7+

ROBOT MARKO

Buki France

CONTENU - CONTENTS - INHALT
INHOUD - CONTENIDO - CONTENUTO

FR
1. Robot Marko
2. Télécommande
3. Câble USB

EN
1. Marko robot
2. Remote control
3. USB cable

DE
1. Roboter Marko
2. Fernbedienung
3. USB-Kabel

NL
1. Robot Marko
2. Afstandsbediening
3. USB-kabel

ES
1. Robot Marko
2. Mando de control
3. Cable USB

IT
1. Robot Marko
2. Telecomando
3. Cavo USB

FR Dans la partie « **Il te faut** », les accessoires marqués d'une étoile sont inclus dans le coffret.

EN In the « **You will need** » section, the accessories marked with an asterisk are included in the kit.

DE Unter « **Des brauchst** » sind die Utensilien, die du im Koffer findest, mit einem Stern markiert.

NL De instrumenten in het deel « **Wat heb je nodig?** » die met een ster zijn aangeduid, zitten al in de koffer.

ES En la sección denominada « **Necesitas** », los accesorios marcados con un asterisco están incluidos en el kit.

IT Nella parte « **Fallo tu** » gli accessori contrassegnati da una stella sono inclusi nella confezione.

FR A l'attention des adultes : Lisez attentivement la notice pour découvrir toutes les fonctions de Marko. Nous conseillons l'utilisation de Marko aux enfants de plus de 7 ans. Toutefois, ses fonctions basiques peuvent être utilisées par des enfants à partir de 3 ans. Utilisez le robot uniquement à l'intérieur.

EN Note for adults: read the manual carefully to discover all of Marko's functions. Marko is recommended for children aged 7 and over. However, its basic functions can be used by children from the age of 3. Only use the robot indoors.

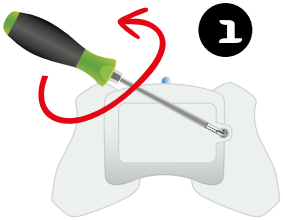
DE Information für Erwachsene: Bitte lesen Sie aufmerksam die Anleitung, um alle Funktionen von Marko kennenzulernen. Wir empfehlen die Verwendung von Marko für Kinder ab 7 Jahren. Die Grundfunktionen können bereits auch Kinder ab 3 Jahre beherrschen. Den Roboter nur innen verwenden.

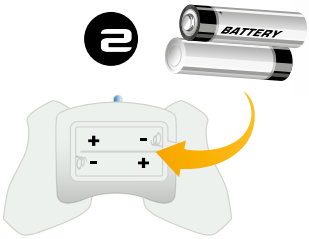
NL Voor volwassenen: Lees aandachtig de handleiding om alle functies van Marko te ontdekken. Het gebruik van Marko wordt aangeraden voor kinderen vanaf 7 jaar, maar de basisfuncties kunnen al worden gebruikt door kinderen vanaf 3 jaar. Gebruik de robot alleen binnenshuis.

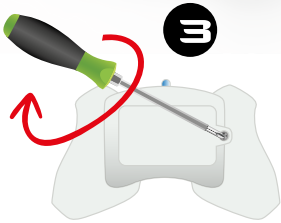
ES Información dirigida a los adultos: Lea detenidamente el manual de instrucciones a fin de poder descubrir todas las funciones del robot Marko. Solo aconsejamos la utilización del robot Marco a aquellos niños de una edad superior a los 7 años. No obstante, cualquier niño a partir de los 3 años podrá utilizar las funciones básicas del robot. El robot solo deberá utilizarse en interiores.

IT All'attenzione degli adulti: Leggi attentamente le istruzioni per scoprire tutte le funzioni di Marko. Consigliamo l'utilizzo di Marko ai bambini con più di 7 anni. Tuttavia, le sue funzioni basiche possono essere utilizzate da bambini a partire da 3 anni. Utilizza il robot esclusivamente al chiuso.

INSTALLATION DES PILES · FITTING THE BATTERIES
EINLEGEN DER BATTERIEN · DE BATTERIJEN AANBRENGEN
INSTALACIÓN DE LAS PILAS · INSTALLAZIONE DELLE PILE







FR **Télécommande : nécessite 2 piles AA-LR06 (non incluses).** L'installation des piles doit être effectuée par un adulte. En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sure. Les déposer dans un bac de collecte. Consulter le schéma pour savoir comment enlever ou mettre en place les piles. Les piles ne doivent pas être rechargées; Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte; Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés; Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés; Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité (voir schéma); Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet; Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

EN **Remote control: needs 2 AA-LR06 batteries (not included).** Batteries are to be changed by an adult. The batteries are classified as WEEE and should be disposed of safely when no longer required. See the diagram to know how to remove and insert batteries. Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries; Rechargeable batteries should only be recharged under adult supervision; Rechargeable batteries must be removed from the toy before charging; Do not mix different types of batteries, or new batteries with used batteries; Batteries must be inserted with the correct polarity (see diagram); Used batteries must be removed from the toy; Do not short-circuit the terminals of a battery.

DE **Fernbedienung: Erfordert 2 Batterien LR06-AA (nicht enthalten).** Die batterien müssen von einem Erwachsenen ausgewechselt werden. Altbatterien müssen sicher entsorgt werden. Deponieren Sie sie in den dafür vorgesehenen Behältern. Einlegen und Auswechseln der Batterien. Die Batterien dürfen nicht wiederaufgeladen sein; Die Akkus dürfen nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen wiederaufgeladen werden; Die Akkus müssen vor dem Aufladen vom Spielzeug entfernt werden; Die verschiedenen Batterien oder Akkutypen oder neuen und verbrauchten Batterien und Akkus dürfen nicht vermischt werden; Die Batterien oder Akkus müssen unter Beachtung der Polarität (siehe Schema) eingesetzt werden; Die leeren Batterien oder verbrauchten Akkus müssen vom Spielzeug entfernt werden; Die Pole einer Batterie oder eines Akkus dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

NL **Afstandsbediening: vereist 2 AA-LR06-batterijen (niet meegeleverd).** De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken. Onnodig de batterijen te herladen; Wijze waarop vervangbare batterijen moeten worden verwijderd en ingelegd. De herlaadbare batterijen mogen enkel onder toezicht van een volwassene worden opgeladen; Haal de herlaadbare batterijen uit het speelgoed alvorens ze op te laden; Houd de verschillende types (herlaadbare) batterijen en de nieuwe en gebruikte (herlaadbare) batterijen gescheiden; Plaats de (herlaadbare) batterijen volgens hun polariteit (zie schema); Haal opgebruikte (herlaadbare) batterijen uit het speelgoed; Veroorzaak geen kortsluiting met de klemmen van een (herlaadbare) batterij.

ES **Mando de control: funciona con 2 pilas de tipo AA/LR06 (no incluidas).** Un adulto debe cambiar las pilas. Las pilas no deben ser tirados en la basura normal. Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos. Consultar el diagrama para saber cómo retirar e introducir las pilas. No recargue las pilas convencionales; Los acumuladores solo deberán recargarse bajo la supervisión de un adulto; Antes de recargar los acumuladores, retírelos del juguete. No mezcle entre sí diferentes tipos de pilas o acumuladores, ni tampoco pilas o acumuladores nuevos con otros usados. Tanto pilas como acumuladores deberán instalarse observando la polaridad correcta (véase el diagrama); Asegúrese de retirar del juguete las pilas o los acumuladores agotados; No cortocircuite los terminales de pilas o acumuladores.

IT **Telecomando: necessita di 2 pile AA-LR06 (non incluse).** Le batterie devono essere cambiate da un adulto. Le batterie non devono essere gettati insieme ai rifiuti domestici. Siete pregati di riciclare questo prodotto in un punto di raccolta idoneo. Osservare il diagramma per capire come togliere ed inserire le pile. Le pile non ricaricabili non devono essere ricaricate; Le pile ricaricabili devono essere ricaricate esclusivamente con l'aiuto di un adulto; Prima di essere ricaricate, le pile ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo; Non si devono mischiare diversi tipi di pile e di pile ricaricabili oppure pile o pile ricaricabili nuove e usate; La pile o le pile ricaricabili devono essere posizionate rispettando la polarità (vedere lo schema); Le pile o le pile ricaricabili usate devono essere tolte dal giocattolo; I morsetti di una pila o di una pila ricaricabile non devono essere messi in corto circuito.

FR **Robot : fonctionne avec une batterie 3,7V Li-P rechargeable (incluse).** La batterie du robot est intégrée. Mettre l'interrupteur sur OFF avant toute recharge de la batterie. Le voyant lumineux s'allumera pendant la charge, puis s'éteindra une fois le robot chargé.

Le robot est équipé d'un bloc rechargeable Li-Po, veuillez prendre note des précautions suivantes concernant la sécurité: - Ne pas jeter la batterie dans le feu ou sur une source de chaleur. - Ne pas utiliser ou laisser la batterie à proximité d'une source de chaleur telle qu'un feu ou appareil de chauffage. - Ne pas heurter ou jeter la batterie contre une surface dure. - Ne pas immerger la batterie dans l'eau ; stockez-la dans un environnement frais et sec. - Pour recharger la batterie, utilisez uniquement le chargeur dédié. - Ne pas décharger la pile de façon excessive. - Ne pas connecter la batterie à une prise de courant. - Ne pas souder directement la batterie et ne pas le percer avec un clou ou autre objet pointu. - Ne pas transporter ou stocker la batterie avec d'autres objets métalliques tels que colliers, épingles à cheveux etc. - Ne pas démonter ou modifier la batterie. - Chargez la batterie tous les 6 mois.

Débranchez l'adaptateur de la prise secteur avant de le nettoyer. Utiliser un chiffon légèrement humide pour nettoyer la surface. L'adaptateur utilisé avec le jouet doit être examiné régulièrement pour déceler les détériorations du câble, de la fiche de prise de courant, de l'enveloppe et d'autres parties et qu'en cas de tels détériorations il ne doit pas être utilisé jusqu'à ce qu'il ait été réparé. Le jouet ne doit pas être raccordé à un nombre de sources d'alimentations supérieur à celui recommandé. Le jouet n'est pas destiné à des enfants de moins de 3 ans. Le jouet ne doit être utilisé qu'avec le transformateur recommandé. Le transformateur n'est pas un jouet La prise de courant doit être installée à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible. Veuillez conserver cette documentation car elle contient des informations importantes.

EN **Robot: works with one rechargeable 3.7V Li-P battery (included).** The robot has an integrated battery. Turn the switch to OFF before recharging the battery. The small light will be on while the battery is charging and will go off when the robot is fully charged.

This toy is equipped with a LiPo rechargeable batt ery, please pay attention to the following cautions for safety use: - Do not dispose the battery in fire or heat. - Do not use or leave the batt ery near a heat source such as fire or heater. - Do not strike or throw the battery against hard surface. - Do not immerse the batt ery in water, and keep the battery in a cool dry environment. - When recharging, only use the battery charger specifically for that purpose. - Do not over-discharge the battery. - Do not connect the battery to an electrical outlet. - Do not directly solder the battery and pierce the battery with a nail or other sharp object. - Do not transport or store the battery together with metal objects such as necklaces, hairpins etc. - Do not disassemble or alter the battery. - Charge the battery every 6 months. - Toy battery inside can't be replaced

Unplug the adapter from the mains socket before cleaning it. Use a slightly damp cloth to clean the surface. The adapter used with the toy should be examined regularly to detect any deterioration in the cable, the mains plug, the casing and any other parts. If any deterioration is found, it should not be used until it has been repaired. This toy should not be plugged into more power sources than the recommended number. This toy is not designed for children aged under 3. The toy should only be used with the recommended transformer. The transformer is not a toy. The plug socket must be located near the device, and be easily accessible. Please keep this documentation as it contains important information.

DE **Roboter: funktioniert mit einem 3,7 V Li-P Akku (enthalten).** Im Roboter ist ein Akku integriert. Zum Aufladen des Akkus den Schalter auf OFF stellen. Während des Ladevorgangs leuchtet das rote Lämpchen und schaltet sich aus, wenn der Akku aufgeladen ist. Der Roboter ist mit einem LiPo Akku ausgestatt et.

Beachte bitt e die folgenden Sicherheits-Hinweise: - Wirf Akkus niemals ins Feuer, bewahre sie nicht an heißen Orten auf. - Roboter-Akkus nicht in der Nähe einer Hitzequelle wie Feuer oder Heizung benutzen oder aufb ewahren. - Roboter-Akkus nicht gegen eine harte Oberfl äche schlagen oder werfen. - Roboter-Akkus nicht in Wasser eintauchen. Batt erie an einem kühlen und trockenen Ort aufb ewahren. - Verwende zum Aufl aden des Akkus nur das mitgelieferte Ladekabel. - Roboter-Akkus nicht ti efentladen. - Roboter-Akkus nicht an einen Stromanschluss anschließen. - Roboter-Akkus nicht direkt löten und mit einem Nagel oder anderen spitzen Objekten durchbohren. - Roboter-Akkus nicht auseinandernehmen oder verändern. - WICHTIG: Lade den Roboter LiPo Akku mindestens alle 6 Monate auf.

