



I LÅDAN HITTAR DU



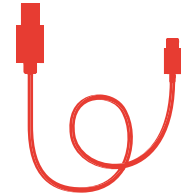
Cody!
En liten träbil
med stora äventyr



16x Stadsblock
Codys kommandon



En stadsguide
för att hjälpa dig
genom din resa!



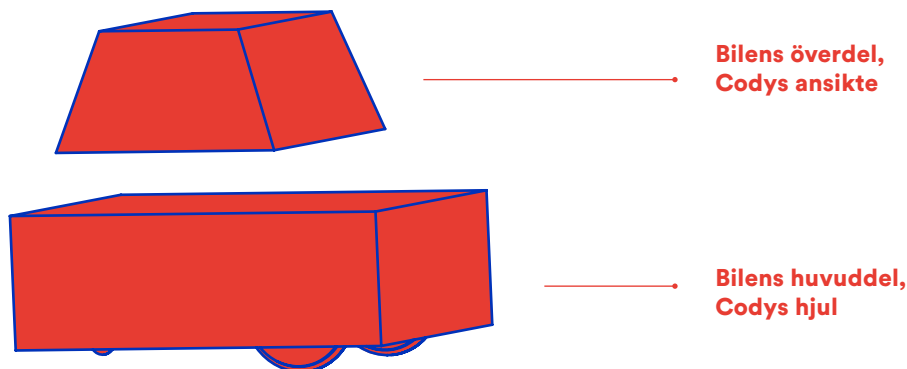
USB till USB-C
strömkabel
för att ladda Cody

Det är en livlig stad! Ge dig ut på äventyr med Cody och hjälp honom att hitta hem genom att köra genom stadsmiljön ett block i taget! Lär dig och utveckla grunderna i kodning, inga ord eller skärmar behövs. Placera helt enkelt Stadsblocken runt Cody för att styra hans riktning och rörelser. **Det är fysisk programmering!**

VEM ÄR CODY?

Cody är en liten träbil med stora äventyr!

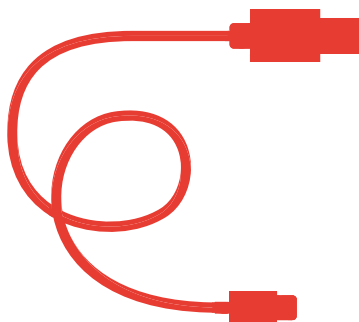
Efter en lång dags utforskning behöver han hjälp att hitta hem genom sitt grannskap. Cody består av två delar:



**När du kopplar ihop dem börjar Cody köra!
Han kommer att stanna endast när han når sitt
lilla röda hus. Det enda som saknas är dina
instruktioner för att köra honom dit!**

ATT GE KRAFT TILL CODY

För att få Cody att starta behöver du tanka honom!



I lådan hittar du en röd USB till USB-C laddningskabel. Med hjälp av en vuxen, koppla kabeln till en strömkälla och anslut den till undersidan av Cody. När LED-ljuset är PÅ laddar Cody och gör sig redo för sitt nästa äventyr! När LED-ljuset slocknar är batteriet laddat och Cody är full av energi. Du kan koppla bort kabeln och börja leka! Kom ihåg att också koppla loss Codys ansikte från hans hjul när du är klar med att leka med honom, annars tar hans batteri slut! 3

STADSBLOCKEN

Stadsblocken hjälper dig att leda Cody hem. De kommer i många former och färger och varje block ger Cody en annan instruktion. När Cody når ett block kommer han magiskt att följa dess riktning.
Kan du leda honom hem?

Dessa är blocken du hittar i lådan:



[ROSA]

4 x

VÄNSTERSVÄNG 90°

När han möter detta block, kommer Cody att svänga 90° till vänster.



[GUL]

4 x

HÖGERSVÄNG 90°

När han möter detta block, kommer Cody att svänga 90° till höger.



[GRÖN]

2 × 180° SVÄNG
När han möter detta block, kommer Cody att svänga 180°.



[VIT]

2 × FUNKTIONSBLOCK
När han möter det första Funktionsinspelningsblocket, kommer Cody att börja spela in avståndet och sekvensen av påföljande block. Cody gör detta tills han stöter på det andra Funktionsinspelningsblocket. Du behöver alltid 1× Inspläningsblock för att öppna funktionen (starta inspelningen) och 1× Inspläningsblock för att stänga funktionen (stoppa inspelningen). Cody kan endast lagra en funktion åt gången, så välj klokt!



[ORANGE]

1 × UPPREPNINGSBLOCK
När han möter detta block, kommer Cody att upprepa det senaste kommandot han fick.



[GRÅ]

2 × FUNKTIONSSPEL
När han möter detta block, kommer Cody att spela upp den senaste funktionen som spelats in mellan Funktionsinspelningsblocken. Du kan använda fler än ett Spelblock medan du leker. Kom ihåg: Cody kan bara lagra en funktion åt gången. Om du placerar ett annat Spelblock i din sekvens, kommer Cody att upprepa samma funktion igen!

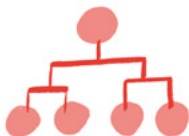


[RÖD]

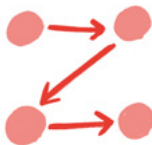
1 × STOPP
När han möter detta block, kommer Cody att stanna och vila tills hans nästa äventyr!

VAD DU KAN GÖRA MED CODY

**Cody introducerar grundläggande programmeringskoncept till nyfikna sinnen!
Men vad kommer de att lära sig? Och hur?
Vi valde att skapa ett påtagligt programmeringsspråk som barn faktiskt kan ta på med händerna, i linje med Montessoris förslag att barn lär sig bäst genom att uppleva miljön omkring dem.**



Algoritmer är uppsättningar av instruktioner som definierar sekvenser av uppgifter. När barn lägger ut Stadsblocken för Cody att följa ger de i verkligheten Cody instruktioner om hur och var han ska röra sig.



