

Практическое применение
конструктора
«*EDITION Cuboro tricky ways fasal*»,
«*EDITION Cuboro Babel Pico*»
на коррекционных занятиях «Сенсорное развитие»,
«Предметно – практические действия»,
для детей с умственной отсталостью (2 вариант)
(интеллектуальными нарушениями)

Подготовила:
учитель коррекционных занятий
Колпакова Валентина Владимировна

Конструктор «EDITION Cuboro tricky ways fasal», «EDITION Cuboro Babel Pico» - необходим, для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), для игровой терапии и развития творческих способностей ребенка, для этого не потребуются дополнительных приспособлений, т.к. все необходимое, для работы есть в каждом наборе конструктора.

1. Использование и применение **Конструктор «EDITION Cuboro tricky ways fasal», «EDITION Cuboro Babel Pico»** в коррекционном курсе "Предметно-практические действия" (ППД) — этот конструктор, поможет учить, развивать ребенка. Практическая деятельность в работе с конструктором должна сопровождаться тесной работой педагога и обучающегося, т.к. самостоятельно учащемуся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) сложно разобраться. Основным механизмом включения учащегося в деятельность конструирования, это сотрудничество взрослого с ребенком в различных видах деятельности: совместной (сопряженной), самостоятельной.

Цель (использования конструктора «EDITION Cuboro tricky ways fasal», «EDITION Cuboro Babel Pico» в коррекционном курсе "Предметно-практические действия"): активное познание окружающей действительности, формирование коммуникативных навыков, элементарного самообслуживания и социальной адаптации с одновременной коррекцией основных психически процессов в конкретной практической деятельности.

Задачи:

- развитие всех анализаторов зрительного, осязательного, обонятельного;
- формирование представлений и понятий о цвете, форме и величине;
- развитие общей и мелкой ручной моторики, коррекция недостатков двигательной сферы;
- развитие способности ориентироваться в социальных отношениях и умение включаться в них;
- развитие умения применять навыки общения в повседневной жизни.

2. Использование и применение **Конструктор «EDITION Cuboro tricky ways fasal», «EDITION Cuboro Babel Pico»** в коррекционном курсе «Сенсорное развитие» направлено на формирование полноценного восприятия окружающей действительности. Вследствие органического поражения ЦНС у детей с умеренной, тяжелой, глубокой умственной отсталостью, с ТМНР процессы восприятия, памяти, мышления, речи, двигательных и других функций нарушены или искажены. У детей с умеренной, тяжелой умственной отсталостью сенсорный опыт спонтанно не формируется. Чем тяжелее нарушения у ребенка, тем значительнее роль развития чувственного опыта: ощущений и восприятий. Дети с умеренной тяжелой умственной отсталостью наиболее чувствительны к воздействиям на сохранные анализаторы, поэтому педагогически продуманный выбор средств

и способов сенсорного воздействия будет благоприятствовать их дальнейшему психическому и физическому развитию.

Цель (использования конструктора «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*», «*EDITION Cuboro Babel Pico*» коррекционном курсе «Сенсорное развитие») направлено на формирование: обогащение чувственного опыта в процессе целенаправленного систематического воздействия на сохранные анализаторы.

Достижение цели предусматривает решение ряда **задач**, основная из которых следующая: обогащение чувственного познавательного опыта на основе формирования умений наблюдать, сравнивать, выделять существенные признаки предметов (деталей конструктора) нацеленное на развитие психических процессов памяти, мышления, воображения.

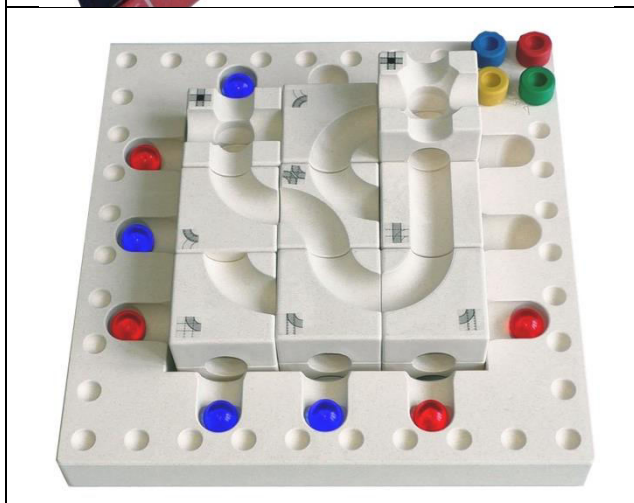
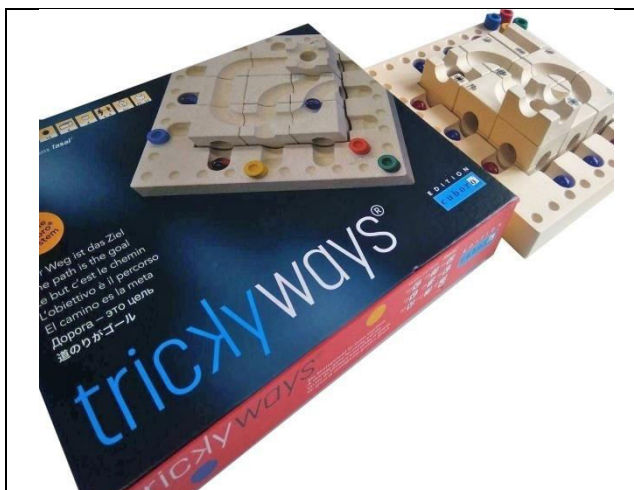
Задачи:

- коррекция недостатков познавательной деятельности детей путем систематического и целенаправленного воспитания у учащихся полноценного восприятия формы, конструкции, величины, цвета, особых свойств предметов (деталей конструктора) их положения в пространстве;
- формирование пространственно-временных ориентировок;
- формирование способности эстетически воспринимать окружающий мир во всем многообразии свойств и признаков его объектов (цветов, запахов);
- совершенствование сенсорно-перцептивной деятельности;
- обогащение словарного запаса детей на основе использования соответствующей терминологии;
- исправление недостатков моторики, совершенствование зрительно-двигательной координации;

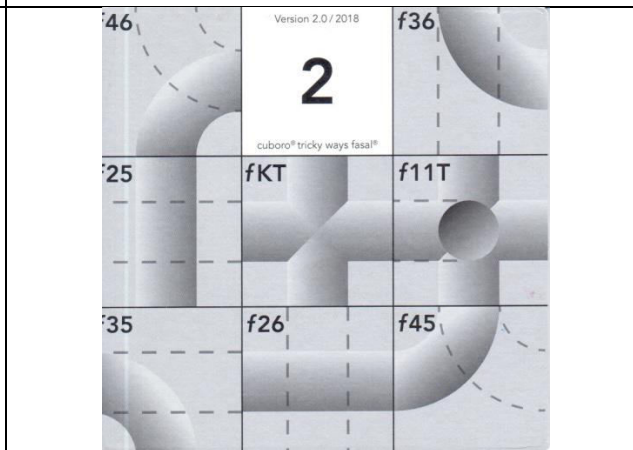
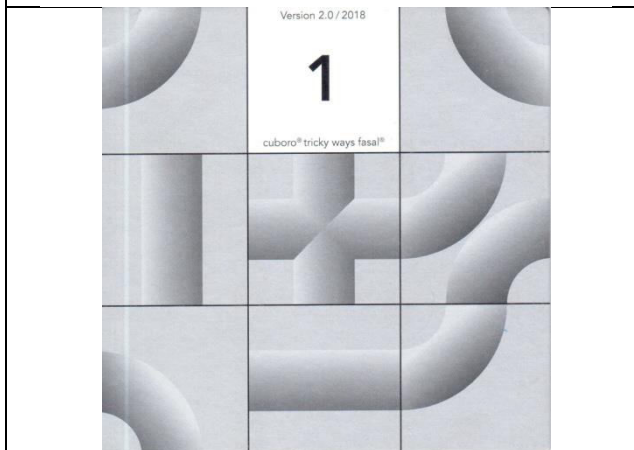
Описание конструктора.

В комплект игры входят:

- Игровое поле/игровая рама
- 9 элементов cuboro (8 кубиков + стартовая башня):
- 4 фишки для дорожки для очков
- 12 шариков (8 синих, 4 красных) + 3 запасных
- 4 ёмкости для шариков
- Инструкция игры.



Меняя положение элементов кубового , играющим по очереди необходимо построить дорожки как можно длиннее, по которым шарик пускается от стартовой башни и попадает в свободное финишное поле. Чем больше элементов используется в построении дорожек, тем больше очков набирается.



Каждое занятие может проходить:

- индивидуально (учитель, учащийся);
- в группе из двух учащихся;
- в группе из нескольких учащихся, но не более пяти.

Занятие 1. «Знакомство с игрой – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

На первом занятии учащиеся знакомятся с деталями:

- тактильное, визуальное знакомство;
- описывают (словесно) из каких фигур состоит;
- какие на ощупь предметы (теплые, холодные, гладкие, шершавые, плоские, объемные);
- знакомств с кубиками



Кубик 1 может быть использован только как базовый. Все остальные кубики могут быть использованы для построения дорожки и при необходимости как базовые, не формирующие дорожку для шарика.



Кубик 2. Содержит один прямой желоб и один тоннель, расположенный параллельно желобу. Кубик может использоваться для построения дорожки на поверхности, а также пути шарика в тоннеле, что позволяет реализовать двойное использование.



Кубик 3. Аналогичен кубику 2, только дополнительно содержит ещё один желоб, размещённый на грани противоположно первому желобу, но перпендикулярно ему и тоннелю. Возможности этого кубика довольно широкие. Позволяет реализовать тройное использование. У данного кубика может быть несколько вариантов размещения.

	<p>Кубик 4. Это перекрёсток путей движения шарика, также кубик содержит тоннель, что позволяет реализовать его двойное и тройное использование.</p>
	<p>Кубики 5 и 6. Содержат на поверхности желоб с поворотом на 90 градусов влево и вправо соответственно, а также прямой тоннель.</p>
	<p>Кубики 7 и 8. Содержат на поверхности желоб с поворотом на 90 градусов влево и вправо соответственно, а также так называемый сбрасывающий тоннель, идущий в противоположном направлении поверхностного желоба. Сбрасывающий тоннель предназначен для вывода шарика из тоннеля в желоб на уровень ниже.</p>
	<p>Кубики 9 и 10. Содержат на поверхности прямой желоб, а также сбрасывающий тоннель, идущий соответственно вправо и влево от направления поверхностного желоба. Количество кубиков №9 в конструкторе - 2 шт.</p>
	<p>Кубик 11. Сбрасывающий кубик с поверхности в тоннель другого кубика. Также может использоваться при необходимости для сброса шарика в желоб на уровень ниже. Такой сброс называется резким.</p>

	<p>Кубик 12. Сбрасывающий кубик с поверхности в желоб другого кубика на уровень ниже. При этом получается мягкий сброс.</p>
	<p>Кубик 13 предназначен в первую очередь для хранения шариков. Кроме этого, кубик может использоваться в качестве завершения дорожки, при этом шарик с поверхности желоба попадает в ячейку кубика, благодаря чему шарики во время игры не будут утеряны.</p>

Занятие 2. «Знакомство с конструкцией пирамидок – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Каждое занятие сопровождается с правильной, понятной для ребенка с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) инструкцией. Учитель показывает и объясняет учащимся каждый этап работы, после дети совместно с педагогом выполняют конструкция пирамидки по образцу.

