LER 3105

ages 4+ años ans jahre

grades PreK+

STEM

Learning Resources®

Coding Critters™

MagiCoders

Skye the Unicorn

MagiCoders Unicornio

Créatures MagiCoders Licorne

MagiCoders Einhorn

# User Guide Guía del usuario • Mode d'emploi • Spielregeln

**Welcome to the enchanted world of MagiCoders!**

Coding is like a language of magical symbols, comprised in this set of the following commands: *Forward, Back, Left* and *Right*. You must use these symbols and commands, found on your magic wand and in the spell book, to teach your new MagiCoder creature. When you press the buttons on the wand, you engage in a basic form of "coding": building sequences to make a code.

**Note to Parents:**
Coding is fun, of course, but it's also a great way to learn and reinforce:
1. Basic coding & spatial concepts
2. Critical thinking
3. Sequential logic
4. Collaboration and teamwork

MagiCoders keep your child engaged while they learn the fundamentals of coding!

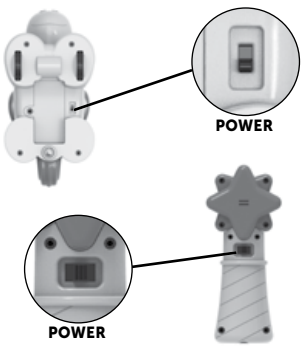
**Set includes:**
- 1 MagiCoder
- 1 Wand
- MagiCoder playset
- 12 Coding cards

**BASIC CONTROLS**

**Power**—Slide the ON/OFF switch to turn MagiCoder **ON** or **OFF**.

**USING THE WAND**

Program your MagiCoder using the wand. Press these buttons to enter commands, and then press **GO**.




**FORWARD**—MagiCoder moves forward 1 step (approximately 4", depending on the surface).

**TURN LEFT**—MagiCoder rotates 90 degrees to the left.

**BACK**—MagiCoder moves backward 1 step (4").

**GO**—Send your mystical code from the wand to your MagiCoder.

**TURN RIGHT**—MagiCoder rotates 90 degrees to the right.

**SPELL**—Press to enter SPELL mode. Open your enchanted spell book and try to cast a few training spells!

**INSERTING BATTERIES**

MagiCoder requires (3) three AAA batteries. The wand requires (2) two AAA batteries. Please follow the directions for battery installation on page 2.

***Note:*** *When the batteries are low on power, MagiCoder will beep repeatedly and functionality will be limited. Please insert new batteries to continue using MagiCoder.*

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.



**GETTING STARTED**

Let's start training your MagiCoder! On the coding wand, you'll see 4 different arrow buttons. Each arrow you press represents a step in your code. When you press GO, your code sequence will transfer like magic to your MagiCoder, which will now execute all the steps in order. It will stop and make a sound when it completes the code sequence.

**Start with a simple training code sequence. Try this:**
1. Slide the POWER switch on the bottom of MagiCoder to ON.
2. Slide the POWER switch on the wand to ON.
3. Place MagiCoder on the floor (smooth, hard surfaces work best!).
4. Press the FORWARD arrow on the wand two times.
5. Point the wand at your MagiCoder and press GO.
6. MagiCoder will light up, make a sound to indicate the program has been transmitted, and move forward two steps.

congratulations! You just completed your first magical code sequence!

*Note: If you hear a negative sound after pressing the GO button:*
- Press GO again.
- Check that the POWER button on the bottom of MagiCoder is in the ON position.
- Check the lighting of your surroundings. Bright light can affect the way the wand works.
- Point the wand directly at MagiCoder.
- Bring the wand closer to MagiCoder (it works best at 3 feet or less!).

**Now, try a longer program. Try this:**
1. Enter the following sequence: FORWARD, FORWARD, RIGHT, RIGHT, FORWARD.
2. Press GO and MagiCoder will follow the code sequence.
3. When the sequence is done, your MagiCoder will light up to let you know it followed your commands. Great job! You're a coding wizard!

**Tips:**
1. You can use the wand from up to 3 feet away, depending on the lighting. MagiCoder works best in ordinary room lighting.
2. MagiCoder can perform sequences of up to 40 steps! If you enter a programmed sequence that exceeds 40 steps, you'll hear a sound indicating the step limit has been reached.

**Spells**

MagiCoder comes with an enchanted spell book with mystical codes and activities. Think of these spells as secret codes—train your MagiCoder to perform each of them.

1. Press the SPELL button on the wand.
2. Enter in the spell code sequence exactly as it's shown in the book, and press GO.
3. Some spells may use MagiCoder's mystic "sensor," which helps it "see" something in front of it. Try all the different spells in the spell book!

*Note: MagiCoder's sensor is in its nose. When engaged, it only detects objects that are directly in front of it. If MagiCoder isn't "seeing" an object (like a hand or the ball), check the following:*
1. Have you cast a spell that uses the sensor?
2. Is the object too small?
3. Is the object directly in front of MagiCoder?
4. Is the lighting too bright? MagiCoder works best in ordinary room lighting. Its performance may be inconsistent in very bright sunlight.

**CODING CARDS**

Use the coding cards to keep track of each step in your code. Each card features a direction or "step" to program into MagiCoder. These cards are color-coordinated to match the buttons on the wand. We recommend lining up the coding cards horizontally in sequence to mirror each step in your program.

For even more tips and tricks, please visit **http://learningresources.com/MagiCoder.**

**TROUBLESHOOTING**

**Using the Wand**

If you hear a negative sound after pressing the GO button, try the following:
- Check the lighting. Bright light can affect the way the wand works.
- Point the wand directly at MagiCoder.
- Bring the wand closer to MagiCoder (3 feet or less).
- Each MagiCoder can be programmed a maximum of 40 steps. Be sure a programmed code is 40 steps or fewer.
- MagiCoder will get sleepy after 5 minutes if left idle. Slide the POWER switch to OFF, then ON to wake it up. (MagiCoder may try to get your attention a few times before it goes to sleep.)
- Be sure fresh batteries are inserted properly in both MagiCoder and the wand.
- Check that nothing is obstructing the lens on the wand or top of MagiCoder.

**MagiCoder's Moves**

If MagiCoder isn't moving properly, check the following:
- Be sure MagiCoder's wheels can move freely and nothing is blocking movement.
- MagiCoder can move on a variety of surfaces, but works best on smooth, flat surfaces like wood or flat tile.
- Do not use MagiCoder in sand or water.
- Be sure fresh batteries are inserted properly in both MagiCoder and the wand.

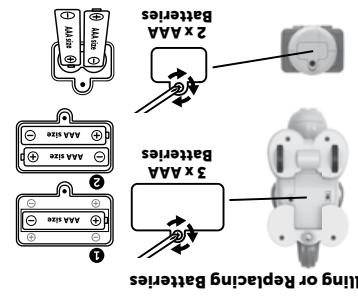
**Spell Mode**

If MagiCoder isn't performing some of the spells correctly:
- Double check that the sequence has been entered correctly.
- Check to see if something is blocking the sensor in MagiCoder's nose. Some spells use this sensor.

**BATTERY INFORMATION**

When the batteries are low on power, MagiCoder will beep repeatedly. Please insert new batteries to continue using both MagiCoder and the wand.

**Installing or Replacing Batteries**




**WARNING! To avoid battery leakage, please follow these instructions carefully.**

**Failure to follow these instructions can result in battery acid leakage that may cause burns, personal injury, and property damage.**

**Requires:** 5 x 1.5V AAA batteries and a Phillips screwdriver
- Batteries should be installed or replaced by an adult.
- MagiCoder requires (3) three AAA batteries. Wand requires (2) two AAA batteries.
- On both MagiCoder and the wand, the battery compartment is located on the back of the unit.
- To install batteries, first undo the screw with a Phillips screwdriver and remove the battery-compartment door. Install batteries as indicated inside the compartment.
- Replace compartment door and secure with screw.