Sekvensering är den specifika ordning som instruktionerna utförs i en algoritm. Det är viktigt att stegen i en algoritm utförs i rätt ordning, annars fungerar inte algoritmen som planerat. På samma sätt som Cody följer ordningen av Stadsblocken, kommer ett saknat eller felplacerat block i sekvensen att leda Cody i fel riktning, bort från sitt hem.



Felsökning är processen att identifiera ett fel (känt som en bugg i kod) och sedan korrigera det. Stadsblocken är påtagliga och placeras på fysiska ytor för de små att se, vilket gör det enklare för dem att upptäcka och korrigera buggar i deras kod.



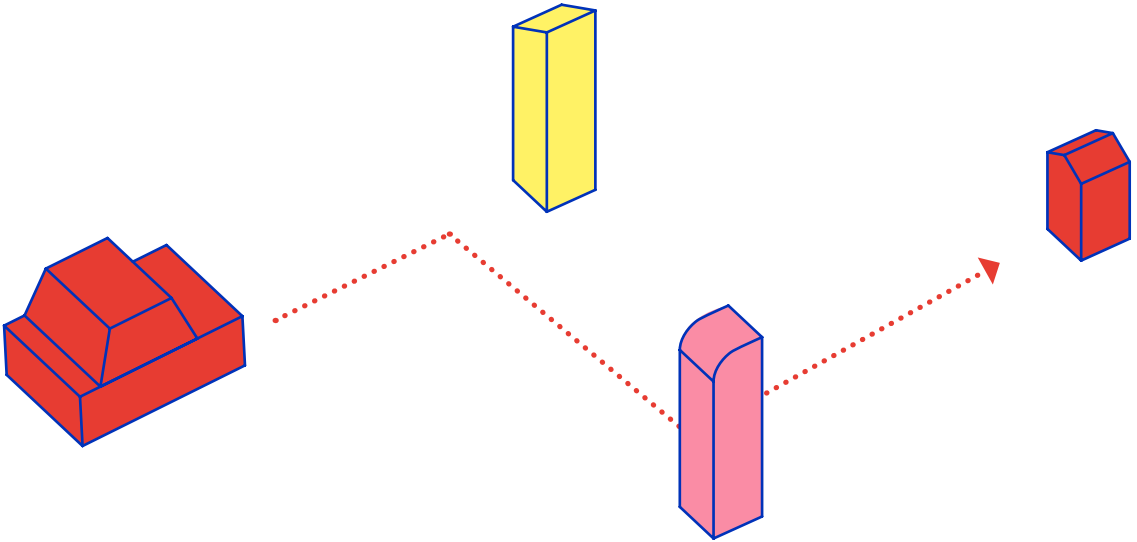
Funktioner är självständiga bitar av kod som kan definieras och sedan användas inom en bredare algoritm. Med Cody kan barn definiera en funktion och sedan spela in den. Cody kommer ihåg den funktionen och utför den igen varje gång han stöter på ett Spela Funktion-block.



Logiskt tänkande är en färdighet som ger barn möjlighet att ta itu med komplexa problem genom att bryta ner dem i sekvenser av mindre, mer hanterbara steg. Det är ett kraftfullt verktyg som kan användas inom varje område och alla typer av vardagliga uppgifter!

HUR MAN SKRIVER ETT ENKELT PROGRAM MED CODY

För att skriva ett program, placera ett block framför Cody. Du kan placera det så nära eller så långt bort du vill, din lekplats är den enda gränsen! Se bara till att Cody kommer att möta framsidan av blocket när han närmar sig det. När du har skrivit ditt program, fäst Cody på bilens huvuddel och se honom åka!



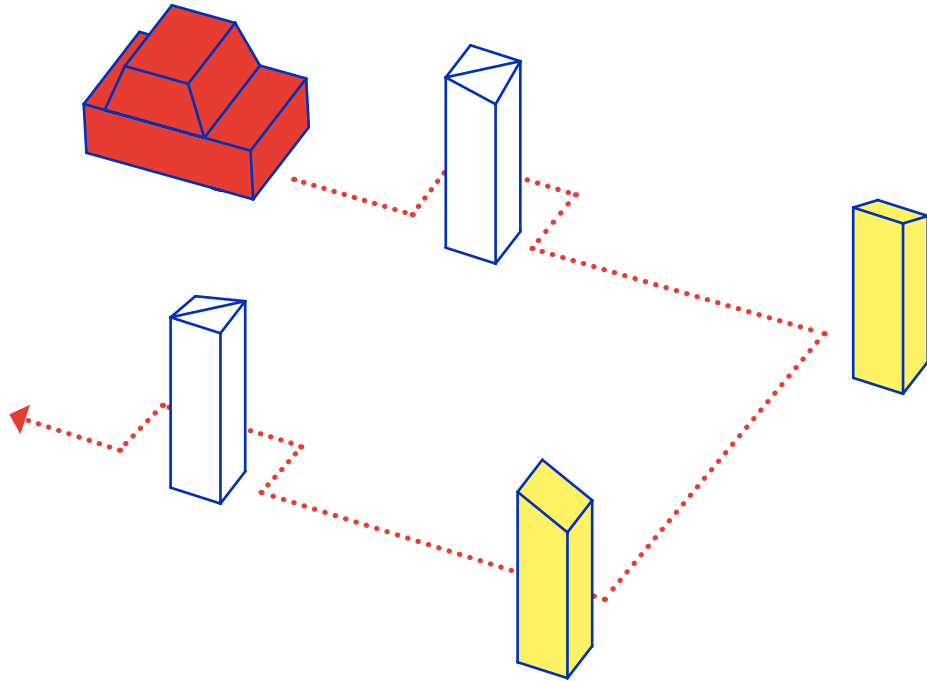
HUR MAN ANVÄNDER FUNKTIONSBLOCKEN

Om du vill ge samma uppsättning instruktioner mer än en gång kan du använda en funktion. För att spela in en funktion, placera ett Funktionsinspelningsblock på golvet. Cody kommer att läsa det och sedan gå runt det för att fortsätta framåt.

