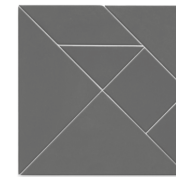
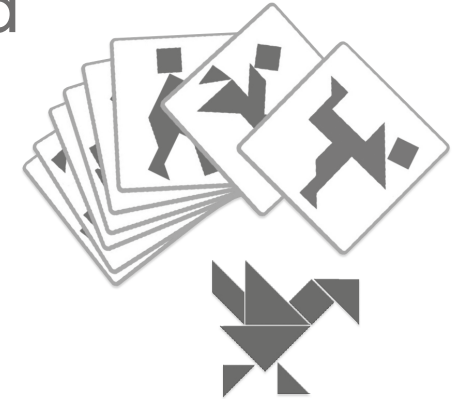




Tangram podwójny. Układanka DJ 8470



Wiek

- 7+

Układanka edukacyjna rozwijająca logiczne myślenie. Celem gry jest odwzorowanie figur przedstawionych na kartach pracy. Każda z nich, z jednej strony zawiera wzór do ułożenia, a po drugiej – odpowiedź. Pojedynczy tangram składa się z 7 elementów.

Specyfikacja produktu

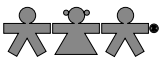
- 132 elem.: 7 x figura, 125 x dwustronna karta pracy;
- materiał: drewno, karton;
- wym. opakowania: 21,5 x 21,5 x 4 cm;
- 1-2 graczy.

Ważne!

Prosimy o zapoznanie się z instrukcją i przestrzeganie zawartych w niej zaleceń dotyczących bezpieczeństwa. Prosimy o zachowanie tej informacji na przyszłość.

Ostrzeżenie! Ze względu na ostre krawędzie elementów zestawu, używać tylko pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.

SI IN DJ 8470 10/20



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 7 roku życia. Ryzyko zadławienia – małe elementy.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

Ostrzeżenie! Ze względu na małe elementy zestawu, używać tylko pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.

Ważne informacje

- produkt w całości wykonano z certyfikowanych surowców;
- produkt wykonany z materiałów bezpiecznych dla dzieci;
- produkt przeznaczony do użytku wewnątrz pomieszczenia;
- tylko do użytku pod nadzorem osoby dorosłej;
- należy przeczytać całą instrukcję przed użytkowaniem.

Przykładowe karty pracy ze wzorami

Zestaw zawiera:

- 2 Tangramy (w dwóch kolorach), z których każdy składa się z 7 elementów;
- 125 dwustronnych kart pracy. Każda z nich z jednej strony prezentuje „figury do utworzenia” (strona z pomarańczowym obramowaniem), a z drugiej obrazuje prawidłowe „rozwiązanie”.

Cel gry: zbudowanie figur przy użyciu wszystkich 7 elementów tangramu.

Przebieg gry

Każdy z graczy bierze po 7 elementów tangramu w tym samym kolorze i umieszcza je przed sobą.

Karty aktywności leżą na środku stołu, w taki sposób, aby strona z „rozwiązaniem” była niewidoczna dla uczestników gry.

Uwaga! Ze względu na dużą ilość kart, do każdej z rozgrywek można wyłożyć ich tylko kilka.

Obaj uczestnicy gry na podstawie karty aktywności na szczycie stosu próbują jednocześnie odtworzyć zobrazowaną figurę, używając wszystkich 7 części swojego tangramu.

Gdy tylko jedno z graczy zdoła odtworzyć figurę, gra zatrzymuje się.

Karta jest następnie odwracana na stronę „rozwiązania”, aby sprawdzić, jak należy poprawnie zbudować wzór.

- Jeśli graczowi udało się poprawnie odtworzyć wzór, zdobywa kartę.
- Jeśli gracz popełnił błąd i nie stworzył poprawnie schematu, kartę przekazuje się drugiemu graczowi.

Następnie gracze starają się odtworzyć figurę z kolejnych kart aktywności.

Uwaga: jeśli uczestnicy gry nie są w stanie stworzyć figury, mogą wspólnie zdecydować, aby spojrzeć na rozwiązanie i przejść do następnej karty.

Kto wygrywa?

Na początku gry można ustalić czas trwania rywalizacji lub określić liczbę kart, które należy zebrać, aby zakończyć rozgrywkę. Zwycięzcą zostaje osoba, która zdobędzie największą ilość kart.

Praca indywidualna z zestawem

W przypadku użytkowania zestawu przez jedną osobę należy przygotować jeden tangram w wybranym przez siebie kolorze. Gracz stara się zbudować wzór na podstawie karty aktywności z pomarańczowym obramowaniem. Po zakończeniu układania elementów, odwraca kartę i sprawdza poprawne rozwiązanie. Jeśli nie udało mu się stworzyć figury, patrzy na korektę i przechodzi do następnej karty.