**BATTERY CARE AND MAINTENANCE TIPS**

- Use (3) three AAA batteries for MagiCoder and (2) two AAA batteries for the wand.
- Be sure to insert batteries correctly (with adult supervision) and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix new and used batteries.
- Insert battery with the correct polarity. Positive (+) and negative (-) ends must be inserted in the correct directions as indicated inside the battery compartment.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Only charge rechargeable batteries under adult supervision.
- Remove rechargeable batteries from the toy before charging.
- Only use batteries of the same or equivalent type.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Always remove weak or dead batteries from the product.
- Remove batteries if product will be stored for an extended period of time.
- Store at room temperature.
- To clean, wipe the surface of the unit with a dry cloth.

Please retain these instructions for future reference.

## ES MagiCoders Unicornio

**Bienvenidos al mundo encantado de los MagiCoders.**

La codificación es como un lenguaje mágico de símbolos que en este set, se compone de los siguientes comandos: *hacia delante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha.* Tendrás que usar estos símbolos y comandos que encontrarás en tu varita mágica y en el libro de conjuros para enseñar a tu nueva criatura MagiCoder. Cuando presiones los botones de la varita estarás realizando un ejercicio básico de «codificación»: formar secuencias para crear un código.

**Nota para los padres:**
La codificación es muy divertida pero también es una manera estupenda de aprender y reforzar:
1. los fundamentos básicos de la codificación y el concepto de espacio,
2. el pensamiento crítico,
3. la lógica secuencial,
4. la colaboración y el trabajo en equipo.

Con los MagiCoders, tu hijo estará muy entretenido mientras aprende los fundamentos de la codificación.

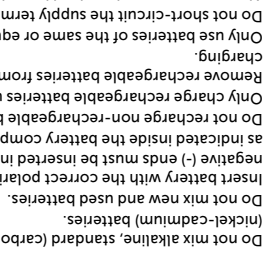
**El set incluye:**
- 1 MagiCoder
- 1 Varita
- Escenario de juegos MagiCoder
- 12 tarjetas de codificación

**CONTROLES BÁSICOS**

**Interruptor**— desliza el interruptor a la posición **ON** para encender tu MagiCoder, o a la posición **OFF** para apagarlo.

**CÓMO USAR LA VARITA**

Programa tu MagiCoder usando la varita. Pulsa estos botones para introducir comandos y a continuación, pulsa el botón **EN MARCHA**.



**HACIA DELANTE**— el MagiCoder se moverá 1 paso hacia delante (unos 10 cm, dependiendo de la superficie).

**EN MARCHA**— envía tu código místico desde la varita a tu MagiCoder.

**GIRO A LA IZQUIERDA**— el MagiCoder hará un giro de 90 grados hacia la izquierda.

**GIRO A LA DERECHA**— el MagiCoder hará un giro de 90 grados hacia la derecha.

**CONJURO**— presiona este botón para entrar en modo CONJURO. Abre tu libro de conjuros mágicos e intenta hacer unos cuantos conjuros para practicar.

**HACIA ATRÁS**— el MagiCoder se moverá 1 paso hacia atrás (unos 10 cm).

**INSERTAR LAS PILAS**

El MagiCoder funciona con tres (3) pilas AAA. La varita funciona con dos (2) pilas AAA. Sigue las instrucciones para instalar las pilas que encontrarás en la página 2.



***Nota:*** *Cuando las pilas estén casi agotadas, MagiCoder emitirá pitidos repetidamente y su funcionamiento será limitado. Inserta pilas nuevas para continuar usando el MagiCoder.*

**PRIMEROS PASOS**

Vamos a empezar a entrenar a tu MagiCoder. Verás que hay 4 botones distintos en la varita codificadora. Cada botón en forma de flecha que pulses representa un paso de tu código. Cuando presiones el botón de EN MARCHA, la secuencia que has preparado se enviará como por arte de magia a tu MagiCoder, que pasará a ejecutar todos los pasos por orden. Cuando complete el código, se detendrá y emitirá un sonido.

**Empieza con una secuencia simple de práctica. Prueba lo siguiente:**
1. Desliza el interruptor de ENCENDIDO de la parte inferior del MagiCoder y colócalo en posición ON.
2. Desliza el interruptor de ENCENDIDO de la varita y colócalo en posición ON.
3. Coloca el MagiCoder en el suelo (funciona mejor en superficies lisas y duras).
4. Pulsa dos veces la flecha HACIA DELANTE de la varita.
5. Apunta la varita hacia el MagiCoder y presiona el botón EN MARCHA.
6. El MagiCoder se iluminará, emitirá un sonido para indicar que el programa se ha transmitido correctamente y se moverá dos pasos hacia delante.

¡Enhorabuena! Acabas de completar tu primera secuencia mágica.

***Nota:*** *Si oyes un sonido indicador de error después de pulsar el botón EN MARCHA:*
- Vuelve a presionarlo.
- Comprueba que el botón de ENCENDIDO de la parte inferior del MagiCoder esté en la posición ON.
- Comprueba la iluminación del entorno. La luz muy intensa puede afectar al funcionamiento de la varita.
- Apunta con la varita directamente hacia el MagiCoder.
- Acerca la varita al MagiCoder (funciona mejor a una distancia máxima de 1 m).

**Ahora, inténtate crear un programa más largo. Prueba lo siguiente:**
1. Introduce la siguiente secuencia: HACIA DELANTE, HACIA DELANTE, DERECHA, DERECHA, HACIA DELANTE.
2. Presiona el botón EN MARCHA y el MagiCoder seguirá los pasos de la secuencia.
3. Cuando haya terminado, tu MagiCoder se encenderá para hacerte saber que ha ejecutado tus comandos. ¡Muy bien! Eres un hechicero de la codificación.

**Consejos:**
1. Puedes usar la varita desde una distancia máxima de 1 m, dependiendo de la luz. El MagiCoder funciona mejor con luz ambiental normal.
2. El MagiCoder puede realizar secuencias de hasta 40 pasos. Si introduces una secuencia programada que exceda los 40 pasos, oirás un sonido que indica que se ha alcanzado el límite de pasos.

**Conjuros**

El MagiCoder viene con un libro de conjuros mágicos que incluye códigos místicos y actividades. Los conjuros son como códigos secretos, deberás entrenar a tu MagiCoder para que los ejecute.

1. Presiona el botón CONJUROS de la varita.
2. Introduce el código del conjuro exactamente como aparece en el libro y presiona el botón EN MARCHA.
3. Algunos conjuros requieren el uso del «sensor» místico del MagiCoder, que le ayuda a «ver» cosas que están frente a él. Intenta hacer todos los conjuros que aparecen en el libro.

***Nota:*** *El sensor del MagiCoder está en su hocico. Cuando está en funcionamiento, solo detecta objetos que se encuentran frente a él. Si el MagiCoder no «ve» un objeto que está delante de él (como una mano o una pelota), comprueba lo siguiente:*
1. ¿Has hecho un conjuro que requiere el uso del sensor?
2. ¿Es el objeto demasiado pequeño?
3. ¿Está el objeto directamente delante del MagiCoder?
4. ¿Es la luz demasiado intensa? El MagiCoder funciona mejor con luz ambiental normal. Su rendimiento puede ser irregular con luz solar muy intensa.

**TARJETAS DE CODIFICACIÓN**

Usa las tarjetas de codificación para llevar un seguimiento de cada paso de tu código. Cada tarjeta presenta una indicación o «paso» para programarlo en el MagiCoder. Estas tarjetas se coordinan por colores para ajustarse a los botones de la varita. Recomendamos alinear las tarjetas de codificación horizontalmente en secuencia para reproducir cada paso de tu programa.

