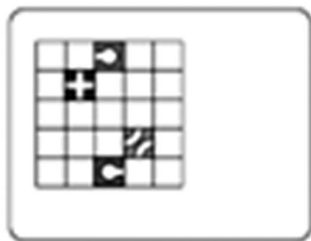


Przebieg gry 2

Weź kartę zadania bez rozwiązania znajdującą się na jej odwrotnej stronie. Umieść kolorowe klocki na planszy, jak pokazano na karcie zadania. Zrób tor, który połączy te bloki w dowolny sposób. Wypełnij pozostałe przestrzenie klockami odwróconymi do góry nogami. Umieść kulkę w zielonym bloku. Weź planszę w obie ręce i przechyl ją, aby móc przetoczyć ją z zielonego na czerwony przez wszystkie wybrane bloki.



Wskazówki:

- Zbuduj tor pokazany na odwrocie jednej z kart przydziałów.
- Wymyśl swój własny utwór. Ustawić cel. Na przykład: utwórz tor tak długi lub krótki, jak to możliwe, lub wymyśl tor z jak największą liczbą zakrętów lub skrzyżowań.
- Zagraj z kolegą lub koleżanką. Połóż na planszy kilka kolorowych klocków i poproś innych o ich połączenie. Wspólnie sprawdźcie, czy kulka potoczy się z zielonego na czerwony obszar.
- Zagraj z kolegą lub koleżanką. Stwórz labirynt ze ślepych zaułkami.



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 nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
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.
5. Produkt nie zawiera żadnych zabronionych lub niezdrowych materiałów.
6. Trzymać plastikową torbę poza zasięgiem dzieci. Groźba zadławienia i/lub uduszenia.



Kulkowy kod. Drewniana gra logiczna FL 0136

Wiek

- 4+



Specyfikacja

Gra logiczna, która wprowadza do posługiwania się językiem kodowania.

Na drewnianej planszy należy układać płytki według kodów wskazanych na kartkach pracy. Jeżeli zadanie zostanie wykonane poprawnie, wtedy kulka bez przeszkód odnajdzie drogę i przeturla się od startu aż do mety.

- drewniana plansza o wym.: 28 x 28 cm;
- 40 drewnianych kostek o wym.: 4,5 x 4,5 cm;
- 6 dwustronnych plastikowych kart z rozwiązaniami 2 dwustronnych plastikowych kart bez rozwiązań;
- 2 kulki;
- drewniane pudełko o wym.: 43,5 x 33,5 x 7,5 cm;
- materiał: drewno.

Umiejętności jakie zyskuje dziecko

Umiejętność logicznego myślenia:

Gracze muszą rozwiązać zagadki kodowania poprzez logiczne myślenie i analizę, aby zaprogramować odpowiednie sekwencje ruchów dla kuli.

Rozwijanie umiejętności planowania:

Gra wymaga od graczy planowania sekwencji ruchów, aby zapewnić, że kula dotrze do mety. To rozwija umiejętność planowania kroków i przewidywania konsekwencji działań.

Spostrzegawczość i koncentracja:

Gracze muszą uważnie analizować kody na planszy i na kartach pracy, aby zaprogramować odpowiednie ruchy dla kuli. To wspiera rozwój spostrzegawczości i umiejętności koncentracji.

Rozwijanie umiejętności kodowania:

Gra wprowadza graczy w podstawy języka kodowania poprzez interpretację kodów na planszy i tworzenie odpowiednich sekwencji ruchów.

Rozwiązywanie problemów:

Gracze muszą podejmować decyzje i szukać rozwiązań, gdy kula napotyka przeszkody na swojej drodze. To rozwija umiejętność rozwiązywania problemów i elastyczne myślenie.



Kreatywność:

Podczas próbowania różnych sekwencji ruchów, gracze mogą eksperymentować i wykazać się kreatywnością w znalezieniu najlepszego rozwiązania.

Zabawy

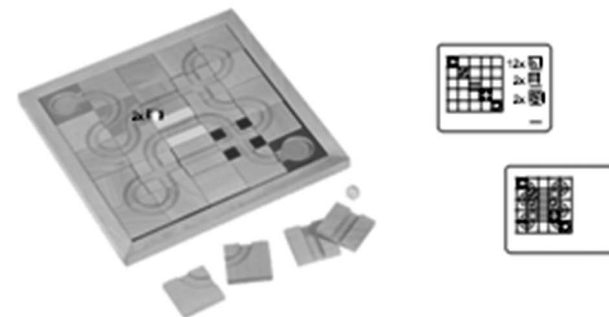
Cele:

- Poznaj kodowanie bez technologii
- Rozwijaj myślenie polegające na rozwiązywaniu problemów

- Ćwicz orientację przestrzenną
- Ćwicz komunikację i współpracę
- Ćwicz umiejętności motoryczne

Przebieg gry 1

Weź kartę zadania z rozwiązaniem na odwrocie karty. Zbierz tyle kolorowych i pustych klocków, ile jest wskazane na karcie. Umieść kolorowe klocki na planszy, jak pokazano na karcie zadania. Połącz te bloki toriem wykonanym ze wskazanych pustych bloków. Wypełnij pozostałe przestrzenie klockami



Umieść kulkę w zielonym bloku. Weź planszę w obie ręce i przechyl ją, aby móc przetoczyć ją z zielonego na czerwony przez wszystkie wybrane bloki. Jeśli nie jest to możliwe, oznacza to, że tor jest nieprzebiegalny i należy go wyregulować. Jeśli to konieczne, poszukaj rozwiązania na odwrotnej stronie karty.

