

PRIMO

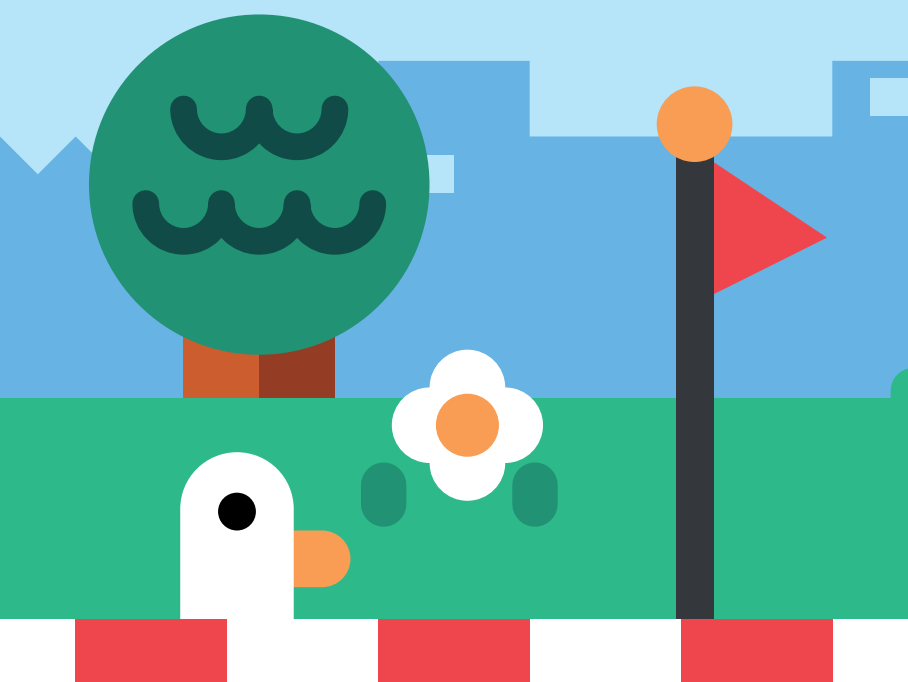
Cubetto en Lulo's Eindstreep Razernij

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! Als je je eenmaal op je gemak voelt bij het reizen met Cubetto, ben 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
Illustratie door Momo

Opstelling:

Verzamel alle acht kaarten voor dit verhaal uit de doos. Je kunt ze herkennen door naar het trofee-symbool 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 in tegenstellingen te denken met onze vriend, het ontkenningsblok! Vergeet niet om alle blokken te gebruiken die je zijn gegeven: niet meer, niet minder.

Succes!

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

Cubetto en Lulo rollen hun meesterwerk naar de top van Omslag Heuvel. Vijftien zeepkistracers staan keurig opgesteld.

De route voert ze door de stad en naar de voet van de heuvel. Het paar doet opgewonden hun bril op.

Cubetto houdt zijn adem in, angstig voor het startsein.



Laten we eens kijken naar onze nieuwe vriend, het tegengesteldblok! tegengesteld zorgt ervoor dat het volgende blok het **TEGENOVERGESTELDE** doet van wat het moet doen.

Start Cubetto op het kompas naar het noorden gericht en plaats het tegengesteldblok voor ‘links’ of ‘rechts’! Kun je nu een algoritme met ‘tegengesteld’ bouwen om Cubetto naar de kart te krijgen, en eindigend op het zuiden?



3, 2, 1... START!!!

De kinderen zetten zich af! Een vlaag van kleuren vliegt langs de menigte. Kart na kart na kart zoemt bergafwaarts.

Kart #5 begint van achteren, slingerend en wevend, ontwijkend en onstuimig. Ze versnellen terwijl ze op weg zijn naar het marktplein.



“Cubetto, ga niet te snel!” Lulo schreeuwt. Kun jij Cubetto helpen langzamer te gaan? Gebruik vier voorwaartse blokken om slechts twee vierkanten vooruit te verplaatsen.

Tip: kijk wat er gebeurt als je een tegengesteldblok gebruikt voor de laatste vooruit in je reeks!





SPAT!!

Een grote, sappige tomaat rolt van een nabijgelegen fruitkraam en spat over de bril van Cubetto. Nu stuurt hij blind!

‘Lulo! Je moet me vertellen welke kant ik op moet!’

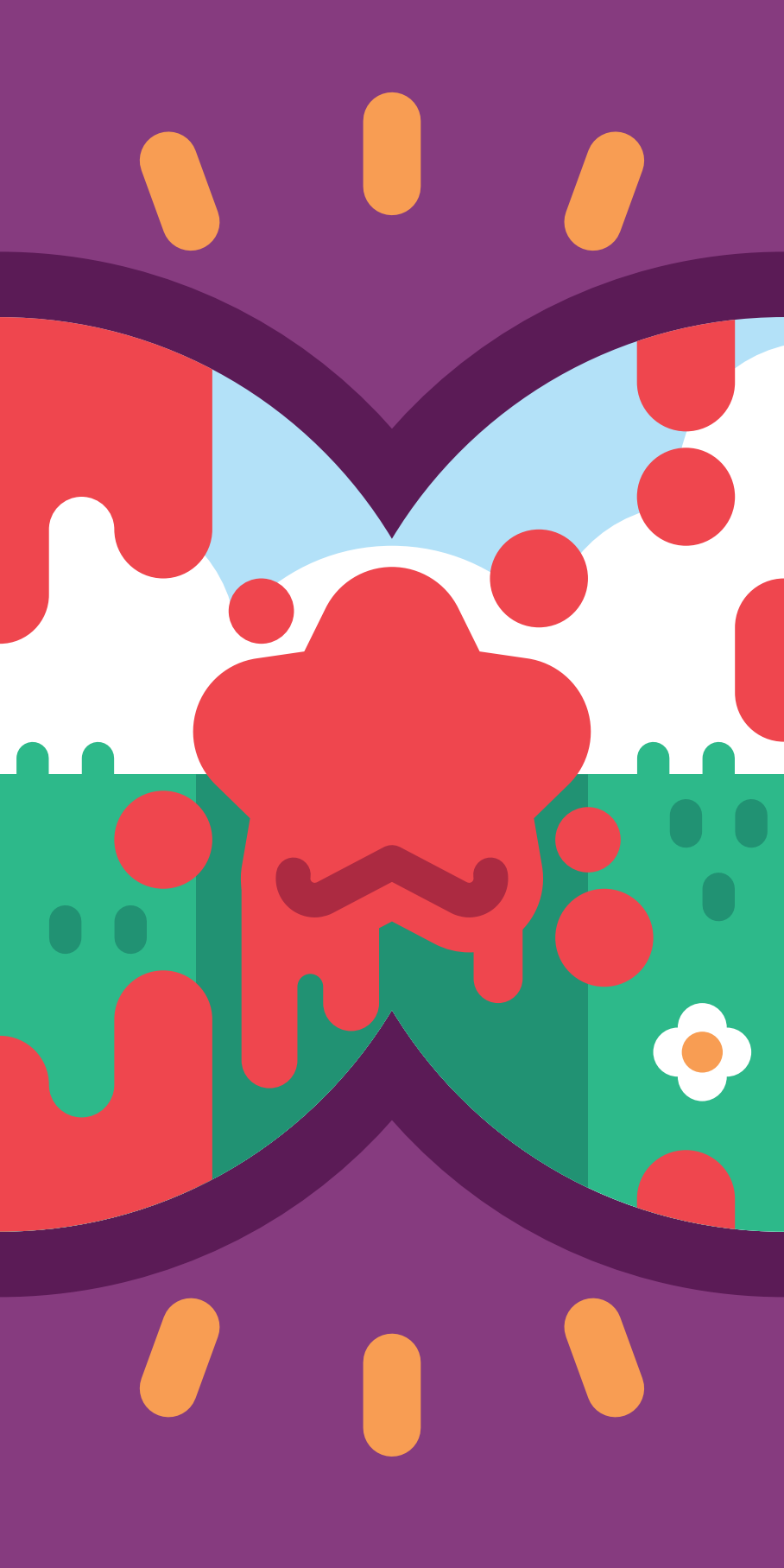
Maar Lulo’s zenuwen zijn teveel voor haar. Ze kan alleen maar bedenken waar ze niet heen moet !!