Para obtener más consejos y trucos, visita **http://learningresources.com/MagiCoder.**

**Licorne Skye : Section des activités**

**PAGES 7-8 :** INTRO —À côté du château dans les nuages de Skye, où elle habite avec son amie Gumdrop, il y a une grande carte de tous les endroits où l'on peut avoir des aventures. Dans quelle direction va-t-elle s'envoler après le petit déjeuner ?

PROGRAMMATION —Programme Skye pour aller de son château à sa carte. (Flèches de programmation : Avant, Avant, Droite, Avant)

SORT —Jette le sort Friandise pour licorne, puis Envol pour que Skye prenne son petit déjeuner avant de s'envoler ! Lance Gumdrop dans la catapulte pour l'aider à voler !

**PAGES 9-10 :** INTRO —La première étape de Skye est l'île des douces gourmandises, où Cora le cupcake est prisonnière d'un tourbillon de vermicelles !

*« On va avoir besoin de tes pouvoirs magiques, Skye, dit Gumdrop.*

*— C'est sûr, répond Skye. Je sais comment l'aider ! »*

PROGRAMMATION —Programme Skye pour arrêter le tourbillon de vermicelles. (Flèches de programmation : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche)

SORT —Lance le sort Corne arc-en-ciel pour reproduire les nombreuses couleurs des vermicelles !

**PAGES 11-12 :** INTRO —Sur l'île des anniversaires, Skye est confrontée à un autre problème : certaines invitations n'ont pas été envoyées !

*« Je suis sûre que tu peux les remettre en un rien de temps, Skye ! dit Gumdrop.*

*— Tu as raison, répond Skye. C'est parti pour une livraison expresse ! »*

PROGRAMMATION —Programme Skye pour qu'elle suive le chemin et livre les invitations. (Flèches de programmation : Avant, Avant, Avant, Gauche, Avant, Avant)

SORT —Lance le sort Chanson d'anniversaire arc-en-ciel et Danse pour fêter cela !

**PAGES 13-14 :** INTRO —Skye et Gumdrop arrivent sur l'île de l'étoile filante, leur dernière aventure de la journée.

*« Ce serait tellement bien si nous pouvions faire notre propre étoile filante ! dit Gumdrop.*

*— Excellente idée, dit Skye. Regarde ! Je pense que ces étoiles feront l'affaire ! »*

PROGRAMMATION —Programme Skye pour qu'elle ramasse les étoiles tombées du ciel. (Flèches de programmation : Avant, Droite, Avant, Avant, Avant)

SORT —Mets les étoiles dans la catapulte, lance-les en direction de la cible arc-en-ciel, puis jette le sort Envol pour que Skye rentre chez elle !

## DE Skye, das Einhorn: Zaubersprüche

**SEITE 1:** Skye das Einhorn kennt coole Zaubersprüche – ihre Magie ist richtig stark!

Wenn sie nicht gerade ihrer Glaskugel hinterherjagt, lässt sie sich feine Leckereien schmecken!

***Folge der Kugel!:*** *Programmiere Skye mit Rückwärts, Vorwärts, Rückwärts, Vorwärts, damit sie ihrer Kugel nachläuft!*

***Einhorn-Naschzeug:*** *Programmiere Skye mit Links, Rechts, Links, Rechts, um ihr etwas Leckeres zu geben!*

**SEITE 2:** Wenn Skye dein Zimmer bewacht, marschiert, trabt und tänzelt sie herum!

Wenn sie ihre Runde beendet hat, vollführt sie zauberhafte Tanzschritte!

***Einhornwächter:*** *Programmiere Skye mit Rückwärts, Rückwärts, Rückwärts, Vorwärts, damit sie dein Zimmer bewacht!*

***Tanzparty:*** *Programmiere Skye mit Rückwärts, Rückwärts, Vorwärts, Vorwärts, damit sie tanzt!*

**SEITE 3:** Skyes Horn leuchtet wie der Regenbogen, der sich über dem Himmel wölbt.

Wende einen ihrer Zaubersprüche an, und du erfährst, in welcher Stimmung sie gerade ist!

***Regenbogenhorn:*** *Programmiere Skye mit Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, damit ihr Horn in bunten Farben erstrahlt!*

***Stimmungshorn:*** *Programmiere Skye mit Rückwärts, Rückwärts, Rückwärts, Rückwärts und bewege dann deine Hand vor ihr auf und ab.*

*STIMMUNGEN: Mürrisch (grün), überrascht (gelb), freudig (orange), wütend (rot), müde (blau), albern (weiß)*

**SEITE 4:** Skye wirbelt mit Musik, Spaß und Gelächter um die eigene Achse herum!

Wenn Sie mit Wirbeln fertig ist, hebt sie vom Boden ab!

***Magisches Karussell:*** *Programmiere Skye mit Rechts, Rechts, Rechts, Rechts, damit sie herumwirbelt!*

***Hinauf in die Lüfte:*** *Programmiere Skye mit Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, Rechts, damit sie fliegt!*

**SEITE 5:** Hat jemand Geburtstag, singt Skye schön laut und klar!

Sie kennt weitere Zaubergesänge – sie hören sich einfach wunderschön an!

***Regenbogen-Geburtstagslied:*** *Programmiere Skye mit Vorwärts, Rückwärts, Rechts, Links, damit sie singt!*

***Leuchtende Klänge:*** *Programmiere Skye mit Links, Links, Links, Links und bewege deine Hand vor ihr auf und ab, damit sie leuchtende Klänge spielt!*

**SEITE 6:** Wenn Skye müde ist, wird sie ein wenig verlegen, weißt du?

Aber nach einem süßen Schlaf kann sie es kaum abwarten, wieder zu spielen und zu fliegen!

***Verlegenes Einhorn:*** *Programmiere Skye mit Links, Links, Rückwärts, Rückwärts, damit sie verlegen reagiert!*

***Schlafenszeit:*** *Programmiere Skye mit Rechts, Links, Rechts, Links, damit sie ein Mittagsschläfchen hält!*

**Skye, das Einhorn: Aktivitäten**

**SEITEN 7-8:** EINLEITUNG —Vor dem Himmelsschloss, in dem Skye mit ihrer Freundin Gumdrop lebt, befindet sich eine große Landkarte mit Orten voller Abenteuer. Sehen wir uns an, wohin sie nach dem Frühstück fliegt!

PROGRAMMIEREN —Kannst du Skye so programmieren, dass sie von ihrem Schloss zur Landkarte gelangt? (Programmierpfeile: Vorwärts, Vorwärts, Rechts, Vorwärts)

ZAUBERSPRUCH —Wende den Spruch „Einhorn-Naschzeug" und dann den Spruch „Hinauf in die Lüfte" an, damit Skye vor ihrem Abflug noch frühstücken kann! Schick Gumdrop mit dem Katapult in die Lüfte, damit auch sie fliegt!

**SEITEN 9-10:** EINLEITUNG —Skyes erste Haltestelle ist die Bonbon-Insel, auf der Cora Cupcake in einem Strudel aus Zuckerstreuseln feststeckt!

*„Hier ist wohl deine Magie gefragt, Skye", meint Gumdrop.*

*„Sieht ganz danach aus", erwidert Skye. „Ich weiß, was zu tun ist!"*

PROGRAMMIEREN —Kannst du Skye so programmieren, dass sich der Strudel aus Zuckerstreuseln beruhigt? (Programmierpfeile: Links, Links, Links, Links, Links, Links)

ZAUBERSPRUCH —Wende den Spruch „Regenbogen-Horn" an, um die vielen Zuckerstreuselfarben nachzuahmen!

**SEITEN 11-12:** EINLEITUNG —Als Skye auf der Geburtstagsinsel landet, gibt es wieder ein Problem: fehlende Party-Einladungen!

*„Ich wette, dass wir sie in Windeseile ausliefern können, Skye!", meint Gumdrop.*

*„Ich glaube, du hast recht!", sagt Skye. „Die Sonderzustellung ist schon unterwegs!"*

PROGRAMMIEREN —Kannst du Skye so programmieren, dass sie dem Pfad folgt und die Einladung ausliefert? (Programmierpfeile: Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts, Links, Vorwärts, Vorwärts)

ZAUBERSPRUCH —Wende den Spruch „Regenbogen-Geburtstagslied" und dann den Spruch „Tanzparty" an, um ordentlich zu feiern!

**SEITEN 13-14:** EINLEITUNG —Skye und Gumdrop landen auf der Sternschnuppen-Insel, wo sie das letzte Abenteuer für den Tag erwartet.

*„Ich wünschte, wir könnten unsere eigene Sternschnuppe machen!", meint Gumdrop.*

*„Großartige Idee!", sagt Skye. „Sieh mal! Mit den Sternen da drüben könnte es klappen!"*

PROGRAMMIEREN —Kannst du Skye so programmieren, dass sie die gefallenen Sterne aufhebt? (Programmierpfeile: Vorwärts, Rechts, Vorwärts, Vorwärts, Vorwärts)

ZAUBERSPRUCH —Stapel die Sterne im Katapult, schieße sie auf die Regenbogen-Zielscheibe und wende dann den Spruch „Hinauf in die Lüfte" an, um Skye nach Hause zu schicken!

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

**ADVERTENCIA:** PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.
Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
**ATTENTION:** DANGER D'ÉTOUFFEMENT.
Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
**ACHTUNG:** ERSTICKUNGSGEFAHR.
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Learning Resources®

Learn more about our products at **LearningResources.com**

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM3105-GUD

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.

Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.

Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

### Cómo usar la varita

Si oyes un sonido indicador de error después de pulsar el botón EN MARCHA, prueba a hacer lo siguiente:

- Comprueba la iluminación. La luz muy intensa puede afectar al funcionamiento de la varita.
- Apunta con la varita directamente hacia el MagiCoder.
- Acerca la varita al MagiCoder (a una distancia máxima de 1 m).
- El MagiCoder se puede programar con un máximo de 40 pasos. Asegúrate de que el código que programes tenga 40 pasos o menos.
- El MagiCoder se duerme si está inactivo durante 5 minutos. Desliza el botón del interruptor de ENCENDIDO y colócalo primero en posición OFF y luego en posición ON para despertarlo. (Puede que intente llamar tu atención unas cuantas veces antes de dormirse).
- Asegúrate de que las pilas nuevas se han insertado correctamente tanto en el MagiCoder como en la varita.
- Comprueba que no haya nada obstruyendo la lente del programador o situado encima del MagiCoder.

### Los movimientos del MagiCoder

Si el MagiCoder no se está moviendo correctamente, comprueba lo siguiente:

- Asegúrate de que las ruedas del MagiCoder se mueven libremente y que nada está bloqueando su movimiento.
- El MagiCoder se puede mover por una amplia variedad de superficies, pero funciona mejor sobre superficies lisas y planas como madera o baldosas planas.
- No uses el MagiCoder en arena o agua.
- Asegúrate de que las pilas nuevas se han insertado correctamente tanto en el MagiCoder como en la varita.

### Modo conjuros

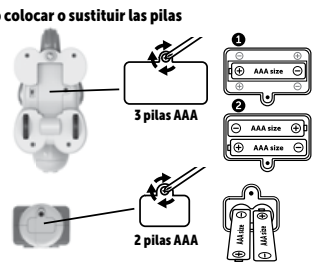
Si observas que el MagiCoder no ejecuta los conjuros correctamente:

- Comprueba que has introducido la secuencia correctamente,
- Comprueba que no haya nada obstaculizando el sensor en el hocico del MagiCoder. Algunos conjuros requieren el uso de este sensor.

## INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Cuando las pilas estén casi agotadas, el MagiCoder emitirá pitidos repetidamente. Introduce pilas nuevas para seguir utilizando el MagiCoder y la varita.

### Cómo colocar o sustituir las pilas




**¡ADVERTENCIA! Para evitar fugas en las pilas, sigue atentamente estas instrucciones.**

**Si no lo haces, podrán producirse fugas de ácido de las pilas que pueden causar quemaduras, lesiones físicas y daños materiales.**

**Requiere:** 5 pilas AAA de 1,5 V y un destornillador de estrella

- Las pilas las deberá colocar o sustituir un adulto.
- El MagiCoder funciona con tres (3) pilas AAA. La varita funciona con dos (2) pilas AAA.
- Tanto en el MagiCoder como en la varita, el compartimento de las pilas está ubicado en la parte trasera de la unidad.
- Para colocar las pilas, afloja primero el tornillo con un destornillador de estrella y quita la tapa del compartimento de las pilas. Coloca las pilas tal como se indica dentro del compartimento.
- Vuelve a colocar la tapa del compartimento y fíjala con un tornillo.

## CUIDADO DE LAS PILAS Y CONSEJOS DE MANTENIMIENTO

- Usa tres (3) pilas AAA para el MagiCoder y dos (2) pilas AAA para la varita.
- Asegúrate de insertar las pilas correctamente con la supervisión de un adulto y sigue siempre las instrucciones del fabricante del juguete y las pilas.
- No mezcles pilas alcalinas, estándar (zinc-carbono) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezcles pilas nuevas y viejas.
- Inserta las pilas con la polaridad correcta. Los extremos positivo (+) y negativo (-) se deberán insertar en las direcciones correctas, tal como se indica en el compartimento de las pilas.
- No recargues pilas no recargables.
- Carga las pilas recargables solo bajo la supervisión de un adulto.
- Retira las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Usa solo pilas de la misma clase o equivalentes.
- No cortocircuites los terminales de corriente.
- Retira siempre las pilas agotadas o casi agotadas del producto.
- Retira las pilas si vas a guardar el producto durante mucho tiempo.
- Guarda la unidad a temperatura ambiente.
- Para limpiar la superficie de la unidad, límpiala con un paño seco.

Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

# FR Créatures MagiCoders Licorne

**Bienvenue dans le monde enchanté des créatures MagiCoders !**

La programmation ressemble à un langage composé de symboles magiques, et dans ce cas, des commandes suivantes : *Avant, Arrière, Gauche* et *Droite.* Utilise ces symboles et ces commandes, que tu trouveras sur la baguette magique et dans le grimoire, pour dompter ta nouvelle créature MagiCoder. Lorsque tu appuies sur les boutons de la baguette, tu réalises une forme basique de programmation, c'est-à-dire de construction de séquences pour faire un code.

### Remarque à l'attention des parents :

En plus de son côté ludique, la programmation est un excellent moyen d'apprendre et de renforcer les notions suivantes :

1. Les concepts fondamentaux de la programmation et spatiaux ;
2. L'esprit critique ;
3. la logique séquentielle ;
4. la collaboration et le travail d'équipe.

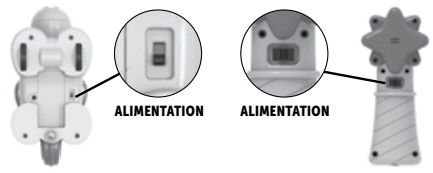
Les créatures MagiCoders retiennent l'attention de votre enfant tandis qu'il apprend les principes fondamentaux de la programmation !

### L'ensemble comprend :

- 1 créature MagiCoder
- 1 baguette
- 1 décor MagiCoder
- 12 fiches de programmation

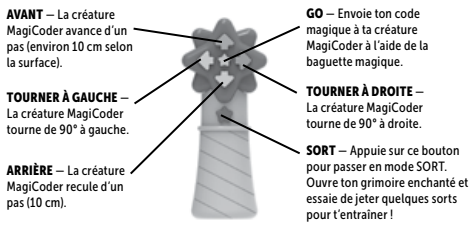
## COMMANDES DE BASE

**Alimentation** — Fais glisser l'interrupteur **ON/OFF** pour allumer ou éteindre la créature MagiCoder.




## MODE D'EMPLOI DE LA BAGUETTE

Programme ta créature MagiCoder à l'aide de la baguette. Appuie sur ces boutons pour saisir les commandes, puis appuie sur **GO**.




