

CAROTINA SUPER BIP  
preschool



3-6 ЛЕТ

# Лаборатория 20 ИГР



КНИЖКА  
С ИНСТРУКЦИЯМИ



LISCIANI

## **Уважаемые родители!**

Перед вами — уникальный образовательный комплект «**Лаборатория 20 игр**». Эти игры познакомят вашего ребенка с основами чтения, письма, счета и классификации геометрических фигур. Материалы, из которых изготовлены элементы игр, надежны, экологичны и долговечны. Они специально подобраны с учетом использования детьми.

Действие всех игр происходит на лужайке с красивыми цветами.

В играх ребенку помогают разнообразные забавные насекомые. **Пчелы** играют в «**Мемори**», **Сороконожка** учит считать, **Гусеница** показывает буквы алфавита, **Бабочка** знакомит с формами и цветами, **Божья коровка** тренирует память, а **Улитка** помогает построить дом и узнать названия предметов интерьера. Каждый из этих персонажей предлагает разные виды деятельности.

Обучение проводится в игровой форме.

Большинство игр — увлекательные электронные викторины с несколькими вариантами ответов.

Ребенок выбирает ответ и нажимает кончиком ручки-тестера «**Волшебная Морковка Каротина**» на кружок возле выбранного варианта. Если все верно, **Волшебная Морковка** играет короткую приятную мелодию.

Если же допущена ошибка, **Морковка** сигнализирует об этом предупреждающим звуком.

Игры разработаны профессиональными педагогами из **Центра Исследования и Разработки Lisciani** (Италия), что обеспечивает качество и полноту курса обучения.

Эта инструкция описывает правила 20 игр, находящихся в комплекте.





## 1. КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА «МЕМОРИ»

Разложите карточки изображениями животных вверх.

Пусть дети несколько минут смотрят на них и запоминают, где какие животные расположены. Переверните все карточки изображениями вниз, не меняя их положения на столе.

Каждый игрок по очереди переворачивает любые две карточки изображением вверх. Если открываются две одинаковые картинки, то игрок забирает их себе. Если картинки разные, то их снова переворачивают и ход переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот, кто соберет больше всех карточек.





## 2. ИГРА-МЕМОРИ «УГАДАЙ НАЗВАНИЕ»

Это продолжение игры «Мемори».

С помощью *Волшебной Морковки* ребенок находит правильное название животных на выбранных парах. Звуковая подсказка *Каротины* укрепит у ребенка уверенность в правильности выполненного задания.



## 3. ВИКТОРИНА «ЖИВОТНЫЕ»

На внутренней стороне карточек с пчелами изображены животные и написаны варианты их названий. *Волшебной Морковкой* ребенок выбирает правильное название.



## 4. ЛОТО «ЖИВОТНЫЕ»

Играют от 3 до 4 человек, один из которых ведущий.

Игроки берут игровые поля в виде цветков и кладут их перед собой той стороной, на которой изображено солнышко.

Из карточек-пчелок к игре «Мемори» надо выбрать и сложить в мешочек только те, на которых изображены животные без подписей. Ведущий вытягивает карточки-мемори по одной и показывает их остальным. Игроки должны положить карточки на соответствующие им лепестки на своих полях-цветках.

Первый, кто заполнит свой цветок, выигрывает.

Играя в лото, дети учатся наблюдать и сравнивать случайно выбранных животных с теми, которые изображены на их игровых полях.



## 5. УГАДАЙ НАЗВАНИЕ

На карточках в форме цветов изображены три места обитания животных — ферма, лес и саванна — и сами животные, которые там живут.

Для каждого животного написаны два варианта названия. С помощью *Волшебной Морковки Каротины* нужно выбрать правильный.

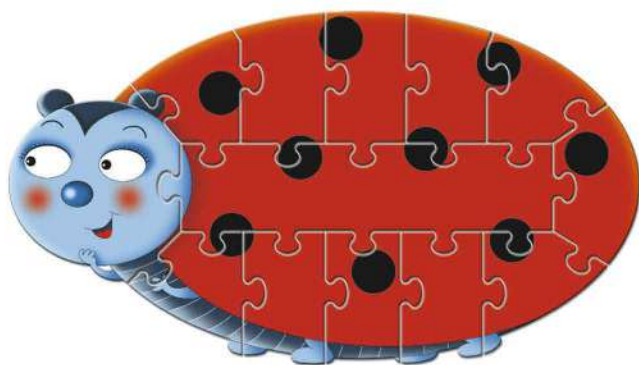




## 6. ПАЗЗЛ «БОЖЬЯ КОРОВКА»

Поставьте перед ребенком задачу сложить паззл «**Божья коровка**».