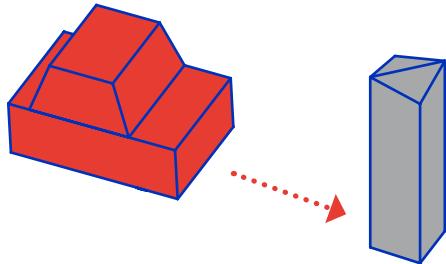
Placera de block du vill infoga i funktionen efter Funktionsinspelningsblocket, precis som du skulle skriva ett vanligt program. Kom ihåg att avsluta funktionen genom att placera ett annat Funktionsinspelningsblock i slutet av den! Notera att det kommer att spela in både riktningar och avstånd.

Nu kommer Cody att komma ihåg den funktionen tills du spelar in en ny. Varje gång du vill återkalla den senast inspelade uppsättningen instruktioner, placera bara ett Spela Funktion-block i din kod.

①



②



**ÄR DU
REDO ATT
LEKA?**

**LÅT OSS
BÖRJA!**

CODY FLYTTAR TILL STADEN

Cody flyttar till staden och är ivrig att utforska sitt nya grannskap! Allt verkar så stort och skrämmande till en början men Cody lär sig att, när han lär känna staden, blir alla byggnader som vänliga ansikten.



Idag flyttar Cody från sitt sömniga landsbygdshem till det surrande, livliga Qubs City. Han har hört många historier om stora städer från sin nanas berättelser, men har aldrig besökt en tidigare.

Finns det djur i staden?

Och är det tyst eller högljutt?

**Kommer han att skaffa
nya vänner?**

Cody tar ett stort andetag när han anländer. Allt ser så stort och konstigt ut... Han rullar nervöst mot ett ljus rött hus framför.



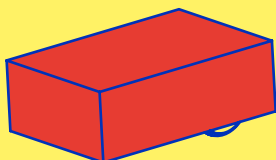


1. FÖRSTA STEGEN

INTRODUKTION AV STOPP-BLOCKET



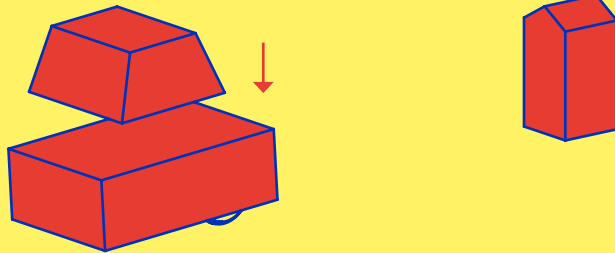
①



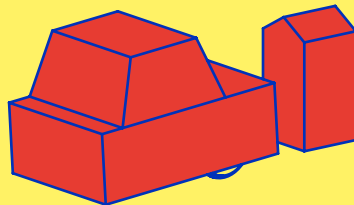
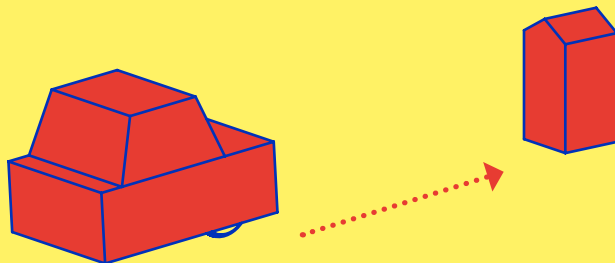
Övning 1:

- ① Placera Codys hus (det lilla röda blocket) framför Cody och vänd honom mot sitt nya hem.
- ② Fäst Codys huvud och hjul tillsammans.
- ③ Se vad som händer... Kommer Cody fram till sitt nya hus?

②



③



Cody tittar ut på den prasslande gatan. Det gula tornet nära hans hem reser sig så högt att det försvinner i molnen! Precis när Cody ska ta en närmare titt...

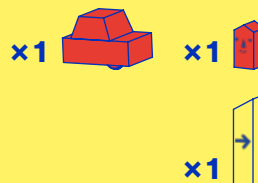
**R
A
S
S
S
S
S
S
E
L
!**

**En jättestor
grå råtta skyndar ut bakom en närliggande
soptunna. Det finns djur i staden! Men den här
ser inte alls ut som de små landsbygdsmössen
Cody är van vid! Cody vänder sig i rädsla och
rusar hem så snabbt han kan.**

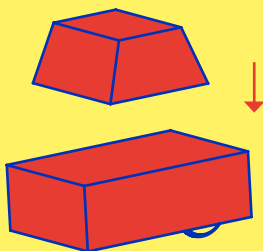


2. FLYKTEN

INTRODUKTION AV HÖGER-BLOCKET



① + ②



Övning 2:

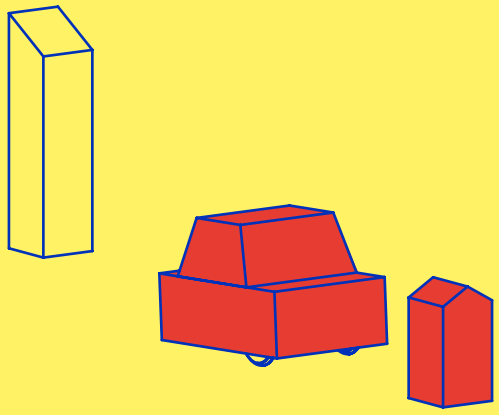
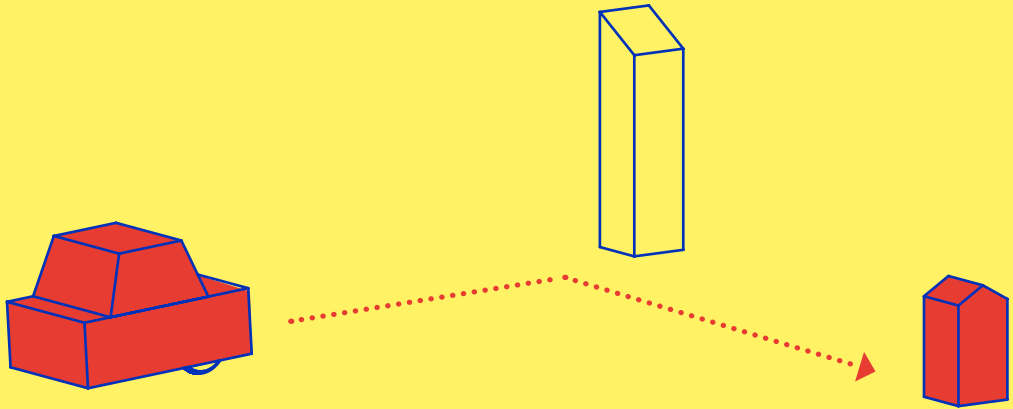
- ① Placera det gula tornet (sväng höger-blocket) framför Cody och Codys hus till höger om det.
- ② Vänd Cody mot det gula blocket och fäst hans huvud och hjul tillsammans.

