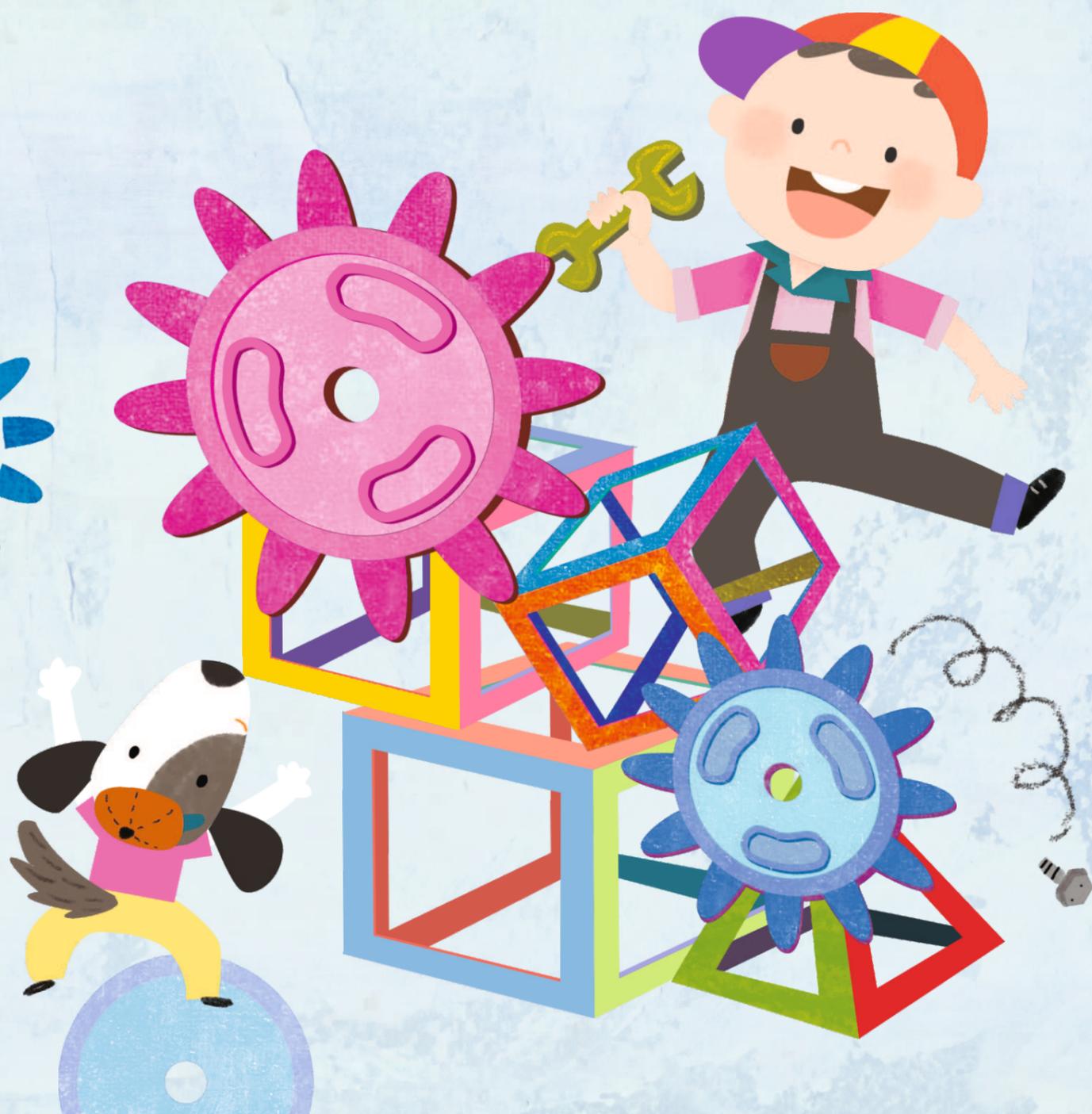


MAG KINDER®
ClickBlock Educational Premium Magnetic Toy!

НАБОР СМАРТ МАГКОДИНГ

АЛЬБОМ ИНСТРУКЦИЙ
ИССЛЕДУЙТЕ
ТРЕХМЕРНЫЕ ФОРМЫ 3



Набор СМАРТ Магкодинг представляет собой высококачественный образовательный комплект конструкторов для развития детей по пяти образовательным областям: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно-эстетическое развитие и физическое развитие.

