

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА: Я ЧИТАЮ! Я СЧИТАЮ!

Эта обучающая игра познакомит детей с цифрами и буквами, быстро научит читать по слогам и решать простые арифметические примеры на сложение и вычитание. Игра 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 в первом классе. 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.

Игра продолжается, пока ребенку не надоест.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Игра не требует от детей никаких предварительных знаний по изучаемым темам.

Обязательно покажите ребенку, как пользоваться щупами.

Если на поле нарисованы картинки, попросите ребенка перед выполнением задания назвать их. Если ребёнок не знает названия некоторых картинок, дайте ему необходимые объяснения, увеличив тем самым его словарный запас.

Чтобы процесс обучения был эффективным, следует изучать каждую из тем последовательно, начиная с поля 1.

Тема «**Я читаю!**» состоит из 5 игровых полей:

1. «Буквы». Нужно соединить букву с картинкой, название которой на эту букву начинается. Картинки на игровом поле имеют следующие значения: арбуз, белка, виноград, гусеница, динозавр, ежевика, ёжик, жук, заяц, индюк, йогурт, кошка, лебедь, мышь, ножницы, огурец, попугай, русалка, самовар, тигр, улитка, флаг, хлеб, цветок, чайник, шоколадка, щука, эклер, юла, яблоко.

2. «Слоги». Нужно соединить слог с картинкой, название которой начинается с этого слога. Картинки на игровом поле имеют следующие значения: бабочка, банка, бинокль, бобёр, Буратино,

варежки, веер, воробей, газета, гиена, горох, дама, дома, девочка, дуриан, дыня, жалюзи, забор, Золушка, кабачок, кеды, киви, Колобок, кукуруза, лапоть, лимон, леденец, лопух, палатка, поросёнок.

3. «Слоги». Нужно соединить слог с картинкой, название которой начинается с этого слога. Картинки на игровом поле имеют следующие значения: машина, медаль, мишура, мороженое, мухомор, насос, ниша, носорог, ракушка, редиска, робот, рыбак, Ряба, чаша, черепаха, сахар, сирень, сокол, сыщик, тапочки, телефон, топор, тукан, утконос, факел, халат, царевна, шакал, шина, шуруп.

4. «Слова из 2 слогов». Нужно прочесть слово и соединить с картинкой, его изображающей.

5. «Слова из 3 слогов». Нужно прочесть слово и соединить с картинкой, его изображающей.

Тема **«Я считаю!»** состоит из 3 игровых полей:

1. «Цифры». Нужно соединить цифру с картинкой, на которой изображено соответствующее количество предметов или персонажей (мячиков, лягушат, цыплят).

2. «Сложение». Нужно соединить пример с правильным ответом такого же цвета. Для того, чтобы ребенку было проще понять смысл сложения, вокруг каждого ответа дана подсказка в виде секторов с маленькими белыми кружочками. Количество кружочков в каждом секторе соответствует одному из слагаемых и наглядно иллюстрирует пример. Божьи коровки на поле – для красоты.

3. «Вычитание». Нужно соединить пример с правильным ответом такого же цвета. Для того, чтобы ребенку было проще понять смысл вычитания, как убавления исходного количества, ответ представлен в виде сектора уменьшаемого. Бабочки на поле – для красоты.

Каждую тему следует изучать по возрастанию номеров игровых полей. Не спешите, переходить к следующему разделу можно только тогда, когда ребенок хорошо изучит предыдущий.

Темы **«Я читаю!»** и **«Я считаю!»** являются отдельными и не связаны друг с другом. Их можно изучать параллельно, чередуя занятия по каждой из них.

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 и попросите его показать вам найденные им правильные ответы, а также похвалите за достигнутые успехи.

РАЗ! ДВА! ТРИ! ЧЕТЫРЕ! ПЯТЬ!

Если ребенок уже хорошо усвоил тему карточки, то можно с ним 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 и сосчитать вслух «Раз! Два! Три! Четыре! Пять!». Пока длится отсчет, другой игрок должен 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!

© Разработка игры: **Олеся Емельянова. 2017 г.**

Состав игры:

1. Двусторонние игровые поля – 4 шт.
2. Электронная система для самопроверки – 1 шт.
3. Правила игры – 1 шт.

