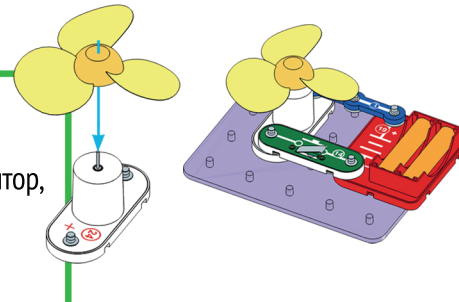


НАСТОЛЬНАЯ ИГРА + ВЕНТИЛЯТОР

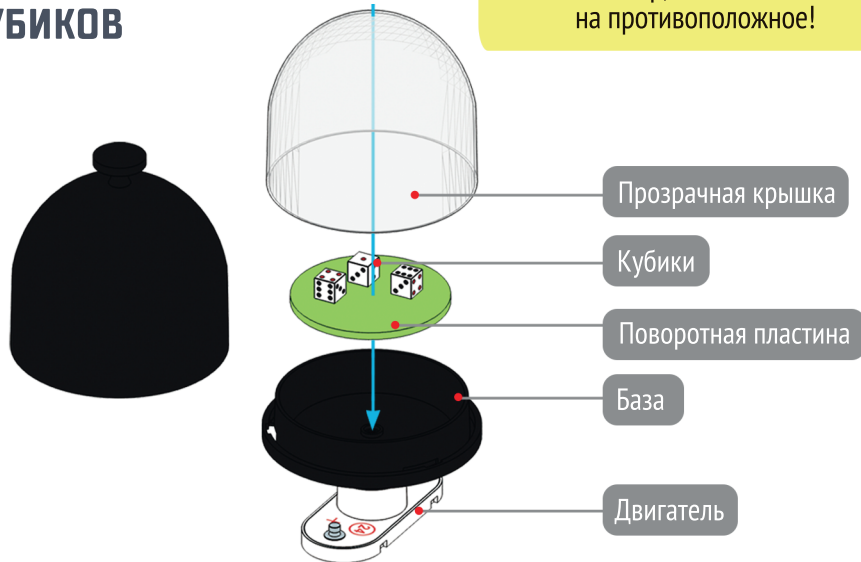
СБОРКА ВЕНТИЛЯТОРА

- 1 Вставь лопасти вентилятора в электродвигатель 24. Прикрепи к монтажной плате вентилятор, отсек для батареек 19 и детали 3,14, как показано на рисунке.
Не забудь вставить батарейки!
Чтобы вентилятор заработал, зажми кнопку 14, отпустишь кнопку – вентилятор остановится.

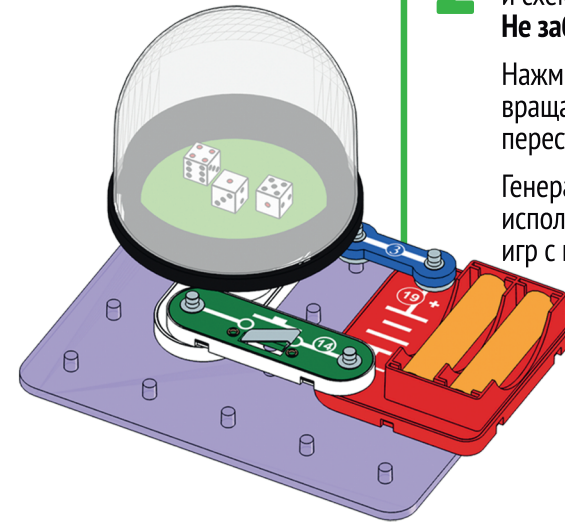


Если поменять местами положительный и отрицательный контакты электродвигателя 24, направление, в котором дует ветер, изменится на противоположное!

СБОРКА ГЕНЕРАТОРА КУБИКОВ



1



- 2 Собери машину для перемешивания и схему, как показано на рисунках.
Не забудь вставить батарейки!

Нажми на кнопку 14, и кубики начнут вращаться; отпусти кнопку 14: кости перестанут вращаться, и появятся числа.

Генератор кубиков можно использовать для разных настольных игр с игральными костями.

ПОПРОБУЙ СЫГРАТЬ С ДРУГОМ!

«БЫКИ И КОРОВЫ»

Игрок 1 загадывает число с помощью генератора кубиков, а Игрок 2 отгадывает, называя трёхзначные числа, цифры в которых не меньше 1 и не больше 6. **Быки** – число отгаданных цифр, стоящих на своих местах, **коровы** – число отгаданных цифр, стоящих не на своих местах.

Например, Игрок 1 загадал число 542, Игрок 2 назвал число 521.
Игрок 1 отвечает: 1 бык (цифра 5), 1 корова (цифра 2).

«КТО СЧИТАЕТ БЫСТРЕЕ»

Положите два или три кубика на поворотную платформу, накройте генератор чёрной крышкой и включите механизм. Посмотрите, кто быстрее посчитает результат после того, как машина для игры в кости остановится.

Например:

$$\begin{aligned} & \text{Кубик 1} + \text{Кубик 2} = 7 \\ & 3+3+4=10 \\ & 2*6=12 \\ & 5*6*2=60 \end{aligned}$$

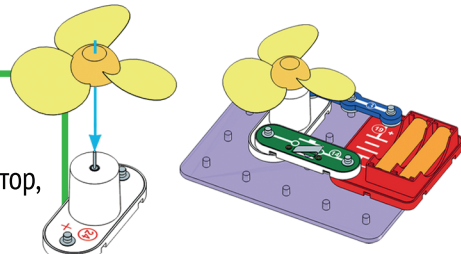
2

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА + ВЕНТИЛЯТОР

9381162

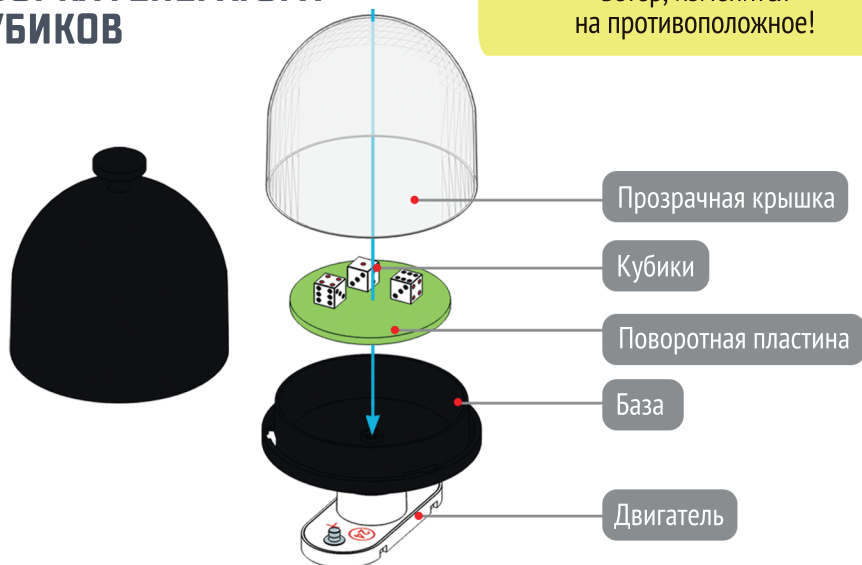
СБОРКА ВЕНТИЛЯТОРА

- 1 Вставь лопасти вентилятора в электродвигатель 24. Прикрепи к монтажной плате вентилятор, отсек для батареек 19 и детали 3,14, как показано на рисунке.
Не забудь вставить батарейки! Чтобы вентилятор заработал, зажми кнопку 14, отпустишь кнопку – вентилятор остановится.

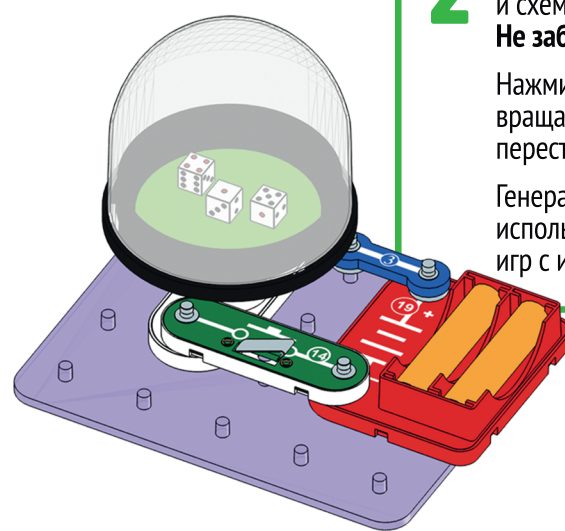


Если поменять местами положительный и отрицательный контакты электродвигателя 24, направление, в котором дует ветер, изменится на противоположное!