Trennen Sie den Adapter vom Netz, bevor Sie ihn reinigen. Verwenden Sie ein leicht feuchtes Tuch, um die Oberfläche zu reinigen. Das mit dem Spielzeug verwendete Batterieladegerät muss regelmäßig auf Beschädigungen an Kabel, Stecker, Steckdose, Gehäuse und an anderem Teilem des Spielzeugs überprüft und darf erst nach der Reparatur verwendet werden. Das Spielzeug darf nicht mit mehr als den empfohlenen Energiequellen betrieben werden. Das Spielzeug ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spielzeug darf nur mit dem empfohlenen Transformator verwendet werden. Der Transformator ist kein Spielzeug. Die Steckdose muss sich in der Nähe des Geräts befinden und leicht zugänglich sein. Bitte bewahren Sie diese Dokumentation auf, da sie wichtige Informationen enthält.

NL **Robot: werkt op een oplaadbare 3,7V Li-P batterij (meegeleverd).** De batterij van de robot is ingebouwd. Zet de schakelaar op OFF vooraleer de batterij op te laden. Tijdens het opladen brandt het controlelampje. Als de batterij volledig is opgeladen, gaat het controlelampje uit.

Haal de adapter uit het stopcontact voor het reinigen. Gebruik een vochtige doek om het oppervlak te reinigen. De adapter die voor het speelgoed wordt gebruikt, moet regelmatig worden nagekeken op beschadiging aan het snoer, de stekker, het omhulsel en andere onderdelen. Mocht er iets zijn beschadigd, dan mag de oplader niet meer worden gebruikt tot hij is hersteld. Het speelgoed mag niet worden aangesloten op meer dan het aanbevolen aantal

stroombronnen. Het speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Het speelgoed mag alleen met de aanbevolen transformator worden gebruikt. De transformator is geen speelgoed. Het stopcontact moet zich in de nabijheid van het apparaat bevinden en moet gemakkelijk toegankelijk zijn. Bewaar deze documentatie, want deze bevat belangrijke informatie.

Haal de adapter uit het stopcontact voor het reinigen. Gebruik een vochtige doek om het oppervlak te reinigen. De adapter die voor het speelgoed wordt gebruikt, moet regelmatig worden nagekeken op beschadiging aan het snoer, de stekker, het omhulsel en andere onderdelen. Mocht er iets zijn beschadigd, dan mag de oplader niet meer worden gebruikt tot hij is hersteld. Het speelgoed mag niet worden aangesloten op meer dan het aanbevolen aantal stroombronnen. Het speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Het speelgoed mag alleen met de aanbevolen transformator worden gebruikt. De transformator is geen speelgoed. Het stopcontact moet zich in de nabijheid van het apparaat bevinden en moet gemakkelijk toegankelijk zijn. Bewaar deze documentatie, want deze bevat belangrijke informatie.

ES **Robot: funciona con una batería recargable de polímero de litio de 3,7 V (incluida).** El robot cuenta con un acumulador integrado. Antes de recargar el acumulador, deberá desplazarse el interruptor hasta su posición de apagado (OFF). El testigo se iluminará durante la carga y se apagará una vez que el robot esté totalmente recargado.

Marko incluye una batería Li-Po recargable, preste atención a las siguientes advertencias sobre seguridad en el uso: - No arroje las baterías al fuego u otra fuente de calor. - No use ni deje las baterías cerca de una fuente de calor como un fuego o un calentador. - No arroje las baterías contra una superficie dura. No sumerja las baterías en agua, mantengalas en un ambiente fresco y seco. Al recargar as baterías, use solamente el cargador de batería indicado específicamente par este producto. - No sobredescargue las baterías. - No conecte las baterías a un dispositivo eléctrico. - No suelde directamente las baterías ni las perfore con las uñas y otros objetos cortantes. - No desarme ni modifique las baterías. - Cargue las baterías cada 6 meses. No transporte ni guarde las baterías junto con objetos metálicos como collares, horquillas para el pelo etc.

Desconecte el adaptador de la toma de corriente antes de limpiarlo. Use un trapo ligeramente húmedo para limpiar la superficie. Deberá revisarse periódicamente el adaptador por si su cable, enchufe, carcasa u otros elementos presentase daños. De observarse cualquier deterioro, no deberá utilizarse hasta haberlo reparado. El juguete no deberá conectarse a un número de fuentes de alimentación superior al recomendado. Este juguete no está recomendado para niños menores de 3 años. Este juguete deberá utilizarse únicamente con el adaptador de corriente recomendado. El adaptador de corriente no es un juguete. La toma de corriente debe estar instalada cerca del equipo y se debe poder acceder a ella fácilmente. Conserve esta documentación porque contiene información importante.

IT **Robot: funziona con una batteria da 3,t V Li-P ricaricabile (inclusa).** La batteria del robot è integrata. Prima di ricaricare la batteria, mettere l'interruttore su OFF. Il led luminoso si accenderà per la carica, poi si spegnerà una volta che il robot sarà carico.

Questo giocattolo equipaggiato con una batteria ricaricabile LiPo. Per un uso sicuro della batteria, seguire queste precauzioni: - Non smalti re la batt eria nel fuoco e non esporla al calore. - Non uti lizzare o lasciare la batteria vicino a fonti di calore, come ad esempio fi amme vive o caloriferi. - Non gettare o sbattere la batteria contro superfici dure. - Non immergere la batteria nell'acqua e conservarla in un ambiente fresco e asciutto. - Durante la ricarica, uti lizzare solo il caricabatt eria apposito. - Non caricare eccessivamente la batteria. - Non collegare la batteria a una presa elettrica. - Non saldare direttamente la batteria e non forarla con chiodi o altri oggetti affi lati . - Non trasportare o stoccare la batteria insieme ad oggetti metallici quali collane, spille per capelli, ecc. - Non smontare né alterare la batteria. - Caricare la batteria ogni 6 mesi.

Prima di pulire, scollegare l'alimentatore dalla presa di corrente. Per pulire la superficie usare un panno leggermente inumidito. L'alimentatore utilizzato con il giocattolo deve essere regolarmente esaminato per individuare l'eventuale deterioramento dei cavi della spina, dell'involucro e delle altre parti e nel caso in cui venissero individuati tali deterioramenti, non deve essere utilizzato fino a quando non viene riparato. Il giocattolo non deve essere collegato a un numero di fonti di alimentazione superiore a quello raccomandato. Il giocattolo non è destinato a bambini con età inferiore ai 3 anni. Il giocattolo deve essere utilizzato esclusivamente con il trasformatore raccomandato. Il trasformatore non è un giocattolo. La presa di corrente deve essere installata vicino all'oggetto e deve essere facilmente accessibile. Conservare la presente documentazione, che contiene informazioni importanti.

Durée de charge : Battery charging time: Ladezeit: Oplaadtijd: Tiempo de carga: Durata della carica:	2H	hours uur horas ore	Durée de jeu : Play time: Spielzeit: Speelduur: Autonomía de juego: Durata di gioco:	3-4H	hours uur horas ore

Les temps sont donnés à titre indicatif - These times may vary - Die Zeitangaben dienen der Orientierung - De aangegeven tijden zijn indicatief - Los intervalos indicados solo se proporcionan a título orientativo - I tempi riportati sono a titolo indicativo

MISE EN MARCHE - GETTING STARTED - EINSCHALTEN INWERKINGSTELLING - ENCENDIDO - MESSA IN SERVIZIO

FR Appuie sur l'interrupteur ON/OFF du robot. Marko vous dira bonjour en effectuant un petit salut et en émettant un son.

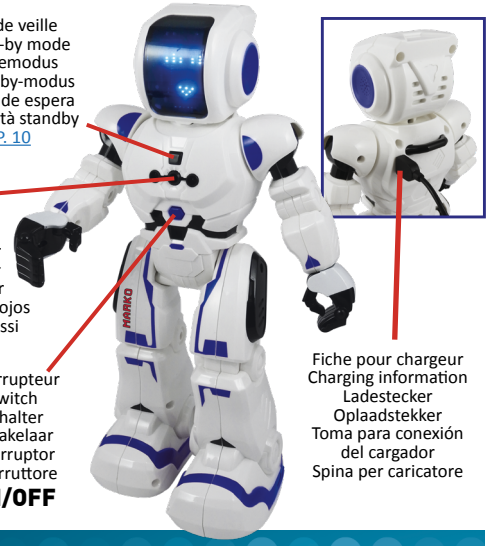
EN Press the robot's ON/OFF switch. Marko will say hello, salute you and emit a small sound.

DE Drücke am Roboter auf den Schalter ON/OFF. Marko begrüßt dich mit einem Ton.

NL Druk op de ON/OFF-schakelaar van de robot. Marko zal je begroeten door een geluidje te laten horen.

ES Pulse el interruptor de encendido/apagado (ON/OFF) del robot. Marko le dará los buenos días con un pequeño saludo y emitiendo un sonido.

IT Premi l'interruttore ON/OFF del robot. Marko ti saluterà facendo un piccolo salto ed emettendo un suono.



Mode veille
Stand-by mode
Ruhemodus
Stand-by-modus
Modo de espera
Modalità standby
P. 10

Détecteur infrarouge
Infrared sensor
Infrarot-Sensor
Infraroodsensor
Detector de infrarrojos
Rilevatore infrarossi
P. 12-13

Interrupteur
Switch
Schalter
Schakelaar
Interruptor
Interruttore
ON/OFF

Fiche pour chargeur
Charging information
Ladestecker
Oplaadstekker
Toma para conexión del cargador
Spina per caricatore

TÉLÉCOMMANDE - REMOTE CONTROL - FERNBEDIENUNG AFSTANDSBEDIENING - MANDO DE CONTROL - TELECOMANDO

Conversation
Conversation
Gespräch
Gesprek
Conversación
Conversazione
P. 10

Mode Démo
Demo mode
Demo-Modus
Demomodus
Modo de demostración
Modalità Demo
P. 9

Programmation
Coding
Programmierung
Programmeren
Programación
Programmazione
P. 15

Mode Danse
Dance mode
Tanz-Modus
Dansmodus
Modo de baile
Modalità Danza
P. 9

Glisse • Slide
Gleiten • Glijden
Deslizamiento
Scivolamento
P. 7-8

Marche • Walk
Laufen • Stappen
Caminar
Camminata
P.7-8

Arrêt • Stop
Stopp • Stoppen
Parada • Stop

Contrôle gestuel
Hand controls
Handsteuerung
Gebarenbesturing
Control gesticular
Controllo dei gesti
P. 12-13

Changement d'émotion
Change emotion
Verschiedene Stimmungen
Verandering van emotie
Cambios de estado de ánimo
Cambio di emozione
P. 11

Sons • Sounds
Töne • Geluiden
Sonidos • Suoni
P. 14

Baisser le volume
Lowering the volume
Leiser
Het volume verlagen
Bajar el volumen
Abbassare il volume

Augmenter le volume
Increasing the volume
Lauter
Het volume verhogen
Aumentar el volumen
Aumentare il volume

P. = pages
Seiten
pagina's
páginas
pagine

PREMIERS PAS - FIRST STEPS - ERSTE SCHRITTE
EERSTE STAPPEN - CONOCIMIENTOS PRELIMINARES - PRIMI PASSI

FR **Marko est un robot agile et peut aussi bien glisser que marcher. Fais ses premiers pas en utilisant les croix directionnelles.**

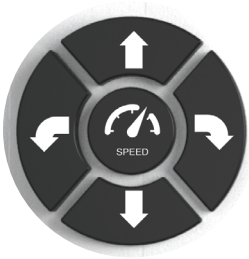
EN **Marko is very agile and can slide as well as walk. Get him to take his first steps using the directional buttons.**

DE **Marko ist ein agile Roboter und kann genauso gut gleiten wie laufen. Mit den Richtungskreuzen kannst du seine Schritte steuern.**

NL **Marko is een wendbare robot die zowel kan glijden als stappen. Gebruik de D-pad met knoppen om hem zijn eerste stappen te leren zetten.**

ES **Marko es un robot ágil que puede tanto deslizarse como caminar. Da tus primeros pasos utilizando las teclas de desplazamiento direccional (cruces).**

IT **Marko è un robot agile e può sia scivolare che camminare. Fagli fare i suoi primi passi utilizzando le croci direzionali.**



FR: La croix directionnelle de gauche permet de faire glisser Marko en avant, en arrière ainsi qu'à gauche et à droite. Le bouton central permet de régler la vitesse (rapide ou lente).

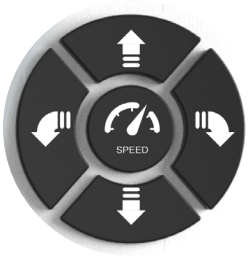
EN: The left directional button is used to make Marko slide forward, backward, left and right. The central button regulates his speed (fast or slow).

DE: Mit dem linken Richtungskreuz steuerst du, wie Marko gleitet: vorwärts, rückwärts nach links und nach rechts. Mit dem Mittelknopf stellst du das Tempo ein (schnell oder langsam).

NL: Met de linkerknop van de D-pad kan je Marko vooruit, achteruit, naar links en naar rechts laten glijden. Met de middelste knop kun je de snelheid aanpassen (snel of traag).

ES: La tecla de desplazamiento direccional izquierda permite hacer que Marko se deslice hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda y hacia la derecha. El botón central permite ajustar la velocidad de desplazamiento (rápido o lento).

IT: La croce direzionale di sinistra permette di far scivolare Marko in avanti, in dietro, a sinistra e a destra. Il pulsante centrale permette di regolare la velocità (rapida o lenta).



FR: La croix directionnelle de droite permet de faire marcher Marko en avant et en arrière. Il peut également tourner à gauche et à droite. Le bouton central règle la vitesse de marche (rapide ou lente).