Построение конструкций пирамидок подчиняется определённым закономерностям и правилам, при четком следовании которым будет построена оригинальная пирамидка.

1. У конструкции должно быть несколько уровней для того чтобы шарик постоянно получал энергию для безостановочного движения.
2. Необходимо избегать длинных горизонтальных участков, особенно содержащих повороты и круговое движение.
3. Сложные дорожки, особенно с круговым движением, рекомендуется размещать на первом уровне, чтобы не тратить большое количество кубиков в качестве базовых.

Соединение кубиков друг с другом даёт дорожку на поверхности

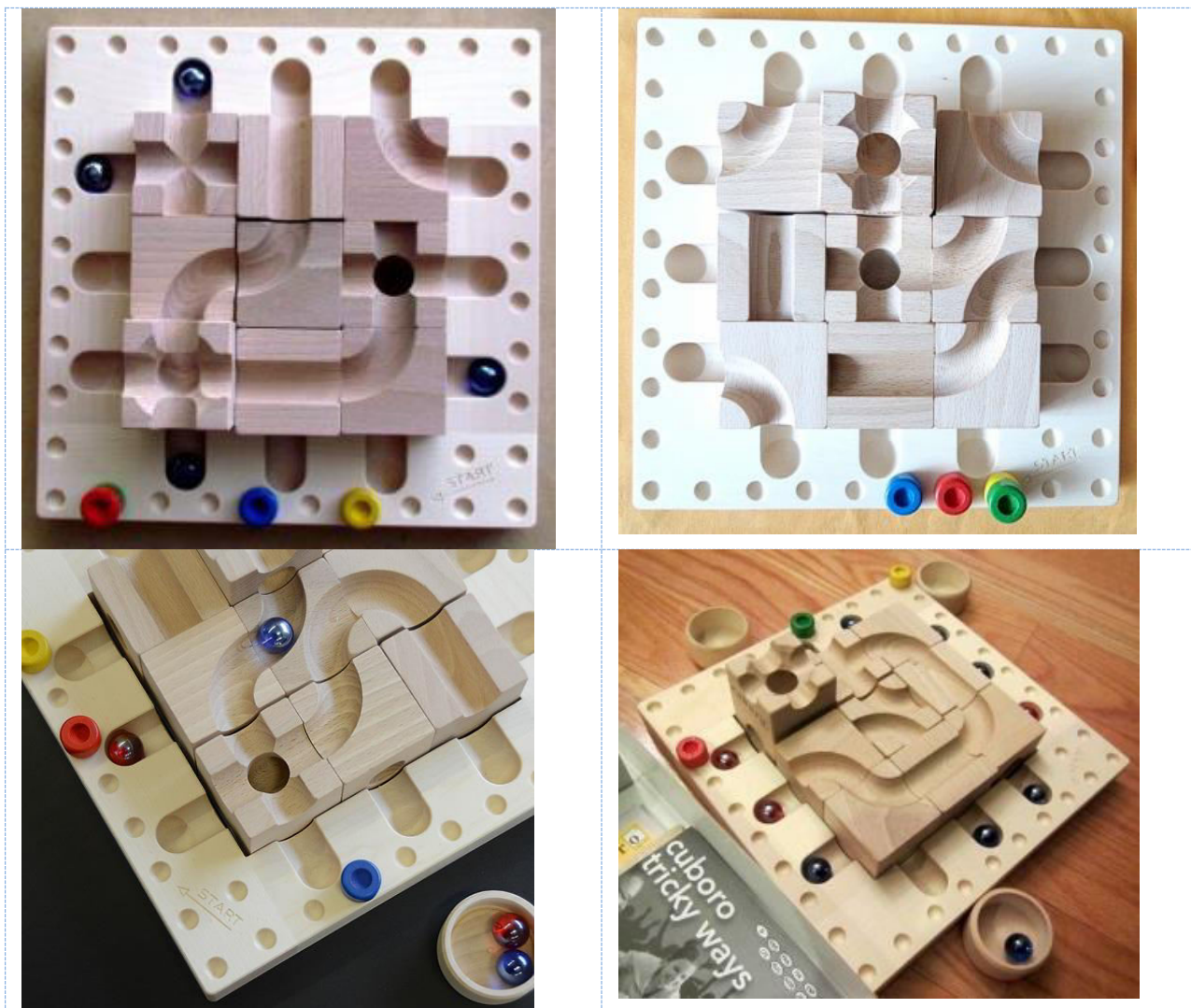
Соединение кубиков друг с другом даёт тоннель

Для сброса шарика с поверхности желоба в тоннель необходимо использовать кубик 11.

Для сброса шарика с поверхности желоба в желоб на уровень ниже необходимо использовать кубик 12.

Занятие 3. «Конструирование дорожек лабиринтов на плоскости без схемы – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Учитель показывает варианты дорожек, учащиеся выполняют конструкции дорожек по образцу.



Занятие 4. «Запуск шарика по лабиринтам – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Учитель показывает запуск шарика по лабиринтам.

По составленным вариантам дорожек лабиринтам, учащиеся выполняют запуск шариков по образцу.

Занятие 5. «Конструирование башен – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Учитель знакомит учащихся с вариантами постройки башен и их передвижение.

