

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.

ИНСТРУКЦИЯ

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 точке 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 видеоизменять 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.