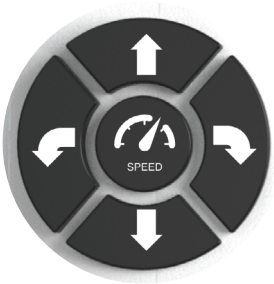
EN: The right directional button is used to make Marko walk forward and backward. He can also turn left and right. The central button also regulates his walking speed (fast or slow).

DE: Mit dem linken Richtungskreuz steuerst du, wie Marko vorwärts und rückwärts läuft. Er kann sich auch nach links und nach rechts drehen. Mit dem Mittelknopf stellst du sein Lauftempo ein (schnell oder langsam).

NL: Met de rechterknop van de D-pad kan je Marko vooruit en achteruit laten stappen. Hij kan ook naar links en naar rechts draaien. De middelste knop past de loopsnelheid aan (snel of traag).

ES: La tecla de desplazamiento direccional derecha permite hacer que Marko camine hacia adelante y hacia atrás. Asimismo, puede hacer que gire a la izquierda y derecha. El botón central permite ajustar la velocidad de desplazamiento (rápida o lenta).

IT: La croce direzionale di destra permette di far camminare Marko in avanti e indietro. Può anche farlo girare a sinistra e a destra. Il pulsante centrale regola la velocità del passo (rapido o lento).



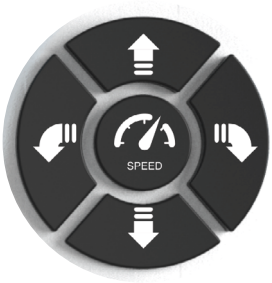
Glisse avant • Slide forward • Vorwärts gleiten
Vooruitglijden • Deslizamiento hacia adelante • Scivolamento in avanti

Glisse arrière • Slide backward • Rückwärts gleiten
Achteruitglijden • Deslizamiento hacia atrás • Scivolamento indietro

Glisse gauche • Slide to the left • Nach links gleiten
Naar links glijden • Deslizamiento hacia la izquierda • Scivolamento a sinistra

Glisse droite • Slide to the right • Nach rechts gleiten
Naar rechts glijden • Deslizamiento hacia la derecha • Scivolamento a destra

Vitesse (Rapide/Lente) • Speed (Fast/Slow) • Tempo (schnell/langsam)
Snelheid (Snel/Traag) • Velocidad (rápida/lenta) • Velocità (Rapida/Lenta)



Marche avant • Walk forward • Vorwärts laufen
Vooruitstappen • Caminar hacia adelante • Marcia in avanti

Marche arrière • Walk backward • Rückwärts Laufen
Achteruitstappen • Caminar hacia atrás • Retromarcia

Marche gauche • Walk to the left • Nach links laufen
Naar links stappen • Caminar hacia la izquierda • Marcia a sinistra

Marche droite • Walk to the right • Nach rechts laufen
Naar rechts stappen • Caminar hacia la derecha • Marcia a destra

Attention : si Marko va trop vite, il risque de tomber.
Caution: if Marko goes too fast, he might fall over.
Achtung! Wenn Marko zu schnell läuft, kann er hinfallen.
Let op: als Marko te snel gaat, kan hij vallen.
¡Cuidado! Si Marko se desplaza demasiado aprisa correrá el riesgo de caerse.
Attenzione: se Marko va troppo veloce, rischia di cadere.

FR: Le bouton Arrêt stoppe le mouvement de Marko.
EN: The Stop button halts Marko's movements.
DE: Der Stopp-Knopf hält die Bewegungen von Marko an.
NL: Met de Stop-knop stopt Marko met bewegen.
ES: El botón de Parada detiene cualquier movimiento de Marko.
IT: Il pulsante arresto interrompe il movimento di Marko.

C'est à ton tour d'essayer. Now, it is your turn to try. Versuche es einmal.
Nu is het aan jou. ¡Te toca intentarlo! Ora tocca a te provare.

MODE DÉMO - DEMO MODE - DEMO-MODUS
DEMOMODUS - MODO DE DEMOSTRACIÓN - MODALITÀ DEMO

FR: Sur la télécommande, appuie sur le mode démo. Marko vous montrera une combinaison de danse, de son et de mouvements. Ce robot sait tout faire. Tu découvriras plus loin dans la notice, des jeux de programmation qui te permettront toi aussi de réaliser tes propres combinaisons.

EN: Using the remote control, press demo mode. Marko will show you his dance routine with sounds and movements. This little robot can do it all. In the instructions you will find more coding games that will allow you to create your own dance routines.

DE: Drücke auf der Fernbedienung den Demo-Modus. Marko zeigt dir eine Kombination von Tanz, Tönen und Bewegungen. Dieser Roboter kann alles. Weiter hinten in der Anleitung entdeckst du Programmierungsspiele, mit denen du auch deine eigenen Kombinationen zusammenstellen kannst.

NL: Druk op de afstandsbediening op de demomodus. Marko zal je een combinatie van dans, geluid en beweging laten zien. Deze robot kan echt alles. Verder in de instructies zul je nog programmeerspelletjes ontdekken waarmee je je eigen combinaties kunt maken.

ES: En el mando de control, pulsa el botón de modo de demostración. Marko te mostrará una combinación de baile, sonido y movimientos. ¡Este robot sabe hacerlo todo! Descubrirás más adelante en el folleto de instrucciones con algunas actividades de programación que te permitirán hacer tus propias combinaciones.

IT: Sul telecomando, premi sulla modalità demo. Marko ti mostrerà una combinazione di danza, di suono e di movimenti. Questo robot sa fare tutto. Più avanti nelle istruzioni scoprirai giochi di programmazione che permetteranno anche a te di realizzare le tue proposte di combinazioni.

MODE DANSE - DANCE MODE - TANZ-MODUS
DANSMODUS - MODO DE BAILE - MODALITÀ DANZA

FR: Marko est un excellent danseur. En appuyant sur le bouton Danse, il exécutera des mouvements dont lui seul a le secret. Essaye de reproduire ses mouvements. Tu découvriras plus loin dans la notice d'autres danses à programmer.

EN: Marko is a great dancer. Press the Dance button and watch his dance moves - only he knows the secret! Try to copy his movements. Later in the instructions, you will find more dance routines to code.

DE: Marko ist ein ausgezeichneter Tänzer. Drückst du auf den Knopf Tanz, dann führt er Bewegungen aus, deren Geheimnis nur er kennt. Versuche, seine Bewegungen mitzumachen. Weiter hinten in der Anleitung entdeckst du weitere Tänze, die du programmieren kannst.

NL: Marko is een uitstekend danser. Door op de knop "Dansen" te drukken, zal hij bewegingen uitvoeren waarvan hij alleen het geheim kent. Probeer zijn bewegingen na te bootsen. Je zult verder in de instructies nog andere dansjes ontdekken om te programmeren.

ES: Marko es un bailarín excelente. Pulsando el botón de Baile, realizará movimientos de los que tan solo él sabe cómo. ¡Intenta reproducir sus movimientos! Descubrirás más adelante en el folleto de instrucciones otros bailes que podrás programar.

IT: Marko è un eccellente danzatore. Premendo il pulsante Danza, eseguirà movimenti di cui lui solo conosce i segreti. Prova a riprodurre i suoi movimenti. Più avanti nelle istruzioni scoprirai altre danze da programmare.

CONVERSATION - CONVERSATION - GESPRÄCH GESPREK - CONVERSACIÓN - CONVERSAZIONE

FR: En appuyant sur la touche Conversation, tu découvriras la langue si particulière des robots. Voici un petit lexique qui pourra te servir si tu veux discuter avec Marko :

EN: By pressing the Conversation button, you will discover the special language of robots. Here are some phrases you will need to talk to Marko:

DE: Wenn du auf den Knopf Gespräch drückst, lernst du die spezielle Sprache der Roboter kennen. Hier einige Vokabeln, die nützlich sind, um mit Marko zu sprechen:

NL: Door op de knop "Gesprek" te drukken, ontdek je de specifieke taal van robots. Hier is een kleine woordenlijst die je kunt gebruiken als je met Marko een gesprek wilt voeren:

ES: Pulsando la tecla Conversación, descubrirás el idioma peculiar utilizado por los robots. A continuación se incluye un pequeño léxico que le será útil si desea conversar con Marko:

IT: Premendo il tasto Conversazione, scoprirai la lingua tutta particolare dei robot. Ecco un piccolo lessico che potrà esserti utile per parlare con Marko:

BILIBIP-BIP BILIBILI-BIP BIP BIPBILIBILI BIP BIP

FR: *Je suis particulièrement mécontent de ce qu'il vient de se passer.*
EN: *I'm not at all happy about what just happened.*
DE: *Was gerade passiert ist, gefällt mir überhaupt nicht.*
NL: *Ik vind het heel erg wat er is gebeurd.*
ES: *Estoy particularmente molesto con lo que acaba de suceder.*
IT: *Sono particolarmente insoddisfatto di quello che è appena successo.*

TRILITIIII OOOOU TRILIII OU

FR: *Quel plaisir d'être avec toi aujourd'hui. J'ai tellement envie de faire du sport !*
EN: *How nice to be with you today. I'd love to do some sport!*
DE: *Wie schön, heute mit dir zusammen zu sein. Ich habe super Lust auf ein bisschen Sport!*
NL: *Wat fijn dat je er bent. Ik heb zin om te sporten!*
ES: *¡Qué placer poder estar contigo hoy! ¡Tengo muchas ganas de hacer deporte!*
IT: *Che piacere essere con te oggi. Ho tanta voglia di fare sport!*

MODE VEILLE - STAND-BY MODE - RUHEMODUS STAND-BY -MODUS - MODO DE ESPERA - MODALITÀ STANDBY

FR: Au bout de deux minutes sans action, Marko se met en veille et la télécommande ne fonctionnera plus. Appuie sur la touche Veille sur le robot pour le réveiller. Marko te saluera et est de nouveau prêt. **Si Marko ne se réveille pas, demande à un adulte de charger la batterie du robot (voir page 4).**

EN: After two minutes of inactivity Marko will switch to stand-by mode and the remote control will stop working. Press Marko's Stand-by button to wake him up. Marko will then greet you and be ready for action. **If Marko does not wake up, ask an adult to change the battery (see page 4).**

DE: Nach zwei Minuten Stillstand geht Marko in den Ruhemodus (Standby) und die Fernbedienung funktioniert nicht mehr. Drücke auf den Standby-Knopf am Roboter, um ihn wieder aufzuwecken. Marko begrüßt dich und ist wieder bereit für neue Spiele. **Wenn Marko nicht aufwacht, bitte einen Erwachsenen, den Akku im Roboter aufzuladen (Siehe Seite 4).**

NL: Na twee minuten zonder werking gaat Marko in stand-by-modus en de afstandsbediening zal niet meer werken. Druk op de knop "Stand-by" om hem te activeren. Marko zal je begroeten en is weer klaar. **Als het niet lukt om Marko te activeren, vraag dan aan een volwassene om de batterij van de robot op te laden (zie pagina 4).**

ES: Al cabo de dos minutos sin detectar acción alguna por parte del usuario, Marko se pondrá en modo de espera y el mando de control dejará de funcionar. Pulsa el botón de Modo de espera en el robot para reactivarlo. Marko te saludará y estará de nuevo listo. **Si Marko no se reactiva, solicita a un adulto que recargue el acumulador del robot (consulta la página 4).**

IT: Dopo due minuti senza alcuna azione, Marko si mette in standby e il telecomando smette di funzionare. Premi il tasto Standby sul robot per risvegliarlo. Marko ti saluterà e sarà di nuovo attivo. **Se Marko non si sveglia, chiedi ad un adulto di ricaricare la batteria del robot (vedi pagina 4).**

EMOTIONS - EMOTIONS - STIMMUNGEN
EMOTIES - EMOCIONES - EMOZIONI

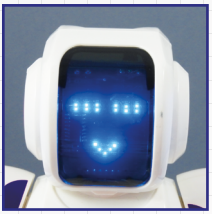
FR: Grâce à ses yeux LED, Marko est capable d'afficher 20 émotions différentes.
EN: Thanks to his LED eyes, Marko can express 20 different emotions.
DE: Mit seinen LED-Augen kann Marko 20 verschiedene Stimmungen ausdrücken.
NL: Dankzij zijn led-ogen kan Marko 20 verschillende emoties laten zien.
ES: Mediante los ledes de sus ojos, Marko es capaz de mostrar 20 estados de ánimo diferentes.
IT: Grazie ai suoi occhi a LED, Marko è in grado di mostrare 20 emozioni diverse.

FR: Appuie sur la touche Emotion pour choisir un visage à Marko.
EN: Press the Emotion button to choose an emotion for Marko's face.
DE: Drücke auf den Knopf Stimmung, um einen Gesichtsausdruck für Marko auszuwählen.
NL: Druk op de knop "Emotie" om een gezicht voor Marko te kiezen.
ES: Pulsa la tecla Emoción para elegir una cara para Marko.
IT: Premi il tasto Emozioni per scegliere un volto per Marko.

FR: Tu peux aussi appuyer sur la touche Aléatoire pour découvrir une émotion au hasard.
EN: You can also press the Random button to discover a random emotion.
DE: Du kannst auch auf den Zufallsknopf drücken, dann erscheint eine Stimmung auf gut Glück.
NL: Je kunt ook op de knop "Willekeurig" drukken om een willekeurige emotie te ontdekken.
ES: Asimismo, podrás pulsar la tecla de modo Aleatorio para descubrir estados de ánimo aleatorios.
IT: Puoi anche premere il tasto Random per scoprire un'emozione a caso.

