



INTERACTIVO



¡Jugar con **FLIP DIDÁCTICO** es fácil y divertido!

El tablero de juego, está compuesto por un sistema de tarjetas rotativas para poder jugar con cada una de las actividades agrupadas por categoría y dificultad.

Las tarjetas rotativas poseen en ambas caras una pregunta; el juego consiste en poder responderlas correctamente. En primer lugar se debe leer la pregunta con atención, de ser necesario con la ayuda de un adulto. Luego el niño elegirá una de las opciones de respuesta que se presentan. El *Lápiz Mágico* les indicará aciertos y errores a medida que presionen con él los puntos negros, que se encuentran a un lado de cada posibilidad.

Para conocer nuestras capacidades e ir mejorando en cada intento, el tablero de juego cuenta con un marcador de puntos, que se utiliza de la siguiente manera:

Cada vez que el *Lápiz Mágico* indique que la respuesta elegida es acertada, se correrá un punto en el marcador inferior (del 0 al 9). Una vez alcanzado el número 9, se vuelve al 0 (cero) y es tiempo de indicar en el marcador superior (del 10 al 70) los primeros 10 puntos. Y se proseguirá de la misma forma. La meta es llegar a marcar 72 puntos, habiendo contestado todas las preguntas correctamente.

Si el lápiz mágico reprueba la respuesta, no se suman puntos.

¡Pero podés volver a intentarlo en la próxima ronda!



INTERACTIVO



¡Jugar con **FLIP DIDÁCTICO** es fácil y divertido!

El tablero de juego, está compuesto por un sistema de tarjetas rotativas para poder jugar con cada una de las actividades agrupadas por categoría y dificultad.

Las tarjetas rotativas poseen en ambas caras una pregunta; el juego consiste en poder responderlas correctamente. En primer lugar se debe leer la pregunta con atención, de ser necesario con la ayuda de un adulto. Luego el niño elegirá una de las opciones de respuesta que se presentan. El *Lápiz Mágico* les indicará aciertos y errores a medida que presionen con él los puntos negros, que se encuentran a un lado de cada posibilidad.

Para conocer nuestras capacidades e ir mejorando en cada intento, el tablero de juego cuenta con un marcador de puntos, que se utiliza de la siguiente manera:

Cada vez que el *Lápiz Mágico* indique que la respuesta elegida es acertada, se correrá un punto en el marcador inferior (del 0 al 9). Una vez alcanzado el número 9, se vuelve al 0 (cero) y es tiempo de indicar en el marcador superior (del 10 al 70) los primeros 10 puntos. Y se proseguirá de la misma forma. La meta es llegar a marcar 72 puntos, habiendo contestado todas las preguntas correctamente.

Si el lápiz mágico reprueba la respuesta, no se suman puntos.

¡Pero podés volver a intentarlo en la próxima ronda!

¿Cómo se usa el Lápiz Mágico?



El “Lápiz Mágico” permite aprender de forma divertida e interactiva.

Antes de que los niños comiencen a jugar solos, demuéstrelles el funcionamiento del “Lápiz Mágico”. Elija una tarjeta, lea las indicaciones y seleccione la respuesta acertada. Explíqueles como posicionar el “Lápiz Mágico” de forma correcta sobre el punto negro, que siempre se encontrará a un lado de cada opción de respuesta. Demuestre también lo que ocurre cuando se selecciona la respuesta incorrecta.

- Asegúrese de que las tarjetas estén siempre apoyadas de forma plana y firme.
- Nunca plastifique las tarjetas.

Al usar el “Lápiz Mágico” el niño recibe una respuesta electrónica inmediata:

- Si toca el punto que corresponde a la respuesta **CORRECTA**, será recompensado con una brillante luz verde y una voz aprobadora.
- Si toca la respuesta **INCORRECTA** la luz roja se encenderá y la voz del Lápiz Mágico lo invitará a intentarlo de nuevo.

La diversión y el aprendizaje continúan en: www.juegosimplas.com.ar