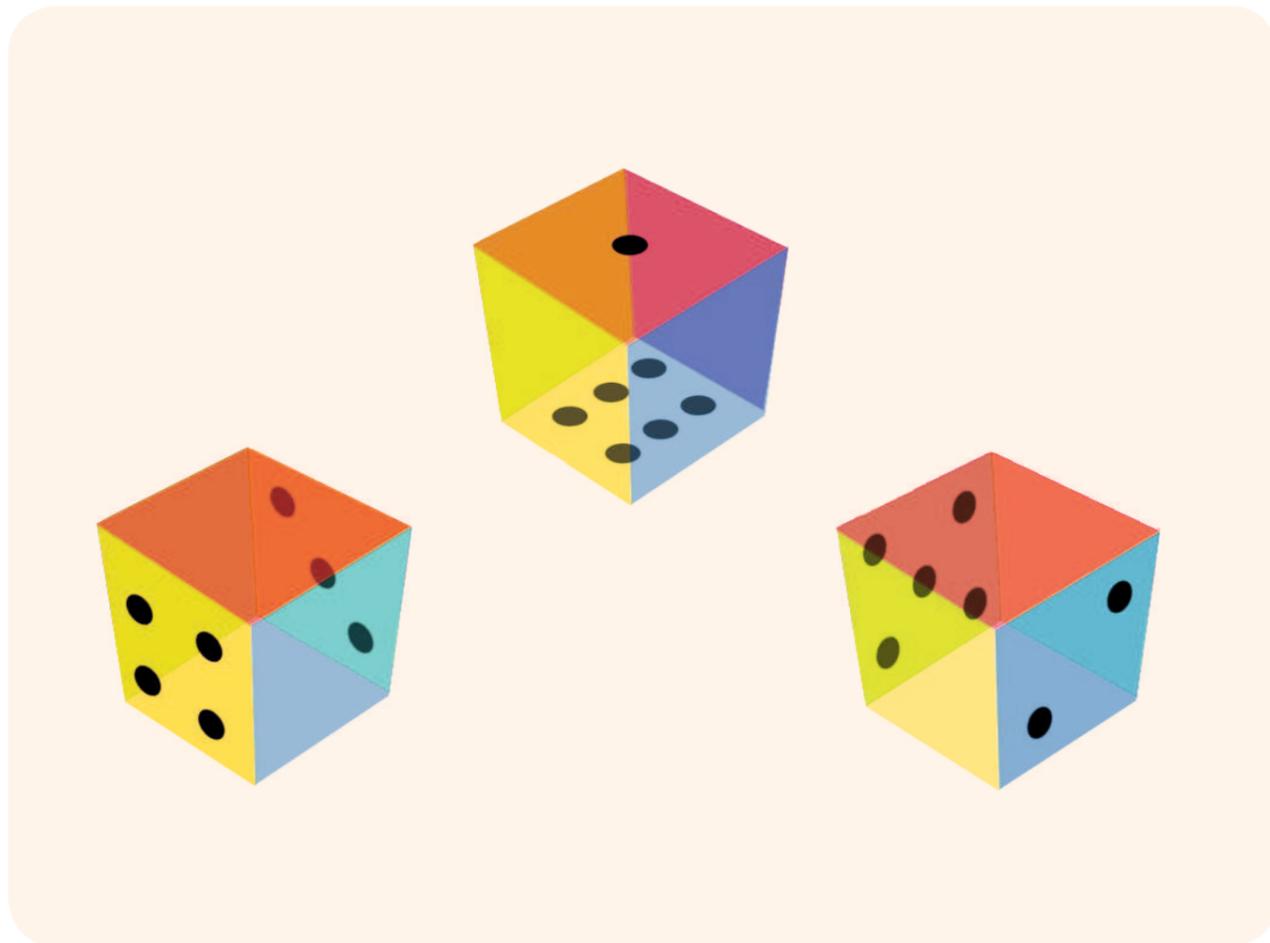
В набор входит три современных конструктора и робот, который представляет собой автоматическую машину, способную самостоятельно принимать и выполнять задачи на движение, в соответствии с заданной программой.

Основными элементами образовательного конструктора являются детали геометрических форм. Легкие и простые в использовании элементы позволяют детям легко воспринимать пространство и время. Конструктор способствует развитию у детей представлений о размере, форме, массе предметов; формирует первые математические представления о множестве, числе и счете.

В процессе занятий, при использовании набора СМАРТ Магкодинг, развивается умение классифицировать, обобщать, сравнивать, проводить анализ и синтез задач, что способствует формированию и развитию у детей алгоритмического мышления.

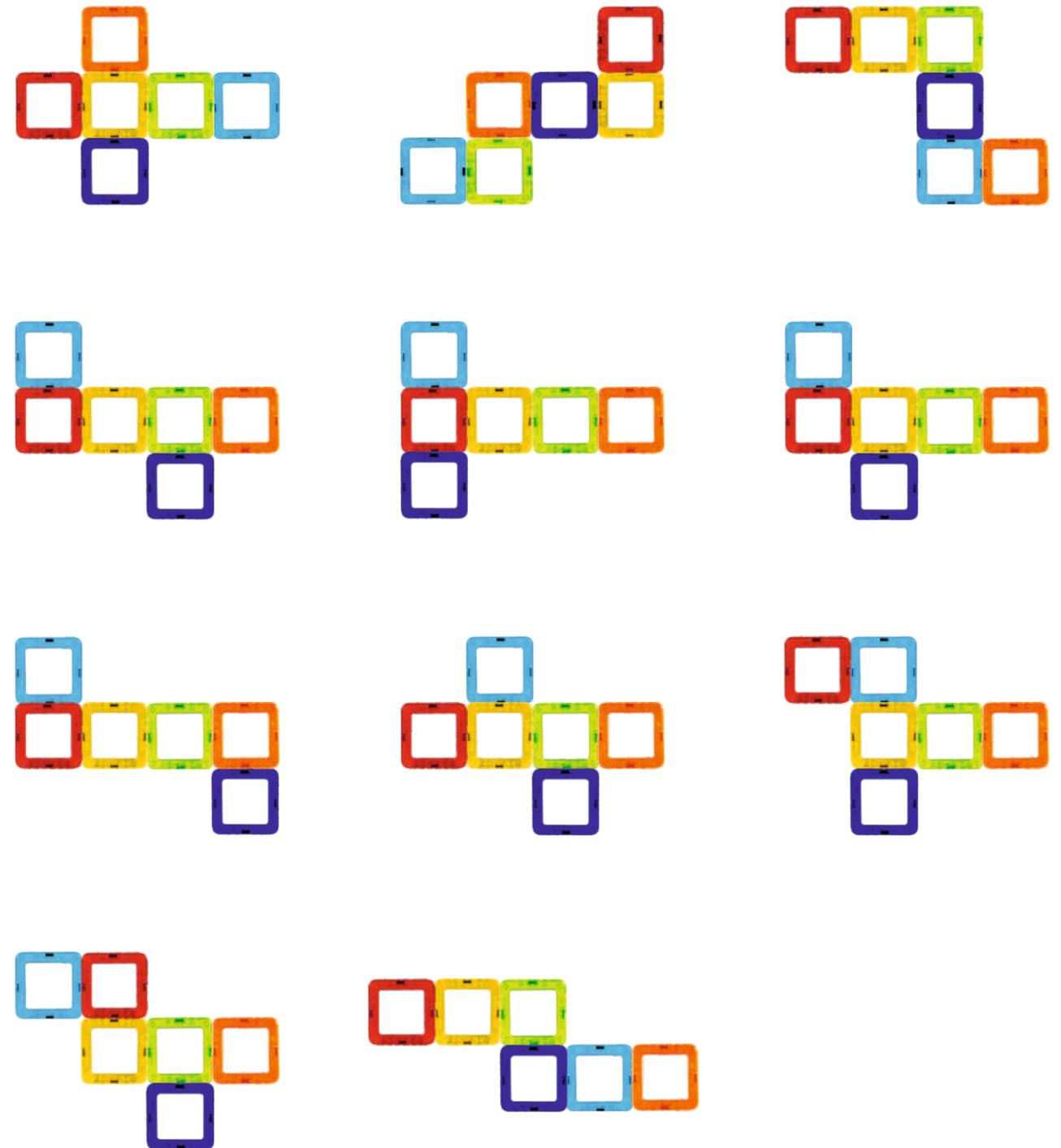
ИГРА В КОСТИ

Кости - это кубики с 1- 6 точками на каждой стороне. Принцип, согласно которому сумма точек противоположных сторон всегда равна 7, называется принципом семи очков.



ФОРМА ИГРАЛЬНЫХ КОСТЕЙ

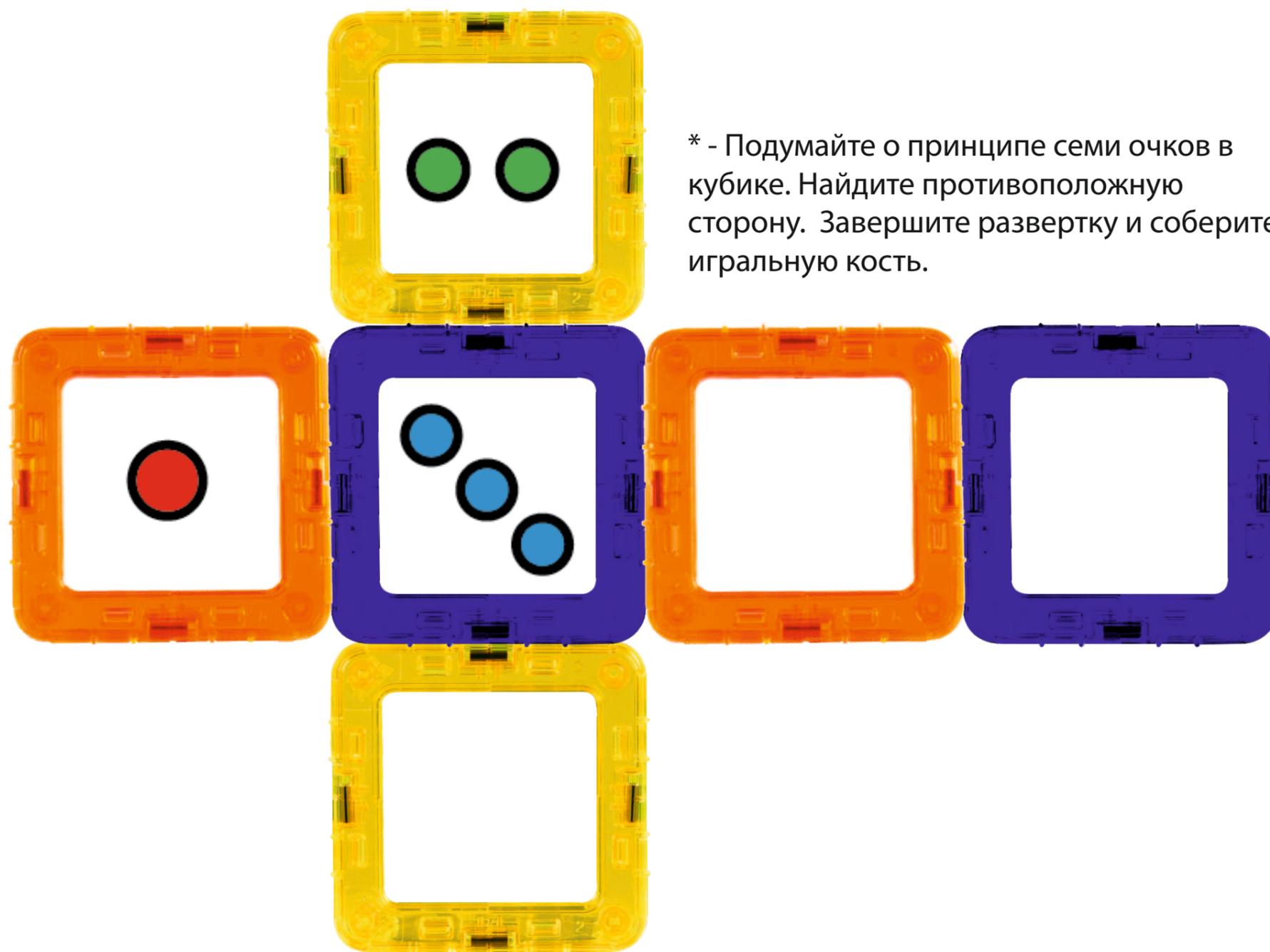
Рисунок, который разворачивает трехмерную фигуру, называется разверткой. Используя развертку, вы можете легко создать трехмерную форму. В данном случае куб имеет 11 различных шаблонов развертки.



