

PRIMO

De zaak van de verdwenen kat

Boek 🔍

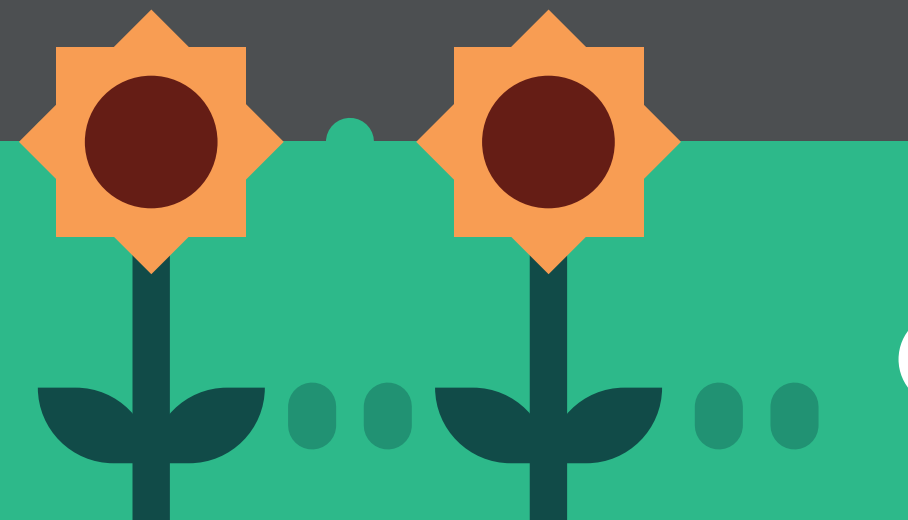


Een opmerking:

De reis zal moeilijk zijn en Cubetto heeft mogelijk jouw hulp nodig om een aantal zeer lastige algoritmen uit te voeren. Zorg ervoor dat je je eerst voorbereidt door te leren om Cubetto in alle richtingen te bewegen: vooruit, links en rechts! Zodra je je op jouw gemak voelt bij het reizen met Cubetto, bent je klaar om te beginnen.

Bezoek primotoys.com/resources voor tips en hints over het gebruik van de boeken en kaarten

Verhaal door Erin Eby
Illustraties by Momo



Opstelling:

Verzamel alle acht kaarten uit de doos voor dit verhaal. Je kunt ze herkennen door het vergrootglassymbool in de rechterbovenhoek te zoeken!

Kijk naar het nummer in het symbool en leg elke kaart in numerieke volgorde neer volgens de onderstaande opstelling.

Deze kaarten zijn de doelstellingen van elke taak. Verzamel de nummers ‘1’ tot en met ‘8’ terwijl je door Cubetto navigeert door zijn avontuur!

Wat we zullen leren:

Voor dit avontuur leer je de volgende zetten van Cubetto te voorspellen.

Succes!

	A	B	C	D	E	F
1			8		5	
2	1					
3			2			
4				4		3
5					6	
6		7				

Pinguïn de kat is op
mysterieuze wijze vermist!
Cubetto doorzoekt het huis,
maar kan haar nergens vinden

...

De kelder...? Nee!

De voorraadkast ...? Nee!!

De keuken...? Nee!!!

Cubetto zoekt door. Zijn blik
leidt hem naar een open
achterdeur. Een klein bosje
bloemen ligt keurig op het
pad.

Een eerste spoor ??

Rechercheur Cubetto rent weg
om zijn spullen te zoeken!



Zet Cubetto op het kompas naar het
noorden gericht. Hij moet zijn
detectiveset vinden! Welke van de twee
onderstaande algoritmen zal Cubetto
ernaartoe leiden?





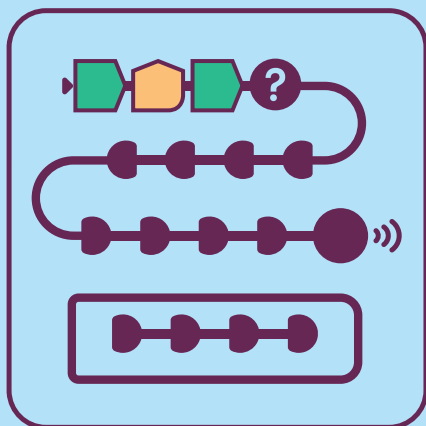
Tijd om wat aanwijzingen te zoeken!

Cubetto zoekt in zijn tas en vindt zijn vergrootglas.

“Wat hebben we hier?
Pootafdrukken!! Ze moet deze kant op zijn gegaan! “

Cubetto staat in een oogwenk op zijn wielen om te zien waar het pad hem naartoe gaat!

-
-  Cubetto moet het begin van het pootafdrukspoor vinden! Kun jij Cubetto helpen de laatste stap te vinden om daar te komen? Kies het juiste blok om in plaats van het vraagteken te plaatsen en voltooi het algoritme!





