjes' gebruikt. Bij de eerste twee kaarten wordt dezelfde stap herhaald. Daarna worden verschillende stappen met herhalingen gecombineerd.

Yo aprendo a programar



Con **Yo aprendo a programar** los niños darán sus primeros pasos para aprender el lenguaje y la lógica de la programación.

Desarrollarán el pensamiento analítico y adquirirán competencias útiles como:

- Analizar y solucionar problemas
- Organizarse creando planes paso a paso

• CONTENIDO:

- 1 maletín.
- 20 láminas autocorrectivas con 3 niveles de dificultad.
- 1 ficha mono.
- 28 bloques de código.



Los niños resolverán diferentes misiones mientras aprenden las bases del pensamiento computacional. Ejecutarán órdenes y comprenderán los principios básicos de los lenguajes de programación (acciones, bucles...).

En las primeras misiones ★, aprenderán a orientarse por el espacio y comenzarán a usar los bloques con las acciones más básicas (arriba, abajo, derecha, izquierda, saltar, agarrar), más adelante ★★ pasarán a realizar misiones más complicadas en las que tendrán que escoger entre diversas opciones y, finalmente ★★★, encontrarán conceptos más complejos como los bucles (bloques de acción que se repiten un número determinado de veces). Recomendamos seguir el orden establecido para un correcto aprendizaje.

• ¿CÓMO JUGAR?

Este maletín está concebido para que el niño lo use con el acompañamiento de un adulto.

Programar o codificar consiste en planificar acciones siguiendo una secuencia lógica y con **Yo aprendo a programar** realizarán acciones para resolver las diferentes misiones.

Las láminas se dividen en 2 zonas: la parte superior con el **escenario** y la parte inferior con el **área de programación** en la que se escribe el código.

1. El niño coloca la lámina en el espacio reservado en el interior del maletín.





2. En el escenario, el niño realiza la misión moviendo la ficha mono a lo largo del trayecto a realizar. De esta manera, primero experimenta las órdenes que tiene que realizar para cumplir la misión.



3. El niño escribe la secuencia (algoritmo) en el **área de programación** con los bloques de código autocorrectivos para que el mono cumpla su misión. Los bloques tienen un sistema de pivotes por el cual solo pueden ser encajados si la solución es correcta. ***Soluciones en la última hoja.**



• BLOQUES



Ejecuta



Avanza hacia la derecha



Avanza hacia la izquierda



Avanza hacia abajo



Avanza hacia arriba



Agarra



Salta hacia la derecha



Salta hacia la izquierda



Comienzo de bucle



Bucle. La acción o acciones del interior del bucle se repetirán según el número indicado de veces de la ficha.

Los bucles permiten ejecutar una o más instrucciones varias veces. Es decir, permiten ejecutar una o varias acciones repetidamente, escribiéndolas una sola vez y reduciendo de este modo el código.



Normas generales:

- La misión consiste en conseguir que el mono recorra el camino para coger el/los plátano/s.
- Evitar pasar por losetas en las que haya animales, arbustos, plantas carnívoras, agua y/o edificaciones.
- Deberéis saltar las rocas que encontréis en el camino.
- Cuando exista más de una opción en el camino escoged la más corta o la que más plátanos tenga.
- A medida que aumente el nivel de dificultad el camino dejará de estar marcado en la lámina.
- A partir de la lámina 15 se introducen los bucles. En algunas ocasiones deberéis colocar varias acciones dentro del bucle y en otras necesitaréis combinar acciones en bucle con otras acciones simples.

Lo imparo a programmare



Con **lo imparo a programmare** i bambini faranno i primi passi per imparare il linguaggio e la logica della programmazione.

Svilupperanno il pensiero analitico e impareranno abilità utili, quali:

- Analizzare e risolvere problemi
- Organizzarsi creando prospetti passo dopo passo

• CONTENUTO:

- 1 valigetta.
- 20 lamine autocorrettive con 3 livelli di difficoltà.
- 1 pedina scimmia.
- 28 blocchi di codice.



I bambini svolgeranno svariate missioni mentre apprendono le basi del pensiero computazionale. Eseguiranno i comandi e comprenderanno i principi di base dei linguaggi di programmazione (azioni, cicli...).

Nelle prime missioni ★, impareranno ad orientarsi nello spazio e inizieranno a utilizzare i blocchi con le azioni più elementari (su, giù, destra, sinistra, salta, afferra). Quindi passeranno a missioni più complicate ★★ in cui dovranno scegliere tra diverse opzioni e, infine ★★★, troveranno concetti più complessi come i cicli (blocchi d'azione che si ripetono un determinato numero di volte). Per un corretto apprendimento, si consiglia di seguire l'ordine stabilito.

• COME GIOCARE ?

Questa valigetta è stata ideata affinché il bambino la usi assieme a un adulto.

La programmazione o codifica consiste nel pianificare azioni seguendo una sequenza logica e con lo imparo a programmare effettuerete azioni per risolvere le varie missioni.

Le lamine sono suddivise in 2 zone: la parte superiore con **l'ambientazione** e la parte inferiore con **l'area di programmazione** in cui si scrive il codice.

1. Il bambino colloca la lamina nell'apposito spazio all'interno della valigetta.





2. Nell'ambientazione il bambino svolge la missione spostando la pedina scimmia lungo il percorso da compiere. In questo modo, sperimenta per la prima volta gli ordini che deve eseguire per compiere la missione.



3. Il bambino scrive la sequenza (algoritmo) nell'area di programmazione con i blocchi di codice autocorrettivi in modo che la scimmia compia la sua missione. I blocchi sono dotati di un sistema di perni che consente di incastrarli soltanto se la soluzione è corretta.



***Soluzioni sull'ultima pagina.**

• BLOCCHI



Esegui



Avanza verso destra



Avanza verso sinistra



Avanza verso il basso



Avanza verso l'alto



Afferra



Salta verso destra



Salta verso



Inizio del ciclo



Ciclo: L'azione o le azioni all'interno del ciclo saranno ripetute per il numero di volte indicato sulla scheda..

I cicli consentono di eseguire varie volte una o più istruzioni. Permettono cioè di eseguire una o più azioni ripetutamente, scrivendole una sola volta e riducendo così il codice.



Regole generali :

- La missione consiste nel far percorrere alla scimmia il cammino per raggiungere la/le banana/e.
- Evitate le caselle in cui ci sono animali, arbusti, piante carnivore, acqua e/o edifici.
- Dovete saltare le rocce che trovate lungo il cammino.
- Quando esiste più di un'opzione nel cammino, scegliete la più corta o quella che contiene più banane.
- Man mano che aumenta il livello di difficoltà, il cammino non sarà più contrassegnato sulla lamina.
- A partire dalla lamina 15 vengono introdotti i cicli. In alcune occasioni, dovete posizionare varie azioni nel ciclo, in altre dovete combinare azioni nel ciclo con altre azioni semplici.

Eu Aprendo a programar



Com o **Eu Aprendo a programar**, as crianças vão dar os seus primeiros passos para aprender a linguagem e a lógica da programação.

Irão desenvolver o pensamento analítico e aprender competências úteis, tais como:

- Analisar e resolver problemas
- Organizar-se criando esquemas passo a passo

• CONTEÚDO:

- 1 mala.
- 20 chapas autocorretivas com 3 níveis de dificuldade.
- 1 ficha do macaco.
- 28 blocos de código.



As crianças irão resolver diferentes missões enquanto aprendem as bases do pensamento informático. Irão executar comandos e compreender os princípios básicos das linguagens de programação (ações, loops, etc).

Nas primeiras missões ★, irão aprender a orientar-se no espaço e começar a utilizar os blocos com as ações mais básicas (cima, baixo, direita, esquerda, saltar, apanhar); mais adiante ★★, irão passar a realizar missões mais complicadas, nas quais terão de escolher entre diversas opções e, finalmente ★★★, irão encontrar conceitos mais complexos como os loops (blocos de ações que se repetem um determinado número de vezes).

• COMO JOGAR?

Esta mala foi concebida para que a criança a utilize com o acompanhamento de um adulto.

Programar ou codificar consiste em planear ações seguindo uma sequência lógica e, com **Eu Aprendo a programar**, a criança irá realizar as referidas ações para resolver as diferentes missões.

As chapas dividem-se em 2 zonas: a parte superior com o **cenário** e a parte inferior com a **área de programação** onde se introduz o código.

1. A criança coloca a chapa no espaço reservado no interior da mala.





2. No cenário, a criança realiza a missão movendo a ficha do macaco ao longo do trajeto a percorrer. Desta forma, primeiro experimenta os comandos que tem de realizar para cumprir a missão.



3. A criança introduz a sequência (algoritmo) na **área de programação** com os blocos de código autocorretivos, para que o macaco cumpra a sua missão. Os blocos têm um sistema de pivôs graças ao qual só podem ser encaixados se a solução estiver correta. ***Soluções na última página.**



• BLOCOS



Executa



Avança para a direita



Avança para a esquerda



Avança para baixo



Avança para cima



Apanha



Salta para a direita



Salta para a esquerda



Início de loop



Loop. A ação ou ações do interior do loop repetir-se-ão consoante o número de vezes indicado da ficha.

Os loops permitem executar uma ou mais instruções várias vezes. Ou seja, permitem executar uma ou várias ações repetidamente, introduzindo-as uma única vez, reduzindo assim o código.



Regras gerais:

- A missão consiste em conseguir que o macaco percorra o caminho para apanhar a(s) banana(s).
- Evita passar por placas onde haja animais, arbustos, plantas carnívoras, água e/ou construções.
- Deverás saltar as rochas que encontrares no caminho.
- Quando existir mais do que uma opção no caminho, escolhe a mais curta ou a que tiver mais bananas.
- À medida que for aumentando o nível de dificuldade, o caminho deixará de estar marcado na chapa.
- A partir da chapa 15 são introduzidos os loops. Em algumas ocasiões, deverás colocar várias ações dentro do loop e noutras terás de combinar ações no loop com outras ações simples.

• SOLUTIONS • LÖSUNGEN • SOLUTIONS • OPLOSSINGEN •
 • SOLUCIONES • SOLUZIONI • SOLUÇÕES • LÖSUNGEN



463786
 © 2018 Diset, S.A.
 Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)
 Jumbodisët Group
diset.com



19720 - 19722
 Made by Koninklijke Jumbo B.V.
 Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
 © 2018 Jumbodisët Group. All rights reserved.
jumbo.eu