

Link do produktu: <https://partner.cassfilm.pl/coding-critters-scamper-sneaker-robot-do-nauki-programowania-dla-dzieci-kotek-p-2913.html>



## Coding Critters™ Scamper, Sneaker, Robot do nauki programowania dla dzieci, Kotek

Dostępność	<b>Aktualnie niedostępny</b>
Czas wysyłki	<b>24 godziny</b>
Numer katalogowy	<b>LER3081</b>
Kod producenta	<b>0765023030815</b>
Kod EAN	<b>0765023030815</b>
Producent	<b>Learning Resources</b>
Szer. w cm	<b>25,5</b>
Wys. w cm	<b>23</b>
Grub. w cm	<b>12,5</b>

### Opis produktu

#### **Coding Critters™ Scamper ,Sneaker, Robot do nauki programowania dla dzieci, Kotek.**

##### **Zdobywca trzech nagród w prestiżowych konkursach:**

Toy Shop UK Independent Toy Awards Commended 2019,  
Creative Play Awards Highly Commended,  
Dad's Choice Awards Winner

**Learning Resources®** to producent bezpiecznych, edukacyjnych i innowacyjnych zabawek, którym zaufali rodzice i nauczyciele na całym świecie. Zabawki **Learning Resources®** są zaprojektowane tak, aby pomóc dzieciom w zdobywaniu kluczowych umiejętności edukacyjnych... i przygotowaniu się na podbój świata!

Poznaj **Coding Critters™** od **Learning Resources®**, kolekcję zabawek które są niesamowitymi pomocnikami w nauce programowania. Te urocze zwierzaki są jednymi z najlepszych robotów do poznawania tajników programowania, wielokrotnie nagradzany na świecie.

Scamper oraz Sneaker, to słodkie kociaki, które w przystępny i zabawny sposób wprowadzają dzieci w świat programowania w 100% bez ekranu. Uczą najmłodszych krytycznego myślenia, samodzielnego rozwiązywania problemów oraz stanowią doskonały wstęp do nauk ścisłych, technologii, inżynierii i matematyki. Dzieci, poprzez zabawę ze swoimi zwierzakami tworzą pierwsze programy. Podejmij wyzwanie i sprawdź, czy potrafisz zaprogramować Scampera, by bawił się w chowanego, zjadł rybkę lub złapał Sneakera, gdy zjedzie ze zjeżdżalni. Scamper nie tylko wykonuje proste polecenia, ale może stać się również wyjątkowym, uroczym zwierzątkiem domowym. Wystarczy nacisnąć jego nosek, aby aktywować Tryb Zabawy. Teraz można go nakarmić, pogłaskać lub położyć spać. Można nawet sprawić, że zatańczy i zaśpiewa zabawne piosenki! Oprócz podążania za wyzwaniami zawartymi w dołączonej do zestawu książeczce, dzieci mogą samodzielnie tworzyć własne programy. W zestawie są dwie książeczki w języku polskim i angielskim oraz polska instrukcja.

- Wprowadza podstawy programowania dla najmłodszych.
- 100% bez ekranu.
- Zestaw obejmuje 22 elementy.
- Dzieci uczą się programowania dzięki dołączonej, 16-stronicowej, kolorowej książeczce.
- Tworzenie sekwencji ułatwia 10 odcisków kocich łapek.
- 3 kartonowe dekoracje pozwalają zbudować wyjątkową scenografię.
- Domek, kulka z włóczki, kocia zabawka, rybka oraz zjeżdżalnia sprawią, że pokój stanie się niesamowitym placem zabaw.

- 
- Możliwość wprowadzenia sekwencji do 30 kroków.
  - Jeden krok to około 10 cm.
  - Dołączona instrukcja w języku polskim.
  - Wymaga 3 baterii AAA (baterie nie są dołączone do zestawu).
  - Wymiary Boppera: 7 cm x 10 cm.
  - Wymiary opakowania: 25,5 cm x 23 cm x 12,5 cm.
  - Kategoria wiekowa: 4+.