- ③ Vad gör Cody när han når det gula blocket?

Prova att byta ut det mot ett rosa block.
Vad ändras?

Kommer Cody till sitt nya hus?

3



Cody släpper ut en lång, tung suck. Han saknar landsbygden. Landsbygden var säker och han kände till alla de bästa ställena och gömställena där. Här är allt okänt.

Vägrar att ge upp, samlar Cody modet att återigen gå utanför. Han vandrar genom fridfulla parker och slående rosa skyskrapor innan de en gång fluffiga molnen blir gråa och dystert.

D R O P P ...

D R O P P ...

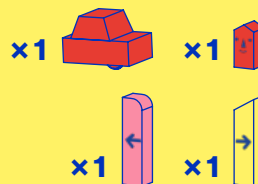
B O O M !

**Himlen öppnar upp sig.
En storm är på väg!**



3. UNDVIK REGNET

INTRODUKTION AV VÄNSTERBLOCKET



Övning 3:

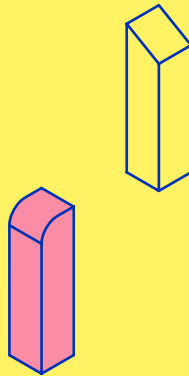
Snabbt! Kan du få Cody till skydd?

- ① **Ställ upp det gula blocket och Codys hus som tidigare.**
- ② **Placera den rosa skyskrapan (vänd vänsterblocket) framför det gula blocket, och Cody till vänster.**

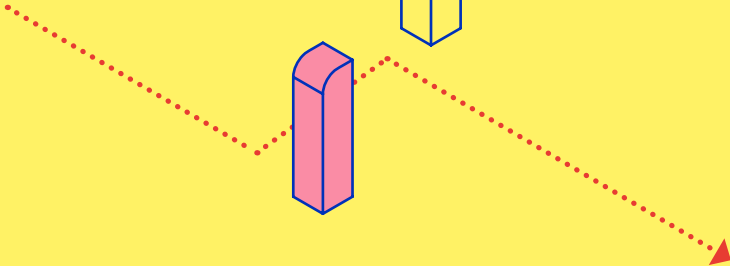
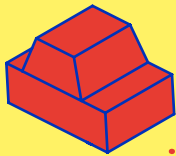
- ③ **Vänd Cody mot det rosa blocket och fäst hans huvud och hjul tillsammans.**

Kom Cody hem i tid eller hann regnet ifatt honom?

① + ②



③



Staden efter regnet verkar som en annan värld för Cody. En skimrande regnbåge strålar över den. Jättepölar speglar stadssilhuetten. Byggnaderna verkar inte längre så höga och skrämmande när Cody betraktar dem från detta nya perspektiv.

S
P
L
A
S
H !

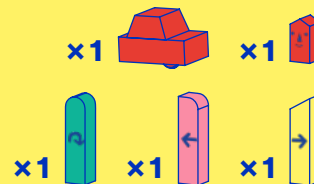


Cody vroommar genom några leriga pölar och jagar efter de glödande regnbågslysen. Detta är kul! Han hoppas att det finns en kruka med guld i slutet!



4. FÖLJ REGNBÅGEN

INTRODUKTION AV BLOCKET MED 180° SVÄNG



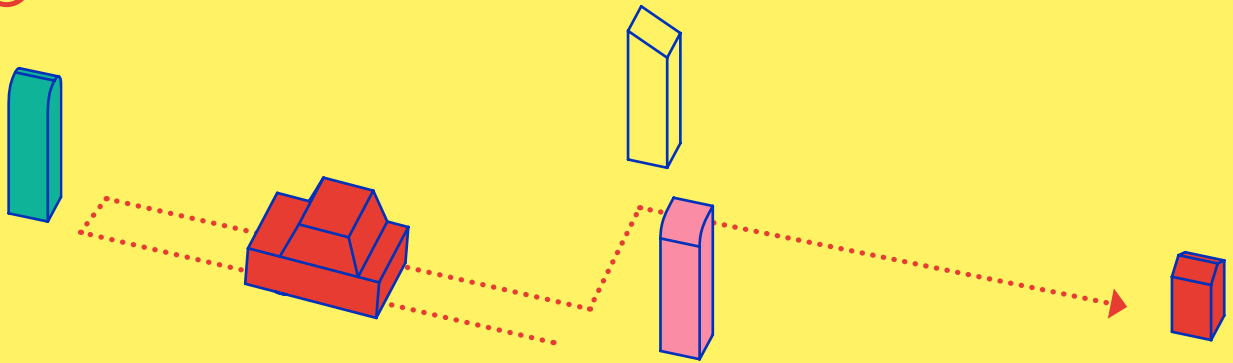
① + ②



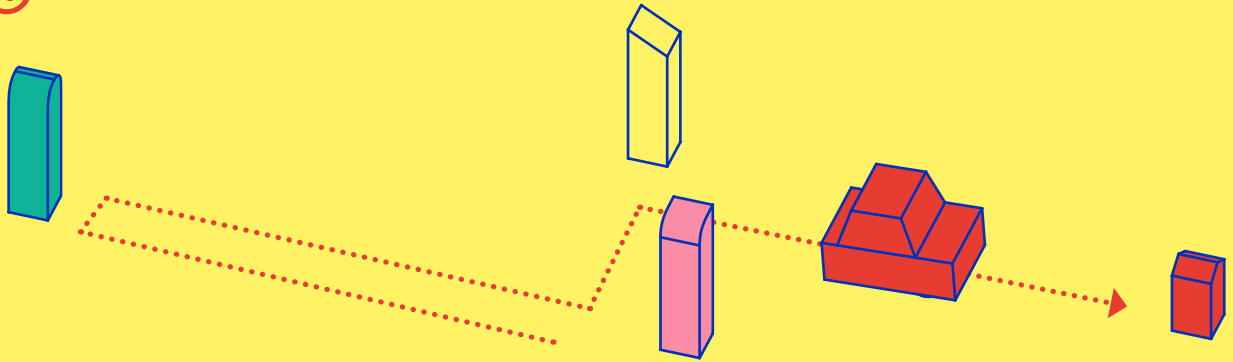
Övning 4:

- ① Ställ upp det gula och rosa blocket och Codys hus som tidigare.
- ② Placera nu det gröna blocket (180° Sväng) till vänster om det rosa blocket, där Cody tidigare var parkerad.
- ③ Placera Cody mellan det rosa och gröna blocket, vänd mot det gröna. Fäst hans huvud och hjul tillsammans.
- ④ Vad gör Cody? Kan du räkna hur många svängar Cody gör?

③



④



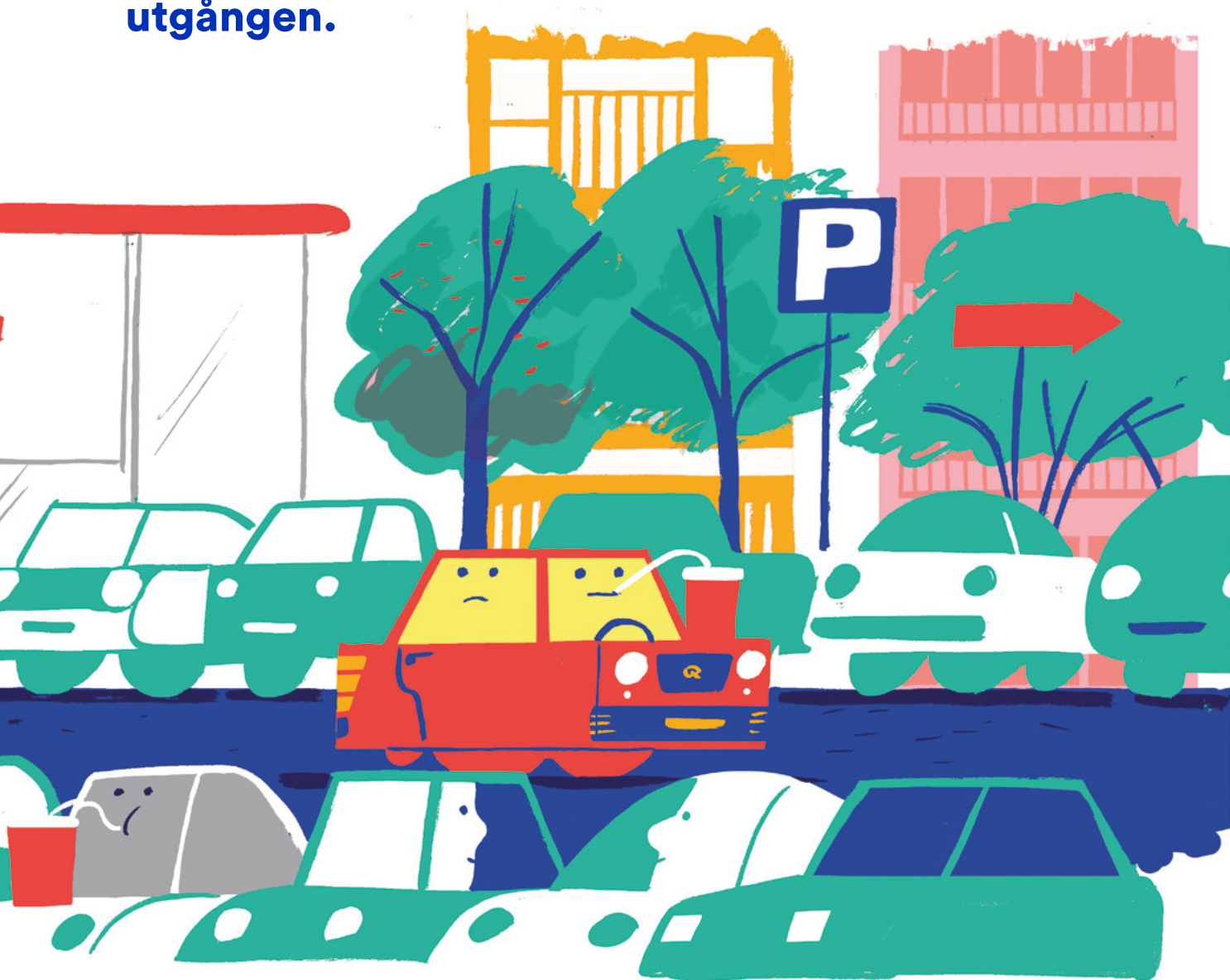
Cody börjar få självförtroende. Staden verkar inte så dålig nu! Och efter allt detta utforskande låter hans motor ut en liten knorr. Det finns en marknad vid den gröna byggnaden. Kanske kan han fylla på med något speciellt där?

Cody rusar över och köper en speciell chokladkakskaka. Han slukar varenda smula.

M U M S !!

