

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА «ОКРУЖАЮЩИЙ МИР»

Для чего пчелы собирают мед? Из чего сделан шоколад? Как выглядит знак «Пешеходный переход»? Что находится внутри компьютера? Эта увлекательная обучающая игра ответит на эти и еще 236 вопросов юных любознаек об окружающем мире. В занимательной форме она познакомит детей с профессиями и орудиями труда, материалами, из которых изготавливают различные предметы, дорожными знаками, научит определять время по часам и не попадать в опасные для жизни и здоровья ситуации.

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. **Что из чего сделано?»**. Нужно соединить материал с тем, что из него изготовлено. Например, хлопок и рубашку, овечью шерсть и носки и т.д.

«2. **Наведи порядок»**. Нужно соединить предмет с местом, где он хранится. Например, авторучку с пеналом, деньги с кошельком и т.д.

«3. **Профессии»**. Нужно соединить предмет с представителем профессии, к работе которого этот предмет относится. Например, столяра с рубанком, строителя с мастерком и т.д.

«4. **Дорожные знаки»**. Нужно соединить дорожный знак с соответствующей ему ситуацией на дороге. Например, знак пешеходного перехода с «зеброй», знак автобусной остановки с автобусной остановкой и т.д. Для малышей это не простая тема, поэтому перед началом игры обязательно спросите ребенка, как называются изображенные на игровом поле дорожные знаки, и при возникновении трудностей назовите их сами и дайте необходимые пояснения.

«5. **Что внутри?»**. Нужно найти и соединить картинки того, что внутри, с тем, что снаружи. Например, горошину со стручком, пух с подушкой, процессор с ноутбуком и т.д.

«6. **Процесс и результат»**. Нужно соединить предмет или персонажа с процессом, в результате которого он возник. Например, шапка получается в результате вязания на спицах, молоко в результате поедания травы коровой и т.д.

«7. **Здоровье и безопасность»**. В центре поля изображены опасные ситуации. Ребенок должен понять, в чем заключается опасность, и предложить решение, ее устраняющее, соединив с ним картинку. Например, купающейся в реке девочке поможет не утонуть надувной круг, вместо ядовитых мухоморов нужно собирать съедобные грибы, играть в мяч лучше не на рельсах железной дороги, а на игровой площадке и т.д.

«8. **Часы и время»**. Нужно соединить электронные часы с механическими так, чтобы они показывали одинаковое время. Обязательно объясните ребенку, что в механических часах короткая стрелка показывает часы, а часовая - минуты и что за сутки часовая стрелка обходит циферблат дважды. Также важно обратить внимание ребенка на то, что при движении минутной стрелки механических часов часовая стрелка не стоит на месте, а тоже потихоньку движется к следующей цифре. Эта тема для детей непростая, но очень важная. Проявите терпение, и ваш малыш с ней справится.

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.