СБОРКА ГЕНЕРАТОРА КУБИКОВ



1



- 2 Собери машину для перемешивания и схему, как показано на рисунках.
Не забудь вставить батарейки!
Нажми на кнопку 14, и кубики начнут вращаться; отпусти кнопку 14: кости перестанут вращаться, и появятся числа.
Генератор кубиков можно использовать для разных настольных игр с игральными костями.

ПОПРОБУЙ СЫГРАТЬ С ДРУГОМ!

«БЫКИ И КОРОВЫ»

Игрок 1 загадывает число с помощью генератора кубиков, а Игрок 2 отгадывает, называя трёхзначные числа, цифры в которых не меньше 1 и не больше 6. **Быки** – число отгаданных цифр, стоящих на своих местах, **коровы** – число отгаданных цифр, стоящих не на своих местах.

Например, Игрок 1 загадал число 542, Игрок 2 назвал число 521. Игрок 1 отвечает: 1 бык (цифра 5), 1 корова (цифра 2).

«КТО СЧИТАЕТ БЫСТРЕЕ»

Положите два или три кубика на поворотную платформу, накройте генератор чёрной крышкой и включите механизм. Посмотрите, кто быстрее посчитает результат после того, как машина для игры в кости остановится.

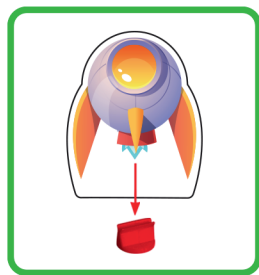
Например:

$$\begin{aligned} & \text{3 кубика: } 3+3+4=10 \\ & \text{2 кубика: } 2*6=12 \\ & \text{3 кубика: } 5*6*2=60 \end{aligned}$$

2

«ЗМЕИ И ЛЕСТНИЦЫ»

Количество игроков: 2-4.
У каждого игрока по 1 фигурке. Возьми фигурки из набора, вставь их в пластиковые держатели или используй свои.



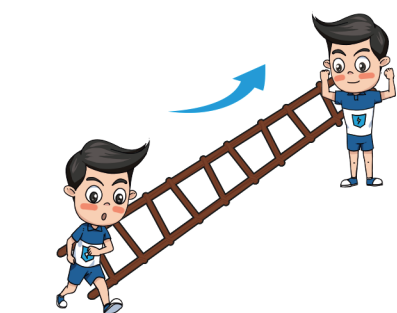
- 1 Игроки по очереди бросают кубики. Если кости останавливаются на пронумерованном квадрате, то игрок продвигается вперёд на указанное количество ячеек на квадрате и скатывается по лестнице, приобретая «плохую привычку».



- 3 Выигрывает игрок, который придёт на финиш первым. Обратите внимание, что если число на кубиках рядом с пунктом назначения превышает количество ячеек, необходимых для достижения пункта назначения, игрок должен вернуться.



- 2 Поднимитесь по лестнице, когда приобретёте «хорошую привычку». Выигрывает игрок, который придёт в пункт назначения первым.



- 4 Рекомендуется играть сначала с маленькими детьми, начиная с 1-2 костей. Когда дети смогут складывать числа на двух кубиках, вы можете усложнить правила и сделать игру более интересной.

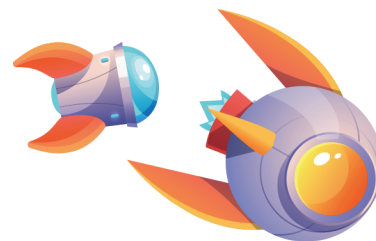
$$2 \text{ кубика: } 2+5=7$$

3

«КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Количество игроков: 2-4.
У каждого игрока по 1 фигурке. Возьми фигурки из набора, вставь их в пластиковые держатели или используй свои.

- 1 Игроки по очереди бросают 1 кубик и ходят вперёд на количество шагов, равное числу на игральной кости.



Я ловлю тебя, и тебе придётся вернуться к исходной точке.

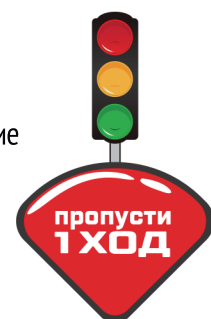
- 3 На маршруте есть ловушки, такие как «пропусти один ход» и «назад на две клетки». Если вы попали в ловушку, вам нужно следовать заданию, написанному на ней.



- 4 Выигрывает игрок, фигурка которого первой дошла до финиша.



- 2 Когда фигурка одного игрока поймана фигуркой другого игрока (вы встали на одну клетку), первый игрок должен вернуться в исходную точку.



4