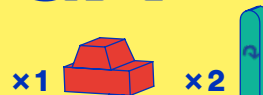


**Men när det är dags att lämna kan Cody
inte hitta vägen ut från parkeringen...
Han kör RUNT och RUNT på jakt efter
utgången.**

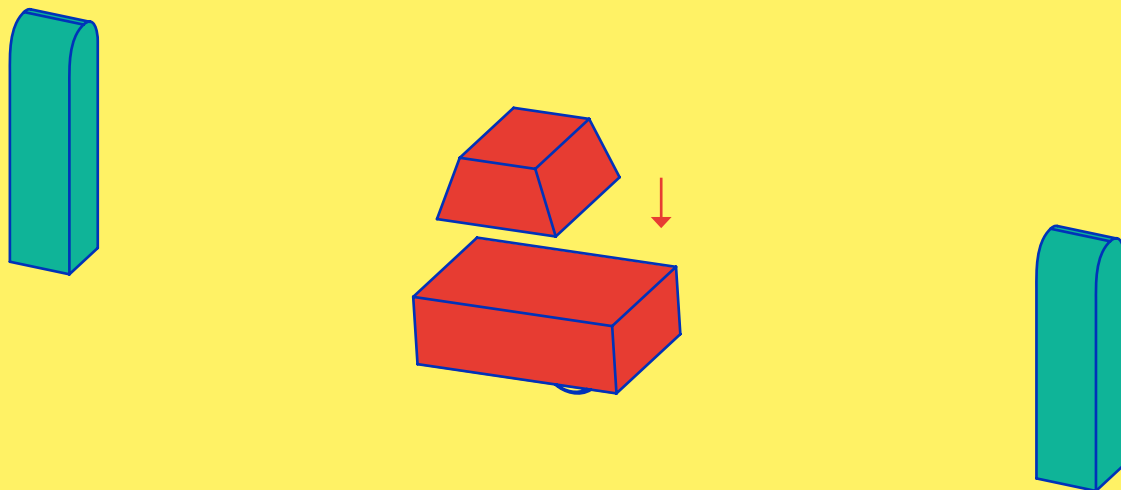


5. PARKERINGSSLINGA

INTRODUKTION AV 2 × 180° SLINGA



① + ②



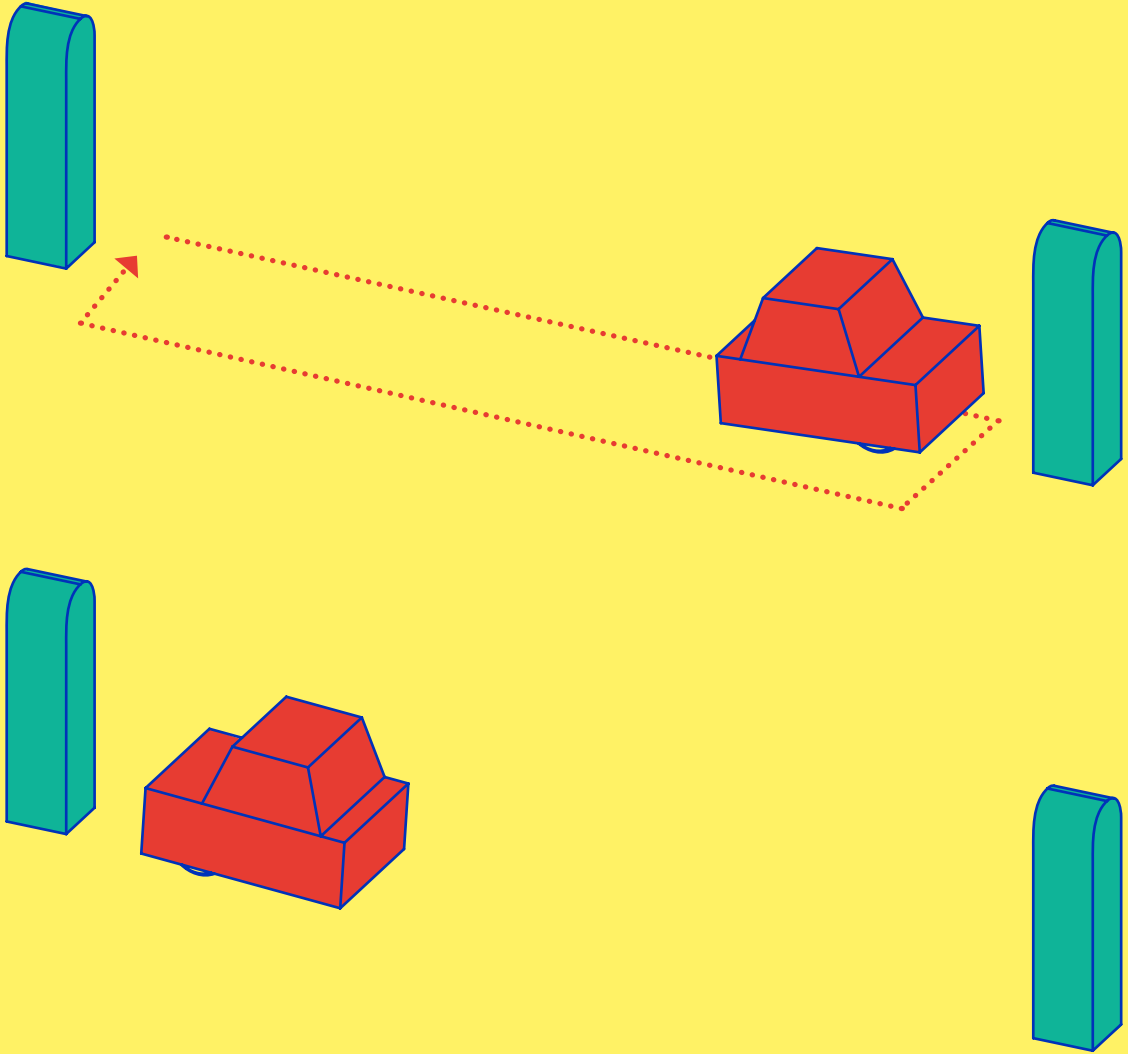
Övning 5:

① Placera Cody mellan två gröna block.

② Fäst hans huvud och hjul tillsammans.

③ Du har precis skapat en oändlig slinga!

③



Allt detta vändande får Codys huvud att snurra!
Han kniper ögonen så hårt han kan, men
han känner inte igen någon av byggnaderna
runt omkring honom.

Är det det gula tornet?

Nej... vänta... det rosa?

Hur ska han hitta tillbaka?

Cody gråter. Tårar fyller och fyller hans ögon.
Allt blir suddigt när plötsligt...