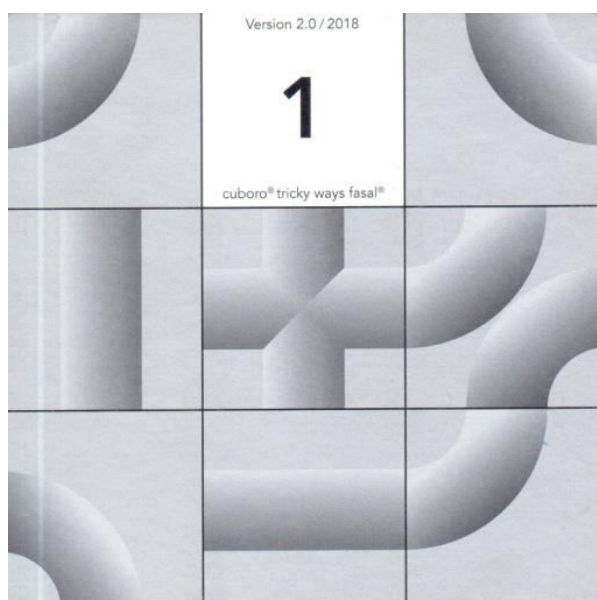
Учащиеся пробуют самостоятельно построить башни и передвигать по полю.



Занятие 6. «Конструирование лабиринтов по карте 1 – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

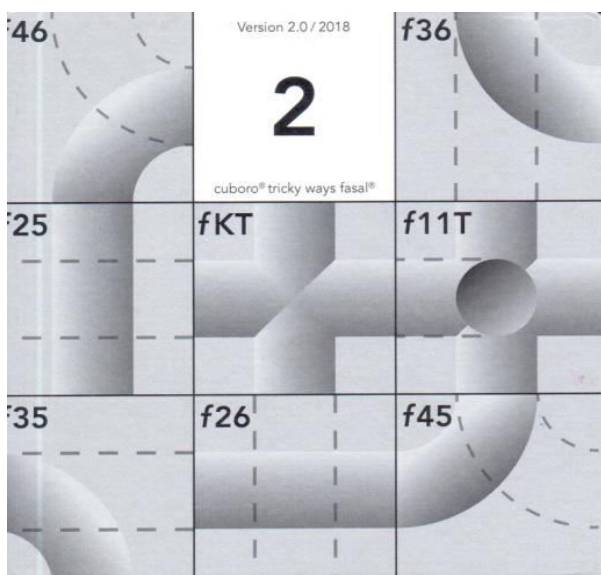
Учитель показывает, как нужно устанавливать кубики на карте.

Учащиеся самостоятельно по образцу ставят кубики на карте 1, находя нужный кубик.



Занятие 7. «Конструирование лабиринтов по карте 2 – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Учитель показывает, как нужно устанавливать кубики на карте.
Учащиеся самостоятельно по образцу ставят кубики на карте 2, находя нужный кубик.



Занятие 8. «Знакомство с шариками и фишками – конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Какой формы я показываю вам предмет? (круглый или шар)
Какие шарики по цвету? (синие, красные)

Сколько шариков синего цвета?

Сколько шариков красного цвета?

Какие они на ощупь? (твердые, гладкие, прозрачные)

Можно шарик катить по поверхности? (можно)

Можно ли прокатить шарик по лабиринту? (да, можно; пробуем прокатить по лабиринту).

Какой формы эти предметы? (плоские)

Какого они цвета? (красные, желтые, синие, зеленые)

Какие на ощупь? (гладкие)

Занятие 9. «Знакомство с правилами игры – конструктора «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Игровой вариант 1 (для начинающих).

Начало игры.

Для этого варианта дорожки создаются на поверхности кубиков.

- Расположите 8 кубиков cuboro на игровом поле, как показано на основной схеме «Стартовая позиция 1» – обратите внимание на направление углублений.
- Каждый игрок ставит свою фишку на стартовое поле.
- Если игроков четыре, каждый получает по 3 шарика: 2 синих и 1 красный (джокер). При меньшем количестве игроков, шарики распределяются равномерно (для каждого - равное количество одинакового цвета)
- Стартовая башня остается снаружи!

Ход игры:

- Игру начинает самый старший игрок

- Положение кубиков cuboro из стартовой позиции разрешается менять три раза.

Цель – необходимо построить дорожку как можно длиннее от пустого поля (предназначенного для стартовой башни) до финишного.



Занятие 10. «Знакомство с изменениями переворачиваниями кубиков на поле – конструктора *«EDITION Cuboro tricky ways fasal»*.

Допускается только три изменения:

1. Сдвиг

Один кубик разрешается передвинуть на пустое поле (при этом не переворачивая).

2. Переворачивание

Один кубик разрешается перевернуть из его игровой позиции на месте.

3. Прыжок

Один кубик можно взять и переместить (кубик «прыгает») из любой позиции на пустое поле, при этом его можно перевернуть.

Можно выбрать три одинаковых изменения или любую комбинацию из трёх изменений. Внимание!

Разрешается менять положение только одного кубика. Нельзя брать дополнительные кубики из игрового поля или менять положение одновременно двух кубиков.

Теперь поставьте стартовую башню и пустите шарик по дорожке (остановка шарика из-за небольшой скорости не считается ошибкой).

Джокер.

Каждый игрок может сделать ещё одно четвёртое изменение (красный шарик джокер). Можно использовать джокер во время игры, не объявляя об этом.

Очки.

За применение функции стартовая башня + углубление(я) на кубиках cuboro фишка играющего передвигается на одно поле вперёд.

Самый короткий путь от стартовой башни прямо на финишное поле (1 очко) – всегда возможен.

Самый длинный путь – от стартовой башни по 9 углублениям (= 10 очков).

Дальнейший ход игры.

Стартовая башня убирается из игрового поля, следующий игрок на очереди. Вновь необходимо при помощи трёх изменений построить дорожку как можно длиннее к свободному финишному полю.

Занятые шариками финишные поля, применять больше нельзя.

