

007168 Joc Stem- Construiește labirintul

Un joc de labirint care îți pune mintea la lucru!

Introducere

Folosiți-vă imaginația cu **Construiește labirintul**, setul de activități atrăgătoare, care demonstrează că gândul și acțiunea merg mână în mână! Apoi construiește-ți propriul labirint din piesele de plastic ale jocului și banda de cauciuc colorată. Puteți construi un labirint complicat și ingenios după propriul design. Apoi folosiți-vă coordonarea ochi-mână în timp ce căutați o cale prin labirint, înclinând placa și rostogolind bila în jurul obstacolelor spre poarta de capăt. Este o provocare inedită, care combină ingineria, gândirea analitică și reflexele de declanșare rapidă. Cel mai bun lucru despre acest joc: nu există o modalitate greșită de a-l juca. Jucătorii mai tineri pot construi labirintul cu ajutorul ghidului cu imaginea labirintului. Fixați ghidul cu imaginea labirintului pe tablă. Apoi, conform imaginii respective, creați labirintul din piesele de plastic și banda de cauciuc. Info: există capcane pe tabla de joc. Când rostogoliți bila, jucătorul trebuie să evite ca aceasta să se rostogolească în interiorul capcanei marcate cu „X” SAU „!” ROȘU.

Obiectivul jocului

Rostogoliți bila de la o poartă la alta, după ce v-ați construit propriul labirint.

Ce este STEM?

STEM este un acronim care se referă la studiul științei, tehnologiei, ingineriei și matematicii. Iată câteva modalități grozave de a încorpora lecții STEM în timp ce te joci cu **Construiește labirintul**:

ȘTIINȚĂ - Observați felul în care bila se deplasează în jurul pieselor labirintului și al benzii de cauciuc - aceasta este o aplicație reală a fizicii. Schimbați traseul bilei înclinând placa labirintului sau mutând unele dintre piese.

TEHNOLOGIE - Cu o cameră digitală sau un telefon, realizați o poză cu propriile creații ingenioase de labirint. Distribuți-le și comparați-le cu cele ale prietenilor!

INGINERIE - Stabiliți puncte de start și final diferite, încercați să creați o cale diferită de la o poartă la alta.

MATEMATICĂ - Cu ajutorul unui cronometru, contorizați timpul necesar unei bile pentru a ajunge de la o poartă la alta. Încercați să măriți sau să micșorați intervalul de timp adăugând sau eliminând piese de labirint.