



גלגול במבוך

משחק חשיבה מתגלגל
ג'וניור



הוראות המשחק



תכולה

מחסום

לוח משחק

6 אריחים

6 גולות

32 כרטיסי אתגר
ופתרונות



מטרת המשחק

הציבו את האריחים כך שכמות הגולות שינחתו בארבעת היעדים בסוף המסלולים, תתאים למספרים שבכרטיס האתגר.

הכנת המשחק

חצו את המחסום בתעלה שבראש הלוח. הציבו גולה אחת בראש כל מסלול לפני המחסום.

MARBLE CIRCUIT

junior



Rules

Includes

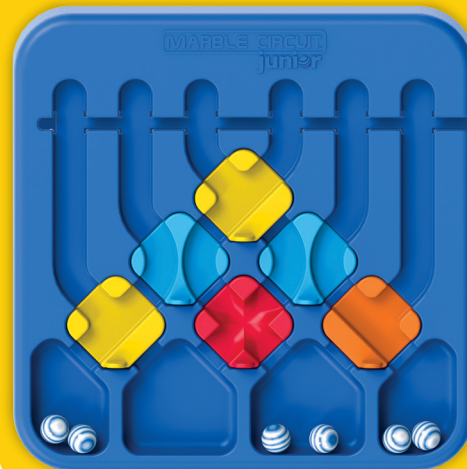
starting gate

board

6 tiles

6 marbles

32 puzzle cards



Object

Correctly place the tiles so the number of marbles that collect in the four ending spots match the puzzle card.

Set up

Slide the starting gate into the channel at the top of the board. Place one marble at the top of each track behind the starting gate.

Beginner Play

Starting with Puzzle 1, invite your child to follow the pattern on the card to place the tiles. Then, invite your child to choose which mystery tiles to place in the remaining spaces. Load the marbles behind the starting gate, slowly pull the gate across and watch the marbles race through the maze! Note: Releasing the marbles too fast or all at once can cause them to collide, get stuck or send them to the wrong ending spots.

Invite your child to count the marbles in each ending spot. If your child is ready, compare the number of marbles in each ending spot to the numbers shown on the solution card. Do they match? If they do, hurray! Your child guessed right. If they don't match, look at the tiles and, using your finger, show the path that each marble took. Ask your child if they can see how changing the tiles could change where the marbles land.

Invite your child to keep trying until there is a match. Congratulate your child on a job well done! Move to the Puzzle 2 and repeat these steps. Eventually, when your child is ready, they will be able to skip the guessing game and move right to solving the puzzle.

Advanced Play

Invite your child to choose a puzzle card and place the starting tiles on the board as indicated on the card.

Have your child predict the paths of the marbles and place the remaining mystery tiles on the board.

Slowly have your child slide the gate to the right to release the marbles in the maze. Reminder: Releasing the marbles too fast or all at once can cause them to collide, get stuck or send them to the wrong ending spots.

If the tiles are placed correctly, the number of marbles in the ending spots will match the numbers shown on the solution card. If not, reset the puzzle and try again. If they match, hurray, they have solved the puzzle! Move on to the next puzzle card until you can solve them all.

Note: Beginner puzzles show more starting tiles with fewer paths to predict. Puzzle cards increase in difficulty as fewer starting tiles are shown.

©MindWare®

משחק למתחילים

הציעו לילדים להתחיל באתגר מס' 1, ולהניח את אריחי ההתחלה כפי שמתואר בכרטיס האתגר. כעת עודדו אותם לנסות ולהניח את יתר האריחים במקומות הפנויים.

החליקו את המחסום לאורך המסלול שלו והניחו את הגולות במקום המיועד להן, כאשר הן חסומות על ידי המחסום.

כדי לשחרר את הגולות לתוך המסלולים, יש להחליק את המחסום ימינה **בזהירות**. **שימו לב:** שחרור הגולות מהר מדי או בבת אחת עלול לגרום להן להתנגש, להיתקע או לעבור למסלולים לא נכונים.

על פי יכולות הילדים, עודדו אותם לספור כמה גולות נחתו בכל נקודת יעד. השוו את מספר הגולות בכל נקודת יעד בלוח, למספרן בכרטיס האתגר.

האם המספרים תואמים? אם כן, כל הכבוד! החמיאו להם על כך שפתרו את האתגר!

אם אין התאמה, הביטו על האריחים והמחישו את המסלול של הגולות על הלוח בעזרת אצבעותיכם. שאלו את הילדים אם יוכלו לשפר את המסלול כדי לדייק את הפתרון. הציעו להם לנסות שוב ושוב עד שיפתרו את האתגרים, החמיאו להם כאשר הם מצליחים, והתקדמו לאתגר הבא. כאשר הילדים יהיו מוכנים לכך, הם יפסיקו לנחש ויפתחו יכולות תכנון.

משחק למתקדמים

הציעו לילדים לבחור אתגר ולמקם את האריחים על הלוח כפי שמצויין בכרטיס. הסבירו להם שעליהם לתכנן את המסלול ולמקם את האריחים החסרים בהתאם. כדי לשחרר את הגולות לתוך המסלולים, על הילדים להחליק את המחסום ימינה **בזהירות**.

שימו לב: שחרור הגולות מהר מדי או בבת אחת עלול לגרום להן להתנגש, להיתקע או לעבור למסלולים לא נכונים.

אם האריחים מוקמו נכון, כמות הגולות בנקודות היעד תתאים למספרים המוצגים בכרטיס.

השוו את מספר הגולות בכל נקודת יעד בלוח, למספרן בכרטיס האתגר. האם המספרים תואמים? אם כן, כל הכבוד! החמיאו להם על כך שפתרו את האתגר! אם המספרים לא תואמים, עליהם לסדר מחדש את האריחים החסרים, למקם את הגולות מעל המחסום ולנסות שוב.

כעת עברו לאתגרים הבאים, עד שהילדים יפתרו את כולם!

שימו לב: אתגרים למתחילים מראים יותר אריחי התחלה עם פחות מסלולים לחיזוי. דרגת הקושי של כרטיסי האתגר עולה ככל שמוצגים בהם פחות אריחי התחלה.



©MindWare®