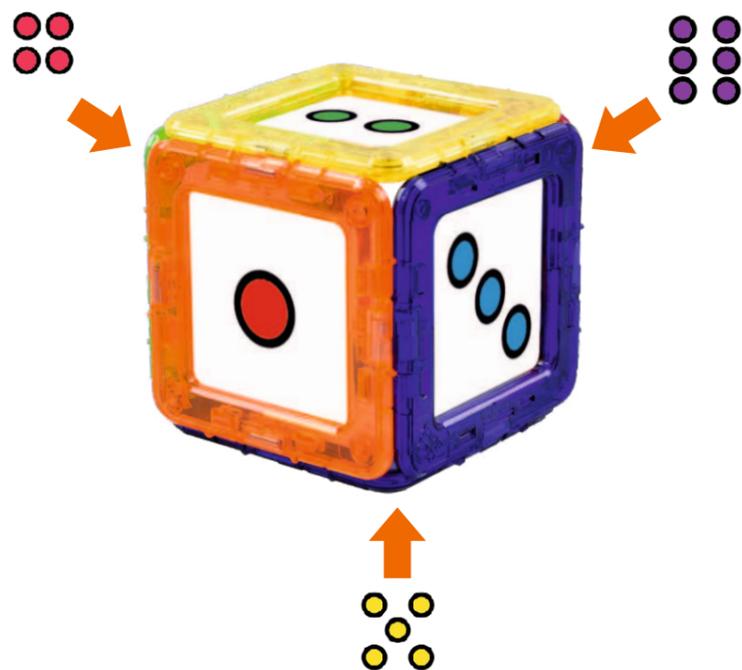
ПОНИМАНИЕ РАЗВЕРТКИ ИГРАЛЬНОЙ КОСТИ

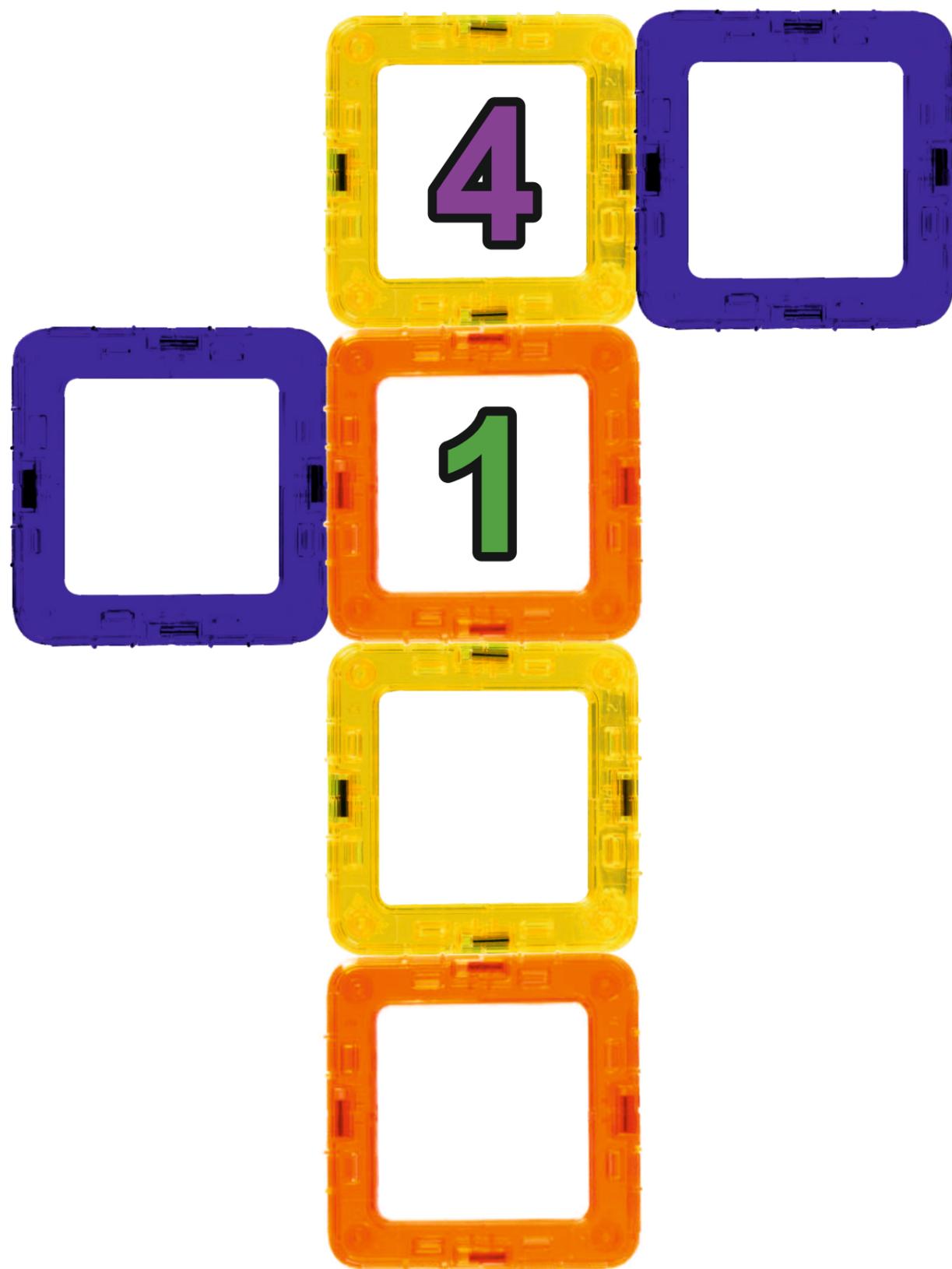
Кости ниже сделаны по принципу семи пунктов.

Пожалуйста, завершите развертку, чтобы собрать игральную кость.



* - Подумайте о принципе семи очков в кубике. Найдите противоположную сторону. Завершите развертку и соберите игральную кость.





ПОНИМАНИЕ РАЗВЕРТКИ ИГРАЛЬНОЙ КОСТИ

Слева расположена развертка игральной кости, выполненной в соответствии с принципом семи точек. Завершите развертку и найдите правильный вариант кубика из представленных ниже.



КАК СОБРАТЬ ШЕСТЕРНЮ (ЗУБЧАТОЕ КОЛЕСО)

Чтобы собрать шестерню, совместите следующие блоки.

1		ШЕСТЕРНЯ + РУЧКА ШЕСТЕРНИ
2		ШЕСТЕРНЯ + РУЧКА ШЕСТЕРНИ + СОЕДИНИТЕЛЬ ШЕСТЕРНИ (КВАДРАТ)