В последнее свободное финишное поле попадает шарик – игра (игровой раунд) заканчивается. Побеждает тот, кто по дорожке для очков продвинулся дальше всех.

Если две фишки оказываются на одном и том же поле, их ставят одну на другую. В конце игры возможен набор одинакового количества очков.

Занятие 11. «Знакомство с видео игрой – конструктора «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*».

Учащимся предлагается посмотреть видео с игрой – конструктором.

Сколько ребят играло?

Сколько у нас за столом игроков?

Давайте повторим игру сами, как играли ребята на видео.



Конструктор «EDITION Cuboro Babel Pico»

является не только развлекательным, красивым и захватывающим, но и прочным и долговечным. Элементы Babel Pico изготовлены из нового материала, который в основном состоит из возобновляемого сырья. Деревянная часть (~ 80%) и другие прочные материалы добавляют натуральный внешний вид, и удобно держать в руке. Гениальный дизайн с небольшим количеством пик и удобный размер Babel Pico (3 см длина ребра) не только доставляет визуальное удовольствие, но и одарить тактильный опыт, как детям, так и взрослым. Элементы окрашены и варьируются в зависимости от их функции.

Цель игры – помешать строительству башни путем создания такой ситуации, при которой для противника невозможно дальнейшее строительство.

Занятие 1. «Знакомство с конструктором «EDITION Cuboro Babel Pico».



Набор состоит из 24 кубиков с выемками и выступами.

Существует 5 различных типов кубиков:

6 нулевых (серые);

6 единичных (белые);

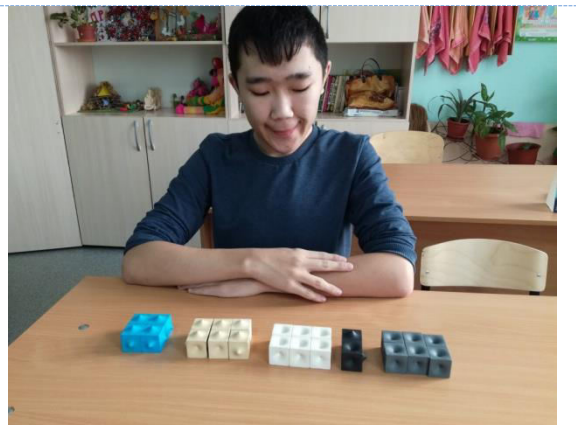
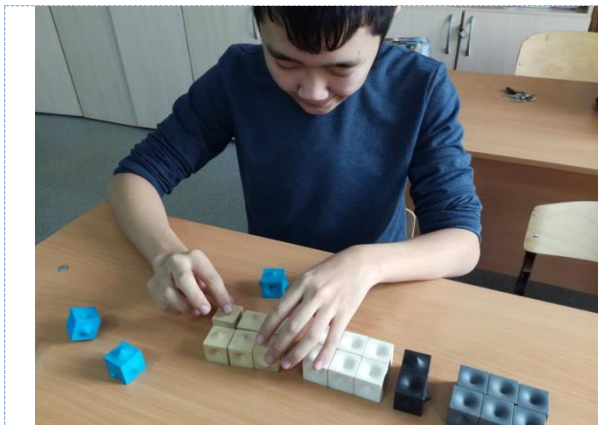
2 двойки (черные);

6 троек (бежевые);

4 четверки (синие).



Занятие 2. «Составление кубиков парами по цвету из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



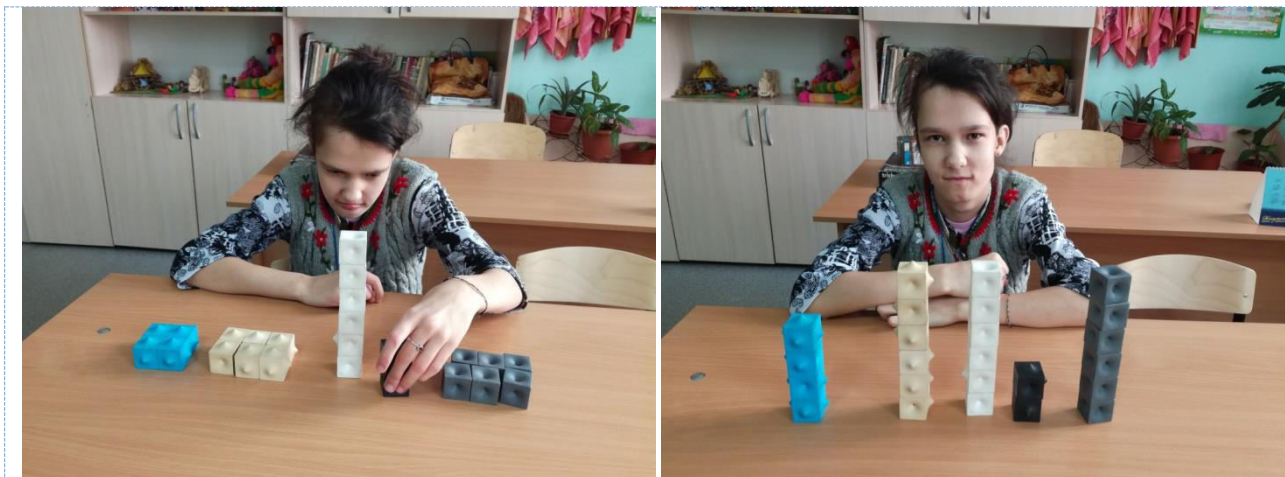
Занятие 3. «Составление прямых рядов по образцу из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



