

PRIMO

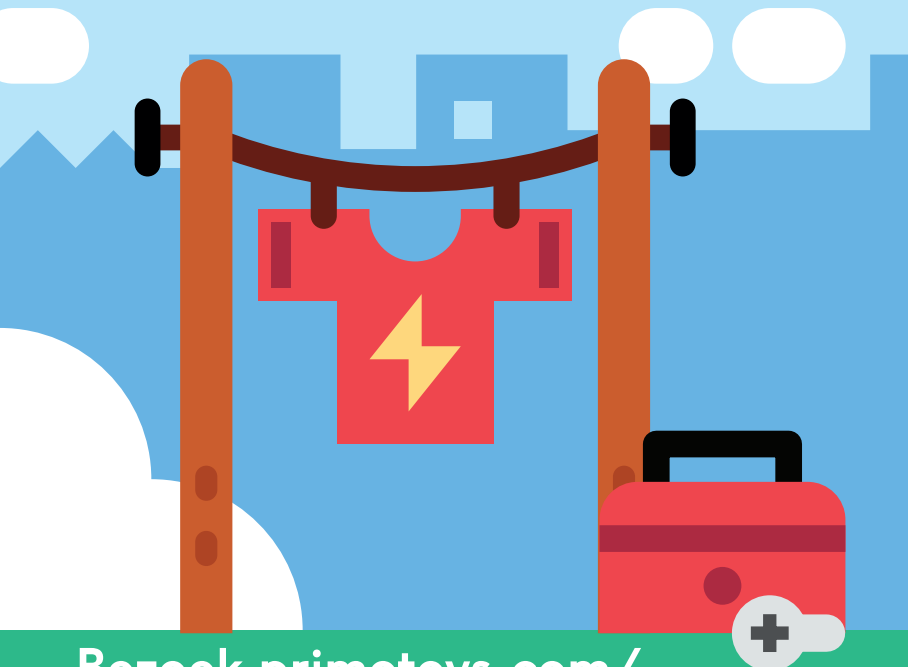
Cubetto en Lulo's Zeepkist Avontuur

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 het tandwielsymbool 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 ga je je planningsvaardigheden op de proef stellen. Vergeet niet om alle blokken te gebruiken die je zijn gegeven: niet meer, niet minder.

Succes!

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

Cubetto kan zich vandaag nauwelijks inhouden. Hij en zijn buurvrouw Lulo doen mee aan de jaarlijkse zeepkisten race van de stad!

Ze zijn al weken bezig met hun kistframe! Vanmorgen leggen ze de laatste hand aan het werk. De race begint vanmiddag om 16.00 uur!

Cubetto eet snel zijn ontbijt op en haast zich vol met overwinningsdromen naar Lulo's huis.



Cubetto en Lulo moeten de constructie van hun racekart plannen! Zet Cubetto op het kompas, naar het zuiden gericht. Kun je hem naar de blauwdrukken brengen door de blokken eronder in de juiste volgorde te zetten?





Het paar begint opgewonden hun racer samen te stellen.

Lulo is al bezig met het tekenen van de blauwdrukken voor hun plannen.

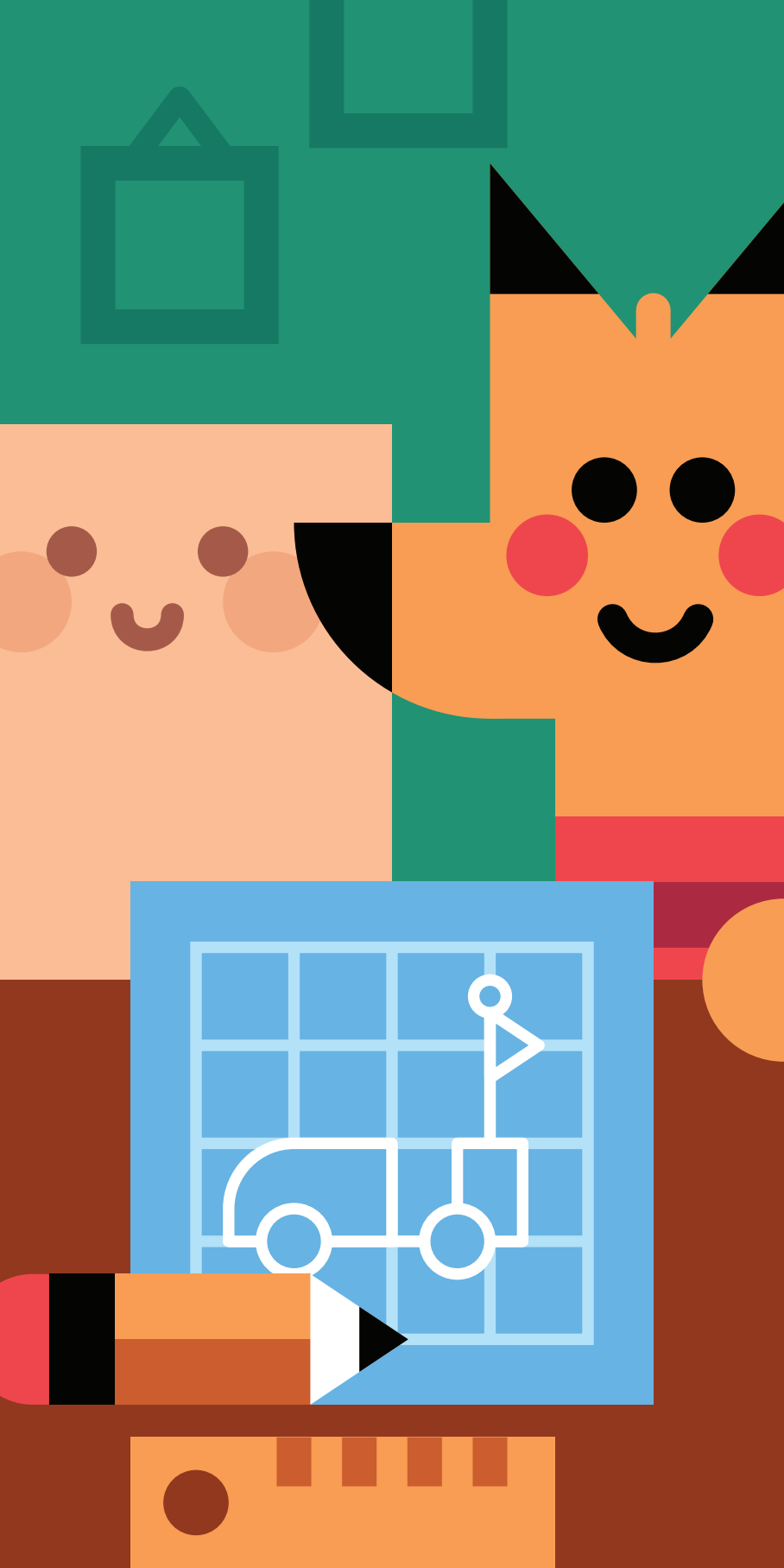
“Dit is waar de vlag zal komen!” Lulo wijst naar de pagina.

“Tijd om te beginnen!” Lulo wrijft haar poten tegen elkaar. Cubetto laat in afwachting een vroem horen.



Alle materialen staan in de garage. Leid Cubetto daarheen, maar plan vooruit! Maak een algoritme voor Cubetto door de onderstaande blokken op volgorde te zetten!





Het kartframe, ontdaan van zijn onderdelen, staat als een skelet in de garage. Voorzichtig rijdt de bemanning de kart de oprit op.

Twee stoelen, een stuur en vier wielpalen vormen het hoofdgedeelte. De rest is aan de verbeelding van Lulo en Cubetto.

Bij het begin beginnen!
Een doos om in te zitten.



Klein? Groot? Lang? Breed? Wat voor doos zal Cubetto vinden? Herschik deze blokken om bij de doos te komen en erachter te komen!





Lulo en Cubetto rennen naar hun oude zolder. Ze verschuiven oude dozen en stoffige kratten. Ze hebben er een nodig die precies goed is.

Met iets stevigs en lichtgewicht zal het lukken.

“Deze maat ... het is PERFECT!” Lulo gooit de inhoud op de zolderverdieping. Giechelend springt Cubetto erin en glijdt de trap af.

Nu voor een set wielen ...



Breng Cubetto naar de wielen met behulp van de onderstaande blokken!
Tip: het functieblok kan handig zijn als je een of meer van Cubetto's bewegingen wilt herhalen!





Terug naar de garage!

Cubetto vindt twee oude fietsen. “Deze zouden goed moeten zijn!”

KRANK, KRANK, KRANK.
Lulo worstelt met de moersleutel. In een flits heeft het paar de banden los.

WHOESH, WHOESH,
WHOESH. Een paar keer drukken op de voets pomp ...

Tijd voor de puntjes op de i!



Laten we Cubetto en Lulo naar de verf brengen om hun kart af te maken! Kun je ze helpen om daar te komen? Help hen door de onderstaande blokken in de juiste volgorde te plaatsen!





Nu het belangrijkste
onderdeel: de teamvlag!

NAAR DE SPEELKAMER!

Het duo draait op hun wielen
en hakken en komt binnen.
Lulo staat als eerste bij de
deur, maar als ze aan de
knop draait is er alleen een
klik.

OH NEE!! Ze hebben zichzelf
buitengesloten!

“Maar de race begint over
een uur, Lulo !! Wat moeten
we doen?”



Lulo lijkt een plan te hebben. Neem
contact op met Lulo door de juiste
volgorde voor de onderstaande
blokken te vinden!





Cubetto pruilt, maar Lulo is nog niet verslagen...

Denk Lulo, denk ... Wat zouden we als vlag kunnen gebruiken?

‘Cubetto! Mijn bliksem-T-shirt! Het zal perfect zijn!!’

Haar verjaardagscadeau van Cubetto hangt te drogen in de achtertuin. Het is een geweldige keuze voor een geweldig team!

Cubetto's gezicht licht weer op. Met al zijn snelheid zoemt hij naar Lulo toe.



Lulo heeft een geweldig idee! Laten we hun perfecte vlag aan de kart hangen. Gebruik deze blokken om het te verzamelen!





Terug in de garage schildert het team een groot nummer '5' op de kart. Bijna klaar om te vertrekken ...

Lulo overhandigt de vlag aan Cubetto, aan hem de eer om de vlag te bevestigen.

Met bonzende harten grijnzen ze allebei zenuwachtig.

Langzaam rollen ze hun gemaakte kart de oprit af naar de top van de heuvel.

Zullen alle planning hun vruchten afwerpen?

Er is maar één manier om te ontdekken ...

Zullen ze de race winnen?



Cubetto en Lulo rijden angstig hun kart naar de startlijn, klaar om de race te beginnen! Hier zijn de blokken voor jouw uiteindelijke algoritme om ze daar te krijgen:







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