

Pieces included:

- 14 Magnetic pieces
- 1 Goal
- 4 Marbles
- 10 Activity cards

Calling all thrill-seekers: Tumble Trax is your prime destination for hairpin turns, dizzying drops, and furious speeds! Create your own roller-coaster course with long, short, and curved magnetic pieces—then, drop the marble from the highest point to see your daredevil design come to life! Take the challenge to the next level by building the tracks pictured on the activity cards. Can you make the marbles speed up, slow down, stop, or change direction by rearranging the pieces? Talk about a crash course in engineering! But this is no stunt: Tumble Trax is serious pulse-pumping, brain-boosting fun!

Notes for Use:

- Use Tumble Trax only on surfaces that magnets will not scratch. Test an area first to ensure that dragging the magnets does not result in scratching. We recommend using the magnets on a magnetic board, magnetic chalkboard, wall with magnetic paint, refrigerator with a textured surface, or by placing a piece of paper behind the magnetic pieces to avoid scratching smooth-surfaced refrigerators.
- Always start the marble rolling from the highest point on the track.
- The objective of each card is to drop a marble, or marbles, into the goal, after correctly building a track.

Two-Player Challenge:

- Each player chooses seven pieces. Each player then builds a track that ends at the goal. Race the marbles simultaneously to the goal. The first marble in the goal wins. For variation, players can try to build the slowest track. In this version of play, the last marble in the goal wins.

What is STEM?

STEM is an acronym referring to the study of science, technology, engineering, and mathematics. Here are some great ways to incorporate STEM lessons while playing with Tumble Trax:

SCIENCE – Observe the way the ball travels down and around the maze pieces—this is a real-life application of physics. Change up your paths by tilting or moving some of the pieces.

TECHNOLOGY – With a digital camera or phone, take a picture of your own crazy maze creations. Share and compare them with your friends!

ENGINEERING – Re-create the maze paths on the activity cards, and try to solve the challenges in many different ways.

MATH – With a stopwatch, track the time that it takes a marble to travel from the start to the goal. Try to add or subtract from the time by adjusting the maze pieces.



LER 2821
Ages • Años 5+ | Grades K+
Ans • Jahre

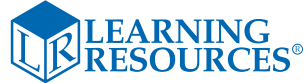


a brain-boosting, make-you-think, magnetic marble run!

Circuito magnético para canicas
Construire des circuits à billes magnétiques
Magnetische Murrelbahn

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
El juguete contiene bolas pequeñas. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
Ce jouet contient une petite bille. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
Das Spielzeug beinhaltet einen kleinen Ball. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas. Este juguete contiene una canica. No se recomienda para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces. Le jouet contient une bille. Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile. Das Spielzeug enthält eine Murrel. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



Your opinion matters! Visit www.LearningResources.com to write a product review or to find a store near you.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain our address for future reference.
Made in China. LRM2821-GUD
Hecho en China. Conservar estos datos.
Fabriqué en Chine. Informations à conserver.
Hergestellt in China. Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere Nachfragen auf.

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Toy contains a marble. Not for children under 3 years.

WARNING:
CHOKING HAZARD - Toy contains a small ball.
Not for children under 3 years.

Carrera de canicas magnéticas

Incluye:

- 14 piezas magnéticas
- 1 arco
- 4 canicas
- 10 tarjetas de actividades de dos caras

Cree su propia trayectoria con piezas magnéticas, luego, deje caer la canica desde el punto más alto y ¡verá como su diseño cobra vida! Lleve el desafío al siguiente nivel al construir los caminos que se muestran en las tarjetas de actividades. ¿Puede aumentar la velocidad, reducir la velocidad, detener o cambiar la dirección de las canicas al reacomodar las piezas?

