

## DAȚI FRĂU LIBER CREATIVITĂȚII

Pentru această activitate, vom scoate din cutie:

- tabla/masa
- magnetul
- inelul metalic
- clopotul metalic
- bara metalică
- o foaie de hârtie goală
- culorile
- spatulele



### HAI SĂ NE JUCĂM

Puneți o foaie de hârtie pe masă.

Folosiți spatula pentru a pune niște culoare pe hârtie.

Luată clopotul de metal și plasați-l pe foaie.

Mișcați magnetul sub masă.

Încercați să împărtășiți culoarea CARE LA RÂNDUL SĂU "MIȘCĂ" CULORILE. OBIECȚELE POT CREA URME DIFERITE ÎN FUNCȚIE DE FORMA ȘI MIȘCAREA LOR.

Ce fel de urme lasă clopotul?

Dacă schimbați obiectul metalic, se schimbă oare și urmele?

Încercați și cu celelalte culori!



### ÎN VIAȚA DE ZI CU ZI...

Copii pot observa magneții și în mediul înconjurător: cei de pe frigider, închizătorile magnetice ale geților, ale bijuteriilor etc. și pot folosi aceste experiențe obținute prin joacă pentru a înțelege știința care se află în tot ce ne înconjoară.

LAB  
&  
Craft

ARTA CU  
MAGNETI

 Ludattica

Gama de jocuri **Lab & Craft** a fost concepută și proiectată pentru a oferi copiilor o experiență științifică, creativă, distractivă și stimulativă. Cu o **abordare practică și senzorială**, copiii își pot testa aptitudinile, își pot exprima întreg potențialul și pot explora lumea din jurul lor prin dezvoltarea abilităților interdisciplinare tipice abordării bazate pe **STEM** prezentate în aceste noi produse.

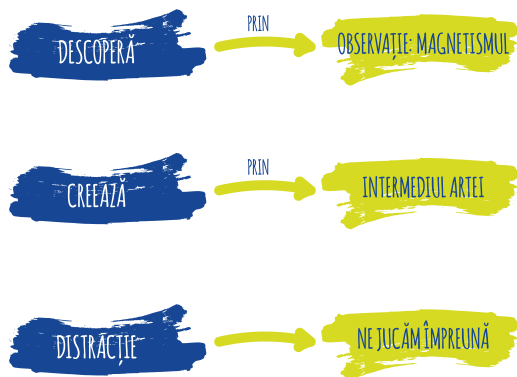
**STEM** (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) promovează dezvoltarea unui set de abilități interdisciplinare care sunt esențiale pentru a înțelege mecanismele de bază ale vieții de zi cu zi și de rezolvare a problemelor, deoarece abilitățile intelectuale, manuale și creative sunt folosite concomitent.

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

Gama **Lab & Craft**, concepută pentru intervalul de vârstă 3-7 ani, le oferă copiilor și educatorilor acestora șansa de a se distra în timp ce descoperă subiecte științifice dintr-o perspectivă **bazată pe STEM**.

Gama aceasta de jocuri promovează o cultură științifică și este concepută pentru a încuraja dorința naturală a copiilor de a învăța prin intermediul unor soluții bazate pe experimentare directă, în întregime în conformitate cu metoda de învățare **Maker**. Stimulați de joc, copiii sunt ghidați să experimenteze și să aibă o abordare practică, creând obiecte și instrumente care sunt rezultatul unui proces care decurge din observație. Acest proces îi conduce pe copii să formuleze ipoteze și îi stimulează să manevreze și să creeze obiecte, antrenând astfel forme multiple de inteligență.

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



## CONȚINUTUL JOCULUI

- TABLĂ DE JOC DE ASAMBLAT
- MAGNET
- INEL METALIC
- BARĂ METALICĂ
- CLOPOT METALIC
- 2 FOI PENTRU ACTIVITĂȚI
- 4 CULORI TEMPERA
- 4 SPATULE
- 10 FOI DE HÂRTIE



## OBIECTIVE SPECIFICE

- SĂ ÎNVĂȚĂM CE FAC MAGNEȚII
- SĂ EXPERIMENTĂM NOȚIUNEA DE FORȚĂ MAGNETICĂ
- SĂ NE DEZVOLTĂM CREATIVITATEA
- SĂ OBTINEM O BUNĂ COORDONARE MÂNĂ-OCHE
- SĂ DEZVOLTĂM ABILITĂȚILE MOTORII FINE

## CUM ASAMBLĂM TABLA/MASA



## MAI MULTE MODALITĂȚI DE JOACĂ

- SĂ DESCOPERIM MAGNEȚII
- CUM MIȘCĂM OBIECTELE
- SĂ GĂSIM TRASEUL CORECT
- DĂM FRĂU LIBER CREATIVITĂȚII



## SĂ DESCOPERIM MAGNEȚII

Pentru această activitate, vom scoate din cutie:

- magnet
- inelul metalic
- clopotul metalic
- bara metalică



### HAI SĂ NE JUCĂM

Ce se întâmplă dacă aduceți magnetul aproape de inelul metalic, de bara metalică sau de clopotul metalic?

Continuați să experimentați aducând diverse alte obiecte din încăperea în apropierea magnetului (de exemplu, un creion, o foaie de hârtie, o lingură metalică). Ce se întâmplă?

MAGNETUL  
ATRAGE  
OBIECTELE  
METALICE

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

## CUM MIȘCĂM OBIECTELE

Pentru această activitate, vom scoate din cutie:

- masa/tabla
- magnetul
- inelul metalic
- clopotul metalic
- bara metalică
- foile de activități nr. 1 și 2



### HAI SĂ NE JUCĂM

Puneți foaia de activități nr. 1 pe masă/tablă.

Alegeți un obiect metalic și plasați-l pe punctul de start, marcat cu o linie punctată de culoare roșie. Mișcați magnetul sub masă/tablă.



### HAI SĂ NE JUCĂM

Ce se întâmplă cu obiectul metalic?

Puteți să-l trageți de la punctul de start până la punctul final? Încercați și cu alte obiecte metalice. Ce se întâmplă?

Poate oare magnetul să atragă mai multe obiecte deodată? Încercați să trageți obiectele și pe traseul de pe foaia de activități nr. 2.

MAGNETUL  
POATE TRAGE  
MAI MULTE  
OBIECTE  
METALICE  
CONCOMITENT.

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

## GĂSIȚI TRASEUL CORECT

Pentru această activitate, vom scoate din cutie:

- tabla/masa
- magnetul
- clopotul metalic
- foile de activități nr. 3 și 4



### HAI SĂ NE JUCĂM

Puneți foaia de activități 3 pe masă/tablă.

Priviți imaginea.

Luați clopotul metalic și puneți-l pe punctul de start. Mișcați magnetul sub masă/tablă.

Puteți mișca clopotul de-a lungul traseului?

Încercați să mișcați clopotul și pe traseul de pe foaia de activități nr. 4.

FORȚA MAGNETICĂ  
SE TRANSMITE PRIN  
SPATIU ȘI MIȘCĂ  
OBIECTELE METALICE  
CARE INTRĂ ÎN CÂMPUL  
SĂU DE ACȚIUNE.

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