3		ШЕСТЕРНЯ + РУЧКА ШЕСТЕРНИ + СОЕДИНИТЕЛЬ ШЕСТЕРНИ (КВАДРАТ) + КВАДРАТНЫЙ МАГНИТНЫЙ БЛОК

КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ

Используйте различные механизмы сцепления в трехмерных формах



ПЕРЕДАЧА ДВИЖЕНИЯ НА ВНЕШНЮЮ
ПОВЕРХНОСТЬ С ПОМОЩЬЮ ШЕСТЕРНИ
(БОЛЬШОЙ)



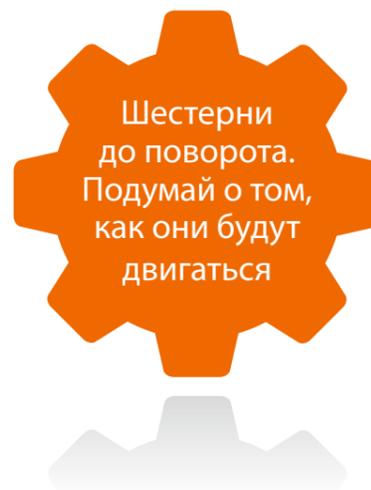
ПЕРЕДАЧА ДВИЖЕНИЯ ПО
ВНУТРЕННЕЙ ПОВЕРХНОСТИ С
ПОМОЩЬЮ ШЕСТЕРНИ
(МАЛЕНЬКОЙ)



ОРГАНИЧЕСКАЯ ПЕРЕДАЧА
ДВИЖЕНИЯ

КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ 2

В каком направлении мы должны повернуть?



Шестерни
до поворота.
Подумай о том,
как они будут
двигаться

Прикрепите шестерню, как показано на рисунке.

Когда вы повернете ручку, зеленая шестерня внизу повернется в том же направлении?

Вы хотите повернуть в другую сторону?



В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ
ПОВЕРНУТЬ?

ИНСТРУКЦИЯ

1



2



3



КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ 2

В каком направлении мы должны повернуть?

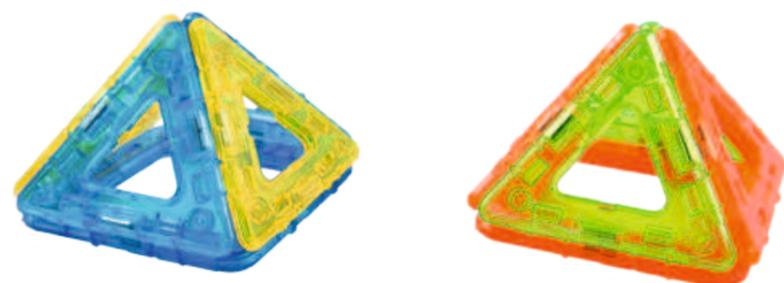
Подсоедините маленькие шестерни, как показано на рисунке.

Поворачивая зубчатое колесо, расположенное посередине, будут ли крайние шестерни двигаться в одном направлении?



ИНСТРУКЦИЯ

1



2



3



Шестерни до поворота. Подумай о том, как они будут двигаться



**СОВПАДУТ
НАПРАВЛЕНИЯ
ДВИЖЕНИЯ КРАЙНИХ
ШЕСТЕРЕНОК?**

КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ 2

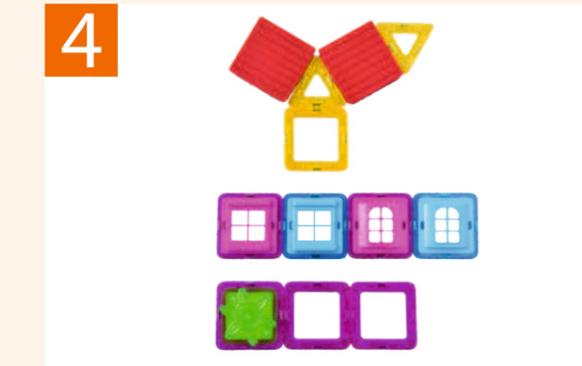
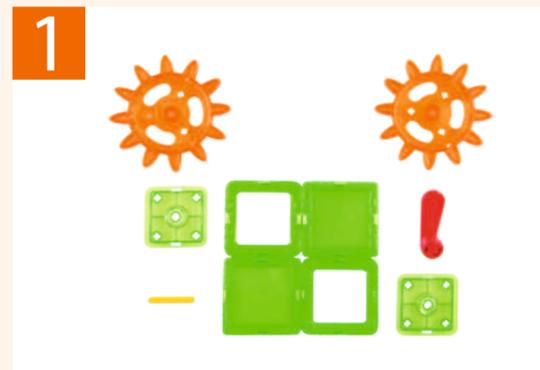
Сколько шестеренок нам понадобится?



После установки на пластине больших шестеренок по диагонали, как показано в инструкции, поместите ручку на одно зубчатое колесо, а кукольный домик - на другое. Соедините блоки с маленькой шестеренкой в нижней части дома и поставьте конструкцию на большую шестеренку.

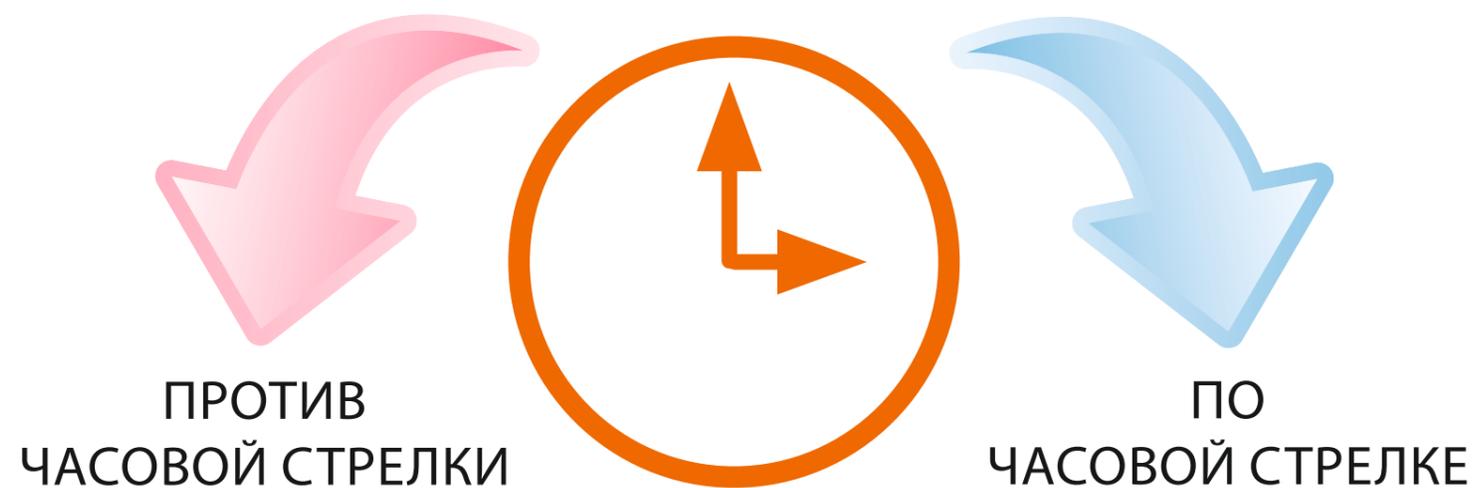


ИНСТРУКЦИЯ



КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ 2

Сколько оборотов нам понадобится?