Sobre su uso:

Use solo sobre superficies que los imanes no rayarán. Primero pruebe un área para tener la certeza que los imanes no produzcan rasguños. Le recomendamos usar los imanes sobre un tablero magnético, pizarra magnética, pared con pintura magnética, refrigeradora con una superficie texturizada, o colocar una hoja de papel detrás de las piezas magnéticas para evitar rasguños sobre refrigeradoras con superficies suaves.

Siempre inicie el giro de la canica desde el punto más alto sobre el camino.

El objetivo de cada tarjeta es dejar caer una canica, o canicas, en el arco, luego de construir correctamente un camino.

Desafío de dos jugadores:

Cada jugador escoge siete piezas. Luego cada jugador construye un camino que finaliza en el arco. Ruede las canicas simultáneamente hacia el arco. La primera canica en llegar al arco gana. Para variar, los jugadores pueden intentar construir el camino más lento. En esta versión del juego, la última canica en llegar al arco gana.

¿Qué es STEM?

STEM es un acrónimo que hace referencia al estudio de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y la matemática. Aquí se pueden encontrar una gran cantidad de maneras de incorporar las clases de STEM mientras se juega con éste Circuito magnético para canicas:

CIENCIA – Observe cómo el balón viaja a lo largo y a lo ancho del las piezas del laberinto – esta es una aplicación de la física en la vida real. Cambie sus senderos inclinando o moviendo algunas de las piezas.

TECNOLOGÍA – Con una cámara digital o un teléfono, tome una fotografía de sus creaciones de divertidos laberintos – compártalas y compárelas con sus amigos.

INGENIERÍA – Recree los senderos del laberinto en las tarjetas de actividades e intente resolver los desafíos de maneras diferentes.

MATEMÁTICA – Utilice un cronómetro para controlar el tiempo que le lleva a la bolita viajar desde el principio hasta el final del laberinto. Intente hacer un mayor o menor tiempo ajustando las piezas del laberinto.

Circuit à billes magnétique

Contient :

- 14 pièces magnétiques
- 1 but
- 4 billes
- 10 cartes d'activité à double-face

Créez votre propre circuit avec des pièces magnétiques : déposez ensuite la bille sur le point le plus haut pour voir votre conception prendre vie ! Passez à l'étape suivante en construisant les circuits représentés sur les cartes d'activité. Pouvez-vous accélérer, ralentir, arrêter ou changer la direction des billes en réarrangeant les pièces ?

Remarques concernant l'utilisation :

Utilisez uniquement des surfaces que les aimants ne vont pas rayer. Testez d'abord une zone pour s'assurer que le déplacement des aimants ne va pas laisser de rayures. Nous recommandons l'utilisation des aimants sur un tableau magnétique, une ardoise magnétique, un mur recouvert de peinture magnétique, un réfrigérateur avec une surface texturée ou le placement d'une feuille de papier à l'arrière des pièces magnétiques pour éviter de rayer les réfrigérateurs ayant une surface lisse.

Toujours faire rouler la bille en commençant par le point le plus haut du circuit.

L'objectif de chaque carte est de faire tomber la ou les bille(s) dans le but après avoir construit un circuit correctement.

Défi à deux joueurs :

Chaque joueur choisit sept pièces. Chaque joueur construit un circuit qui se termine par le but. Faire courir les billes simultanément dans le but. La première bille dans le but gagne. Une variante consiste à construire le circuit le plus lent : dans ce cas, la dernière bille dans le but gagne.

Que signifie STEM?

STEM est un acronyme faisant référence à l'étude de la science, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques. Voici quelques façons astucieuses d'intégrer des leçons de STEM tout en jouant Construire des circuits à billes magnétiques:

SCIENCE – Observe la façon dont la balle se déplace dans les pièces du labyrinthe : c'est une application dans la vraie vie de la physique. Accélère ton parcours en inclinant ou en retirant certaines pièces.

TECNOLOGIE – À l'aide d'un appareil photo numérique ou d'un téléphone, prends une photo de tes incroyables créations de labyrinthe : partage-les et compare-les avec tes amis.

INGÉNIERIE – Reproduit les parcours de labyrinthe des cartes d'activités et essaie de résoudre les défis de différentes façons.

MATHS – Sers-toi d'un chronomètre pour mesurer le temps que prend la bille pour parcourir le trajet du départ à l'arrivée. Essaie d'allonger ou de raccourcir le temps en ajustant les pièces du labyrinthe.

Magnetische Murrelbahn

Beinhaltet:

- 14 magnetische Teile
- 1 Tor
- 4 Murmeln
- 10 doppelseitige Aktivitätskarten

Erstelle deine eigene Bahn mit magnetischen Teilen. Lasse dann deine Murrel vom höchsten Punkt aus fallen und beobachte, wie deine Bahn zum Leben erweckt wird! Stelle dich der Herausforderung und baue die Bahnen anhand der Aktivitätskarten. Kannst du die Murmeln dazu bringen, schneller oder langsamer zu werden, anzuhalten oder die Richtung zu wechseln, indem du die Teile anders verwendest?

Hinweise für die Verwendung:

Nur auf glatten Oberflächen verwenden, die die Magneten nicht zerkratzen. Prüfen Sie die Oberfläche zuerst, um sicherzustellen, dass das Verschieben der Magneten keine Kratzer hinterlässt. Wir empfehlen die Verwendung eines magnetischen Spielbretts, einer magnetischen Schultafel, einer Wand mit magnetischer Farbe oder eines Kühlschranks mit texturierter Oberfläche. Oder legen Sie ein Stück Papier hinter die magnetischen Teile, um zu vermeiden, dass Kühlschränke mit glatter Oberfläche zerkratzt werden.

Lasse die Murrel immer vom höchsten Punkt der Bahn aus rollen.

Das Ziel einer jeden Karte ist es, eine Murrel oder Murmeln in das Tor laufen zu lassen, nachdem die Bahn richtig gebaut wurde.

Herausforderung mit zwei Spielern:

Jeder Spieler wählt sieben Teile. Dann baut jeder Spieler eine Bahn, die in dem Tor endet. Die Murmeln laufen gleichzeitig um die Wette Richtung Tor. Die erste Murrel im Tor gewinnt. Als Abwechslung können die Spieler auch versuchen, die langsamste Bahn zu bauen. In dieser Version des Spiels gewinnt die Murrel, die als Letzte das Tor erreicht.

Was bedeutet STEM?

STEM ist ein Akronym, das sich auf das Lernen von Naturwissenschaften, Technologie, Maschinenbau und Mathematik bezieht. Hier sind einige tolle Vorschläge, wie Sie STEM-Stunden einbauen können, während Sie mit den Wissenschaften spielen Magnetische Murrelbahn:

NATURWISSENSCHAFTEN – Beobachten Sie den Weg, den die Kugel an den Teilen des Labyrinths vorbei und um sie herum nimmt – das ist eine Anwendung der Physik aus dem wahren Leben. Verändern Sie die Wege, indem Sie das Labyrinth kippen oder einige der Teile versetzen.

TECNOLOGIE – Nehmen Sie mit Ihrer Digitalkamera oder Ihrem Handy ein Foto von Ihren eigenen verrückten Labyrinth auf – teilen und vergleichen Sie diese mit Ihren Freunden.

MASCHINENBAU – Verändern Sie die Wege des Labyrinths auf den Aktivitätsfeldern und versuchen Sie die Herausforderungen auf viele verschiedene Arten zu bewältigen.

MATHEMATIK – Stoppen Sie mit einer Stoppuhr die Zeit, die eine Murrel benötigt, um vom Start zum Ziel zu gelangen. Versuchen Sie die Zeit zu verlängern oder zu verkürzen, indem Sie die Teile des Labyrinths anpassen.

Piezas incluye;, Pièces contient :, Beinhaltet:

