

# 1000 Вопросов

КОМПЛЕКСНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ



Уважаемые родители!

Благодарим вас за выбор продукции Lisciani.

Наши настольные игры признаны лучшими благодаря их образовательно-исследовательскому потенциалу, инновационности и соблюдению при производстве норм по охране окружающей среды.

Исследовательский центр Lisciani

## ИНСТРУКЦИЯ

### 94 ЗАДАНИЯ

Задания игры «1000 вопросов» подготовлены в соответствии с программой поэтапного изучения и развития, разработанной для освоения детьми базовых знаний по темам: **АЛФАВИТ И СЛОВА**, **ФОРМЫ И ЦВЕТА**, **ЦИФРЫ И КОЛИЧЕСТВА**, **ЖИВОТНЫЕ И ОКРУЖАЮЩИЙ МИР**.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Прежде чем начать игру, необходимо извлечь изоляционную прокладку из Морковки Каротина; наличие изоляционной прокладки не позволит электронной ручке-тестеру функционировать.

### КАК ИГРАТЬ

Для игры достаточно отвечать на вопросы карточек, нажимая кончиком Морковки на кружок соответствующего ответа. Если ответ верный, Морковка произносит три различные фразы похвалы и ее листочки загораются; если ответ неверный, Морковка призывает малыша попробовать еще раз. Карточки пронумерованы в соответствии с разработанной программой изучения материала. Ребенок, впрочем, может начать игру с любой карточки, что не повлияет на эффективность учебной программы или на ход игры.

### ИГРА-ДОГОНЯЛКА

В комплект входит игра-догонялка для самых маленьких игроков. Игра состоит из: • 1 игрового поля • 4 пластмассовых фишки • 1 волчок с пластмассовой стрелкой



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры необходимо установить волчок. Поставьте стрелку в центр круга в нижней части игрового поля. Слегка надавите на стрелку и закрепите ее. Удостоверьтесь, что стрелка свободно вращается. Раздайте каждому игроку по игровой фишке.

### КАК ИГРАТЬ

Каждый игрок ставит свою игровую фишку на старт игрового поля. Участники игры по очереди крутят стрелку волчка и двигают свою фишку на то количество ходов, которое показывает стрелка. Например, если стрелка волчка остановилась на поле с двумя кубиками, игрок, который вращал волчок, двигает свою фишку на два хода. Если игрок останавливается на одной из четырех специальных клеток с заданиями, то он должен выполнить их: пропустить ход или снова вращать волчок. Стрелки, нанесенные на игровом поле, помогают ребенку в игре, подсказывая возможные ходы. Выигрывает тот, кто первым приведет свою фишку к финишу.