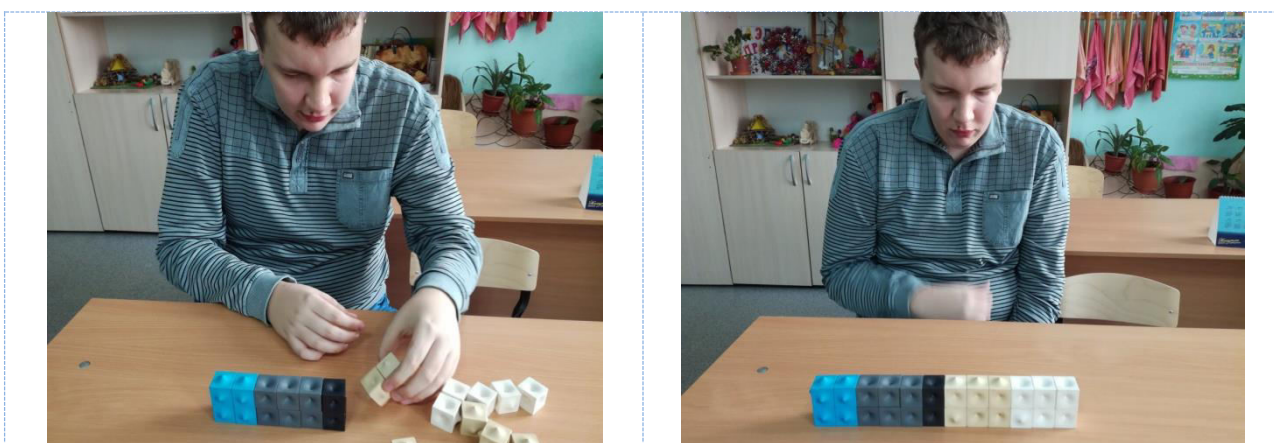
Занятие 4. «Составление геометрической фигуры по образцу из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



Занятие 5. «Составление вертикальных башенок по образцу из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».

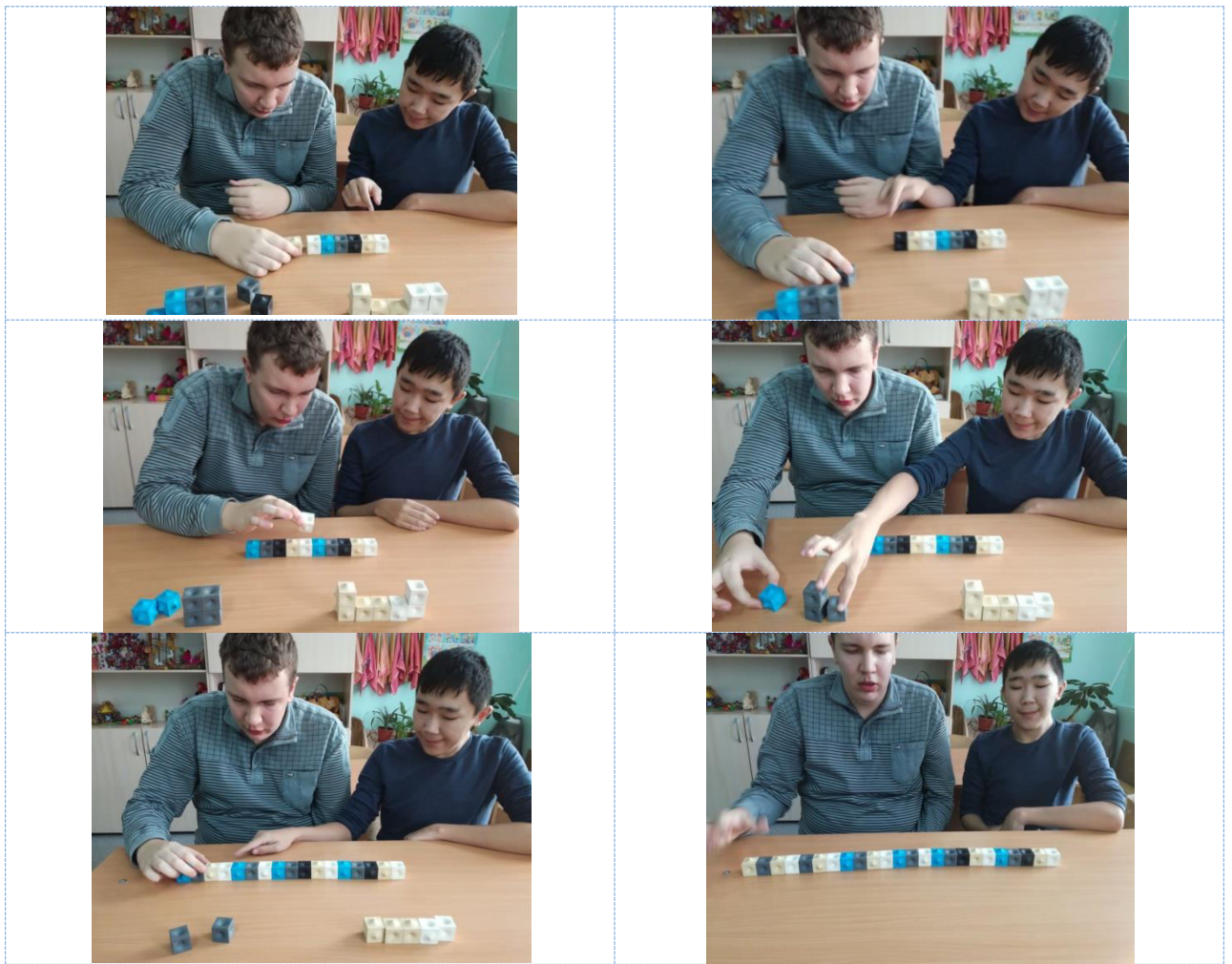


Занятие 6. «Составление вертикальных башенок по два кубика образцу из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



Занятие 7. «Составление горизонтальной змейки из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».