Voici quelques émotions affichées par Marko :
Here are a few of Marko's emotions:
Hier einige Stimmungen von Marko:

Hier zijn enkele emoties die Marko kan tonen:
A continuación se indican algunos estados de ánimo mostrados por Marko:
Ecco alcune emozioni mostrate da Marko.



Rire • Laughter
Lachen • Lachen
Risa • Risata

Colère • Anger
Wütend • Woede
Enfado • Rabbia

Tristesse • Sadness
Traurig • Verdriet
Tristeza • Tristezza

Surprise • Surprise
Überraschung • Verrassing
Sorpresa • Sorpresa

Amoureux • Love
Verliebt • Verliefdheid
Enamorado • Innamoramento

Complicité • Friendship
Einverstanden • Medeplichtigheid
Complicidad • Complicità

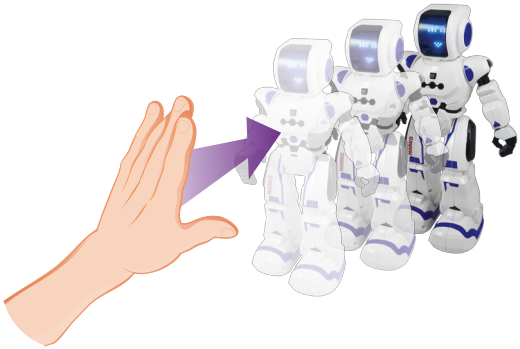
CONTRÔLE GESTUEL - HAND CONTROLS - HANDSTEUERUNG GEBARENBESTURING - CONTROL GESTICULAR - CONTROLLO DEI GESTI

FR: Appuie sur la touche Contrôle Gestuel pour allumer les capteurs infrarouges de Marko et le contrôler avec ta main.
EN: Press the Hand Control button to switch on Marko's infrared sensors and control him with you hand.
DE: Drücke auf den Knopf Handsteuerung, um die Infrarot-Sensoren von Marko einzuschalten und ihn mit deiner Hand zu steuern.
NL: Druk op de knop "Gebarenbesturing" om de infraroodsensoren van Marko aan te zetten en Marko met je hand te bedienen.
ES: Pulsa la tecla de Control gesticular para encender los sensores infrarrojos de Marko y controlarlo haciendo gestos con tu mano.
IT: Premi il tasto Controllo dei gesti per accendere i sensori infrarossi di Marko e per controllarlo con la tua mano

Plusieurs mouvements sont possibles:
Several movements are possible:
Mehrere Bewegungen sind möglich:
Er zijn verschillende bewegingen mogelijk:
Hay varios movimientos posibles:
Sono possibili diversi movimenti:

1

FR: Place ta main devant Marko (à environ 5 cm) puis approche-la lentement vers lui. Marko reculera.
EN: Place your hand in front of Marko (at about 5 cm) then move toward him slowly. Marko will move away from you.
DE: Halte deine Hand vor Marko (ungefähr 5 cm) und führe sie langsam zu ihm hin. Marko geht zurück.
NL: Hou je hand voor Marko (op ongeveer 5 cm) en ga met je hand langzaam naar hem toe. Marko zal achteruitgaan.
ES: Pon tu mano delante de Marko (a aproximadamente 5 cm) y acércala lentamente después hacia él. Marko retrocederá.
IT: Posiziona la tua mano davanti a Marko (a circa 5 cm), poi avvicinala lentamente verso di lui. Marko indietreggerà.



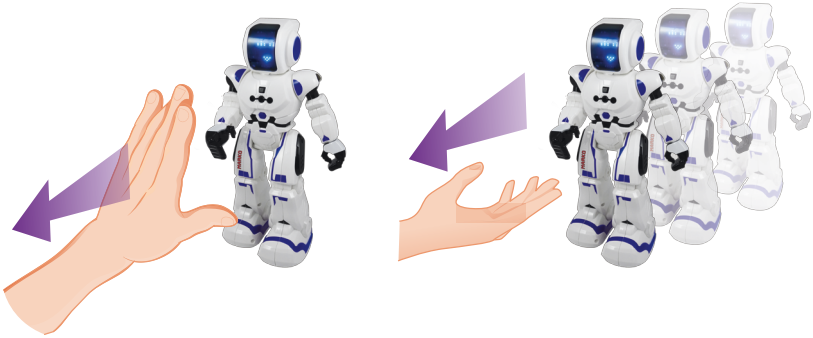
2

FR: Place ta main devant Marko (à environ 5 cm), puis éloigne-la lentement. Place ensuite la main sous les capteurs. Marko avancera.
EN: Place your hand in front of Marko (at about 5 cm) then move away from him slowly. Then place your hand under his sensors. Marko will move toward you.
DE: Halte deine Hand vor Marko (ungefähr 5 cm), dann führe sie langsam von ihm weg. Halte die Hand unter die Sensoren. Marko geht vorwärts.

NL: Hou je hand voor Marko (op ongeveer 5 cm) en ga met je hand langzaam van hem weg. Hou vervolgens je hand onder de sensoren. Marko zal vooruitgaan.

ES: Pon tu mano delante de Marko (a aproximadamente 5 cm) y aléjala lentamente después. Seguidamente, coloca tu mano debajo de los sensores. Marko avanzará.

IT: Posiziona la tua mano davanti a Marko (a circa 5 cm), poi allontanala lentamente. In seguito posiziona la mano sotto i sensori. Marko avanzerà.



3

FR: Passe la main devant Marko de gauche à droite. Il tournera à droite.

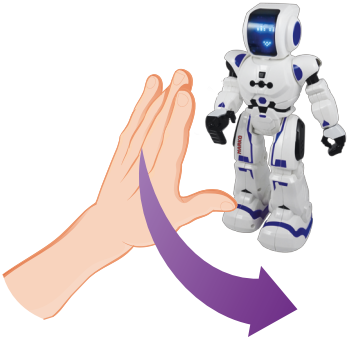
EN: Wave your hand, right to left, in front of Marko. He will turn to the right.

DE: Führe deine Hand vor Marko von links nach rechts. Er dreht sich nach rechts.

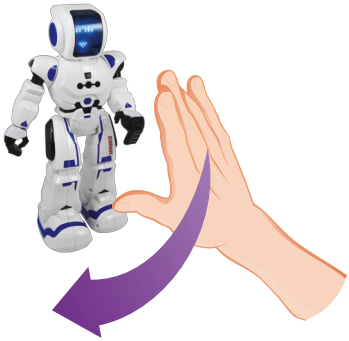
NL: Ga met je hand voor Marko van links naar rechts. Hij zal naar rechts draaien.

ES: Pasa la mano de izquierda a derecha por delante de Marko. Girará a la derecha.

IT: Passa la mano davanti a Marko spostandola da sinistra verso destra. Marko girerà a destra.



4



FR: Passe la main devant Marko de droite à gauche. Il tournera à gauche.

EN: Wave your hand, left to right, in front of Marko. He will turn to the left.

DE: Führe deine Hand vor Marko von rechts nach links. Er dreht sich nach links.

NL: Ga met je hand voor Marko van rechts naar links. Hij zal naar links draaien.

ES: Pasa la mano de derecha a izquierda por delante de Marko. Girará a la izquierda.

IT: Passa la mano davanti a Marko spostandola da destra verso sinistra. Marko girerà a sinistra.

SONS - SOUNDS - TÖNE - GELUIDEN - SONIDOS - SUONI

FR: Deux boutons Sons sont présents sur la télécommande et correspondent à deux sons prédéfinis. En appuyant sur un des deux boutons, Marko émettra différents sons et effectuera des mouvements. Découvre-les vite.

EN: There are two Sound buttons on the remote control, which correspond to predefined sounds. By pressing one of the two buttons, Marko will emit different sounds and make movements. Discover them now.

DE: Die zwei Knöpfe Töne auf der Fernbedienung entsprechen zwei voreingestellten Tönen. Drückst du auf einen der zwei Knöpfe, gibt Marko verschiedene Töne wider und führt Bewegungen aus. Entdecke sie schnell.

NL: De afstandsbediening heeft twee geluidsknoppen die overeenkomen met twee vooraf gedefinieerde geluiden. Door op een van de twee knoppen te drukken, zal Marko verschillende geluiden laten horen en bewegingen uitvoeren. Ontdek ze snel.

ES: El mando de control incluye dos botones de Sonido que corresponden a dos sonidos predefinidos. Pulsando cualquiera de los dos botones, Marko emitirá diferentes sonidos y efectuará movimientos. ¡Descúbrelos aprisa!

IT: Sul telecomando sono presenti due pulsanti Suoni e corrispondono a due suoni predefiniti. Premendo su uno dei due pulsanti, Marko emetterà diversi suoni ed effettuerà dei movimenti. Scoprili ora.

FR: Tu peux aussi régler le volume sonore de Marko grâce aux deux touches de Volume

EN: You can also adjust Marko's volume using the two Volume buttons.

DE: Du kannst mit den zwei Lautstärkeknöpfen auch die Lautstärke von Marko einstellen

NL: Met de twee volumeknoppen kun je ook het geluidsniveau van Marko aanpassen.

ES: Asimismo, podrás ajustar el volumen de Marko utilizando las dos teclas de volumen

IT: Puoi anche regolare il volume del suono di Marko grazie ai due pulsanti del Volume

PROGRAMMATION - CODING - PROGRAMMIERUNG
PROGRAMMEREN - PROGRAMACIÓN - PROGRAMMAZIONE

1

FR: Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip sonore. Tu peux maintenant enregistrer jusqu'à 50 actions. Essaye le programme ci-dessous :

EN: Press the Coding button until you hear a 'Beep'. You can now save up to 50 actions. Try the programme below:

DE: Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Du kannst jetzt bis 50 Aktionen einspeichern. Versuche einmal das folgende Programm:

NL: Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Je kunt nu tot 50 acties opslaan. Probeer het programma hieronder:

ES: Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono. Ahora podrás programar hasta un máximo de 50 acciones. Pruebe con la siguiente programación:

IT: Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip sonoro. Ora puoi registrare fino a 50 azioni. Prova il programma qui sotto:

2

3

FR: Appuie de nouveau sur la touche Programmation pour valider ton programme et le mettre en route.

EN: Press the Coding button again to confirm and launch your programme.

DE: Drücke wieder auf den Knopf Programmierung, um das Programm zu speichern und zu starten.

NL: Druk opnieuw op de knop "Programmeren" om je programma te bevestigen en te starten.

ES: Vuelve a pulsar la tecla de Programación para validar la programación efectuada y ejecutarla.

IT: Premi di nuovo sul tasto Programmazione per confermare il tuo programma e metterlo in funzione.

FR: Si aucune action n'est effectuée pendant 10 secondes, Marko quittera automatique le mode Programmation.

EN: If nothing happens after ten seconds, Marko will automatically exit Coding mode.

DE: Nach 10 Sekunden ohne Eingabe beendet Marko automatisch den Modus Programmierung.

NL: Als je gedurende 10 seconden niets doet, zal Marko automatisch de Programmeermodus verlaten.

ES: Si no realizas ninguna acción durante un intervalo de 10 segundos, Marko abandonará automáticamente del modo de Programación.

IT: Se entro 10 secondi non viene effettuata alcuna azione, Marko lascerà automaticamente la modalità Programmazione.

Découvre maintenant 10 jeux de programmation.
Discover 10 coding games.
Jetzt kannst du die 10 Programmierspiele entdecken.
Ontdek nu 10 programmeerspelletjes.
Descubre a continuación 10 actividades de programación.
Scopri 10 giochi di programmazione.

#1 LA COURSE • THE RACE • DER LAUF DE RACE • CARRERA • LA CORSA

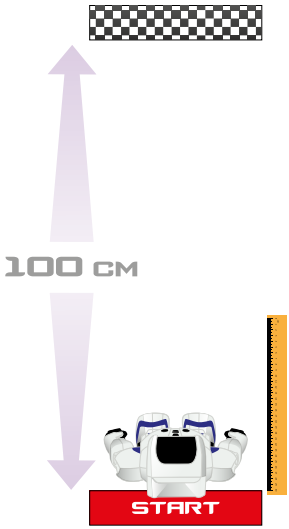
Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Ce jeu va te permettre de mesurer les distances que Marko peut effectuer lors de ses actions.
EN: This game allows you to measure the distances Marko can achieve while performing certain actions.
DE: Bei diesem Spiel kannst du die Entfernungen messen, die Marko bei seinen Aktionen erreicht.
NL: Met dit spel kun je de afstanden meten die Marko tijdens zijn acties aflegt.
ES: Esta actividad te permitirá medir las distancias que Marko puede cubrir mientras lleva a cabo sus acciones.
IT: Questo gioco ti permetterà di misurare le distanze che Marko può effettuare durante le sue azioni.

