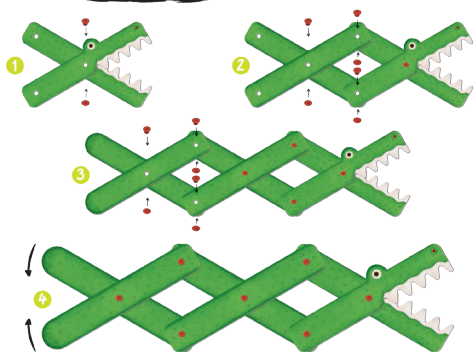
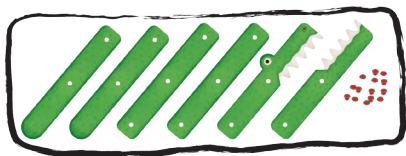


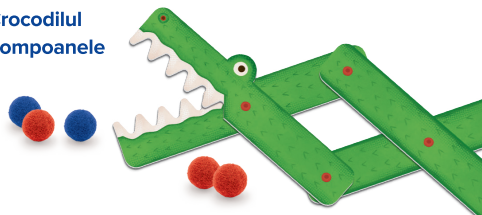
CUM SE ASAMBLEAZĂ
CROCODILUL MECANIC



CROCODILUL MECANIC

Pentru această activitate, va trebui să scoateți din cutie următoarele:

- Crocodilul
- Pompoanele



Să începem să jucăm:

Ținând crocodilul de ambele extremități, încercați să apucați și să ridicați toate pompoanele pe care le-ați lansat cu catapulta.

Reușiți să le apucați?

MECANISMUL
PRIN INTERMEDIUL
CĂRUIA ESTE FĂCUT
CROCODILUL
ȚI PERMITE SĂ RECREEZ
ANUMITE MIȘCĂRI!

ÎN TIMP CE MĂ JUCAM, AM DESCOPERIT CĂ...



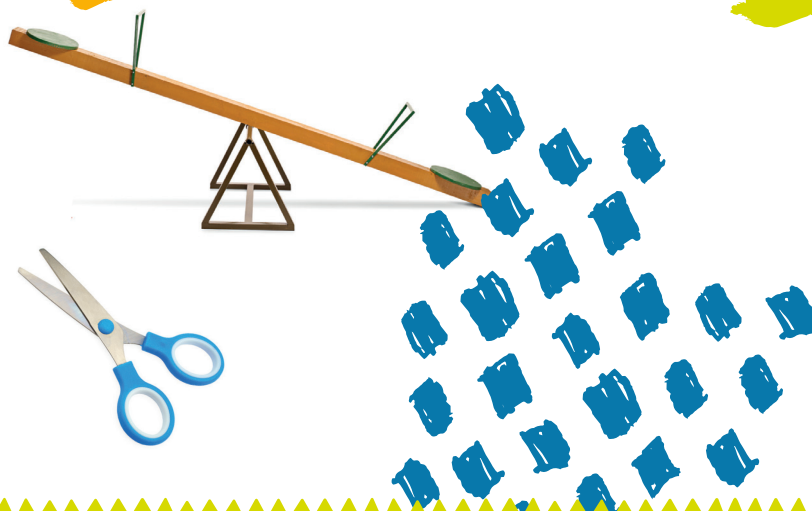
ÎN VIAȚA
DE ZI CU ZI...

Ați observat vreodată
foarfeca pe care o folosiți
pentru a tăia hârtie?

Sau spărgătorul de nuci pe care
îl folosiți pentru a sparge coaja
care acoperă miezul migdalelor,
alunelor sau nucilor?

Dar balansoarul din parc?

Știați că aceste mecanisme,
care sunt pârghii, ne ajută să ne
creștem puterea?



MECANICA
DISTRACTIVĂ

Gama de jocuri Lab&Craft a fost gândită și produsă pentru a oferi copiilor o experiență creativă, distractivă și stimulativă bazată pe știință.

Cu o **abordare senzorială practică**, copiii pot încerca și testa ipoteze, își pot exprima întreg potențialul și pot explora lumea din jurul lor prin dezvoltarea de abilități interdisciplinare tipice abordării STEM prezentate prin intermediul acestor produse noi.

STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) promovează dezvoltarea unor abilități interdisciplinare esențiale pentru a înțelege mecanismele de bază ale vieții de zi cu zi, precum și a unor abilități de rezolvare a problemelor, prin mobilizarea concomitentă a aptitudinilor intelectuale, manuale și creative.

Elementul științific pe care se bazează jocurile Lab&Craft le permite copiilor să învețe prin observație și descoperire. De asemenea, le stimulează curiozitatea, ridicând întrebări.

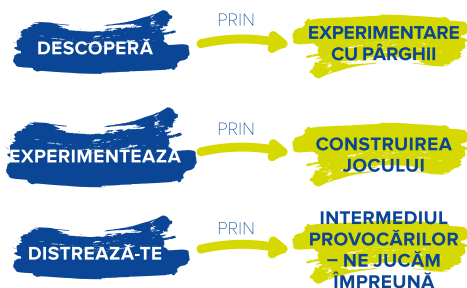
Gama **Lab&Craft**, concepută pentru intervalul de vârstă între 3 și 7 ani, oferă copiilor și educatorilor acestora posibilitatea de a se distra în timp ce descoperă subiecte științifice, prin intermediul unei abordări bazate pe **STEM**.

Gama de jocuri promovează o viziune științifică asupra lumii și este concepută pentru a încuraja dorința firească a copiilor de a învăța prin intermediul experimentării directe, într-o viziune în conformitate cu metoda de învățare **Maker**. Stimulați de joc, copiii sunt conduși spre a experimenta și a dezvolta o abordare practică, creând obiecte și instrumente de studiu care sunt rezultatul unui proces care decurge din observație.

Acest proces îi conduce pe copii să formuleze ipoteze și îi stimulează să manipuleze și să creeze obiecte, antrenând astfel forme multiple de inteligență.

Învățarea activă, distracția și dezvoltarea de abilități sunt cuvintele-cheie ale acestei game de jocuri, în care experimentarea directă stimulează curiozitatea copiilor, determinându-i să descopere lumea din jurul lor.

CONȚINUTUL JOCULUI



OBIECTIVE SPECIFICE

- ÎNVĂȚĂM CE FAC PÂRGHIILE
- EXPERIMENTĂM CONCEPTUL DE FORȚĂ APLICATĂ
- DOBÂNDIREA ABILITĂȚILOR DE COORDONARE OCHI-MÂNĂ
- DEZVOLTAREA ABILITĂȚILOR MOTORII FINE

MODALITĂȚI MULTIPLE DE JOC

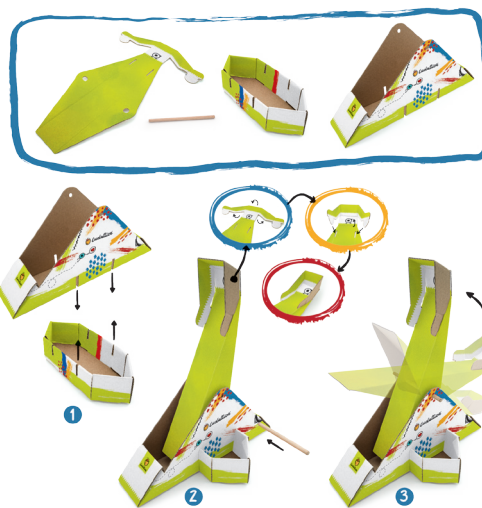
- PROVOCĂRI: LANSARE CU CATAPULTA
- BALANȚA ȘI GREUTĂȚILE
- CROCODILUL MECANIC

GLOSAR:

CATAPULTĂ: o mașină de război din vechime, folosită pentru a arunca pietre cu ajutorul unei pârghii foarte mari.

PÂRGHIA: o pârghie este un dispozitiv format dintr-o tijă rigidă care se poate roti în jurul unui punct fix numit punct de sprijin. O pârghie vă permite să obțineți o forță care depășește forța de rezistență a greutății, prin intermediul punctului de sprijin.

CUM SE ASAMBLEAZĂ CATAPULTA



Provocarea LANSAREA CATAPULTEI

Pentru această activitate, va trebui să scoateți din cutie următoarele:

- Catapulta cu baza acesteia
- Cartonașul cu linia de sosire
- Pompoanele
- Jetoane



Să începem să jucăm:

Asamblați cartonașul cu linia de sosire prin atașarea celor 6 piese și obțineți terenul de joc, prin plasarea liniei de sosire în mijlocul terenului.

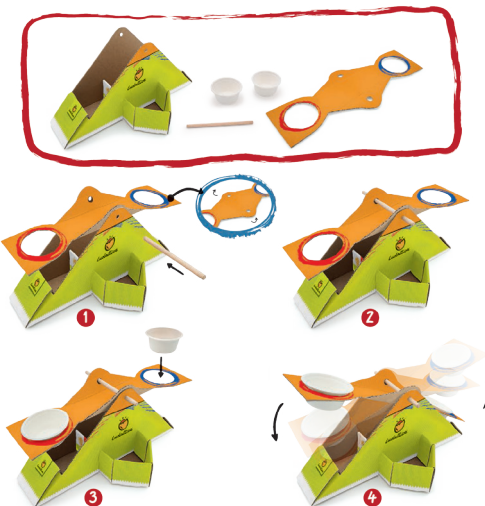
Împărțiți pompoanele între cei doi jucători (câte o culoare fiecăruia).

Puneți catapulta într-o poziție stabilă; jucătorii își lansează pe rând pompoanele.

Pentru fiecare pompon care trece de linia de sosire, jucătorul care l-a lansat câștigă un jeton.



CUM SE MONTEAZĂ CÂNTARUL (balanța)



BALANȚA ȘI GREUTĂȚILE

Pentru această activitate, va trebui să scoateți din cutie următoarele:

- Balanța (cântarul) și baza acesteia
- Jetoane
- Obiecte mici pe care le găsiți prin casă



Să începem să jucăm:

Puneți jetoanele pe care le-ați câștigat în una dintre cupele balanței.

Puneți jetoanele celui de-al doilea jucător în cealaltă cupă.

Care parte a balanței coboară?

Puteți continua să vă jucați cu cântarul, comparând greutatea obiectelor mici pe care le găsiți prin casă (o radieră, o ascuțitoare de creioane, un cub de construcție...).

