

LER3094 Развивающая игрушка "РобоЩенок. Весёлые друзья" (дополнительный набор, 2 элемента)

С помощью этого дополнительного набора с роботомцем дети познакомятся с основными концепциями СТЭМ, начиная от силы и движения до логики, решения задач методом проб и ошибок и многого другого. Роботомец помогает детям овладеть базовыми навыками кодирования без необходимости использования телефона или планшета. Магнит в носу робощенка помогает ему взаимодействовать с другими роботомцами.

В наборе

- роботомец щенок
- пусковой домик

Как играть

Страница 2 – Примечания для родителей

Задания книги тренируют важные навыки СТЭМ и помогают практиковать навыки программирования, которые сегодня называют «навыками чтения 21-го века». Во время игры с роботомцами ваш ребенок использует различные знания и навыки, в том числе логические последовательности, силу, движение, а также компьютерно-ориентированное планирование. Изучение основных принципов СТЭМ и программирования будет полезно не только в школьные годы, но и в более старшем возрасте, поскольку ориентированы на развитие творческого и логического мышления.

Страница 3 – Отличный пикник!

Зинг и Зип устраивают пикник. Зинг любит только овощи, а Зип любит только фрукты. Какой щенок, по-вашему, будет есть какие продукты?

Страница 4 – Хороший удар!

Боулинг - это всегда весело! Поставьте свой пусковой домик с одной стороны и положите несколько строительных блоков в форме треугольника с другой стороны. Попробуйте теперь сбить их все. Измените угол прицела, чтобы опрокинуть еще больше блоков.

Страница 5 – Все девятки!

Постройте блоки так, чтобы один был спереди, два посередине и три сзади. Чтобы усложнить задачу, вы даже можете добавить больше блоков.

В зависимости от скорости ваш роботопомец может сбить больше или меньше строительных блоков. Это из-за изменения скорости.

Страница 6,7 – Керлинг для роботопомца!

Поставьте пусковой домик. Чем сильнее вы нажимаете на него, тем дальше летит питомец. Причина этого – сила. Роботопомцы любят керлинг! Сыграйте с ними в эту игру.

Можете ли вы запустить своих питомцев точно в центр цели? Чем дальше находится цель, тем больше очков вы можете заработать.

Страница 8,9 – Выбери путь!

Если Зинг выберет желтый путь, он найдет дорогу к домику. Если Зинг выберет синий путь, он найдет дорогу к косточке. Какой путь (цвет) Зинг должен выбрать, чтобы добраться до миски? Какой путь (цвет) Зинг должен выбрать, чтобы добраться до своего мячика?

Страница 10,11 – 3,2,1... Прыжок!

Робопитомцу нужна помощь, чтобы перепрыгнуть через лужу! Попробуйте построить пандус из стопки книг. Робопитомец перемещается по-разному в зависимости от угла наклона книг и вашего силового воздействия на катапульту. Попробуйте различные комбинации и сравните, как далеко вы можете запустить своего питомца.

Страница 12,13 – Пушечный выстрел!

Робопитомец становится живым пушечным ядром. Чем больше силы воздействует на питомца, тем быстрее и дальше он летит. Сила может повлиять на то, как быстро и как далеко что-то движется!

Слегка коснитесь пускового домика. Как далеко улетел ваш питомец? Теперь нажмите на катапульту посильнее. Как далеко он улетел на этот раз?

Страница 14,15 – Пора в отпуск!

Зинг и Зип хотят в отпуск и должны упаковать свои чемоданы! Зинг идет на пляж, а Зип идет в поход. Можете ли вы определить, что каждый из двух щенков должен взять с собой? Некоторые предметы могут понадобиться в отпуске.

Какие предметы можно опускать в воду?

Какие предметы можно использовать только на суше?

Страница 16,17 – Регби в гостиной!

Установите пусковой домик. Сделайте ворота. Робопитомцы готовятся к чемпионату!

Проверьте свою точность прицеливания и запустите своего питомца прямо в ворота.

Теперь попробуйте забить гол различными предметами, такими как кубик или мячик. С каким предметом прицелиться проще всего? Какой предмет летит дальше всего?

Страница 18,19 – Изучение местности

Можете ли вы запустить питомца в своем доме на различных поверхностях?

Мы, робопитомцы, страшно любим бегать - независимо от того, какая перед нами поверхность!

Попробуйте запустить питомца на очень гладкой поверхности, например, на плитке, или на чем-то очень неровном, например, на ковре.

На какой поверхности питомец бежал быстрее всего? На какой из них он двигался медленнее всего? Почему робопитомцы двигались с разной скоростью на разных поверхностях?



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru