



Codix

DEIN MECHANISCHER CODING-ROBOTER

Ab 8 Jahren

Art.-Nr. 81.620646

EAN: 4002051620646

Grösse/Gewicht:

43 x 29 x 8 cm

- Programmieren lernen – ganz ohne Smartphone und Computer! Rein mechanisch lernen Kinder von 8 bis 12 Jahren die Grundlagen des Programmierens.
- Aus über 150 Bauteile können Kinder 5 Roboter-Modelle zusammenbauen, die unterschiedliche Funktionen bieten: Zeichnen, Greifen, Basketball werfen, Fussball spielen und Gegenstände transportieren.
- Der KOSMOS Experimentierkasten vermittelt Wissen über Programmierung und Technik und fördert problemlösendes Denken – perfekt für Kinder, die Lust am Bauen und Coden haben.
- Eine Comic-Geschichte lässt Codix lebendig werden und die spannenden Hintergrundinfos vermitteln erste Einblicke in Welt des Programmierens.
- Ein motivierender und leichter Einstieg in die Welt der Programmierung mit viel Spass.

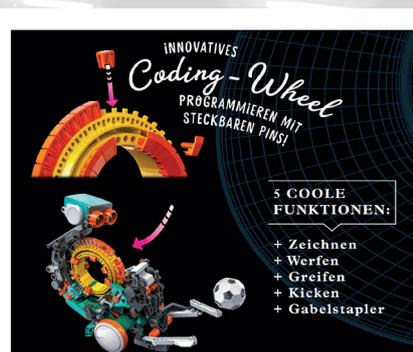
Programmieren lernen – ganz ohne Smartphone und Computer! Schritt für Schritt bauen Kinder aus mehr als 150 Teilen ihren Coding-Roboter Codix zusammen und steuern ihn rein mechanisch über das innovative Coding-Wheel. Einfach die kleinen Pins nach bestimmten Mustern ins Wheel stecken und schon verändert Codix seine Funktion.

Insgesamt 5 unterschiedliche Roboter-Modelle können mit dem Bausatz gebaut werden und alle haben ihre Spezial-Funktion: Einmal spielt Codix Fussball, wirft einen Basketball, kann Zeichnen, Greifen oder wird zum Gabelstapler. Einfach immer wieder die Pins umstecken und eine Coding-Missionen nach der anderen entdecken!

Die Anleitung in Form eines Comics mit den Helden Izzy und Tim führt die Kinder in die Welt der Roboter ein, bietet spannende Hintergrundinfos rund ums Programmieren und erklärt, was im Inneren eines Roboters abläuft. Ein motivierender und leichter Einstieg in die Welt der Programmierung mit viel Spass.



Schritt-für-Schritt-Anleitung mit Comic-Geschichte und Hintergrundinfos



Mechanisches Programmieren mit innovativer Stecktechnik – ganz ohne Computer



Inhalt des Experimentierkastens