

4+

# גלגול במכשור

חוצץ



## הוראות המשחק



תכולה  
מחסום  
לוח משחק  
6 אריחות  
6 גולות  
32 כרטיסיאתגר  
ופתרונות



**מטרת המשחק**  
הציבו את האריחות כך שסכום הגולות שנינחו בארבעת היעדים בסופו  
המסלולים, תתאים למספרים שבכרטיסי האתגר.

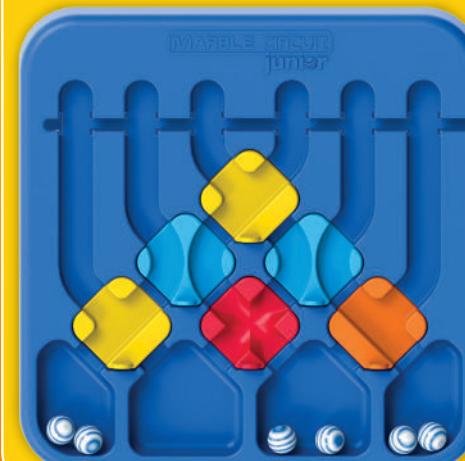
**הכנות המשחק**  
החליקו את הממחסום בתעלה שבראש הלוח. הציבו גולה אחת בראש כל  
מסלול לפניו הממחסום.

# MARBLE CIRCUIT junior



4+

## 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.

## משחק למתחילהים

הציגו ילדים מהטבילה באטגר באטגר מס' 1, ולהניח את אריחי ההתחלה כפי שמתואר בCARTRIS האטגר. כעת עוזדו אותם לנסות ולהניח את יתר האריחים במקומות הנקויים.

החלקו את המחסום לאורק המסלול שלו והניחו את הגולות במקום המועד להן, כדי לשחרר את הגולות לטור המסלולים, יש להחליק את המחסום ימינה בזיהירות.

שימו לב: שחזור הגולות מורה מדי או בבת אחת עלול לגרום להן להתגש, להיתקע או לעبور למסלולים לא נכונים.

על פי יכולות הילדים, עוזדו אותם לספר כמה גולות נחתו בכל נקודות יעד. השוו את מספר הגולות בכל נקודות יעד בלוח, למספר בCARTRIS האטגר.

אם המספרים תואמים? אם כן, כל הבדיקה החזיאו להם על קר שפהח את האטגר!

אם אין התאהה, הבינו על האריחים והמחישו את המסלול של הגולות על הלוח בעדרת אכבעותיכם. שאלו את הילדים אם יכולו לשפר את המסלול כדי לדיק את היכתרון, הציגו להם לנשות שוב ושוב עד שיפתרו את האטגרם, החזיאו להם אם מצליחים, והתדרכו לאטגר הבא. כאשר הילדים יהיו מוכנים לכך, הם יפסיקו לנחש יפתחו יכולות תכונן.

## משחק למתקדמים

הציגו ילדים מהטבילה את אטגר ולקם את האריחים על הלוח כפי שמצוין בCARTRIS. הסבירו להם שהשליחים לתוכן את המסלול ולקם את האריחים החסרים בהתאם. כדי לשחרר את הגולות לטור המסלולים, על הילדים להחליק את המחסום ימינה בזיהירות.

שימו לב: שחזור הגולות מורה מדי או בבת אחת עלול לגרום להן להתגש, להיתקע או לעبور למסלולים לא נכונים.

אם האריחים פוקמו נכון, כמות הגולות בנקודות היעד תתאים למספרים המוצגים בCARTRIS.

השו את מספר הגולות בכל נקודות יעד בלוח, למספר בCARTRIS האטגר. האם המספרים תואמים? אם כן, כל הבדיקה החזיאו להם על קר שפהח את האטגר! אם המספרים לא תואמים, עלייהם לסדר מחדש את האריחים החסרים, למקם את הגולות מעל המחסום ולנסות שוב.

כעת עברו לאטגרים הבאים, עד שהילדים יפתחו את כלם!

שימו לב: אטגרים למתחילהים מראים יותר אריחי התחלה עם פחות מסלולים לחיזו. דרגת הקושי של CARTRIS האטגר עולга ככל שמצווגים בהם פחות אריחי התחלה.

## 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.