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

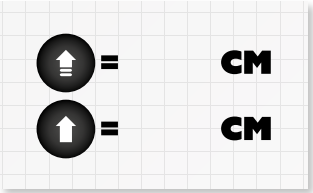
Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Place le drapeau de départ sur le sol. Avec la règle, mesure 100 cm. Au bout des 100 cm, place le drapeau d'arrivée sur le sol. Il faut que ta piste soit totalement droite pour permettre à Marko d'atteindre l'arrivée facilement.
EN: Place the starting flag on the floor. Using the ruler, measure 100 cm. At the 100-centimetre mark, place the finishing flag on the floor. The track must be completely straight so that Marko can make it to the end easily.
DE: Stelle die Startfahne auf den Boden. Miss mit dem Lineal 100 cm. Stelle bei 100 cm die Zielfahne auf den Boden. Die Strecke muss vollkommen gerade sein, damit Marko das Ziel leicht erreicht.
NL: Plaats de startvlag op de grond. Meet met de liniaal 100 cm. Plaats na 100 cm de finishvlag op de grond. Je baan moet volledig recht zijn zodat Marko de finish gemakkelijk kan bereiken.
ES: Coloca el banderín de salida en el suelo. Utilizando la regla, mide una distancia de 100 cm. Al final de los 100 cm, coloca el banderín de meta en el suelo. Tu pista deberá ser totalmente recta a fin de que Marko pueda alcanzar fácilmente a la meta.
IT: Posiziona la bandiera di partenza sul pavimento. Con il righello, misura 100 cm. Alla fine dei 100 cm posiziona la bandiera di arrivo sul pavimento. È necessario che la tua pista sia completamente dritta per permettere a Marko di raggiungere l'arrivo facilmente.



Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare

FR: Mesure et note les distances parcourues par Marko. Ces mesures vont te servir pour les prochains jeux.
EN: Measure and note down the distances achieved by Marko. These measurements will be used in the following games.
DE: Miss und notiere die Entfernungen, die Marko schafft. Diese Maße kannst du in den nächsten Spielen gebrauchen.
NL: Meet en noteer de afstanden die door Marko zijn afgelegd. Je zult die afstanden nodig hebben voor de volgende spelletjes.
ES: Mide y anota las distancias recorridas por Marko. Dichas mediciones te servirán para las próximas actividades.
IT: Misura e annota le distanze percorse da Marko. Queste misure ti serviranno per i prossimi giochi.



Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant la ligne de départ. Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip puis rentre l'exemple de programme. Adapte le programme en fonction de tes essais et note-le dans le cadre ci-dessous. Dès que tu as trouvé le programme idéal, tu peux commencer la course et mesurer tes temps avec un chronomètre.

EN: Place Marko on the starting line. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Adjust your programme based on the trials and note the changes in the box below. Once you have found the best programme, you can start the race and log Marko's times with the stopwatch.

DE: Stelle Marko vor die Startlinie. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Dann gib das Programmierungsbeispiel ein. Passe das Programm basierend auf deinen Tests an und notiere sie im folgenden Rahmen. Wenn du das ideale Programm gefunden hast, kannst du mit dem Lauf beginnen und die Zeit mit der Stoppuhr messen.

NL: Plaats Marko voor de startlijn. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Pas het programma aan afhankelijk van je tests en schrijf het in het onderstaande vak. Zodra je het ideale programma hebt gevonden, kunt je starten met de race en je tijd meten met een chronometer.

ES: Coloca a Marko delante de la línea de salida. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Adapta el programa conforme a tus pruebas y anótalo en el cuadro que se muestra a continuación. Una vez que hayas encontrado el programa ideal, podrás comenzar la carrera y medir los tiempos pertinentes utilizando un cronómetro.

IT: Posiziona Marko davanti alla linea di partenza. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Adatta il programma a seconda dei tuoi test e annotalo nel riquadro qui sotto. Quando hai trovato il programma ideale, puoi iniziare la corsa e misurare i tuoi tempi con un cronometro.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

#2 ALLER – RETOUR • BACK AND FORTH • HIN UND ZURÜCK HEEN – TERUG • IDA Y VUELTA • ANDATA – RITORNO

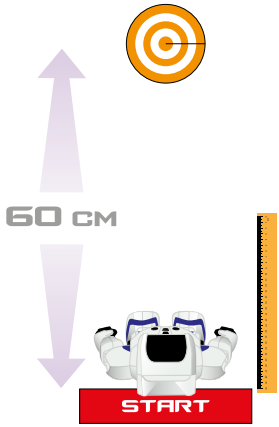
Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Tu as été capable de faire une ligne droite. Essaye maintenant de réaliser le parcours en marche arrière.
EN: You can easily walk a straight line. Now, try to do it backwards.
DE: Du hast eine gerade Linie geschafft! Versuche jetzt, die Strecke rückwärts zu laufen.
NL: Je kunt in een rechte lijn stappen. Probeer nu het parcours achterwaarts af te leggen.
ES: Has podido recorrer una línea recta. Ahora trata de hacer el recorrido caminado hacia atrás.
IT: Sei stato in grado di fare una linea dritta. Prova ora a realizzare il percorso in retromarcia.

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

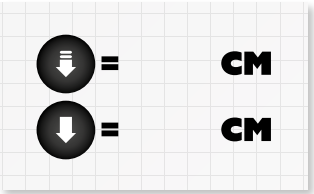
Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Place le drapeau de départ sur le sol. Avec la règle, mesure 60 cm. Au bout des 60 cm, place un cône. Il faut que ta piste soit bien droite pour permettre à Marko de faire un aller-retour sans détour.
EN: Place the starting flag on the floor. Using the ruler, measure 60 cm. At the 60-centimetre mark, place a cone. The track must be completely straight so that Marko can go back and forth easily.
DE: Stelle die Startfahne auf den Boden. Miss mit dem Lineal 60 cm. Stelle bei 60 cm einen Kegel. Die Strecke muss vollkommen gerade sein, damit Marko ohne Umweg hin und zurück kommt.
NL: Plaats de startvlag op de grond. Meet met de liniaal 60 cm. Plaats een kegel na 60 cm. Je baan moet mooi recht zijn zodat Marko gemakkelijk heen en terug kan zonder omweg.
ES: Coloca el banderín de salida en el suelo. Utilizando la regla, mide una distancia de 60 cm. Al final de los 60 cm, coloca un cono. Tu pista deberá ser totalmente recta a fin de que Marko pueda efectuar un recorrido de ida y vuelta en línea recta.
IT: Posiziona la bandiera di partenza sul pavimento. Con il righello, misura 60 cm. Dopo 60 cm, posiziona un cono. È necessario che la tua pista sia completamente dritta per permettere a Marko di fare un'andata-ritorno senza doversi girare.



Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare

FR: Mesure et note les distances parcourues par Marko. Ces mesures vont te servir pour les prochains jeux.
EN: Measure and note down the distances achieved by Marko. These measurements will be used in the following games.
DE: Miss und notiere die Entfernungen, die Marko schafft. Diese Maße kannst du in den nächsten Spielen gebrauchen.
NL: Meet en noteer de afstanden die door Marko zijn afgelegd. Je zult die afstanden nodig hebben voor de volgende spelletjes.
ES: Mide y anota las distancias recorridas por Marko. Dichas mediciones te servirán para las próximas actividades.
IT: Misura e annota le distanze percorse da Marko. Queste misure ti serviranno per i prossimi giochi.



Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant la ligne de départ. Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va avancer jusqu'au cône, puis va revenir jusqu'à la ligne de départ en marche arrière. Adapte le programme en fonction de tes essais. Dès que tu as trouvé le programme idéal, tu peux commencer la course et mesurer tes temps avec un chronomètre.

EN: Place Marko on the starting line. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will move toward the cone then return to the starting line walking backward. Adjust your programme based on the results of your trials. Once you have found the best programme, you can start the race and log Marko's times with the stopwatch.

DE: Stelle Marko vor die Startlinie. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko geht vor bis zum Kegel, dann läuft er rückwärts bis zur Startlinie zurück. Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Wenn du das ideale Programm gefunden hast, kannst du mit dem Lauf beginnen und die Zeit mit der Stoppuhr messen.

NL: Plaats Marko voor de startlijn. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal vooruitstappen tot aan de kegel en dan achterwaarts terugkeren tot aan de startlijn. Pas het programma aan in functie van je tests. Zodra je het ideale programma hebt gevonden, kunt je starten met de race en je tijd meten met een chronometer.

ES: Coloca a Marko delante de la línea de salida. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko avanzará hasta el cono y regresará después a la línea de salida caminando hacia atrás. Adapta el programa conforme a tus pruebas. Una vez que hayas encontrado el programa ideal, podrás comenzar la carrera y medir los tiempos pertinentes utilizando un cronómetro.

IT: Posiziona Marko davanti alla linea di partenza. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko avanza fino al cono, poi torna indietro fino alla linea di partenza in retromarcia. Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Quando hai trovato il programma ideale, puoi iniziare la corsa e misurare i tuoi tempi con un cronometro.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

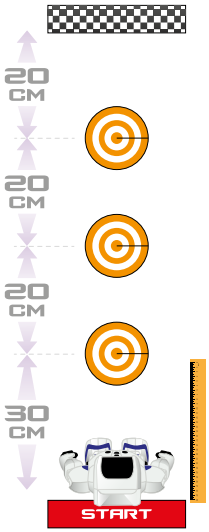
#3 SLALOM • SLALOM • SLALOM SLALOM • ZIGZAGUEO • SLALOM

Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Et si maintenant, Marko tentait de maîtriser les virages ?
EN: What if Marko tried out some bends now?
DE: Und wenn Marko jetzt einmal Kurven probiert?
NL: Misschien kun je Marko leren om bochten onder de knie te krijgen?
ES: ¿Y si ahora, Marko estuviera intentando dominar los giros?
IT: E se ora Marko tentasse di gestire le curve?

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

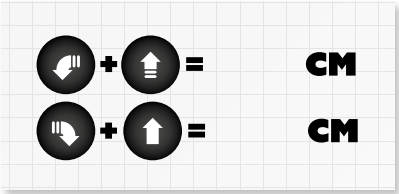
Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione



FR: Pose le drapeau de départ au sol. Avec la règle, mesure 30 cm puis place le premier cône. Mesure 20 cm puis place le deuxième cône. Mesure 20 cm puis place le troisième cône. Enfin, mesure 20 cm puis place le drapeau d'arrivée.
EN: Place the starting flag on the floor. Using a ruler, measure 30 cm and then place the first cone. Measure 20 cm and then place the second cone. Measure 20 cm and then place the third cone. Finally, measure 20 cm and place the finishing flag.
DE: Stelle die Startfahne auf den Boden. Miss mit dem Lineal 30 cm und stelle dort den ersten Kegel auf. Miss 20 cm, dann stelle den zweiten Kegel auf. Miss 20 cm und stelle den dritten Kegel auf. Zum Schluss misst du 20 cm und stellst die Zielfahne auf.
NL: Plaats de startvlag op de grond. Meet 30 cm met de liniaal en plaats de eerste kegel. Meet dan 20 cm en plaats de tweede kegel. Meet opnieuw 20 cm met de liniaal en plaats de derde kegel. Meet ten slotte 20 cm en plaats de finishvlag.
ES: Coloca el banderín de salida en el suelo. Utilizando la regla, mide una distancia de 30 cm y, a continuación, sitúa el primer cono. Mide a partir de este una distancia de 20 cm y sitúa el segundo cono. Mide a partir de este una distancia de 20 cm y sitúa el tercer cono. Por último, mide 20 cm a partir de dicho cono y sitúa el banderín de meta.
IT: Posiziona la bandiera di partenza sul pavimento. Con il righello, misura 30 cm, poi posiziona il primo cono. Misura 20 cm, poi posiziona il secondo cono. Misura 20 cm, poi posiziona il terzo cono. Infine, misura 20 cm e poi posiziona la bandiera di arrivo.

Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare

FR: Mesure et note les distances parcourues par Marko. Ces mesures vont te servir pour les prochains jeux.
EN: Measure and note down the distances achieved by Marko. These measurements will be used in the following games.
DE: Miss und notiere die Entfernungen, die Marko schafft. Diese Maße kannst du in den nächsten Spielen gebrauchen.
NL: Meet en noteer de afstanden die door Marko zijn afgelegd. Je zult die afstanden nodig hebben voor de volgende spelletjes.
ES: Mide y anota las distancias recorridas por Marko. Dichas mediciones te servirán para las próximas actividades.
IT: Misura e annota le distanze percorse da Marko. Queste misure ti serviranno per i prossimi giochi.



Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant la ligne de départ. Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va avancer puis amorcer les virages à gauche et à droite pour slalomer entre les cônes. Attention : si Marko touche un cône, le parcours ne compte pas. Adapte le programme en fonction de tes essais. Tu peux là aussi chronométrer ton temps de parcours.

EN: Place Marko on the starting line. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will advance taking the left and right bends weaving between the cones. NB: if Marko touches a cone then the trial does not count. Adjust your programme based on the results of your trials. You can also time yourself.

DE: Stelle Marko vor die Startlinie. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko geht vor und nimmt dann die Kurven nach links und nach rechts im Slalom um die Kegel. Achtung! Wenn Marko einen Kegel berührt, gilt die Strecke nicht. Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Mit der Stoppuhr kannst du die Zeiten messen.

NL: Plaats Marko voor de startlijn. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal vooruitgaan en de bochten naar links en naar rechts nemen om tussen de kegels te slalommen. Let op: als Marko een kegel raakt, telt het parcours niet. Pas het programma aan in functie van je tests. Je kunt het parcours ook afleggen terwijl je met een chronometer de tijd opneemt.

ES: Coloca a Marko delante de la línea de salida. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko avanzará y comenzará a girar a izquierda y derecha para zigzaguear entre los conos. ¡Atención! Si Marko toca algún cono, la carrera quedará anulada. Adapta el programa conforme a tus pruebas. En esta actividad podrás también cronometrar el recorrido.