Это задание развивает ловкость и наблюдательность.



## 7. ГОВОРЯЩИЕ ТОЧКИ

На обратной стороне паззла «**Божья коровка**» находится интерактивная игра для одного или нескольких игроков.

Если играет один ребенок, то он должен найти те точки на паззле, при нажатии на которые **Волшебная Морковка Каротина** будет исполнять приятную мелодию.

Если участвует несколько игроков, такие точки дети пытаются найти по очереди. Когда игрок находит «поющую» точку на **Божьей коровке**, он забирает этот фрагмент паззла себе.

Если точка не найдена, **Волшебная Морковка** передается следующему игроку.

Тот, кто соберет наибольшее количество частей паззла, — победитель.

Эта веселая игра развивает память, так как детям необходимо запоминать расположение точек, которые не вызвали у **Волшебной Морковки** радостных звуков.





## 8. ПАЗЗЛ «УЛИТКА»



Этот паззл состоит из четырех больших элементов, которые своей формой подскажут ребенку правильный вариант сборки.

## 9. ПОСТРОЙ ДОМ

На обратной стороне каждой детали паззла с *Улиткой* изображены части интерьера дома.

Ребенку необходимо собрать дом, соединив разные комнаты: гостиную, кухню, спальню и ванну.





## 10. ЧТО НАХОДИТСЯ В ДОМЕ

На собранном паззле с домом возле каждого предмета интерьера есть два варианта его названия. С помощью *Волшебной Морковки Каротины* нужно выбрать правильное слово.

Нажимайте кончиком *Каротины* на черные кружки возле слов. Если *Морковка* издаст радостный звук, слово отгадано верно. Если звук будет иным — нужно повторить попытку. Так ребенок научится самостоятельно исправлять ошибки.

Можно играть с деталями дома-паззла и по отдельности, изучая интерьер каждой комнаты.







## 11. ГУСЕНИЦА-АЗБУКА

*Гусеница* познакомит ребенка с азбукой.

К буквам на *Гусенице* нужно присоединить детали паззла со словами, которые начинаются с этих букв. Каждое слово сопровождается картинкой. Часть рисунка находится на *Гусенице*, а часть на детали, поэтому ребенок всегда сможет проверить, правильно ли он подобрал слово.





## 12. ИНТЕРАКТИВНЫЙ АЛФАВИТ

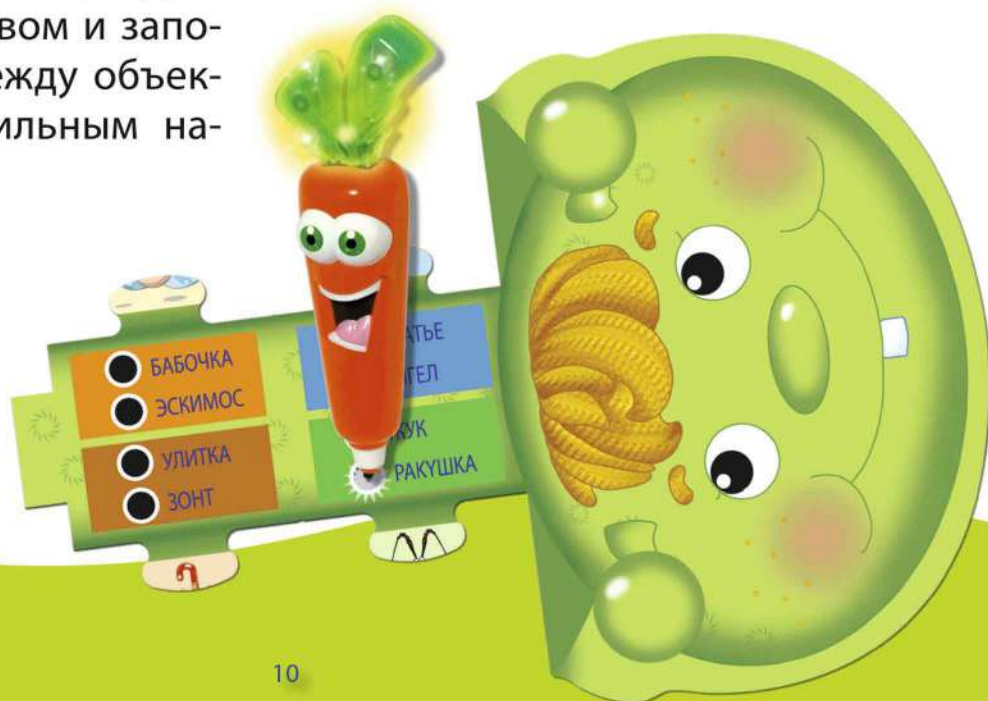
На обратной стороне деталей паззла «Гусеница» изображены различные предметы и варианты начальных букв их названий. **Волшебной Морковкой** надо указать правильную букву, с которой начинается название изображенного предмета.



