

Электровикторина с картинками

ПИКТОРИНА

ПОЗНАЁМ МИР

Арт. 02097



«Пикторина» расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, укрепляет память, формирует произвольное внимание и логическое мышление. Благодаря системе самоконтроля ребенок может играть без помощи взрослого.

Серия электровикторин создана для обучения и развития детей дошкольного и школьного возраста. В серию входят игры по темам, необходимым для подготовки к школе и успешной учебы.

Игра рассчитана на 1–2 участников и предназначена для детей старше 4 лет.

ПОДГОТОВКА К РАБОТЕ ЭЛЕКТРОННОЙ СИСТЕМЫ САМОПРОВЕРКИ

Система самоконтроля работает от 2 батареек типа АА (нет в комплекте). Их следует приобрести отдельно.

Подготовка к игре

- Достаньте из коробки пластмассовый отсек для батареек.
- Открутите шуруп, откройте крышку отсека для батареек и вставьте батарейки, соблюдая полярность.
- Закройте отсек для батареек и закрутите шуруп. Соедините металлические наконечники проводков друг с другом. Если вы всё сделали правильно, загорится зеленая лампочка.
- Поместите отсек для батареек на место и установите лампочку в специальное отверстие в коробке.
- Выведите проводки на игровое поле через прорезь в коробке.

Всё готово! Можно приступать!

ИГРА ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА

Выберите карточку с нужной темой и положите ее в коробку так, чтобы название темы находилось со стороны отсека с лампочкой. Класть карточку заголовком вниз нельзя — система самоконтроля не будет работать. Объясните ребенку суть задания (см. ниже пункт «Методические указания») и покажите, как пользоваться проводками: металлический наконечник одного проводка нужно установить в отверстие рядом с картинкой-вопросом, а наконечник второго — в отверстие рядом с картинкой-ответом. Соедините проводками вопрос и ответ — и загорится зеленая лампочка. Если лампочка не загорелась, значит, ответ неверный и нужно продолжить поиски. Игра продолжается, пока ребенку не надоест.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Прежде чем приступить к выполнению задания, познакомьте ребенка с изображенными на поле картинками. Объясните, что ему необходимо понять и постараться запомнить содержимое карточки. После этого проверьте, насколько хорошо он всё усвоил, показывая на картинки, которые ребенок должен назвать. Если ребенок ошибся или затрудняется с ответом, взрослый должен назвать картинку сам и дать все необходимые пояснения к ней. Не спешите, будьте терпеливы. Если на карточке для ребенка много нового, разделите вводное занятие на несколько частей. 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.

Внимание!

Во избежание поломки используйте только
рекомендованный тип батареек!

Не используйте одновременно щелочные и кислотные батарейки!

При длительном перерыве в использовании игры
вынимайте батарейки из игрушки.

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

Тема 1 «Фигуры и линии»	По бокам изображены контуры предметов и животных. Соедините их с соответствующими картинками в центре.
Тема 2 «Часть и целое»	По бокам изображены части предметов и животных. Соедините их с предметами и животными, которым они принадлежат.
Тема 3 «Общие признаки»	Внимательно изучите картинки и по общим признакам найдите пару для каждой картинке сбоку.
Тема 4 «Что к чему?»	В центре расположены в ряд картинки, которые что-то объединяет. Найдите по бокам игрового поля картинку, которую можно добавить к ряду картинок в центре.
Тема 5 «Кто где живёт?»	По бокам находятся животные и сказочные герои, в центре — места их обитания. Соедините соответствующие картинки.
Тема 6 «Алфавит»	Соедините предмет или животное с первой буквой их названия.
Тема 7 «Чей это хвостик?»	В центре картинки животных, по бокам — хвостики. Соедините хвостик с животным.
Тема 8 «Сколько фигур?»	По бокам написаны цифры, в центре — картинки с предметами и животными. Сосчитайте предметы и животных и найдите сбоку правильную цифру.

Темы можно изучать в любой последовательности. Рекомендуется начать с тех, которые ребенку уже знакомы, чтобы он чувствовал себя комфортно и понял логику заданий. Далее можно переходить к новым темам. Если ребенку требуется помощь, он не знает ответа, попробуйте задать ему наводящие вопросы, поясните задачу, чтобы он сам додумался до правильного ответа, а не угадал его методом подбора. Это будет более эффективно и полезно для развития ребенка.

Если ребенок только начинает изучать темы, для него это будет отличным обучающим наглядным пособием. А если ребенок уже знаком с большинством тем, то с помощью «Пикторины» он проверит и расширит свои знания, а также потренирует внимание и логику.

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

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

РАЗ! ДВА! ТРИ! ЧЕТЫРЕ! ПЯТЬ!

Если ребенок уже хорошо усвоил тему карточки, то с ним можно сыграть в веселую игру на реакцию, рассчитанную на двух участников. Для этого каждый игрок берет по проводку. В свой ход игрок вставляет проводок в любое отверстие вопроса на игровом поле, называет картинку и считает вслух: «Раз! Два! Три! Четыре! Пять!». Пока один игрок ведет отсчет, другой должен назвать парную картинку и вставить свой проводок в отверстие с ответом так, чтобы лампочка загорелась. Если ему это удалось, то он получает одно очко, если нет — не получает ничего. После этого второй игрок вставляет проводок в другое отверстие на игровом поле и считает до пяти. Опытные игроки могут считать до трех.

Игра продолжается, пока один из игроков не наберет 10 очков.

Пусть ваш малыш учится с удовольствием!