

## **LER2821 Магнитный конструктор «Дорожка для шариков марблс» (29 элементов)**

Задача ребенка - построить вертикальную дорожку для шариков марблс из магнитных элементов.

Просто? Только на первый взгляд.

Неверный угол наклона или расстояние - и шарик падает мимо дорожки.

Крайне медитативное занятие не только для детей, но и для их родителей.

- тренирует глазомер
- формирует усидчивость, внимательность и сосредоточенность
- внутренний контроль ошибок, не требующий постоянного участия взрослого. Если дорожка построена неверно, шарик упадет мимо
- развивает навыки проектирования, решения задач и критического мышления

Неограниченное количество всевозможных комбинаций в зависимости от выбранного уровня сложности!

В наборе

- 14 магнитных элементов дорожки
- 1 ворота
- 4 шарика марблс
- 15 двухсторонних многоязычных карточек с заданиями

# Как играть

## Подготовка к игре

Используйте магниты только на той поверхности, которая не будет царапаться. Таким образом, еще до начала игры исследуйте поверхность и убедитесь, что расположение на ней магнитов ее не испортит. Мы, прежде всего, рекомендуем использовать в качестве игровой поверхности магнитные доски, стены, покрашенные магнитной краской, холодильники с неровной поверхностью. Чтобы избежать повреждения гладкой поверхности, между магнитом и поверхностью можно положить листок бумаги.

**Цель игры:** построить скат таким образом, чтобы шарик попал в ворота, пройдя весь путь сверху вниз.

**ВАЖНО:** Всегда начинайте игру с расположения шарика на самой верхней точки вашего трека.

## Два игрока

Каждый игрок получает по 7 магнитных элементов и строит свой собственный трек, заканчивающийся воротами.

Игроки одновременно опускают шарики на верхние точки своих треков. Побеждает тот игрок, чей шарик первым окажется в воротах. Для разнообразия игроки также могут построить самый долгий трек. В данном случае победа достается шарик, который окажется в воротах последним.

## Что же такое НТПМ?

НТПМ – это акроним, означающий изучение науки, технологий, проектирования и математики. Вот некоторые отличные примеры внедрения НТПМ в игру:

**Наука:** наблюдение за движением шарика сверху вниз – это чистой воды физика! Вы можете видоизменять маршрут и наблюдать за результатом.

**Технологии:** Используя видеокамеру или телефон, снимите на видео ваше творение и сам процесс игры. Впоследствии вы можете сравнить свои творения с работами друзей.

**Проектирование:** Воссоздавайте лабиринты треков в соответствии с заданиями на карточках и пробуйте найти решения самыми разными способами.

**Математика:** Пользуясь секундомером, определите время, за которое шарик проходит путь от начала до ворот. Попробуйте увеличить или сократить данное время, добавляя и уменьшая количество магнитных элементов в дорожке.



### **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](mailto:help@LRinfo.ru)**

Наш сайт: **[LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)**