

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 programas 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.

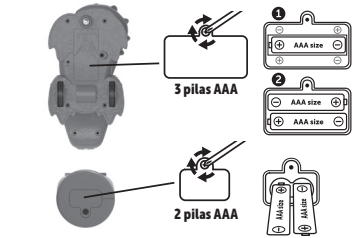
Modo conjuros

- Si observas que el MagiCoder no ejecuta los conjuros correctamente:
- Comprueba que has introducido la secuencia correctamente,
 - Comprueba que no haya nada obstruyendo el sensor en el hocio del MagiCoder. Algunos conjuros requieren el uso de este sensor.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

Cuando las pilas están 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 fjíjala 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 y a guardar el producto durante mucho tiempo.
- Guarda la unidad a temperatura ambiente.
- Para limpiar la superficie de la unidad, límpiela con un paño seco.
- Para limpiar las instrucciones para futuras consultas.

Guarda estas instrucciones para futuras consultas.

FR Créatures MagiCoders Dragon

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.

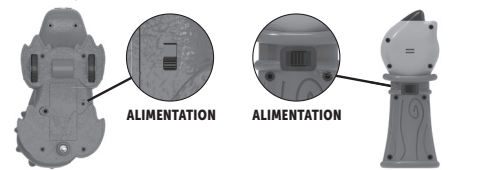
Les créatures MagiCoders retiennent l'attention de votre enfant tandis qu'il apprend les principes fondamentaux de la programmation !

L'ensemble comprend :

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

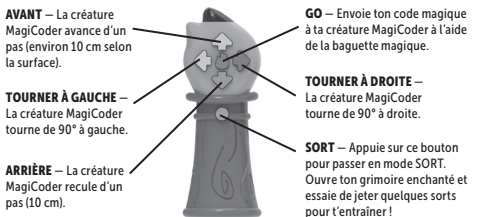
COMMANDES DE BASE

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) pilas AAA. La baguette magique fonctionne avec deux (2) pilas 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 la programmation. Lorsque tu appuies sur Go, la 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 ta 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 ainsi que à des codes secrets et entraîne la 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 programmeur 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.

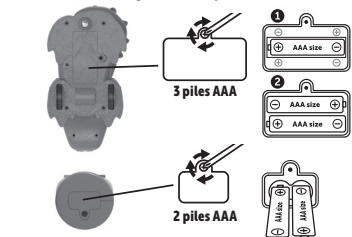
Mode Sort

- 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 pilas 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) pilas AAA. La baguette fonctionne avec deux (2) pilas 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) pilas AAA pour la créature MagiCoder et deux (2) pilas 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 Drache

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.

TOP

Hinweis an die Eltern:

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

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

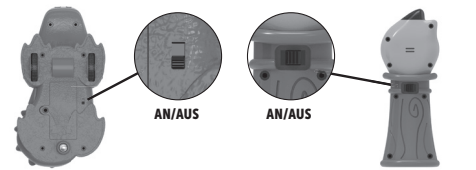
MagiCoders begeistern Ihr Kind und vermittelt gleichzeitig die Grundlagen des Programmierens!

Das Set enthält

- 1 MagiCoder
- 1 Zauberstab
- MagiCoder-Spielsset
- 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.

VORWÄRTS—MagiCoder macht 1 Schritt nach vorn (je nach Bodenbeschaffenheit circa 10 cm).

RECHTSWENDUNG—MagiCoder dreht sich um 90 Grad nach rechts.

LINKSWENDUNG—MagiCoder dreht sich um 90 Grad nach links.

RÜCKWÄRTS—MagiCoder macht 1 Schritt (ca. 10 cm) zurück.

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 Pfeilastarten. 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 auszuliegen.

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 Einicken 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

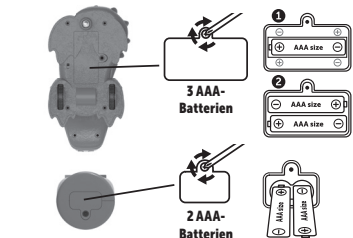
Falls MagiCoder einen Zauberspruch nicht richtig ausführt, kannst du Folgendes tun:

- 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 Verbrunnungs- 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 entfernen.
 - 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 El dragón Blazer: Sección de conjuros

PÁGINA 1: El dragón Blazer sabe hacer conjuros mágicos. Su poderes nunca le fallan. Lo único que necesita es su pelota favorita y algo de comer para darle fuerzas.

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

Comida de dragón: Codifica la siguiente secuencia para que Blazer coma: *a la izquierda, a la derecha, a la izquierda, a la derecha*.

PÁGINA 2: De igual modo que un dragón vigila sus tesoros, Blazer vigila tu habitación. Además, es un bailarín nato. ¡Mira cómo se desliza y da vueltas!

Dragón guarda: Codifica la siguiente secuencia para que Blazer monte guardia en tu habitación: *hacia atrás, hacia atrás, hacia atrás, hacia delante*.

A bailar: Codifica la siguiente secuencia para que Blazer baile: *hacia atrás, hacia atrás, hacia delante, hacia delante*.

PÁGINA 3: Con su cuerno, Blazer puede lanzar lava fundida y expresar sus emociones. Este cuerno es más poderoso que las pociones mágicas.

Cuerno volcán: Codifica la siguiente secuencia para hacer que el cuerno de Blazer retumba: *hacia delante, hacia delante, hacia delante, hacia delante*.

Cuerno indicador de estados de ánimo: Codifica la siguiente secuencia