IT: Posiziona Marko davanti alla linea di partenza. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko avanzerà, poi affronterà inizierà le curve a sinistra e a destra per fare lo slalom tra i coni. Attenzione: se Marko tocca un cono, il percorso non conta. Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Puoi anche cronometrare il tempo del percorso.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

#4 LABYRINTHE • MAZE • LABYRINTH LABYRINT • LABERINTO • LABIRINTO

Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Marko réussira-t-il à sortir de ton labyrinthe ?
EN: Can Marko get out of the maze?
DE: Findet Marko den Weg aus dem Labyrinth?
NL: Kan Marko de weg vinden uit je labyrint?
ES: ¿Conseguirá Marko escapar de tu laberinto?
IT: Marko riuscirà a uscire dal tuo labirinto?

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Construis un labyrinthe en plaçant des livres debout sur leurs bords longs. Regarde, sur notre dessin, notre exemple de parcours. Laisse un espace d'environ 15 cm entre deux livres pour que Marko puisse passer.
EN: Make a maze by placing books upright (on their long sides). Check out the maze in the example. Leave about 10 cm between the two books so that Marko can pass through them easily.
DE: Baue ein Labyrinth aus Büchern, die du der Länge nach aneinanderlegst. Die Zeichnung zeigt ein Beispiel für die Strecke. Lasse einen Abstand von ungefähr 15 cm zwischen zwei Büchern, damit Marko hindurch laufen kann.
NL: Bouw een labyrint met boeken. Kijk op onze tekening naar het voorbeeldparcours. Laat ongeveer 15 cm tussen twee boeken zodat Marko er tussen kan.
ES: Construye un laberinto colocando verticalmente libros sobre sus cantos más largos. Observa en la ilustración proporcionada, un ejemplo de recorrido. Deja un espacio de unos 15 cm entre dos libros para que Marko pueda pasar.
IT: Costruisci un labirinto posizionando verticalmente dei libri sul loro bordo lungo. Guarda l'esempio di percorso sul disegno. Lascia uno spazio di circa 15 cm tra due libri affinché Marko possa passare.

Exemple de programme • Coding example Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant l'entrée du labyrinthe. Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va progresser tout doucement à son rythme dans ton labyrinthe jusqu'à trouver la sortie. Utilise ce que tu as appris dans les jeux précédents et adapte le programme en fonction du labyrinthe. Essaye de réaliser le parcours sans toucher les murs !

EN: Place Marko at the entrance of the maze. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will slowly make his way through the maze until finds his way out. Use what you learned in the previous games and adjust your programme based on the layout of the maze. See if you can get Marko out of the maze without touching the walls!

DE: Stelle Marko vor den Eingang des Labyrinths. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko läuft nun ganz langsam durch dein Labyrinth, bis er den Ausgang findet. Nutze, was du in den vorherigen Spielen gelernt hast und passe das Programm an das Labyrinth an. Versuche, nicht die Labyrinthwände zu berühren!

NL: Plaats Marko voor de ingang van het labyrint. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal langzaam op zijn eigen tempo in je labyrint vooruitgaan om de uitgang te vinden. Gebruik wat je in de vorige spelletjes hebt geleerd en pas het programma aan het labyrint aan. Probeer de race uit te voeren zonder de muren te raken!

ES: Sitúa a Marko delante de la entrada del laberinto. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko se desplazará lentamente a su propio ritmo por tu laberinto hasta encontrar la salida. Haz acopio de lo que has aprendido en las actividades anteriores y adapta el programa en función del laberinto. ¡Intenta completar el recorrido sin llegar a tocar las paredes!

IT: Posiziona Marko davanti all'entrata del labirinto. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko avanzerà lentamente all'interno del tuo labirinto con i suoi tempi fino a trovare l'uscita. Utilizza ciò che hai imparato nei giochi precedenti e adatta il programma a seconda del labirinto. Prova a realizzare il percorso senza toccare i muri!

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

FR: Tu as réussi ? Pourquoi ne pas créer un labyrinthe encore plus grand ?
EN: Did you succeed? Why don't you create an even bigger maze?
DE: Hast du es geschafft? Dann könntest du jetzt ein noch größeres Labyrinth bauen!
NL: Gelukt? Probeer een nog groter labyrint te bouwen!
ES: ¿Lo has conseguido? ¿Por qué creas un laberinto más extenso?
IT: Ci sei riuscito? Perché non creare un labirinto ancora più grande?

#5 MONTER ET DESCENDRE • UP AND DOWN HINAUF UND HINUNTER • OP EN NEER SUBIR Y BAJAR • SALIRE E SCENDERE

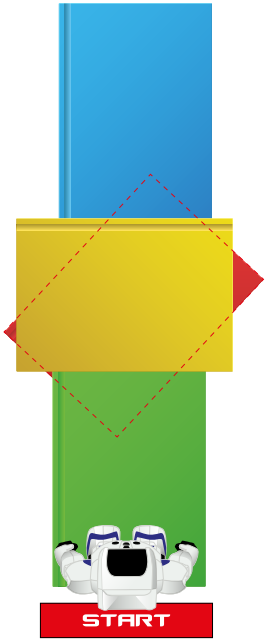
Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Marko est très fort pour marcher sur du plat mais saura-t-il garder l'équilibre sur ce nouveau parcours ?
EN: Marko is great at walking on flat surfaces but can he keep his balance in this new trial?
DE: Marko läuft super auf ebener Fläche, aber kann er auch auf dieser neuen Strecke sein Gleichgewicht halten?
NL: Marko kan erg goed stappen op een vlakke ondergrond, maar kan hij ook zijn evenwicht bewaren op dit nieuwe parcours?
ES: Marko ya sabe caminar bien sobre superficies planas, pero ¿podrá mantener el equilibrio en este nuevo recorrido?
IT: Marko è in grado di camminare su un piano orizzontale, ma sarà in grado di mantenere l'equilibrio su questo nuovo percorso?

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Tout d'abord place un premier livre au sol. Ensuite, place deux livres de part et d'autre sans trop les incliner. Enfin, place un dernier livre à plat. Cela va faire comme une petite rampe.
EN: Place one of the books on the floor. Then place two books on either side (but at not too steep an angle). Then place the last book flat. You should have a small ramp.
DE: Lege das erste Buch auf den Boden. Lehne dann links und rechts jeweils ein Buch daran auf, nicht zu steil. Zum Schluss legst du ein viertes Buch flach hin. Das ist wie eine kleine Rampe.
NL: Plaats een eerste boek op de grond. Plaats vervolgens twee boeken aan elke kant zonder ze te veel te kantelen. Leg ten slotte een laatste boek plat. Dit zal dienen als een kleine helling.
ES: Para empezar, coloca en el suelo un primer libro. Seguidamente, coloca dos libros a cada lado del anterior, pero sin inclinarlos demasiado. Finalmente, coloca un último libro de modo que quede plano. El resultado deberá parecerse a una pequeña rampa.
IT: Innanzitutto, posiziona un primo libro sul pavimento. In seguito, posiziona due libri su entrambi i lati senza inclinarli troppo. Infine, posiziona un ultimo libro in orizzontale. Questo avrà la funzione di rampa.



Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare

FR: Fais des tests avant de réaliser ton programme. Avec la télécommande, essaye de faire monter Marko sur le haut de la rampe. Vérifie que ta rampe soit suffisamment solide et que l'accès soit possible pour Marko. Une fois que tu as validé la construction, tu peux essayer le programme.
EN: Conduct a few tests before starting your coding. Using the remote control, try to get Marko up onto the ramp. Check the ramp is stable enough and that Marko will be able to climb it. Once you have checked its construction, you can test the programme.
DE: Führe vor der Programmierung einige Tests durch. Versuche mit der Fernbedienung, Marko auf die Rampe klettern zu lassen. Prüfe, ob die Rampe fest genug ist und Marko hinauf kann. Wenn die Konstruktion in Ordnung ist, kannst du das Programm probieren.
NL: Voer enkele tests uit voordat je begint te programmeren. Probeer met de afstandsbediening Marko naar de top van de helling te laten stappen. Controleer of je helling sterk genoeg is en of Marko erover kan. Zodra je je constructie hebt gecontroleerd, kun je beginnen te programmeren.

ES: Realiza algunas pruebas antes de crear tu programación. Utilizando el mando de control, intenta hacer que Marko suba hasta lo alto de la rampa. Comprueba que tu rampa sea lo suficientemente resistente y que Marko pueda acceder a ella. Una vez que hayas validado el diseño, podrás probar si el programa funciona.

IT: Prima di realizzare il programma, fai dei test. Con il telecomando, prova a far salire Marko sulla parte alta della rampa. Verifica che la rampa sia sufficientemente solida e che l'accesso per Marko sia possibile. Una volta che la costruzione è definitiva, puoi provare il programma.

Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko directement sur la rampe. Appuie sur la touche Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va progresser tout doucement sur les rampes. Ne le brusque pas. Si Marko tombe, il ne peut pas se relever et il continuera son programme dans le vide. Adapte le programme en fonction de tes essais. Tu peux là aussi chronométrer ton temps de parcours.

EN: Place Marko on the ramp. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will make his way slowly up and down the ramps. Do not touch him. If Marko falls, he can not get up on his own and will continue to follow the programme in the air. Adjust your programme based on the results of your trials. You can also time yourself.

DE: Stelle Marko direkt auf die Rampe. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko geht allmählich auf den Rampen vorwärts. Dränge ihn nicht, schneller zu laufen. Wenn Marko hinfällt, kann er nicht wieder aufstehen und läuft die Programmierung im Leeren weiter. Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Mit der Stoppuhr kannst du die Zeiten messen.

NL: Plaats Marko op de helling. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal heel langzaam vooruitgaan op de helling. Geef hem de tijd. Als Marko valt, kan hij niet meer opstaan. Pas het programma aan in functie van je tests. Je kunt het parcours ook afleggen terwijl je met een chronometer de tijd opneemt.

ES: Coloca a Marko directamente sobre la rampa. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko avanzará lentamente por las rampas. No hagas que se desplace bruscamente. Si Marko se cae, no podrá levantarse y continuará ejecutando su programa con las piernas en el aire. Adapta el programa conforme a tus pruebas. En esta actividad podrás también cronometrar el recorrido.

IT: Posiziona Marko direttamente sulla rampa. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko avanzerà lentamente sulle rampe. Non mettergli fretta. Se Marko cade, non può rialzarsi e continuerà ad eseguire il programma nel vuoto. Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Puoi anche cronometrare il tempo del percorso.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	

#6 FOOTBALL • FOOTBALL • FUSSBALL VOETBAL • FÚTBOL • CALCIO

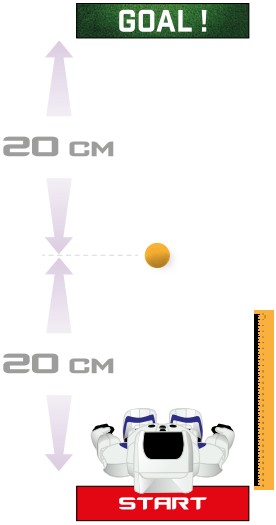
Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: En utilisant la glisse, apprends à Marko comment marquer des buts comme un champion.
EN: Use the slide function to teach Marko how to score goals like a real champion.
DE: Bring Marko bei, wie er mit der Gleitfunktion Tore wie ein Champion schießt!
NL: Gebruik de glijfunctie om Marko te leren doelpunten scoren als een pro.
ES: Utilizando movimientos de deslizamiento, enséñele a Marko cómo marcar goles como los mejores futbolistas.
IT: Utilizzando lo scivolamento, insegni a Marco a segnare dei goal come un vero campione.

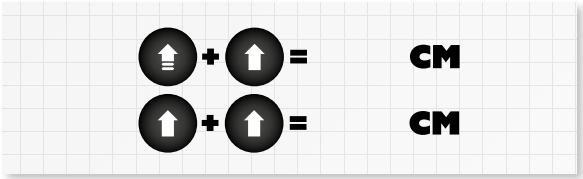
Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Découpe le but de foot et place-le sur le sol de ta chambre. Pose la balle de ping-pong à environ 20 cm du but. Puis place le drapeau de départ à 20 cm de la balle de ping pong. Pour le premier essai, place tous les éléments en ligne droite.
EN: Cut out the goal and place it on the floor of your room. Place the ping-pong ball about 20 cm from the goal. Then place the starting flag 20 centimetres from the ping-pong ball. For the first time, arrange everything in a straight line.
DE: Schneide das Fußballtor und stelle es in deinem Zimmer auf den Boden. Lege den Tischtennisball ungefähr 20 cm vom Tor entfernt hin. Dann stellst du die Startfahne 20 cm vom Tischtennisball auf. Stelle für den ersten Test alles in gerader Linie hin.
NL: Knip het doel uit en plaats het op de vloer van je kamer. Leg de pingpongbal op ongeveer 20 cm van het doel. Plaats de startvlag op 20 cm van de pingpongbal. Plaats voor de eerste poging alle elementen op een rechte lijn.
ES: Recorta la portería de fútbol y colócala en el suelo de tu habitación. Sitúa la pelota de pimpón a unos 20 cm de la portería. Seguidamente, coloca el banderín de salida a 20 cm de la pelota de pimpón. Para el primer intento, coloca todos los elementos en línea recta.
IT: Ritaglia la porta da calcio e posizionala sul pavimento della tua camera. Posiziona la palla da ping-pong a circa 20 cm dalla porta. Poi posiziona la bandiera di partenza a 20 cm dalla palla da ping-pong. Per il primo test, posiziona tutti gli elementi in linea.



Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare



Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant le drapeau de départ. Appuie sur la touche de Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va marcher avec le ballon puis s'élancer pour le tirer directement dans les cages ! Adapte le programme en fonction de tes essais. Tu peux aussi mettre Marko et le ballon sur des points de départ différents pour compliquer le but.

EN: Place Marko before the starting flag. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will walk with the ball and then take a shot at the goal! Adjust your programme based on the results of your trials. You can also place Marko and the ball in different starting positions to make it harder.

DE: Stelle Marko vor die Startfahne. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko läuft mit dem Ball, holt aus und zielt direkt ins Tor! Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Schwieriger wird das Spiel, wenn du Marko und den Ball an verschiedenen Startpunkten positionierst.

NL: Plaats Marko voor de startlijn. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal stappen met de bal en dan rennen om hem recht in het doel te schieten! Pas het programma aan in functie van je tests. Je kunt Marko en de bal ook op verschillende startpunten plaatsen om het wat moeilijker te maken.

ES: Coloca a Marko delante del banderín de salida. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. ¡Marko caminará con la pelota y, a continuación, efectuará un deslizamiento para chutar la pelota directamente a la red! Adapta el programa conforme a tus pruebas. Asimismo, podrá colocar a Marko y el balón en diferentes puntos de partida para hacer que sea más difícil marcar goles.

IT: Posiziona Marko davanti alla linea di partenza. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko avanzerà con il pallone, poi si lancerà per tirare direttamente nella porta! Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Puoi anche mettere Marko e il pallone su punti di partenza diversi per rendere più difficile il goal.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

#7 L'ÉQUILIBRISTE • BALANCING ACT BALANCIERKÜNSTLER • DE VENWICHTSKUNSTENAAR EQUILIBRISTA • L'EQUILIBRISTA

Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Marko peut aussi porter des objets légers. Mais attention car il a tendance à être maladroit.
EN: Marko can also carry light objects. But be careful as he can be a little clumsy.
DE: Marko kann auch leichte Gegenstände tragen. Aber Achtung, denn er ist eher etwas ungeschickt.
NL: Marko kan ook lichte voorwerpen dragen. Maar let op: hij is nogal onhandig.
ES: Marko puede también transportar elementos livianos. No obstante, ten cuidado porque suele ser algo torpe.
IT: Marko può anche trasportare degli oggetti leggeri. Ma attenzione, poiché ha la tendenza ad essere maldestro.

Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Place le drapeau de départ sur le sol. Mesure 30 cm et place le cône. Maintenant, fais un angle à 90° et mesure 30 cm puis place le drapeau d'arrivée. Tu obtiens une piste en « L ». Déplie les bras de Marko et pose un crayon dans ses mains.
EN: Place the starting flag on the floor. Measure 30 cm and then place the cone. Now make a 90° angle and measure 30 cm then place the finishing flag. You should have an L-shaped track. Unfold Marko's arms and place a pencil in his hands.
DE: Stelle die Startfahne auf den Boden. Miss 30 cm und stelle dort den Kegel auf. Lege das Lineal in 90° und miss 30 cm, wo du die Zielfahne aufstellst. Du erhältst eine Strecke in „L"-Form. Klappe die Arme von Marko auf und lege einen Stift in seine Hände.
NL: Plaats de startvlag op de grond. Meet 30 cm met de liniaal en plaats de kegel. Maak een hoek van 90° en meet 30 cm; plaats daar de finishvlag. Je hebt nu een L-vormige baan. Vouw de armen van Marko open en stop een potlood in zijn handen.
ES: Coloca el banderín de salida en el suelo. Mide a partir de este una distancia de 30 cm y sitúa el cono. Seguidamente, haz un ángulo de 90° y mide una distancia de 30 cm a partir de este y sitúa el banderín de meta. De este modo, tendrás una pista en forma de «L». Extiende los brazos de Marko y coloca sobre sus manos un lápiz.
IT: Posiziona la bandiera di partenza sul pavimento. Misura 30 cm e posiziona il cono. Ora, fai un angolo di 90° e misura 30 cm, poi posiziona la bandiera di arrivo. In questo modo otterrai una pista a «L». Distendi le braccia di Marko e posiziona una matita tra le sue mani.

Avant de programmer • Before coding • Vor dem Programmieren Voordat je begint te programmeren • Consejos previos a la programación • Prima di programmare

FR: Fais des tests avant de réaliser ton programme. Avec la télécommande, fais marcher et tourner Marko. Est-ce que le crayon est bien resté en place ? Maintenant, fais-le glisser. Est-ce que c'est toujours bon ?
EN: Conduct a few tests before launching your programme. Using the remote control, get Marko to walk and turn. Did he manage to keep hold of the pencil? Now, get him to slide. Is he still holding the pencil?
DE: Führe vor der Programmierung einige Tests durch. Steuere mit der Fernbedienung, dass Marko läuft und sich die Richtung wechselt Hat er den Stift gut festgehalten? Lasse ihn jetzt gleiten. Wie sieht es nun aus?
NL: Voer enkele tests uit vooraleer je begint te programmeren. Laat Marko stappen en draaien met de afstandsbediening. Blijft het potlood op zijn plaats zitten? Laat Marko nu glijden. Gaat het nog altijd goed?
ES: Realiza algunas pruebas antes de crear tu programación. Utilizando el mando de control, haz que Marko camine y gire. ¿Se mantiene el lápiz sin caerse? Ahora, haz que tu robot efectúe deslizamientos. ¿Sigue manteniendo el lápiz en equilibrio?
IT: Prima di realizzare il programma, fai dei test. Con il telecomando, fai camminare e girare Marko. La matita è rimasta nella sua posizione? Ora fallo scivolare. Va sempre bene?

Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

FR: Pose Marko devant le drapeau de départ. Appuie sur la touche de Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va marcher avec le crayon puis réaliser un virage vers l'arrivée. Si le crayon tombe, c'est perdu ! Adapte le programme en fonction de tes essais. Tu peux compliquer l'activité en ajoutant plusieurs crayons.

EN: Place Marko at the starting flag. Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will walk with the pencil, turn into the bend and then head for the finishing line. If he drops the pencil, then you have lost! Adjust your programme based on the results of your trials. You can make it harder by adding more pencils.

DE: Stelle Marko vor die Startfahne. Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko läuft mit dem Stift und geht eine Kurve zum Ziel. Wenn der Stift herunterfällt, ist es verloren! Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Du kannst das Spiel schwieriger machen, wenn du mehrere Stifte nimmst.

NL: Plaats Marko voor de startlijn. Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal met het potlood stappen en een bocht naar de finish maken. Als het potlood valt, ben je verloren! Pas het programma aan in functie van je tests. Je kunt de activiteit moeilijker maken door meer potloden toe te voegen.

ES: Coloca a Marko delante del banderín de salida. Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko caminará cargando con el lápiz y, a continuación, girará hacia la meta. ¡Si el lápiz se cae, la prueba quedará anulada! Adapta el programa conforme a tus pruebas. Podrá hacer que la actividad resulte más difícil añadiendo varios lápices.

IT: Posiziona Marko davanti alla linea di partenza. Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko camminerà con la matita e poi realizzerà una curva verso l'arrivo. Se la matita cade, hai perso! Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Puoi complicare l'attività aggiungendo alcune matite.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

#8 LA DANSE DE MARKO • DANCING MARKO
MARKOS TANZ • DE DANS VAN MARKO
EL BAILE DE MARKO • LA DANZA DI MARKO

FR: Marko est un excellent danseur. Reproduis avec ce jeu sa célèbre danse. Dans le programme, nous avons mis des « points d'interrogation ». A toi de deviner quelles sont les touches manquantes en étudiant la danse de Marko. Tu as trouvé ? Appuie sur la touche de Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre le programme.

EN: Marko is a great dancer. In this game, recreate his famous dance. In the programme, we have added some 'question marks'. You have to work out what is missing by carefully studying Marko's dance. Did you figure it out? Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the programme.

DE: Marko ist ein ausgezeichneter Tänzer. Führe mit diesem Spiel seinen berühmten Tanz aus. Im Programm haben wir Fragezeichen gesetzt. Finde heraus, welches die fehlenden Knöpfe sind, während du den Tanz von Marko genau beobachtest. Hast du sie erkannt? Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst, dann gib das Programm ein.

NL: Marko is een uitstekend danser. Doe met dit spel zijn beroemde dans na. In het programma hebben we "vraagtekens" geplaatst. Probeer te raden wat de ontbrekende knoppen zijn bij het bestuderen van de dans van Marko. Heb je ze gevonden? Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het programma in.

ES: Marko es un bailarín excelente. Reproduce con esta actividad su famoso baile. Hemos añadido en el programa unos «signos de interrogación». Te tocará adivinar cuáles son las teclas omitidas deliberadamente mientras observas el baile de Marko. ¿Las has encontrado? Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el programa.

IT: Marko è un eccellente danzatore. Riproduci con questo gioco la sua celebre danza. Nel programma abbiamo messo dei «punti interrogativi». Dopo che avrai studiato la danza di Marko, starà a te indovinare quali tasti inserire. L'hai trovata? Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci il programma.

Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	

#9 A VOUS DE DANSER ! • GET UP AND DANCE! JETZT TANZT IHR! • HET IS NU AAN JOU OM TE DANSEN! ¡TE TOCA BAILAR! • BALLATE INSIEME!

FR: Tu peux jouer à ce jeu avec des amis. Dans le programme ci-dessous, Marko va danser puis s'arrêter quelques instants, puis reprendre sa danse. Essaye de reproduire ses mouvements et arrêtez-vous au bon moment ! Le dernier à s'arrêter est éliminé. Vous êtes prêts ? Appuie sur la touche de Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre le programme.

EN: You can play this game with friends. With the programme below, Marko will start dancing and then stop for a few moments and then start dancing again. Try to copy his movements and stop at the right time. The last one to stop is out of the game. Are you ready? Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the programme.

DE: Dieses Spiel kannst du mit Freunden spielen. Im folgenden Programm tanzt Marko, hält einige Sekunden an und tanzt dann weiter. Versucht, seine Bewegungen mitzumachen und im richtigen Moment anzuhalten! Wer als letzter aufhört, muss ausscheiden. Seid ihr bereit? Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst, dann gib das Programm ein.

NL: Je kunt dit spel spelen met je vrienden. In het programma hieronder zal Marko dansen, even stoppen en dan verder dansen. Probeer zijn bewegingen na te doen en stop op het juiste moment! De laatste die stopt, valt af. Ben je klaar? Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het programma in.

ES: Podrás realizar esta actividad con tus amigos. En el programa mostrado a continuación, Marko bailará y se detendrá unos instantes antes de continuar con su baile. ¡Intenta reproducir sus movimientos y detenerte en el momento adecuado! El último en detenerse quedará eliminado. ¿Estáis listos? Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el programa.

IT: Puoi giocare a questo gioco con degli amici. Nel programma qui sotto, Marko danzerà, poi si fermerà per qualche istante, poi riprenderà la danza. Prova a riprodurre i suoi movimenti e a fermarti al momento giusto! L'ultimo a fermarsi verrà eliminato. Siete pronti? Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci il programma.

Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

#10 LA VALSE • WALTZ • WALZER DE WALS • EL VALS • IL VALZER

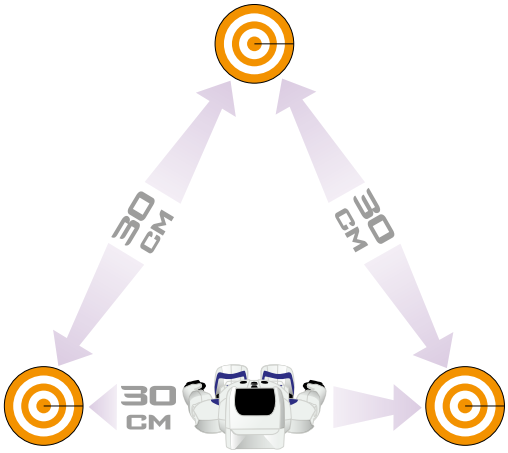
Ce qu'il va se passer • What will happen • Spielablauf Wat er gaat gebeuren • Qué va a suceder! • Cosa succederà

FR: Dans ce jeu, Marko doit danser mais aussi faire attention aux obstacles.
EN: In this game, Marko has to dance and avoid obstacles.
DE: In diesem Spiel soll Marko tanzen und dabei Hindernissen ausweichen.
NL: In dit spel moet Marko dansen, maar ook opletten voor obstakels.
ES: En esta actividad, Marko no solo deberá bailar, sino también prestar atención a los obstáculos.
IT: Con questo gioco, Marko deve danzare, ma anche fare attenzione agli ostacoli.