## 13. ИНТЕРАКТИВНЫЕ СЛОВА

На обратной стороне собранного паззла «Гусеница» под каждым рисунком даны два варианта его названия. Ребенку надо выбрать с помощью **Каротины** правильный.

Так ребенок ассоциирует картинку со словом и запоминает связь между объектом и его правильным названием.





## 14. СЧИТАЛКА ДЛЯ СОРОКОНОЖКИ

**Сороконожка** — это пазл для изучения цифр.

Необходимо прикрепить к каждой цифре деталь пазла, на которой нарисовано столько же животных. Часть рисунка с животными находится на **Сороконожке**, а часть на детали, поэтому ребенок всегда сможет проверить, не ошибся ли он при сборке.

У ребенка формируется взаимосвязь между количеством и числовым символом.





## 15. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЦИФРЫ

На обратной стороне паззла «Сороконожка» ребенок должен найти и указать **Волшебной Морковкой** изображения цифр, соответствующих количеству животных, изображенных на картинке.

**Каротина** звуковыми сигналами подтвердит правильный ответ.



## 16. КАК ПИШУТСЯ ЦИФРЫ

На элементах паззла «Сороконожка» написаны названия цифр от 1 до 5. С помощью **Волшебной Морковки** нужно выбрать правильное название.

Ребенок учится сопоставлять написанное название и соответствующую ему цифру.





## 17. ПАЗЗЛ «БАБОЧКА»

**Бабочка** — это головоломка для знакомства с основными геометрическими фигурами. Ребенок собирает **Бабочку**, которая состоит из четырех частей. В крылья вставляются недостающие детали нужной формы и цвета.

Игра учит ребенка распознавать формы и цвета.

## 18. ГЕОМЕТРИЧЕСКОЕ ЛОТО «БАБОЧКА»

С **Бабочкой** можно играть в геометрическое лото.

Выньте из крыльев детали разных форм и положите их в мешочек.

Части крыльев раздайте участникам игры (играют до четырех человек). Каждую деталь из мешочка дети достают по очереди.

Тот, кто первым заполнил все крыло **Бабочки**, становится победителем.

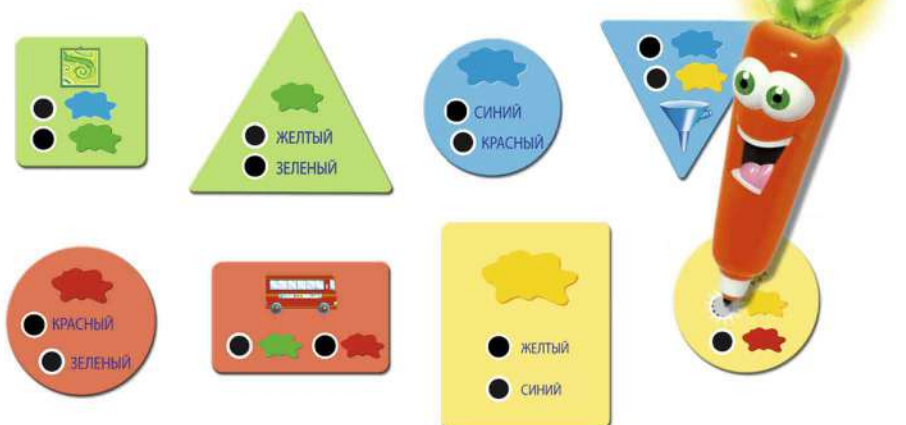




## 19. НАЙДИ ПРАВИЛЬНЫЙ ЦВЕТ

В крыльях *Бабочки* вставлены детали разных форм и цветов. Выберите те, на которых нарисованы предметы и написаны варианты их цвета.

*Волшебной Морковкой Каротиной* ребенок должен правильно выбрать название или образец цвета того предмета, который изображен на картинке.



## 20. НАЙДИ ПРАВИЛЬНУЮ ФОРМУ

На обратной стороне вкладышей в крылья *Бабочки* изображены предметы и написаны названия геометрических фигур, на которые эти предметы похожи. С помощью *Волшебной Морковки* нужно найти правильное название или изображение фигуры.



