

## **LER2835 Развивающая игрушка "Найди код" (напольная, 50 элементов)**

Этот набор упражнений, не связанных с цифровым кодированием, на действительности обеспечивает базовое введение в программирование и инженерию, одновременно развивая интерес к предметам СТЕМ с раннего возраста!

- Знакомит детей с ориентированием в пространстве
- Способствует развитию навыков критического мышления
- Развивает координацию и крупную моторику.
- Поощряет командную работу и совместную игру

В наборе:

- 20 поролоновых ковриков четырех цветов (розовый, оранжевый, синий и зеленый)
- 20 карточек с кодами
- 2 карточки-робота
- 2 карточки-шестеренки
- 2 карточки-пружинки
- 2 карточки-стрелки
- 2 карточки-крестика

Размер каждого коврика 23 см x 23 см.

### **Как играть**

#### **Один игрок**

Будь программистом и роботом одновременно! Возьми 10–12 ковриков и проложи дорожку. Положи стрелку старта на одном коврике и помести робота на другом коврике. Затем выложи карточки с кодом, соответствующие пути от стрелки старта до робота. Сложи карточки, которые ты выбрал, в стопку, начиная с первой, а затем возьми их. Начиная с первой карточки с кодом,

пройди путь и посмотри, правильно ли ты запрограммировали дорогу до робота!

## **Программист квестов**

Используйте таймер, чтобы добавить азарта к игре. Выложите все 16 ковриков сеткой 4 x 4. Поместите стрелку старта в нижний левый угол, а затем поместите одну пружину, одну шестерню и одного робота на разные коврики. Один игрок устанавливает последовательность карточек с кодом, чтобы провести другого игрока от стрелки к пружине, затем к шестерне, затем к роботу, а затем обратно к началу. Собирайте детали на вашем пути по мере продвижения. Когда вы дойдете до робота, вы должны вернуться к стрелке старта до того, как время закончится! В зависимости от вашего уровня, вы можете задавать разное время для игры.

## **Взломщик кода**

Разложите коврики сеткой 4 x 4. Обозначьте ряды и столбцы буквами и цифрами слева направо (A, B, C, D) и снизу вверх (1, 2, 3, 4). Попросите игрока 1 отвернуться, пока Игрок 2 прячет робота под одним из ковриков. Затем Игрок 2 дает Игроку 1 координаты спрятанного робота, например «C3.» После этого Игрок 1 должен выложить правильную последовательность кода, чтобы провести Игрока 2 к спрятанному роботу.



### **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)