R O U U U U - R O U U

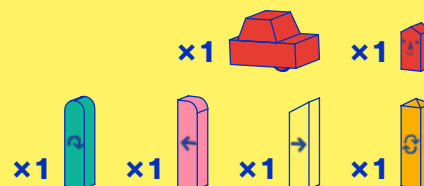


En varm, fjädrig klump sveper förbi Codys motorhuv. En brevduva! Cody jagar efter den med ett sista skimmer av hopp.



6. FLYG IVÄG

INTRODUKTION AV UPPREPNINGSBLOCKET



Övning 6:

- ① Duvan verkar svisca nära regnbågen! Ställ upp blocken och Codys hus som i övning 4.
- ② Byt nu ut det gröna blocket mot ett rosa block, och det andra rosa blocket mot ett orange block (det är en gåta!).
- ③ Vänd Cody mot det rosa blocket och fäst hans huvud och hjul tillsammans.
- ④ Prova att byta ut det rosa blocket mot andra block. Vad ändras när Cody når det orange blocket? (Tips: du har just upptäckt upprepning!)

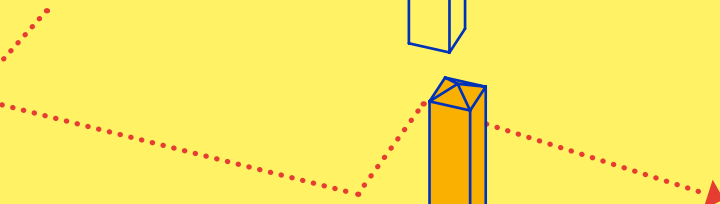
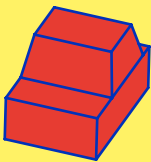
①



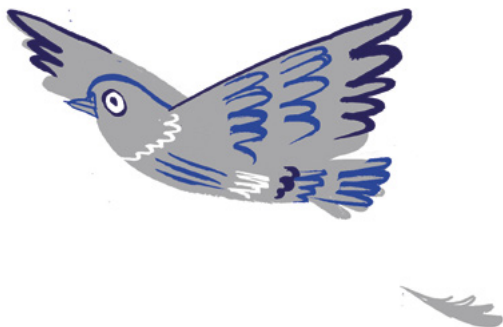
②



③ + ④



Från sitt hem ser Cody andra bilar som passerar förbi. De verkar inte bry sig om alla spaghetti-loopade vägar och höga hus. Och de verkar inte heller gå vilse. Kanske om Cody fortsätter att försöka, kommer han till slut att vänja sig vid staden!

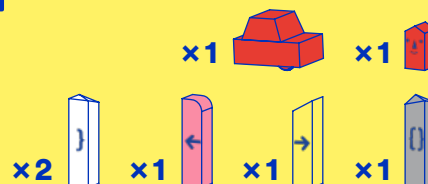


Beväpnad med mod och sällskap av sin nya vingade vän ger Cody sig åter ut för att utforska. Paret svänger, svävar och styr genom stadens gator.



7. HITTA DIN VÄG

INTRODUKTION AV SPELA IN OCH
FUNKTIONSBLOCKEN



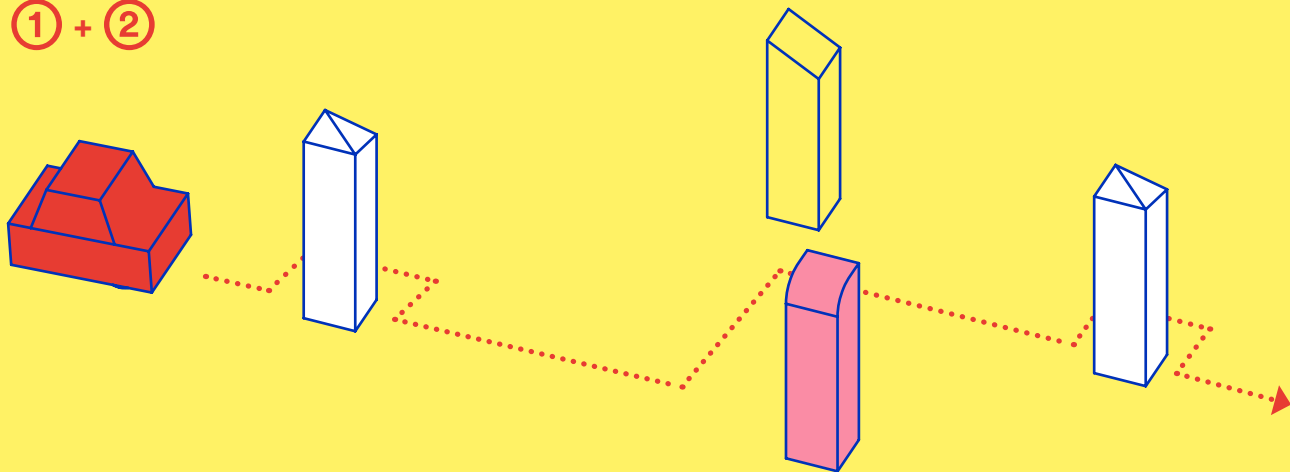
Övning 7:

- ① Ställ upp blocken som i övning 3.
- ② Placera två vita block, ett före det rosa blocket och ett istället för Codys hus.
- ③ Ta bort blocken och ersätt det sist placerade vita blocket med Codys hus, och det första placerade vita blocket med ett grått block.