## INSERTION DES PILES

La créature MagiCoder fonctionne avec trois (3) piles AAA. La baguette magique fonctionne avec deux (2) piles AAA. Veuillez suivre les instructions pour installer les piles de la page 2.

***Remarque :*** *lorsque les piles sont faibles, la créature MagiCoder émet des bips sonores répétitifs et sa fonctionnalité est limitée. Remplacez les piles par des piles neuves pour continuer à l'utiliser.*

## POUR COMMENCER

Commence à entraîner ta créature MagiCoder ! La baguette de programmation comprend 4 boutons différents en forme de flèches. Chaque flèche sur laquelle tu appuies représente une étape de ta programmation. Lorsque tu appuies sur Go, ta séquence de programmation est transférée comme par magie à ta créature MagiCoder qui va exécuter toutes les étapes dans l'ordre. Elle s'arrêtera et émettra un son une fois la séquence de programmation terminée.

**Commence par une séquence de programmation simple pour t'entraîner. Essaie ce qui suit :**

1. Déplace le bouton ALIMENTATION sur le dessous de la créature MagiCoder sur ON.
2. Déplace le bouton ALIMENTATION de la baguette sur ON.
3. Place la créature MagiCoder au sol (elle fonctionne le mieux sur des surfaces lisses et dures).
4. Appuie deux fois sur la flèche AVANT de la baguette.
5. Dirige la baguette vers la créature MagiCoder et appuie sur GO.
6. La créature MagiCoder s'allume, émet un son pour indiquer que le programme a été transmis et se déplace en avant de deux pas.

Félicitations ! Tu viens de réaliser ta première séquence de programmation magique !

***Remarque :*** *si tu entends un son négatif après avoir appuyé sur le bouton GO :*

- Appuie à nouveau sur GO.
- Vérifie que l'interrupteur ALIMENTATION situé sur le dessous de la créature MagiCoder est bien en position ON.
- Vérifie l'éclairage de ton environnement. Les lumières vives peuvent en effet affecter le fonctionnement de la baguette.
- Dirige la baguette directement vers la créature MagiCoder.
- Rapproche la baguette de la créature MagiCoder (elle fonctionne le mieux à 1 m maximum de distance).

**Essaie maintenant une programmation plus longue. Essaie ce qui suit :**

1. Saisis la séquence suivante : AVANT, AVANT, TOURNER À DROITE, TOURNER À DROITE, AVANT.
2. Appuie sur GO pour que la créature MagiCoder réalise la séquence de programmation.
3. Une fois la séquence terminée, elle s'allumera pour t'indiquer qu'elle a suivi tes commandes. Excellent travail ! Tu es un(e) magicien(ne) de la programmation !

**Conseils :**

1. Tu peux utiliser la baguette à 1 m maximum de distance en fonction de l'éclairage. La créature MagiCoder fonctionne mieux dans une pièce avec un éclairage ordinaire.
2. Elle peut réaliser des séquences comprenant jusqu'à 40 étapes ! Si tu saisis une séquence programmée de plus de 40 étapes, tu entendras un son indiquant que le nombre limite d'étapes a été atteint.

### Sorts

La créature MagiCoder est fournie avec un grimoire enchanté contenant des codes et des activités mystiques. Pense à ces sorts comme à des codes secrets et entraîne ta créature MagiCoder à réaliser chacun d'entre eux.

1. Appuie sur le bouton SORT de la baguette.
2. Saisis la séquence de programmation du sort exactement comme elle est illustrée dans le livre et appuie sur GO.
3. Certains sorts utilisent le « capteur » magique de la créature MagiCoder, qui l'aide à « voir » ce qui se trouve devant elle. Essaie de réaliser tous les sorts de ton grimoire !

***Remarque :*** *le capteur de la créature MagiCoder se trouve dans son nez. Lorsqu'il est activé, il détecte uniquement les objets qui se trouvent juste devant lui. Si la créature MagiCoder ne « voit » pas un objet (une main ou la balle, par exemple), vérifie ce qui suit :*

1. As-tu jeté un sort qui utilise le capteur ?
2. L'objet est-il trop petit ?
3. L'objet se trouve-t-il directement en face de la créature MagiCoder ?
4. L'éclairage n'est-il pas trop puissant ? La créature MagiCoder fonctionne mieux dans une pièce avec un éclairage ordinaire. Ses performances pourront varier avec une lumière du soleil éclatante.

## FICHES DE PROGRAMMATION

Utilise les fiches de programmation pour conserver une trace de chaque étape de ton code. Chaque fiche comprend une direction, ou étape, à programmer sur la créature MagiCoder. Ces fiches ont un code couleur correspondant aux boutons de la baguette. Il est recommandé d'aligner les fiches de programmation à l'horizontale dans l'ordre pour refléter chaque étape de ton programme.

Pour d'autres conseils et astuces, consultez le site **http://learningresources.com/MagiCoder**.

## RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

### Mode d'emploi de la baguette

Si tu entends un son négatif après avoir appuyé sur le bouton GO, essaie ce qui suit :

- Vérifie l'éclairage. Les lumières vives peuvent en effet affecter le fonctionnement de la baguette.
- Dirige la baguette directement vers la créature MagiCoder.
- Rapproche la baguette de la créature MagiCoder (1 m maximum).
- Il est possible de programmer 40 étapes maximum pour chaque créature MagiCoder. Fais donc en sorte de programmer 40 étapes ou moins.
- La créature MagiCoder s'éteint après 5 minutes d'inactivité. Fais glisser l'interrupteur ALIMENTATION sur OFF, puis sur ON pour la réveiller. (La créature MagiCoder peut essayer d'attirer ton attention plusieurs fois avant de se mettre en veille.)
- Vérifie que des piles neuves sont installées correctement dans la créature MagiCoder et la baguette.
- Vérifie que rien n'obstrue la lentille du programmateur ou du dessus de la créature MagiCoder.

### Déplacements de la créature MagiCoder

Si la créature MagiCoder ne se déplace pas correctement, effectue les vérifications suivantes :

- Vérifie que les roues de la créature MagiCoder bougent librement et que rien ne bloque leur mouvement.
- Elle peut se déplacer sur différentes surfaces, mais elle fonctionne mieux sur des surfaces plates et lisses, comme du bois ou du carrelage lisse.
- N'utilise pas la créature MagiCoder dans le sable ou dans l'eau.
- Vérifie que des piles neuves sont installées correctement dans la créature MagiCoder et la baguette.

### Mode Sort

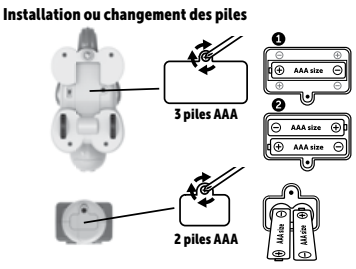
Si la créature MagiCoder ne réalise pas certains sorts correctement :

- Vérifie que la séquence a bien été saisie correctement.
- Vérifie que le capteur situé dans le nez de la créature MagiCoder n'est pas obstrué. Certains sorts utilisent ce capteur.

## INFORMATIONS RELATIVES AUX PILES

Lorsque les piles sont faibles, la créature MagiCoder émet des bips sonores répétitifs. Remplacez les piles par des piles neuves pour continuer à utiliser la créature MagiCoder et la baguette.

### Installation ou changement des piles




**ATTENTION : Pour éviter toute fuite des piles, respecter les consignes suivantes.**

**Le non-respect de ces consignes peut entraîner la fuite des piles et causer des brûlures, des blessures personnelles ou des dégâts matériels.**

**Fonctionne avec :** 5 piles AAA de 1,5 V. Tournevis cruciforme requis pour ouvrir le compartiment à piles.

- L'installation ou le changement des piles doit toujours être effectué(e) par un adulte.
- La créature MagiCoder fonctionne avec trois (3) piles AAA. La baguette fonctionne avec deux (2) piles AAA.
- Le compartiment des piles de la créature MagiCoder et de la baguette est situé au dos de l'appareil.
- Pour installer les piles, dévisser la vis à l'aide du tournevis cruciforme pour ouvrir le clapet. Installer les piles dans le sens indiqué à l'intérieur du compartiment.
- Refermer le clapet du compartiment et visser la vis.

## CONSEILS D'ENTRETIEN ET DE MAINTENANCE DES PILES

- Utiliser trois (3) piles AAA pour la créature MagiCoder et deux (2) piles AAA pour la baguette.
- Insérer les piles correctement (sous la supervision d'un adulte) et toujours suivre les instructions du fabricant du jouet et des piles.
- Ne pas mélanger les piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger les piles neuves et usagées.
- Insérer les piles en respectant la polarité. Les extrémités positives (+) et négatives (-) doivent être insérées correctement, comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Charger uniquement les piles rechargeables sous la supervision d'un adulte.
- Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les charger.
- Utiliser uniquement des piles du même type ou de type équivalent.
- Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
- Toujours retirer les piles faibles ou déchargées du produit.
- Retirer les piles si le produit ne va pas être utilisé pendant une longue période de temps.
- À conserver à température ambiante.
- Nettoyer la surface de l'appareil avec un chiffon sec.

Veuillez conserver ces instructions pour toute référence ultérieure.

# DE MagiCoders Einhorn

**Herzlich willkommen in der zauberhaften Welt der MagiCoders!**

Programmieren ist wie eine Sprache voll magischer Symbole, aus denen sich in diesem Set folgende Befehle bilden lassen: *Vorwärts, Rückwärts, Link, Rechts.* Die Symbole und Befehle, die du auf deinem Zauberstab und dem Buch der Zaubersprüche findest, brauchst du, um deinem neuen MagiCoder-Zauberwesen etwas beizubringen. Das Drücken der Tasten auf dem Zauberstab ist eine Grundform des Programmierens, d. h., du bildest eine Kette aus Einzelbefehlen, aus denen ein Programm entsteht.

### Hinweis an die Eltern:

Programmieren ist nicht nur ein Riesenspaß, sondern auch eine wunderbare Möglichkeit, sich Folgendes anzueignen und zu vertiefen:

1. Grundlagen des Programmierens und des räumlichen Vorstellungsvermögens
2. Logisches Denken
3. Logische Abfolgen
4. Zusammenarbeit und Teamwork

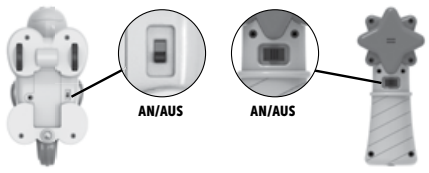
MagiCoders begeistern Ihr Kind und vermittelt gleichzeitig die Grundlagen des Programmierens!

### Das Set enthält

- 1 MagiCoder
- 1 Zauberstab
- MagiCoder-Spielset
- 12 Programmierkarten

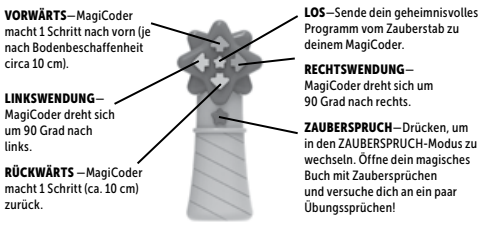
## GRUNDSTEUERUNG

**An/Aus**—AN/AUS-Schieber zum **EIN**- oder **AUS**-Schalten des MagiCoder betätigen.




## GEBRAUCH DES ZAUBERSTABS

Dein MagiCoder wird mit dem Zauberstab programmiert. Zuerst die Befehle eingeben und dann **LOS** drücken.




## BATTERIEN EINSETZEN

MagiCoder benötigt drei (3) AAA-Batterien. Der Zauberstab benötigt zwei (2) AAA-Batterien. Bitte beachten Sie die Hinweise auf Seite 2 zum Einsetzen der Batterien.

***Hinweis:*** *Bei niedrigem Batteriestand piepst MagiCoder wiederholt und funktioniert nur noch eingeschränkt. Bitte neue Batterien einsetzen, damit MagiCoder wieder funktioniert.*

## ERSTE SCHRITTE

Beginnen wir mit der Ausbildung deines MagiCoder! Auf dem Programmierstab siehst du 4 Pfeiltasten. Für jeden Schritt deines Programmiercodes musst du einen Pfeil drücken. Wenn du LOS drückst, übermittelt der Zauberstab deine Programmsequenz wie von Zauberhand an deinen MagiCoder, der alle Schritte in der programmierten Reihenfolge ausführt. Sobald er die Programmsequenz abgefahren hat, bleibt er stehen und gibt ein Tonsignal ab.

**Beginne zum Aufwärmen mit einer einfachen Programmsequenz. Probiere einmal Folgendes:**

1. Schiebe den AN/AUS-Schalter auf MagiCoders Unterseite auf AN.
2. Schiebe den AN/AUS-Schalter am Zauberstab auf AN.
3. Setze MagiCoder auf den Boden (am besten klappt es auf einem glatten, festen Untergrund!).
4. Drücke am Zauberstab zweimal den VORWÄRTS-Pfeil.
5. Zeige mit dem Zauberstab auf deinen MagiCoder und drücke auf LOS.
6. MagiCoder leuchtet auf, zeigt mit einem Tonsignal, dass das Programm übertragen wurde und macht zwei Schritte nach vorn.

Herzlichen Glückwunsch! Du hast soeben deine erste magische Programmsequenz erstellt!

***Hinweis:*** *Falls du nach Drücken der LOS-Taste ein negatives Signal hörst:*

- Drücke nochmals LOS.
- Überprüfe, ob sich der AN/AUS-Schalter an MagiCoders Unterseite auf der Position AN befindet.
- Überprüfe die Beleuchtung deines Umfelds. Sehr helles Licht kann die Funktion des Zauberstabs einschränken.
- Zeige mit dem Zauberstab direkt auf MagiCoder.
- Bringe den Zauberstab näher an MagiCoder heran (ein Abstand von maximal ca. 1 m funktioniert am besten!)

**Versuche es jetzt mit einer längeren Schrittfolge. Probiere einmal Folgendes:**

1. Gib die folgende Sequenz ein: VORWÄRTS, VORWÄRTS, RECHTS, RECHTS, VORWÄRTS.
2. Drücke LOS: MagiCoder führt die Programmsequenz aus.
3. Nach Abschluss der Programmsequenz gibt dein MagiCoder ein Lichtsignal ab, um zu zeigen, dass er deinen Befehl ausgeführt hat. Super gemacht! Du bist ein Programmier-Zauberer!

**Tipps:**

1. Je nach Lichtverhältnissen solltest du den Zauberstab mit einem Abstand von maximal ca. 1 m einsetzen. MagiCoder funktioniert am besten bei normaler Raumbeleuchtung.
2. MagiCoder kann Bewegungsabfolgen aus bis zu 40 Einzelschritten durchführen! Falls du eine Programmsequenz aus mehr als 40 Schritten eingibst, ertönt ein Tonsignal, was heißt, dass die Anzahl der möglichen Schritte erreicht wurde.

### Zaubersprüche

Im Lieferumfang des MagiCoder findest du ein magisches Buch mit Zaubersprüchen, das geheimnisvolle Programme und Aktivitäten enthält. Betrachte diese Zaubersprüche als eine Art Geheimcode – bilde deinen MagiCoder aus und bringe sie ihm alle bei.

