

## **EI-3078 Развивающая игрушка «Kanoodle. Канудл»**

Kanoodle – это коллекция веселых головоломок для детей. Игра развивает пространственное мышление, критическое мышление, навыки решения проблем.

В наборе

- доска-головоломка (служит в качестве чехла для переноски (с ручкой))
- книга с 60 головоломками
- 6 больших деталей головоломки

### **Как играть**

Головоломки разделены по уровням звездочками.

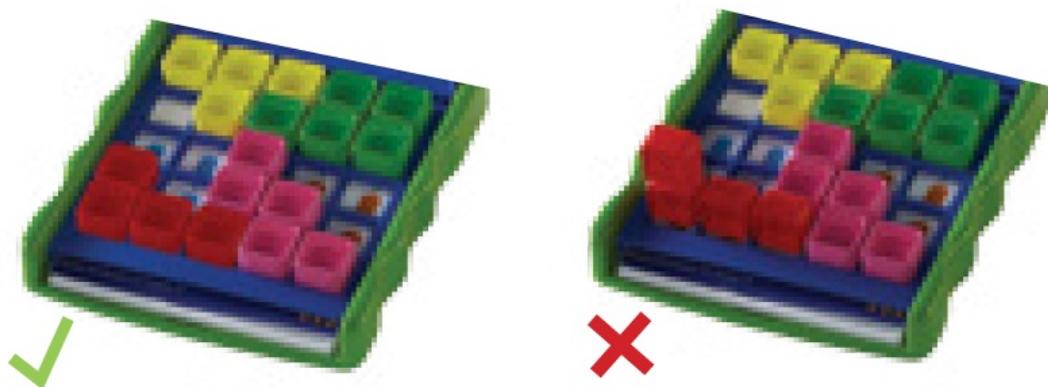
Для маленьких детей начните с головоломок с 1 звездочкой, чтобы познакомить их с игрой. Поощряйте их, когда они работают над решением. Головоломки с большим количеством звезд сложнее, и на их решение уйдет больше времени. Проявив немного решимости и, возможно, немного удачи, они удивят самих себя и даже вас!

Игра Канудл имеет три вида головоломок:

1. Головоломки с подбором цветов
2. Головоломки с дорожками
3. Головоломки со стеной

Для начала выберите любую головоломку из книги головоломок и вставьте буклет в футляр. Головоломка должна просвечивать через квадратные отверстия на доске. Решите головоломку, разместив элементы головоломки на доске.

**Примечание:** Решение требует, чтобы элементы головоломки лежали ровно на лотке для пазлов (все блоки каждого используемого элемента должны касаться лотка для пазлов).

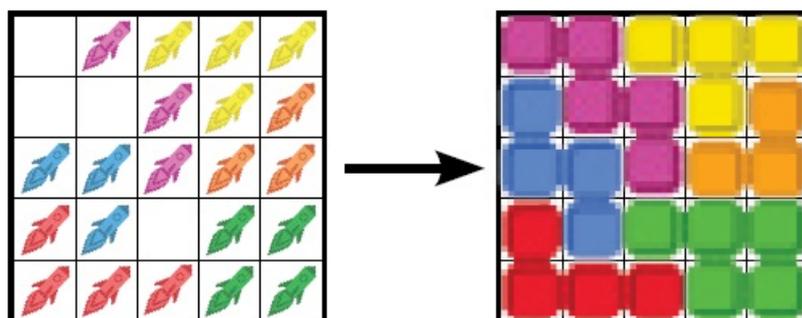


## Головоломка с подбором цвета

Используйте все 6 элементов.

Цель этой задачи состоит в том, чтобы использовать все 6 частей головоломки для решения головоломки с подбором цвета.

- Накройте цветные значки деталями головоломки, которые соответствуют цвету. (Например, красная «Ракета» должна быть закрыта красным элементом головоломки)
- Фрагмент головоломки может не закрывать значок, цвет которого отличается от цвета фрагмента головоломки. (Например, красный кусочек головоломки не может покрыть синюю «Ракету»)
- Места, на которых нет значков, можно покрыть любым цветным элементом головоломки
- Более простые головоломки показывают вам больше цветных значков. Более сложные головоломки показывают вам меньше цветных значков

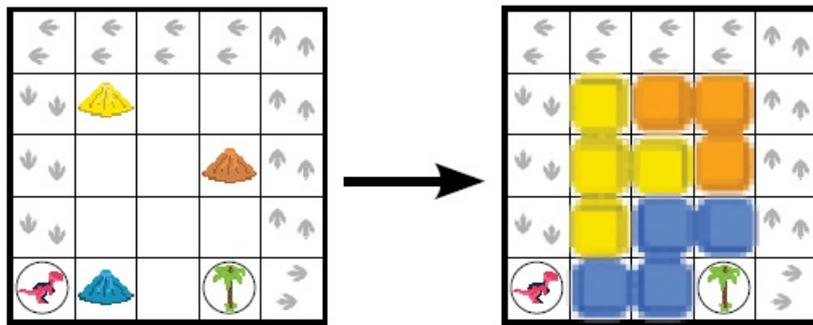


## Головоломки с дорожками

Используйте части головоломки в соответствии со схемой.

Цель этой задачи состоит в том, чтобы использовать кусочки головоломки для определения пути между двумя объектами, которые обведены (например, динозавром и деревом).

- Прикройте цветные значки (без кругов) элементами головоломки, которые соответствуют цвету.
- Примечание: Детали головоломки не могут касаться какой-либо части пути, отмеченной серыми значками (например, следы динозавра).
- Вы правильно решили головоломку, когда через единственные оставшиеся пустые клетки можно проложить путь между двумя обведенными объектами.

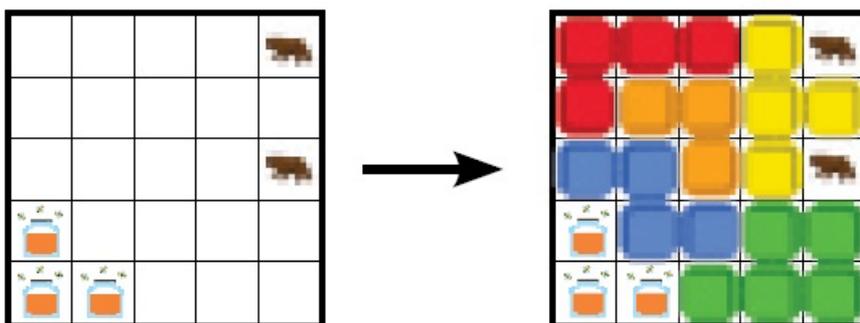


## Головоломки со стеной

Используйте элементы головоломки: 2, 3, 4 или 5. Игроку нужно выяснить, какие из них необходимы!

Цель этой головоломки – создать стену между двумя типами объектов. Например, вы хотите отделить собак и кошек стеной.

- Используйте детали головоломки, чтобы создать стену.
- Элементы головоломки не могут закрывать ни один из значков объектов.
- Все пустые места (без значков) должны быть закрыты.
- Когда головоломка будет решена, должны быть видны только два типа объектов (например, медведи и мед).



### **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)