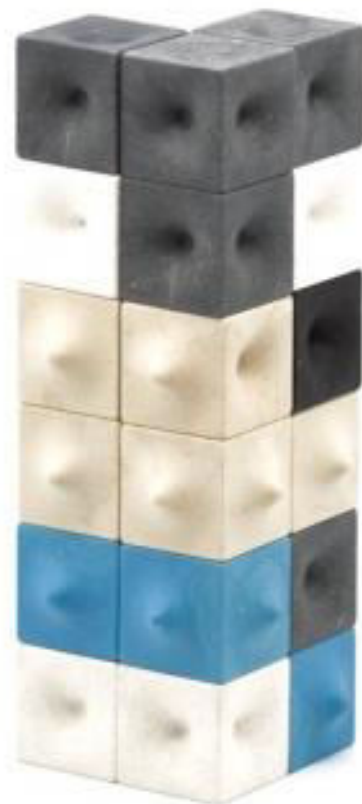
Детям дается инструкция: составьте горизонтальную змейку, начните с белого кубика, бежевого и т.д. Учащиеся по очереди берут кубики выстраивая змейку.



Занятие 8. «Составление вертикальной башни из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



Занятие 9. «Составление вертикальной башни из кубиков из конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».



Занятие 10. «Знакомство с правилами игры конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*».

Учитель объясняет правила игры, первая игра проходит с четкой инструкцией и показом (рука в руку) правильной постановкой кубиков. На данном этапе для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) нужен пошаговый инструктаж.

Правила игры:

- Каждый игрок получает 12 кубиков - по половине каждого типа.
- Игроки поочередно выкладывают башню уровень за уровнем на основании из 4 кубиков
- Новый уровень можно начинать только тогда, когда предыдущий завершен
- На внешней стороне башни могут быть только выемки
- На внутренней стороне (на соприкасающихся частях) не должно быть пустых пространств. То есть выступ должен всегда попадать в выемку

- Кто из игроков сможет создать ситуацию, которая не позволит противнику дальше строить башню, может считать себя победителем



Вывод. Работа с конструктором «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*», конструктора «*EDITION Cuboro Babel Pico*» способствует формированию базовых учебных действий (БУД), что является основным направлением ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями). Вся работа с новым для детей конструктором может быть организована, как одно большое исследование, когда дети, открыв коробку с кубиками, начинают исследовать её содержимое: сопоставление графических изображений кубиков «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*», конструктор «*EDITION Cuboro Babel Pico*» с множеством желобов и тоннелей с реальными кубиками из набора, организация тактильных игр направленных на поиск определения кубиками подключая только тактильное восприятие, написание букв, цифр, слов с помощью желобов на поверхности кубиков **cuboro**, составление простых дорожек от старта до финиша, постоянно усложняя задания и новые условия построение простых далее сложных конструкций.

Какая другая деятельность позволит так непринуждённо учить детей видеть, анализировать, контролировать себя, быть предельно внимательным? А главное после достижения поставленной цели следует запуск шариков в построенный лабиринт (невероятно увлекательное действие).

Конструктор «*EDITION Cuboro tricky ways fasal*», конструктор «*EDITION Cuboro Babel Pico*» - необходим, для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), для игровой терапии и развития творческих способностей ребенка, для формирования и обогащения чувственного опыта в процессе целенаправленного систематического



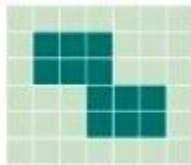



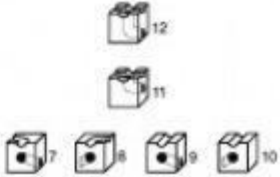
воздействия на сохранные анализаторы, социальной адаптации с одновременной коррекцией основных психически процессов.


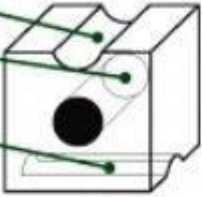
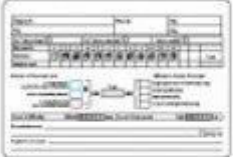


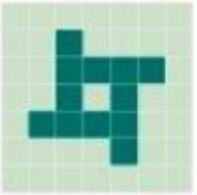
Словарь cuboro







Данный словарь терминов cuboro дает определения основным понятиям и позволяет сделать дидактические материалы «cuboro думай креативно» более понятными пользователям. Также доступный на CD- диске или в интернете по адресу www.cuboro.ru

Словосочетание	Определение	Картинка	Граница карточки с датой появления
Базовый строительный кубик/элемент	Кубик, выполняющий функцию фундамента/основания при строительстве дорожек. Может быть также и непосредственной частью дорожки.		
"Черный ящик"	В данном случае: картонная коробка с отверстиями, которая позволяет потрогать кубик, но не позволяет увидеть его.		
Обычные кубики	Кубики без желоба или тоннеля. Обычно используются в качестве базовых строительных элементов.		
Желоб	Борозда, паз, полукруглая выемка на поверхности кубика. Существуют прямые и изогнутые желоба.		21
Подобие	Подобие геометрических форм. Два повторяющихся отрезка дорожки подобны друг другу. Они являются частью фигуры, построенной по геометрическому проекту.		41
cuboro	Вымышленное имя, которое состоит из "куб" (кубик) и "оро" (oro от итал. - золото), также "ro"(rollen) - катиться. "Золотой кубик". Торговая марка и название компании cuboro Ltd. и ее основного продукта.		D
Фигура, построенная с помощью конструктора cuboro/система cuboro	Фигура-лабиринт. На сегодняшний день существует 82 различных кубика доступных в 14 различных наборах. К ним подходят кубики cubolino из других интересных наборов.		
"cuboro webkit"	Интерактивный веб-конструктор для создания виртуальных фигур, доступный в сети Интернет по адресу www.cuboro.ru		I
Элемент	Кубик (обычный или с желобом/тоннелем)		D
Карточка с пояснениями	Карточки, в которых содержатся пояснения к выполнению заданий.		D-K

