

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА «ХОЧУ ВСЁ ЗНАТЬ»

Эта обучающая игра – кладезь важных знаний для ребенка. Благодаря увлекательным заданиям маленький исследователь познакомится с цветами, геометрическими фигурами, сумеет определить часть и целое, кто где живет, слова с противоположным значением. А также ребенок сгруппирует предметы по категориям и попрактикуется в нахождении рифм. Электровикторина расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, развивает память, произвольное внимание и логическое мышление. Благодаря системе электронного контроля ребенок может играть самостоятельно, не прибегая к постоянной помощи взрослого.

Игра рассчитана на 1-2 участников и предназначена для детей в возрасте от 4 до 8 лет.

Серия электровикторин «Думать надо!» создана для обучения и развития детей дошкольного и младшего школьного возраста. В серию входят игры по темам, необходимым для подготовки к школе и успешной учебы. Поля всех игр серии подходят к электронной системе самопроверки «Думать надо!». Дополнительные игровые поля можно приобрести отдельными комплектами.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ ЭЛЕКТРОННОЙ СИСТЕМЫ САМОПРОВЕРКИ

Система самопроверки работает от 2 батареек типа АА, которые в комплект игры не входят. Их следует приобрести отдельно. **Внимание! Во избежание поломки используйте только рекомендованный тип батареек! Не смешивайте щелочные и кислотные батарейки!**

Перед первой игрой:

- Извлеките из коробки пластмассовый модуль с лампочкой посередине.
- Откройте модуль снизу и вставьте в него батарейки, соблюдая обозначенную полярность.
- Закройте модуль. Соедините щупы металлическими концами друг с другом. Если вы всё сделали правильно, на модуле должна загореться лампочка.
- Поместите модуль на прежнее место внутри коробки лампочкой вверх.

Всё готово! Можно играть!

При длительном перерыве в использовании игры рекомендуется вынуть батарейки из пластмассового модуля.

ИГРА ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА

Выберите игровое поле с нужной темой и положите его в коробку так, чтобы название темы находилось со стороны пластмассового модуля с лампочкой. **Класть игровое поле заголовком вниз нельзя, иначе система самопроверки будет работать неправильно.**

Объясните ребенку суть задания (см. ниже пункт «Методические указания») и покажите, как пользоваться щупами: конец одного щупа нужно вставить в дырочку вопроса, а конец второго щупа – в дырочку правильного ответа. Вопросы викторины расположены по бокам поля слева и справа. Ответы располагаются в центре. При соединении с помощью щупов вопроса с правильным ответом загорается лампочка. Если лампочка не загорелась, то ответ неверный, и нужно продолжить поиски. Игра продолжается, пока ребенку не надоест.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Перед тем, как приступить к выполнению задания карточки, нужно ознакомить ребенка с изображенными на поле картинками. Объясните ребенку, что ему нужно понять и постараться запомнить содержимое карточки. После этого проверьте, насколько хорошо он все усвоил, показывая на подписанные картинки, которые ребенок должен назвать. Если ребенок ошибся или затрудняется с ответом, то взрослый должен сам назвать картинку и дать все необходимые пояснения к ней. Не спешите, будьте терпеливы. Если на карточке для ребенка много нового, разделите вводное занятие на несколько. Дети очень любознательны, они всё отлично запоминают, если не превышать оптимальную для них информационную нагрузку. Как только ребенок запомнит все названия на изучаемом игровом поле, можно приступать к игре.

Игра не требует от детей никаких предварительных знаний по изучаемым темам. В ходе занятия ребенок может сам провести свое маленькое исследование и найти правильный ответ.

Между темами нет прямой взаимосвязи, поэтому изучать их можно в любом порядке.

В игре изучаются восемь тем, каждая из которых соответствует своему полю.

«**1. Цвета и оттенки**». Нужно соединить две картинки одинакового цвета. Учитывается только преобладающий цвет рисунка. На цвета мелких деталей внимание обращать не нужно.

«**2. Фигуры и линии**». Нужно соединить изображение геометрической фигуры с похожей картинкой. Например, мяч и круг, пчелиные соты и шестиугольник и т.д.

«**3. Часть и целое**». Нужно соединить две картинки так, чтобы они образовали в сумме целый предмет. Например, часы и стрелки, велосипед и колесо, лепесток и цветок и т.д.

«**4. Общие признаки**». Нужно соединить предметы или персонажей, обладающих общими внешними или внутренними свойствами. Например, зебра и тигр – полосатые, мёд и конфета – сладкие, ёжик и кактус – колючие и т.д.

«**5. Что к чему?**». Нужно соединить предмет и категорию, к которой он относится. Например, стул к мебели, стиральная машинка к технике, роза к цветам и т.п.

«**6. Противоположности**». Нужно найти и соединить картинки двух противоположных признаков, свойств, положений или состояний. Например, день с ночью, горячее с холодным, твердое и мягкое, движущееся вверх с движущимся вниз и т.д.

«**7. Кто где живет**». Нужно соединить персонажа с местом его обитания. Например, мумию с шалашом, пчелу с ульем, муравья с муравейником.

«**8. Рифмы**». Нужно соединить два рифмующихся слова. Например, корона – ворона, ветка – ракетка, конь – огонь, трава – сова и т.д.

На каждом игровом поле 30 вопросов. Не требуйте от малыша, чтобы он за один раз прошел всю карточку, и не торопите его. Информационная нагрузка должна учитывать возраст, подготовленность и индивидуальные особенности развития ребенка.

Обязательно контролируйте успехи малыша. После самостоятельного занятия сядьте с ребенком рядом, попросите его показать вам найденные им правильные ответы и похвалите за достигнутые успехи.

РАЗ! ДВА! ТРИ! ЧЕТЫРЕ! ПЯТЬ!

Если ребенок уже хорошо усвоил тему карточки, то с ним можно вдвоем сыграть в веселую игру на реакцию, рассчитанную на 2 участников. Для этого каждый игрок берет один щуп. В свой ход игрок должен вставить свой щуп в любое отверстие вопроса на игровом поле, назвать картинку и сосчитать вслух «Раз! Два! Три! Четыре! Пять!». Пока длится отсчет, другой игрок должен назвать парную картинку и вставить свой щуп в другое отверстие так, чтобы лампочка загорелась. Если ему это удалось, то он получает одно очко, если нет, то ничего не получает. После этого второй игрок вставляет щуп в другое отверстие на игровом поле и считает до пяти. Игра продолжается, пока один из игроков не наберет 10 очков. Для опытных игроков счет можно сократить до трех.

Пусть Ваш малыш учится с удовольствием!

Состав игры:

1. Игровые поля – 8 шт.
2. Электронная система для самопроверки – 1 шт.
3. Правила игры – 1 шт.



© Разработка игры. Олеся Емельянова. 2018 г.