“UHH, UHH, UHH ... NIET RECHTS !! Of we vallen in de rivier!”



Cubetto moet naar links, maar zijn stuur zit vast! Kun je Cubetto helpen om weer de weg op te gaan om een waterige ramp te voorkomen door de volgende blokken in de juiste volgorde te zetten?





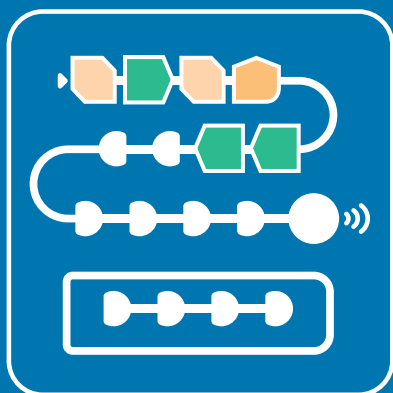
Cubetto rukt het stuur naar links. Ramp afgewend! Ze staan nu op een kruispunt.

Ze lopen voor kart # 14 uit als hun voorwiel ineens een kuil raakt. De hobbel zet het stel op het verkeerde pad.

‘Cubetto, we moeten terug! Het is een doodlopende weg! ‘

‘Ik weet een manier, Lulo! Naar de eik! ‘

 Cubetto rijdt achteruit de steeg uit en richting de eik. Probeer het onderstaande algoritme en kijk wat er gebeurt!







“Nu niet vertragen!”

Voor hen doemt een grote grijze en gele helling op.

Lulo kijkt naar de vliegende eekhoorn. Ineens heeft ze een idee!

“Dit is misschien gek, Cubetto, maar vertrouw me alsjeblieft!” Cubetto maakt zich klaar voor de rit. Zijn lot ligt in Lulo’s handen.



Draai Cubetto naar het noorden, richting de helling, en schakel hem vervolgens op supersnelheid met behulp van een speciaal algoritme gemaakt van AL deze blokken:



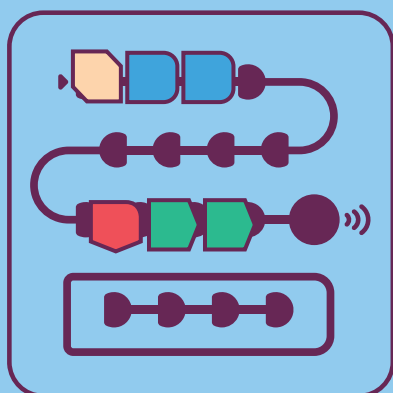


Het gewaagde duo leunt tegen de helling en zweeft door de lucht. Wat een Smak! Nu nadert het paar de voorkant van het groep. Terwijl ze vaart krijgen, juicht de menigte vanaf de bodem van de heuvel. Steeds dichterbij komt de finishlijn ...

“Verlies de controle niet, Cubetto!” Beiden leunen naar voren en Cubetto laat de rem los.



De finishlijn ligt op slechts 100 meter afstand. Een laatste zetje! Stuur het paar naar hun trofee door het onderstaande algoritme te gebruiken! Lees wat er gebeurt als je een tegengesteldblok met een functieblok gebruikt!





EN ZE KRUISEN DE LIJN!!
Wat een comeback!

ZILVER!!! Een tweede plaats
laat Cubetto en Lulo dansen
van vreugde! Terwijl ze het
vreugdevol vieren, klinken
hun medailles om hun nek.

“Cubetto, we hebben niet
gewonnen, maar we hebben
ook zeker niet verloren!”



Het paar toont trots hun trofee en
medailles. Wat een dag! Herschik
de onderstaande blokken om het
uiteindelijke algoritme op het podium
te voltooien!







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