Словосочетание	Определение	Картинка	Правила игры и другие параметры
Полная симметрия	Смотри определение "симметрии"		
Предназначение Дорожка	Желоб или тоннель, которые являются частью дорожки фигуры. Кубики №11 и №12 (кубики для смены уровня) имеют четыре прямых желоба, направляющих движение шарика во все направления. Во всех заданиях эти кубики выполняют одну роль – меняют уровень движения в одном направлении. Не являются многофункциональными элементами. Исключение составляют случаи, когда несколько дорожек сходятся в одном кубике №11 или №12. Элементы №11/12 всегда "нейтральные по отношению к желобам", выполняют свое предназначение в заданиях как для дорожек только с изогнутым, так и только с прямым желобом.		D 16
Геометрия	Раздел математики о геометрических законах, размерах и соотношения фигур, формах геометрических фигур.		31 – 50
Геометрический проект	В данном случае: Фигура, спроектированная по законам геометрии. Подразумевается выбор формы и количества кубиков для ее создания. Фигура, построенная по законам геометрии, подразумевает наличие в ней закономерностей, повторяющихся сегментов. Таким образом, мы можем наблюдать симметрию и/или подобие ее частей между собой.		
Координатная сетка	Разлинованная бумага, с помощью которой можно описать расположение кубика в фигуре и его предназначение. Электронная версия бланка с координатной сеткой доступна для печати и находится на CD-диске или на сайте www.cuboro.ru		H 12
Горизонтальный элемент	Кубик, движение шарика по которому может проходить только горизонтально. Позволяет шарика двигаться горизонтально.		
Средний уровень	Смотри значение слова "уровень".		
Уровень	Нумерацию уровней принято вести снизу фигуры. Каждый уровень фигуры обладает средним уровнем, то есть уровень, в котором движение шарика осуществляется с помощью тоннеля через середину кубика.		11 18
Кубики для смены уровня	Кубики, которые позволяют шарика перейти из высшего или среднего уровня на нижний уровень. Первая категория: желоб к желобу (к более низкому уровню, кубик №12) Вторая категория: желоб к тоннелю или среднему уровню (кубик №11). Третья категория: тоннель/средний уровень к желобу (например, кубики №7-10). Данные кубики всегда обеспечивают горизонтальное движение шарика		

Словосочетание	Определение	Картинка	Пример карты или данных таблицы
Многоразовое использование	Использование два или три раза одного кубика в рамках одной дорожки.		14
Надстройка фигур	Смотри значение "расположение назначения"		
Расположение назначения	<p>Поверх – желоб на поверхности</p> <p>Внутри – тоннель (средний уровень)</p> <p>Снизу – нижний желоб = Надстройка фигур, кубики могут быть "недоиспользованы". Такие кубики (могут быть в перевернутом состоянии) всегда являются частью дорожки.</p>		81
Отчет об игре	Форма для оценки и анализа созданных фигур, а также для записи ответов. Электронная версия отчета об игре доступна для печати и находится на CD-диске либо в сети Интернет по адресу www.cuboro.ru		F G
Плавное движение шарика по маршруту	Дорожки, в которых при смене уровней используются соответствующие элементы, обеспечивающие плавное движение шарика без падений.		13
Стартовый кубик	Чаще всего кубик №12, но в некоторых случаях могут применяться и другие. Например, могут использоваться кубики, обеспечивающие горизонтальное движение кубика. В таком случае шарика необходимо придать начальное ускорение для начала движения/стартовый импульс/толчок.		
Симметрия	Фигура, состоящая как минимум из двух частей, каждая из которых является отражением другой, либо совпадают при "складывании" через воображаемую ось симметрии.		
Симметрия в дорожках	<p>Дорожки, состоящие из секций, которые являются зеркальным отражением друг друга, либо совпадают при "сложении" через воображаемую ось симметрии.</p> <p>Полностью симметричная фигура состоит как из симметричных дорожек, так и из симметричного контура.</p>		41

Словосочетание	Определение	Картинка	По номеру карточки с датой публикации
Фигура/ система	Набор, состоящий из элементов или частей, обеспечивающих существование целого. Смотрите также определения "фигуры из конструктора" и "система cubogo".		
Карточки с заданиями	Карточки с заданиями для создания фигур-лабиринтов с помощью конструктора cubogo.		Е 1-92
Дорожка	Сочетание кубиков, через которые и по которым движется шарик. Шарик должен двигаться по дорожке без внешнего вмешательства. В конце своего движения шарик должен выпрыгнуть из фигуры. Шарик начинает движения из стартового кубика/при помощи импульса и катиться до финишного кубика.		11 21 85
Фигура-лабиринт	Фигура, состоящая из кубиков, которая образует дорожку для движения. Фигура должна содержать как минимум одну дорожку, которая может быть соединена с еще одной дорожкой. Кратчайшей считается дорожка из двух соединенных вместе кубиков.		
Кубик, участвующий в строительстве дорожки	Кубики с желобом или тоннелем, из которых складывается дорожка для шарика. Базовые строительные кубики также могут быть частью дорожки.		11
Участок дорожки	Часть дорожки (кубик, участвующий в строительстве дорожки) на одном уровне.		11
Тоннель	Отверстие в кубике. Существуют кубики с горизонтальным и наклонным тоннелем. Кубики для смены уровня (№11 и №12) с вертикальным тоннелем не относятся к этой группе.	