1. Drücke am Zauberstab die Taste ZAUBERSPRUCH.
2. Gib das Zauberspruchprogramm genau wie im Buch ein und drücke auf LOS.
3. Einige Zaubersprüche bedienen sich des magischen „Sensors" am MagiCoder, mit dem er „sehen" kann, was vor ihm steht. Probiere alle Zaubersprüche im Buch durch!

***Hinweis:*** *Der Sensor des MagiCoder befindet sich in seiner Nase. Bei Aktivierung kann er nur Gegenstände erkennen, die sich direkt vor ihm befinden. Falls MagiCoder einen Gegenstand (wie eine Hand oder den Ball) vor sich nicht „sieht", überprüfe bitte Folgendes:*

1. Hast du einen Zauberspruch verwendet, bei dem der Sensor benötigt wird?
2. Ist der Gegenstand zu klein?
3. Befindet sich der Gegenstand direkt vor MagiCoder?
4. Ist die Umgebungsbeleuchtung zu hell? MagiCoder funktioniert am besten bei normaler Raumbeleuchtung. Seine Leistung könnte bei sehr hellem Sonnenlicht beeinträchtigt sein.

## PROGRAMMIERKARTEN

Mithilfe der Programmierkarten kannst du jeden Schritt deines Codes übersichtlich festhalten. Jede Karte enthält eine Richtung oder einen „Schritt", mit der/dem MagiCoder programmiert wird. Die Karten sind farblich auf die Tasten am Zauberstab abgestimmt. Um die einzelnen Schritte deines Programms festzuhalten, empfehlen wir dir, die Programmierkarten in einer waagerechten Reihe auszulegen.

Noch mehr tolle Tipps und Tricks findest du auf **http://learningresources.com/MagiCoder**.

## FEHLERDIAGNOSE

### Gebrauch des Zauberstabs

Falls du nach Drücken der LOS-Taste ein negatives Signal hörst, versuche bitte Folgendes:

- Überprüfe die Beleuchtung. Sehr helles Licht kann die Funktion des Zauberstabs einschränken.
- Zeige mit dem Zauberstab direkt auf MagiCoder.
- Bringe den Zauberstab näher an MagiCoder heran (maximal ca. 1 m Abstand).
- Jeder MagiCoder kann mit bis zu 40 Einzelschritten programmiert werden. Achte darauf, dass dein Programmiercode 40 Schritte nicht überschreitet.
- MagiCoder wird nach 5 Minuten Inaktivität müde. Um ihn aufzuwecken, schiebst du den AN/AUS-Schieber auf AUS und dann wieder auf AN. (MagiCoder wird mehrmals vor dem Einnicken versuchen, auf sich aufmerksam zu machen.)
- Sorge dafür, dass MagiCoder und der Zauberstab immer frische, richtig eingesetzte Batterien haben.
- Stelle sicher, dass die Übertragungslinse am Programmierstab bzw. die Empfangslinse oben auf MagiCoder nicht abgedeckt sind.

### MagiCoders Bewegungen

Falls MagiCoder sich nicht richtig bewegt, überprüfe bitte Folgendes:

- Sieh nach, ob MagiCoders Räder sich frei bewegen können und durch nichts blockiert sind.
- MagiCoder kann sich auf verschiedenen Untergründen bewegen, funktioniert aber am besten auf einer glatten, geraden Fläche wie einem Parkettboden oder auf ebenen Fliesen.
- Verwende MagiCoder nicht auf Sand oder Wasser.
- Sorge dafür, dass MagiCoder und der Zauberstab immer frische, richtig eingesetzte Batterien haben.

### Zauberspruch-Modus

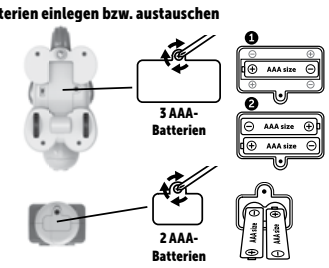
Falls MagiCoder einen Zauberspruch nicht richtig ausführt, kannst du Folgendes tun:

- Überprüfe, ob die Programmsequenz richtig eingegeben wurde.
- Überprüfe, ob der Sensor in MagiCoders Nase nicht zugedeckt ist. Für manche Zaubersprüche brauchst du diesen Sensor.

## WICHTIGE HINWEISE ZU BATTERIEN

Bei niedrigem Batteriestand piepst MagiCoder wiederholt. Bitte neue Batterien einsetzen, damit MagiCoder und der Zauberstab wieder funktionieren.

### Batterien einlegen bzw. austauschen




**WARHINWEIS! Um ein Auslaufen der Batterien zu verhindern, halten Sie sich bitte genau an nachfolgende Anweisungen.**

**Eine Nichtbeachtung dieser Anweisungen kann dazu führen, dass Batteriesäure ausläuft. Dadurch kann Sachschaden entstehen und es besteht Verbrennungs- und Verletzungsgefahr.**

**Dieses Set benötigt:** 5 x 1,5V AAA-Batterien und ein Kreuzschlitzschraubendreher

- Batterien sollten ausschließlich von Erwachsenen eingelegt bzw. ausgewechselt werden.
- MagiCoder benötigt drei (3) AAA-Batterien. Der Zauberstab benötigt zwei (2) AAA-Batterien.
- Am MagiCoder sowie am Zauberstab befindet sich das Batteriefach auf der Rückseite des Geräts.
- Um die Batterien einzulegen, drehen Sie zuerst die Schraube mit einem Kreuzschlitzschraubendreher heraus und entfernen dann den Deckel des Batteriefachs. Legen Sie die Batterien wie im Batteriefach angezeigt ein.
- Geben Sie den Deckel wieder auf das Batteriefach und drehen Sie die Schraube fest.

## TIPPS ZUR BATTERIEPFLEGE UND WARTUNG

- Verwenden Sie drei (3) AAA-Batterien für MagiCoder und zwei (2) AAA-Batterien für den Zauberstab.
- Die Batterien müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen ordnungsgemäß eingesetzt werden. Beachten Sie immer die Anweisungen des Spielgeräte- und Batterieherstellers.
- Nicht Alkaline-, herkömmliche (Zink-Kohle) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien zusammen verwenden.
- Nicht neue und alte Batterien zusammen verwenden.
- Batterien so einsetzen, dass die Pole richtig ausgerichtet sind. Der Positivpol (+) und der Negativpol (-) müssen jeweils in der richtigen Richtung eingesetzt werden (siehe Angaben im Batteriefach).
- Nicht versuchen, nicht-aufladbare Batterien aufzuladen.
- Wiederaufladbare Batterien nur unter Aufsicht Erwachsener aufladen.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spielgerät entnehmen.
- Nur Batterien desselben oder eines geeigneten Typs verwenden.
- Anschlüsse nicht kurzschließen.
- Entfernen Sie schwache oder leere Batterien immer aus dem Produkt.
- Entfernen Sie die Batterien, falls das Produkt für längere Zeit weggeräumt wird.
- Bei Zimmertemperatur lagern.
- Zum Reinigen das Gerät außen mit einem trockenen Tuch abwischen.

Bewahren Sie diese Anleitung bitte gut auf.

# ES La unicornio Skye: Sección de conjuros

**PÁGINA 1:** ¡La unicornio Skye sabe hacer magia y hace unos conjuros chulísimos!

Cuando no está corriendo tras su bola de cristal está disfrutando de deliciosas golosinas.

***Persigue la bola:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye persiga su bola: hacia atrás, hacia delante, hacia atrás, hacia delante.*

***Golosinas de unicornio:*** *Codifica la siguiente secuencia para darle una golosina a Skye: a la izquierda, a la derecha, a la izquierda, a la derecha.*

**PÁGINA 2:** Cuando le toca montar guardia en tu habitación, Skye desfila, trota y brinca.

Y cuando acaba su turno, ¡lo celebra con unos bailes mágicos!

***Unicornio de guardia:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye monte guardia en tu habitación: hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, hacia delante.*

***A bailar:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye se ponga a bailar: hacia atrás, hacia atrás, hacia delante, hacia delante.*

**PÁGINA 3:** El cuerno de Skye brilla igual que un arcoíris que se extiende por encima del techo.

Haz uno de sus conjuros mágicos y comprobarás cómo se siente.

***Cuerno de arcoíris:*** *Para hacer que el cuerno de Skye se encienda con luz de colores, codifica la siguiente secuencia: hacia delante, hacia delante, hacia delante, hacia delante.*

***Cuerno indicador de estados de ánimo:*** *Codifica la siguiente secuencia: hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, y a continuación coloca la mano frente a Skye y muévela como si saludaras.*

*ESTADOS DE ÁNIMO: Malhumorada (verde), sorprendida (amarillo), emocionada (naranja), enfadada (rojo), cansada (azul), juguetona (blanco).*

**PÁGINA 4:** ¡Skye da vueltas y vueltas cuando hay música, risas y diversión!

Y cuando deja de dar vueltas, se pone a volar por encima del suelo.

***Tiovivo mágico:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye dé vueltas sobre sí misma.*

***Echando a volar:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye eche a volar: hacia delante, hacia delante, hacia delante, a la derecha.*

**PÁGINA 5:** Cuando es el cumpleaños de alguien, Skye canta como un ruiseñor.

Se sabe más canciones mágicas, escucharlas es una auténtica maravilla.

***Canción de cumpleaños del arcoíris:*** *Codifica la siguiente secuencia: hacia delante, hacia atrás, a la derecha y a la izquierda, para que Skye cante.*

***Notas iluminadas:*** *Codifica la siguiente secuencia: a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda, y pasa la mano por delante de Skye para que toque sus notas iluminadas.*

**PÁGINA 6:** ¿Sabes que cuando Skye tiene sueño se vuelve un poco tímida?

Pero una vez que ha descansado, lo único que quiere hacer es jugar y volar.

***Unicornio tímido:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye se vuelva tímida.*

***Hora de la siesta:*** *Codifica la siguiente secuencia para que Skye duerma un ratito.*

**La unicornio Skye: Sección de actividades**

**PÁGINAS 7-8:** INTRODUCCIÓN —Skye vive en un castillo en las nubes, con su amiga Gumdrop. Frente a su castillo hay un enorme mapa que indica todos los lugares donde les esperan aventuras. Vamos a ver a dónde volará después del desayuno.

CODIFICA —¿Puedes codificar a Skye para que se desplace desde su castillo hasta el mapa? (Flechas para codificar: hacia delante, hacia delante, a la derecha, hacia delante).

HAZ UN CONJURO —Haz el conjuro llamado *Golosinas de unicornio* y a continuación, el llamado *Echando* a volar para darle de desayunar a Skye antes de que eche el vuelo. Lanza a Gumdrop con la catapulta para que esta también pueda volar.

**PÁGINAS 9-10:** INTRODUCCIÓN —El primer destino de Skye es la Isla de las Golosinas, donde la cupcake Cora está atrapada en un remolino de gotitas de chocolate multicolores.

*—Me parece que vamos a necesitar tu magia Skye. —Dijo Gumdrop.*

*—A mí también me lo parece. —Dijo Skye. —Creo que sé cómo ayudarla.*

CODIFICA —¿Puedes codificar a Skye para que detenga el remolino de gotitas de chocolate multicolores? (Flechas para codificar: a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda, a la izquierda).

HAZ UN CONJURO —Haz el conjuro llamado *Cuerno de unicornio* para imitar los colores de las gotitas de chocolate multicolores.

**PÁGINAS 11-12:** INTRODUCCIÓN —A su llegada a la Isla Cumpleaños, Skye se encuentra con otro problema: ¡No se han enviado las invitaciones para la fiesta!

*—Seguro que podríamos entregarlas en menos de lo que canta un gallo, Skye. —Dijo Gumdrop.*

*—¡Estoy de acuerdo contigo! —Dijo Skye. —Envío urgente, ¡allá voy!—*

CODIFICA —¿Puedes codificar a Skye para que siga el camino y entregue la invitación? (Flechas para codificar: hacia delante, hacia delante, hacia delante, a la izquierda, hacia delante, hacia delante).

HAZ UN CONJURO —Haz los conjuros llamados *Canción de cumpleaños del arcoíris* y *A bailar* para celebrarlo.

**PÁGINAS 13-14:** INTRODUCCIÓN —Skye y Gumdrop llegan a la Isla Estrella Fugaz donde vivirán la última aventura del día.

*—Ojalá pudiéramos fabricar nuestra propia estrella fugaz, —dijo Gumdrop.*

*—¡Buena idea! —Dijo Skye. —¡Mira! Creo que esas estrellas de allí funcionarán.*

CODIFICA —¿Puedes codificar a Skye para que recoja las estrellas que han caído del cielo? (Flechas para codificar: hacia delante, a la derecha, hacia delante, hacia delante, hacia delante).

HAZ UN CONJURO —Apila las estrellas sobre la catapulta y lánzalas en dirección al arcoíris. Luego, haz el conjuro *Echando a volar* para enviar a Skye a casa.

# FR Licorne Skye : Section des sorts

**PAGE 1 :** Les sorts et formules magiques sont son expertise

Et quand la licorne Skye ne court pas après sa boule de cristal, elle savoure d'exquises friandises !

***Suis cette boule !*** *: programme Arrière, Avant, Arrière, Avant pour que Skye suive sa boule !*

***Friandise pour licorne :*** *programme Gauche, Droite, Gauche, Droite pour donner une friandise à Skye !*

**PAGE 2 :** Lorsque c'est le tour de Skye de garder ta chambre, elle marche, trotte et caracole !

Puis, sa patrouille terminée, place à la danse et aux cabrioles !

***Licorne de garde :*** *programme Arrière, Arrière, Arrière, Avant pour que Skye patrouille dans ta chambre !*

***Danse :*** *programme Arrière, Arrière, Avant, Avant pour faire danser Skye !*

**PAGE 3 :** La corne de Skye scintille comme un arc-en-ciel au-dessus du plafond.

Lance l'un de ses sorts pour voir ce qu'elle ressent !

***Corne arc-en-ciel :*** *programme Avant, Avant, Avant, Avant pour que la corne de Skye s'illumine de toutes les couleurs !*

***Corne d'humeur :*** *programme Arrière, Arrière, Arrière, Arrière et bouge ta main devant Skye.*

*HUMEURS : Grincheuse (vert), surprise (jaune), emballée (orange), en colère (rouge), fatiguée (bleu), espiègle (blanc).*

**PAGE 4 :** Avec de la musique, de la joie et des rires, Skye tourne comme une folle !

Lorsqu'elle s'arrête de tourner, elle prend son envol !

***Carrousel magique :*** *programme Droite, Droite, Droite, Droite pour faire tourner Skye sur elle-même !*

***Envol :*** *programme Avant, Avant, Avant, Droite pour faire voler Skye !*

**PAGE 5 :** Pour un anniversaire, Skye chante haut et fort.

Elle connaît aussi d'autres mélodies magiques avec de formidables accords !

***Chanson d'anniversaire arc-en-ciel :*** *programme Avant, Arrière, Droite, Gauche pour que Skye chante !*

***Notes illuminées :*** *programme Gauche, Gauche, Gauche, Gauche et bouge ta main devant Skye pour qu'elle chante des notes illuminées !*

**PAGE 6 :** Lorsque Skye est fatiguée, elle est un peu effarouchée.

À son réveil, elle a hâte de jouer et de s'envoler !

***Licorne timide :*** *programme Gauche, Gauche, Arrière, Arrière pour rendre Skye timide !*

***Sieste :*** *programme Droite, Gauche, Droite, Gauche pour que Skye fasse la sieste !*