ПОВЕРНИТЕ РУЧКУ **ПО ЧАСОВОЙ** СТРЕЛКЕ, ЧТОБЫ
ПОВЕРНУТЬ КУКОЛЬНЫЙ ДОМИК В ЛЮБОМ
НАПРАВЛЕНИИ.
СКОЛЬКО ОБОРОТОВ ПОЛУЧИТСЯ?

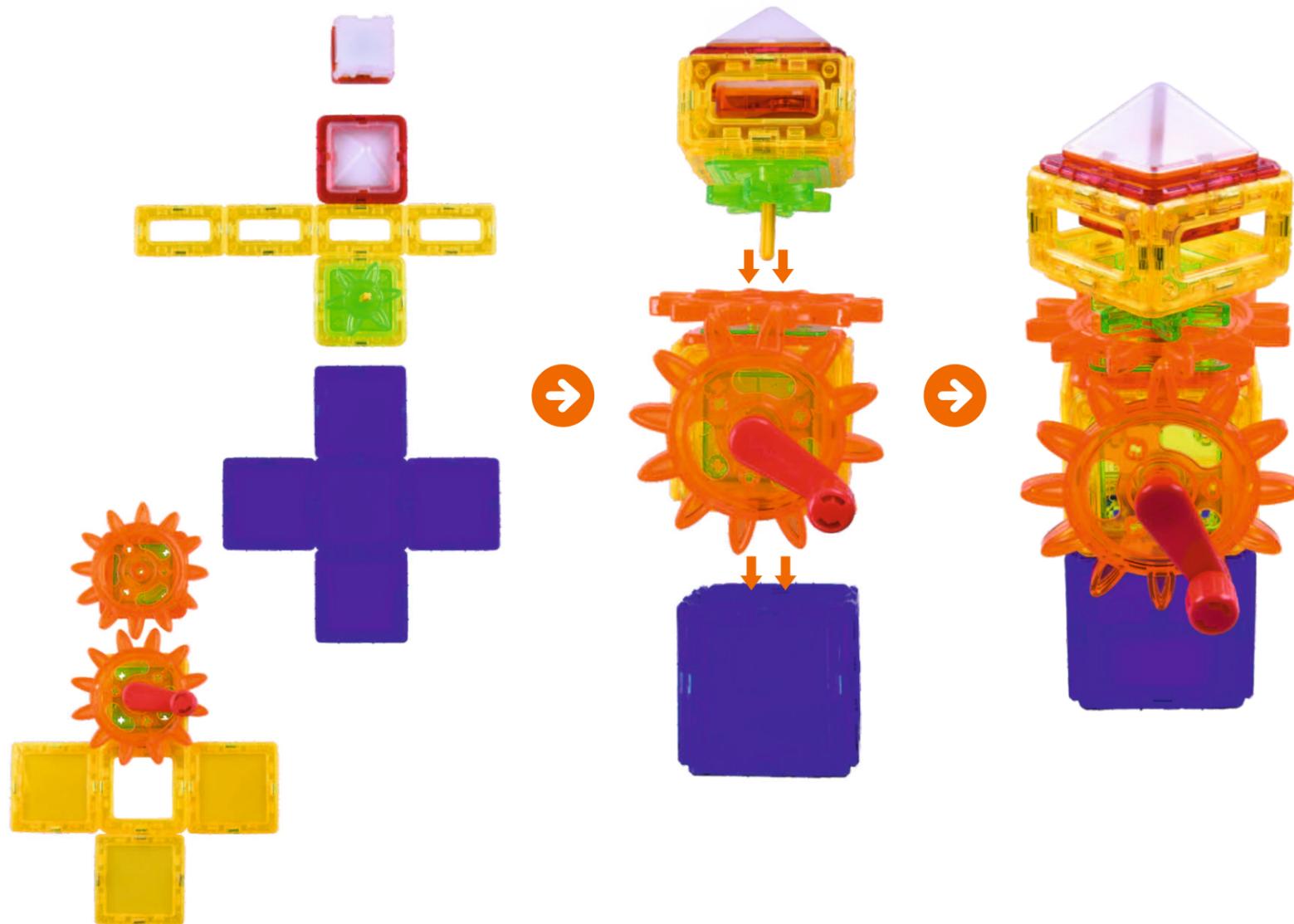
КУКОЛЬНЫЙ ДОМ ВРАЩАЕТСЯ

В НАПРАВЛЕНИИ

КОНСТРУИРОВАНИЕ МЕХАНИЧЕСКОЙ ПЕРЕДАЧИ 2

Создание подвижных трехмерных моделей

Следуйте приведенной ниже инструкции, чтобы создать маяк



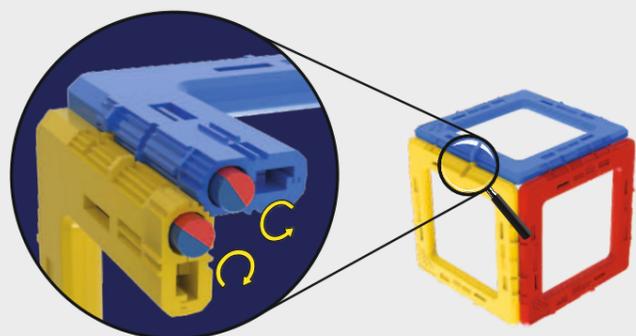
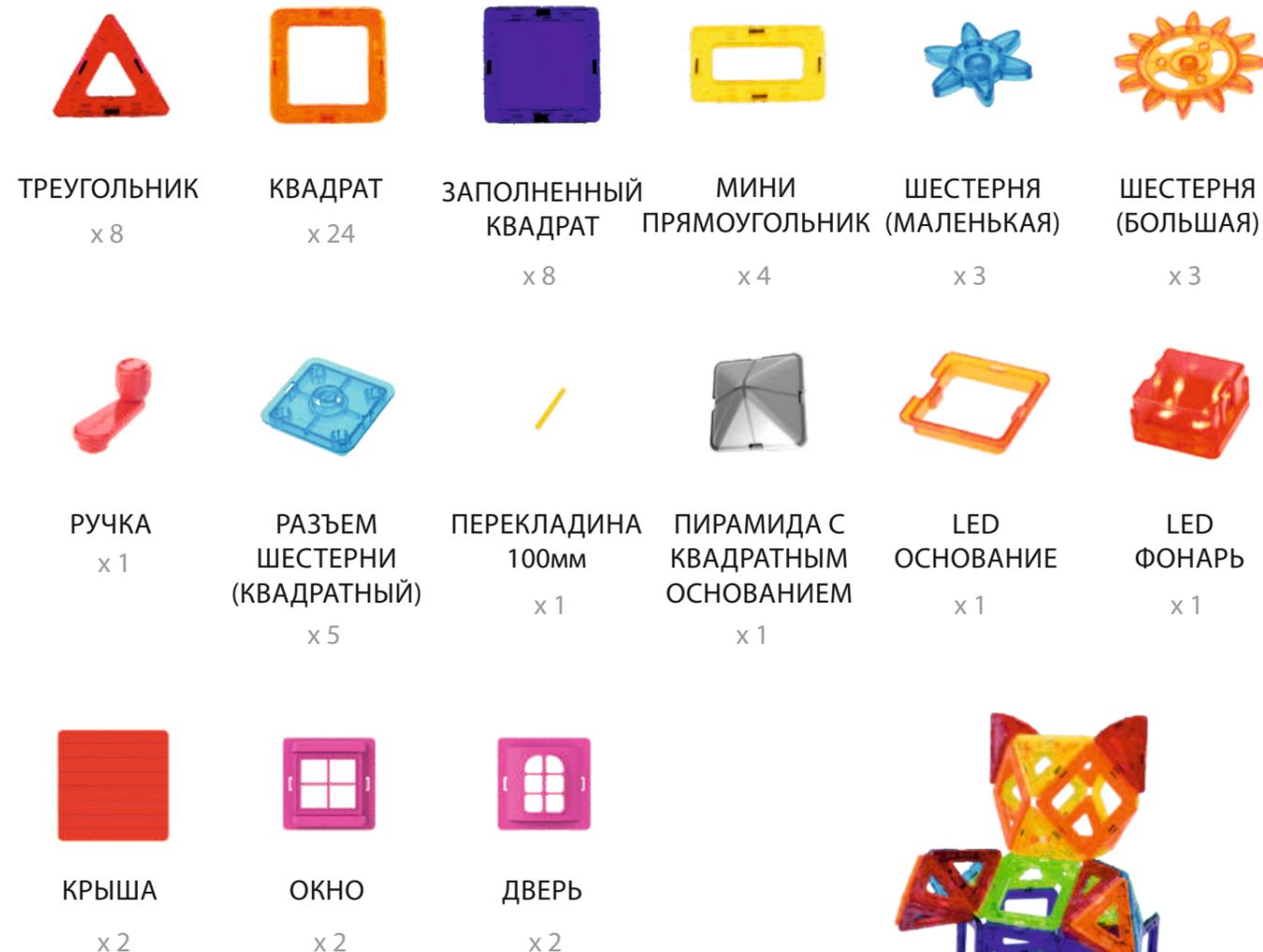
С маяка открывается потрясающий вид на море.
Начните поворачивать ручку по часовой стрелке.
В каком направлении вращаются огни маяка?

В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ?

6 СПОСОБОВ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ MagKinder



КОМПОНЕНТЫ



Первая в мире запатентованная магнитная деталь геометрической формы с дополнительными элементами для устойчивого крепления. Магнитные детали MagKinder в 29 раз сильнее соединяются между собой чем другие аналогичные конструкторы.



protosfera.ru

protosfera.pf

info@protosfera.ru

общество с ограниченной ответственностью
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРУШКА»

magcoding.ru

zakaz@magcoding.ru