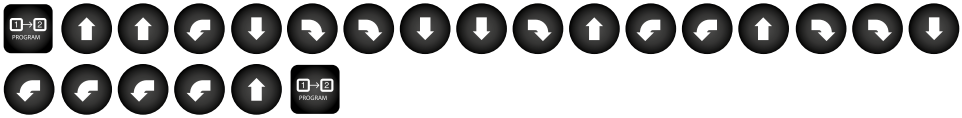
Il te faut • You will need • Des brauchst Wat heb je nodig? • Necesitas • Fallo tu

Mise en place • Set up • Vorbereitung Opstellen • Disposición • Realizzazione

FR: Place les cônes de manière à former un triangle. Laisse environ 30 cm entre chacun des cônes comme sur le schéma ci-dessous. Tu placeras Marko au milieu face à un des cônes.
EN: Place the cones so they form a triangle. Leave about 30 cm between each cone (see diagram below). Place Marko in the middle facing one of the cones.
DE: Stelle die Kegel in Form eines Dreiecks auf. Lasse ungefähr 30 cm Abstand zwischen den Kegeln wie auf dem folgenden Bild. Stelle Marko in das Dreieck vor einen Kegel.
NL: Vorm een driehoek met de kegels. Laat ongeveer 30 cm tussen de kegels, zoals in het onderstaande schema. Plaats Marko in het midden tegenover een van de kegels.
ES: Coloca los conos de manera que formen un triángulo. Deja unos 30 cm entre cada uno de los conos según se muestra en el diagrama mostrado a continuación. Coloca a Marko en el centro, orientado hacia cualquiera de los conos.
IT: Posiziona i coni in modo da formare un triangolo. Lascia uno spazio di circa 30 cm tra ogni cono come riportato sullo schema qui sotto. Posiziona Marko al centro, di fronte a dei coni



Exemple de programme • Coding example
Beispiel für die Programmierung • Voorbeeldprogramma
Ejemplo de programa • Esempio di programma



FR: Appuie sur la touche de Programmation jusqu'à entendre un bip, puis rentre l'exemple de programme. Marko va se mettre à danser sans toucher les cônes. Adapte le programme en fonction de tes essais. Tu peux compliquer le jeu en ajoutant des obstacles sur la piste de danse.

EN: Press the Coding button until you hear a 'Beep' then run the sample programme. Marko will start dancing without touching the cones. Adjust your programme based on the results of your trials. You can make the game harder by adding obstacles on the dance floor.

DE: Drücke auf den Knopf Programmierung, bis du einen Piepton hörst. Gib dann das Programmierungsbeispiel ein. Marko tanzt, ohne die Kegel zu berühren. Passe das Programm basierend auf deinen Tests an. Du kannst das Spiel schwieriger machen, wenn du Hindernisse auf die Tanzfläche stellst.

NL: Druk op de knop "Programmeren" tot je een pieptoon hoort. Voer vervolgens het voorbeeldprogramma in. Marko zal beginnen te dansen zonder de kegels te raken. Pas het programma aan in functie van je tests. Je kunt het spel moeilijker maken door obstakels toe te voegen op de dansvloer.

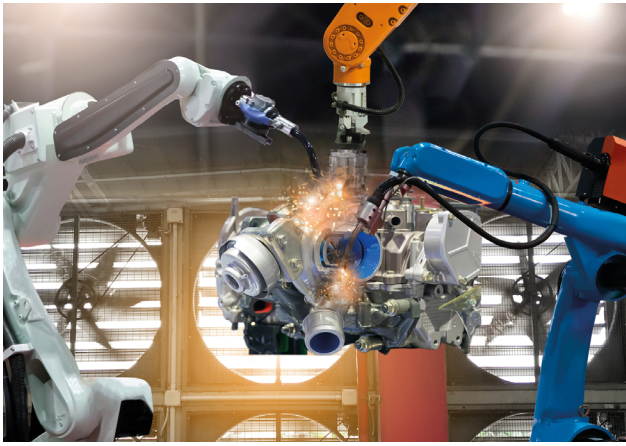
ES: Pulsa la tecla de Programación hasta que suene un tono y, a continuación, introduce el ejemplo de programa proporcionado. Marko empezará a bailar sin tocar los conos. Adapta el programa conforme a tus pruebas. Podrá hacer que la actividad resulte más difícil añadiendo obstáculos en la pista de baile.

IT: Premi il tasto Programmazione fino a quando non senti un bip, poi inserisci l'esempio di programma. Marko inizierà a danzare sena toccare i coni. Adatta il programma a seconda dei tuoi test. Puoi complicare il gioco aggiungendo degli ostacoli sulla pista da ballo.

	Essai / Trial / Test / Prueba
#1	
#2	
#3	
#4	
#5	

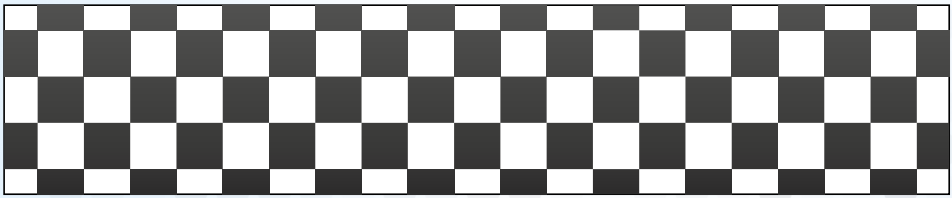
FR: Les automates de fête foraine sont les ancêtres des robots. On en trouve encore aujourd'hui dans les attractions des parcs d'attraction.
EN: The automatons you see at fun fairs are the ancestors of today's robots. In fact, you can still find them today at amusement parks.
DE: Jahrmarktautomaten sind die Vorfahren der Roboter. Man findet sie heute noch in Vergnügungsparks.
NL: Kermisautomaten zijn de voorlopers van robots. Vandaag vinden we ze nog in de attracties van pretparken.
ES: Los autómatas de las atracciones de feria son los auténticos antepasados de los robots. Todavía podemos encontrar alguno en las atracciones de los parques de atracciones actuales.
IT: I giochi del luna park sono gli antenati dei robot. Li troviamo ancora oggi nelle attrazioni dei parchi divertimento.

FR: Les robots ont « envahi » les usines et ont permis d'accélérer la production et l'assemblage de voitures, par exemple.
EN: Robots have 'invaded' factories and have sped up the production and assembly of cars for example.
DE: Roboter „eroberten" die Fabriken und beschleunigten die Produktion, zum Beispiel den Fahrzeugbau.
NL: Robots hebben de fabrieken "bestormd" en hebben de productie en assemblage van auto's bijvoorbeeld versneld.
ES: Los robots han «invadido» las fábricas y, por ejemplo, han hecho posible acelerar la producción y el montaje en la industria del automóvil.
IT: I robot hanno «invaso» le fabbriche e hanno permesso di accelerare la produzione e l'assemblaggio, come ad esempio avviene per le automobili.



FR: Asimo est le premier robot sachant se déplacer comme un être humain. Construit par Honda, il est constamment amélioré par son équipe de développement.
EN: Asimo was the first robot able to move like a human being. Built by Honda, Asimo is constantly being improved by his development team.
DE: Asimo ist der erste Roboter, der sich wie ein Mensch bewegen konnte. Er wurde von Honda gebaut und von den Ingenieuren kontinuierlich weiterentwickelt.
NL: Asimo is de eerste robot die zich als een mens kan verplaatsen. Hij is ontwikkeld door Honda en werd constant verbeterd door het ontwikkelingsteam van het bedrijf.
ES: Asimo es el primer robot capaz de desplazarse como un ser humano. Ha sido fabricado por Honda y su equipo de desarrollo no cesa de mejorarlo.
IT: Asimo è il primo robot che sa spostarsi come un essere umano. Costruito da Honda, viene costantemente migliorato dal suo team di sviluppo.

START



GOAL !

FR: Aujourd'hui, les robots ont la capacité d'apprendre de leurs erreurs, voire même de trouver des solutions sans aide humaine. C'est ce qu'on appelle l'apprentissage profond.

EN: Today, robots can learn from their mistakes and even find solutions without the need for human intervention. This is called 'Deep Learning'.

DE: Heute sind Roboter fähig, aus ihren Fehlern zu lernen und sogar ohne Hilfe des Menschen selbst Lösungen zu finden. Dies bezeichnet man als nachhaltiges Lernen.

NL: Vandaag kunnen robots leren van hun fouten, en zelfs oplossingen vinden zonder hulp van de mens. Dat wordt deep learning genoemd.

ES: Hoy en día, los robots son capaces de aprender de sus propios errores o, incluso, de encontrar soluciones sin asistencia humana. Es lo que se denomina aprendizaje profundo.

IT: Al giorno d'oggi, i robot hanno la capacità di imparare dai loro errori e di trovare delle soluzioni senza l'aiuto dell'uomo. È quello che chiamiamo apprendimento profondo.

FR: Les robots sont aussi des héros de fiction. Isaac Asimov est un auteur prolifique de romans sur les robots. Au cinéma, Maria l'androïde de Metropolis ou R2D2 de Star Wars sont les robots les plus connus.

EN: Robots are also heroes in books. Isaac Asimov is a prolific author who has written many novels about robots. Maria the android from Metropolis and R2D2 from Star Wars are some of the best known robots in films.

DE: Roboter sind auch Romanhelden. Isaac Asimov schrieb viele Bücher über Roboter. Aus dem Kino sind die Androidin Maria von Metropolis oder R2D2 von Star Wars die bekanntesten Roboter.

NL: Robots zijn ook fictiehelden. Isaac Asimov is een bekende schrijver van romans waarin robots de hoofdrol spelen. In de film zijn Maria, de android van Metropolis of R2D2 van Star Wars de bekendste robots.

ES: Los robots son también héroes de ficción. Isaac Asimov es un prolífico autor de novelas acerca de los robots. En el cine, María; el androide de la película Metrópolis, o R2D2, de la película La Guerra de la Galaxias, son los robots más conocidos.

IT: I robot sono anche i protagonisti di alcune fiction. Isaac Asimov è un autore prolifico di romanzi sui robot. Al cinema, Maria l'androide di Metropolis o R2D2 di Star Wars sono i robot più conosciuti.

FR: Et si les robots faisaient tout le travail à notre place ? Certains peuvent désormais converser et répondre aux questions des humains. Un jour, peut-être un robot obtiendra un Prix Nobel…

EN: What if robots did our work for us? Some robots can converse with and answer humans' questions. Maybe one day a robot could even win a Nobel Prize...

DE: Und wenn die Roboter uns alle Arbeit abnehmen würden? Einige können schon mit Menschen sprechen und Fragen beantworten. Vielleicht gewinnt eines Tages ein Roboter den Nobelpreis…

NL: En als robots nu eens al het werk van ons overnamen? Sommige robots kunnen al een gesprek voeren en vragen van mensen beantwoorden. Op een dag zal een robot misschien een Nobelprijs krijgen ...

ES: ¿Qué pasaría si los robots hicieran todo nuestro trabajo para nosotros? Algunos pueden ahora conversar y responder a preguntas formuladas por los seres humanos. Quizás un día, un robot será galardonado con un Premio Nobel...

IT: E se i robot ci sostituissero completamente nel lavoro? Alcuni ormai possono conversare e rispondere alle domande degli esseri umani. Forse un giorno un robot otterrà un Premio Nobel...

FR **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement.
GARDER L'EMBALLAGE POUR REFERENCE FUTURE.
Les couleurs et le contenu peuvent varier légèrement.

Télécommande : nécessite 2 piles AA-LR06 (non incluses).
Robot : fonctionne avec une batterie 3,7V Li-P rechargeable (incluse).

L'installation des piles doit être effectuée par un adulte. En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sure. Les déposer dans un bac de collecte.

DE **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen verschluckbarer Kleinteile. Erstickungsgefahr.
BEWAHREN SIE DIE VERPACKUNG FÜR ZUKÜNFTIGE REFERENZ.
Farben und Inhalte können leicht variieren.

Fernbedienung: Erfordert 2 Batterien LR06-AA (nicht enthalten).
Roboter: funktioniert mit einem 3,7 V Li-P Akku (enthalten).

Die batterien müssen von einem Erwachsenen ausgewechselt werden. Altbatterien müssen sicher entsorgt werden. Deponieren Sie sie in den dafür vorgesehenen Behältern.

ES **¡ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas. Peligro de asfixia. **GUARDAR EL EMBALAJE PARA FUTURAS CONSULTAS.**
Los colores y contenido pueden variar ligeramente.

Mando de control: funciona con 2 pilas de tipo AA/LR06 (no incluidas).
Robot: funciona con una batería recargable de polímero de litio de 3,7 V (incluida).

Un adulto debe cambiar las pilas. Las pilas no deben ser tirados en la basura normal.
Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos.

EN **WARNING!** Not suitable for children under 36 months due to small parts which can be ingested. Choking hazard.
RETAIN THE PACKAGING FOR FUTURE REFERENCE.
The colors and content may slightly vary.

Remote control: needs 2 AA-LR06 batteries (not included).
Robot: works with one rechargeable 3.7V Li-P battery (included).

Batteries are to be changed by an adult. The batteries are classified as WEEE and should be disposed of safely when no longer required.

NL **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, vanwege kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
VERPAKKING BEWAREN VOOR REFERENTIE.
De kleuren en inhoud kunnen iets afwijken.

Afstandsbediening: vereist 2 AA-LR06-batterijen (niet meegeleverd).
Robot: werkt op een oplaadbare 3,7V Li-P batterij (meegeleverd).

De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen
Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken.

IT **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.
CONSERVARE L'IMBALLAGIO PER UNA CONSULTAZIONE FUTURA. I colori e contenuti possono variare leggermente.

Telecomando: necessita di 2 pile AA-LR06 (non incluse).
Robot: funziona con una batteria da 3,t V Li-P ricaricabile (inclusa).

Le batterie devono essere cambiate da un adulto
Le batterie non devono essere gettati insieme ai rifiuti domestici. Siete pregati di riciclare questo prodotto in un punto di raccolta idoneo.

Photo Credits : Bigstock

Développé et distribué par :
Developed and distributed by :
BUKI France
22 rue du 33ème Mobiles - 72000 Le Mans - FRANCE
Tél: +33 1 46 65 09 92
E-mail : danielllevy@bezeqint.net
www.bukifrance.com

UK CA CE 0-3 7+