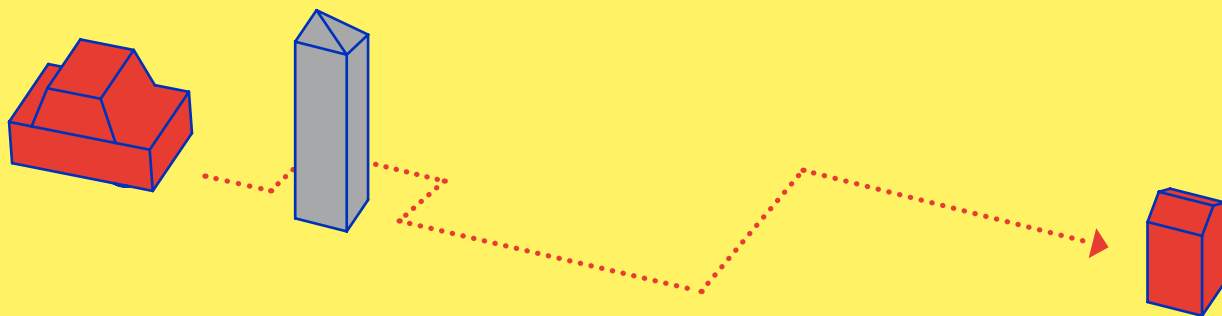
Cody kommer nu att minnas den här vägen!

Hurra! Cody kan hitta vägen för han minns riktningarna och avstånden DU har lärt honom!

① + ②



③



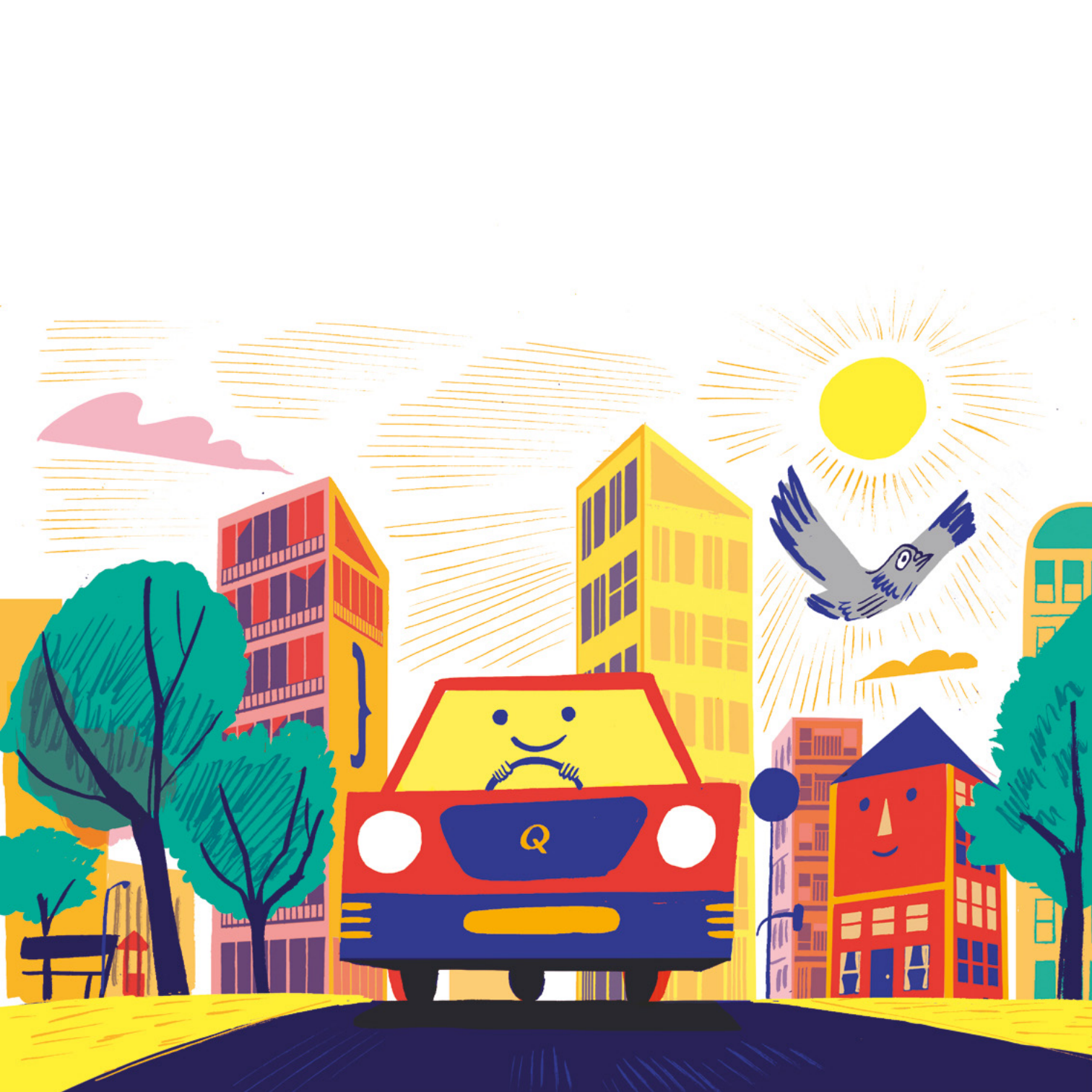
Nu har Cody blivit ganska bekant med sitt grannskap! Precis som tillbaka på landet känner han till ALLA de bästa ställena och gömställena.

**Det är det gula tornet bredvid mitt hus!
Och efter det finns den skimrande
rosa skyskrapan!
Jag vet att det är vägen till
marknaden!**

Hans ögon glittrar av spänning.

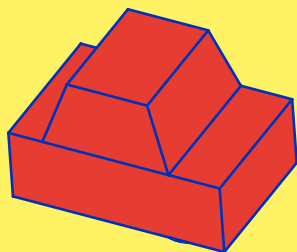
**Men vilket äventyr det har varit!
Jag tror att jag kanske vill sova nu...'**

Vilka nya äventyr väntar imorgon?



8. ETT SISTA ÄVENTYR

FRITT SPEL



Övning 8:

Grattis! Du har lett Cody genom hela hans nya stad.

→ Nu när du känner till alla drag, ha lite kul och prova att placera två grå block i en sekvens.

Kom ihåg, när Cody hittar ett grått block kommer han att följa exakt samma rutt som du tidigare lärde honom. Testa att spela in nya vägar och se vad som händer!



Behöver du mer information?

info@qubs.toys

OM

**Gjord med kärlek av QUBS.
Designad i Europa, tryckt i Kina
Illustrationer av João Fazenda**

© QUBS AG

Alla rättigheter förbehållna

www.qubs.toys

QUBS

www.qubs.toys