Verderop in de straat komt Cubetto aan bij het café. Mevrouw Palla zit buiten, koffie en krant in de hand.

‘Goedemorgen, mevrouw Palla. Heeft u Penguin vandaag gezien?’

‘Ik zag wel een kat met haast naar het zuiden rennen! Bij de eendenvijver. Misschien was zij het?’
Mevrouw Palla wijst met haar snorharen naar het park.



Cubetto zoemt in de richting van de eendenvijver om Penguin te vinden. Maar wacht - hij kan zich de weg niet herinneren! Kun jij helpen bij het kiezen van het algoritme waarmee Cubetto weer op het goede spoor komt?

A     

B     



Boven op de heuvel schopt iemand een bal in het water.

Het is Cubetto's maatje Tonno,
van het moerasavontuur!
Een getuige! Tijd voor
Cubetto om wat van zijn
detectivevaardigheden te
gebruiken ...

The diagram illustrates a neural network architecture. It features three main layers of nodes: an input layer at the top with 4 nodes (the first is a circle with a question mark), a hidden layer in the middle with 4 nodes, and an output layer at the bottom with 4 nodes (the first two are green pentagons). The nodes are connected by lines, forming a path that starts from the input layer, goes through the hidden layer, and ends at the output layer. A large white circle with three radiating lines is positioned to the right of the output layer, suggesting a signal or output. The entire diagram is set against a blue background with rounded corners.



Cubetto maakt aantekeningen terwijl Tonno terugdenkt aan zijn dag.

“Ik weet het niet zeker, maar ik zag daar een zwarte wazige kop en die verdween in de zonnebloemvelden. Nog maar een paar minuten geleden! “ Tonno wijst in de verte.

Penguin kan nu niet ver zijn! De achtervolging is begonnen terwijl Cubetto dichterbij komt.



Cubetto gaat richting de zonnebloemvelden. Penguin moet nu dichtbij zijn! Welk algoritme leidt Cubetto op de juiste manier?

A      

B      



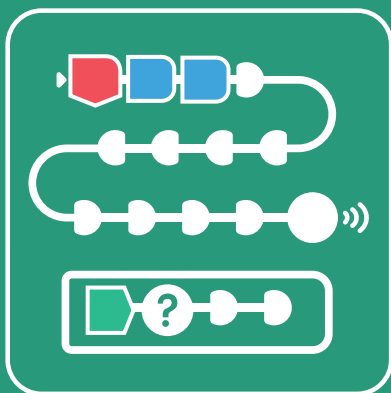
Tussen de zonnebloemen zet Cubetto zijn zoektocht voort. Hij zoekt overal.

Maar ze is nergens te vinden! Er moet nog een andere aanwijzing zijn.

Aan de rand van het veld klampt een bos zwart bont zich vast aan een haveloze vogelverschrikker. “Dit moet van haar zijn!” Hij zoomt in op het pad.



Cubetto schiet het pad op om de vacht dichterbij te inspecteren! Welk tweede blok kun je in de functieregel plaatsen om Cubetto daar te krijgen?





Vage pootafdrukken leiden Cubetto terug. Na honderd stappen verdwijnt het pad.

Cubetto verliest de hoop.
Had hij het de hele tijd bij het verkeerde eind?

Plotseling ruikt Cubetto een vertrouwde geur op die wordt gedragen door de wind.

“CHEESECAKE !!” Penguin’s favoriete eten! Zou het kunnen?

 Cubetto volgt de geur van de cheesecake. Hij is er zeker van dat dit de laatste aanwijzing is! Welke van deze algoritmen zal Cubetto naar deze lekkere traktatie leiden?

A     

B     



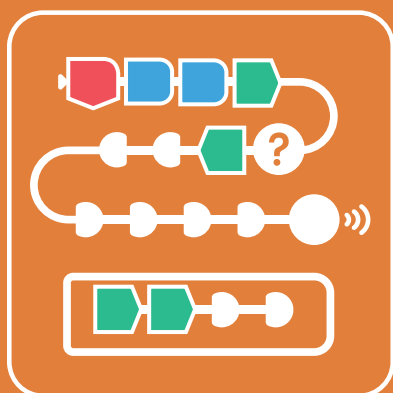
Cubetto volgt de geur naar een klein huisje. Mr Turtle gooit de deur open.

“Wat een verrassing, Cubetto! Je bent vanmorgen mijn tweede bezoeker! “

Pinguïn rent naar voren, kruimels kleven aan haar snorharen. Cubetto lacht. Misschien wordt hij detective als hij groot is!



Eindelijk! Je bent herenigd! Laten we naar meneer Turtle gaan om hem te bedanken dat hij zo goed voor Penguin heeft gezorgd terwijl we weg waren. Het laatste algoritme! Het kan lastig zijn!







Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China
2021 © Moravia Consulting
ALL RIGHTS RESERVED
Primo Toys is a trademark of Moravia Consulting

primotoys.com

