

ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА «IQ ТРЕНАЖЁР»

Электронная игра «IQ тренажер» с первых же минут знакомства увлекает ребенка в мир логических задач и удивительных открытий. Ребенок учится определять закономерности, находить общее и частное, визуально конструировать, подбирать недостающие элементы по форме и цвету, проходить лабиринты. А еще это весело: мы поиграем в прятки и поможем динозаврам найти яйца. Электровикторина расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, укрепляет память, формирует 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 7 до 12 лет.

Серия электровикторин «Думать надо» создана для обучения и развития детей дошкольного и 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 «IQ тренажер». 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 надо 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.

Покажите ребенку, как пользоваться щупами.

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

Тема 1. «Закономерности». В центре поля изображены последовательности. Нужно понять логику построения цепочки и найти недостающее звено из предложенных вариантов.

Тема 2. «Логические квадраты». Нужно понять логику построения квадратов и найти пропущенный элемент для каждого из них.

Тема 3. «Что из чего построено». Нужно соединить постройку из кубиков с набором деталей, из которых она собрана.

Тема 4. «Прятки». Нужно соединить человечка с местом, где он спрятался.

Тема 5. «Подбери узор». Нужно найти фрагмент каждой картины и соотнести с местом, откуда он был вырезан. Обратите внимание, картин всего 6, поэтому ориентируйтесь не по цвету, а по форме узоров.

Тема 6. «Динозавры». Нужно помочь динозаврам найти яйца. Соотносите по цвету.

Тема 7. «Лабиринты». Нужно соединить самолетик с местом, куда он летит. Пусть ребенок ведет пальчиком по пунктирной линии к нужной локации. Чтобы усложнить задачу, можно искать геолокации самолетиков глазами.

Тема 8. «Продолжи ряд». Нужно продолжить ряд на основе обобщения признаков или свойств предметов. Для чего они, из чего сделаны, к какому роду или виду относятся.

Темы можно изучать в любой последовательности. Рекомендуются 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, то попробуйте задать ему наводящие вопросы, пояснить 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 электровикторины 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 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 Ваши малыши учатся с удовольствием!

© Разработка игры. Елена Завьялова. 2018 г.

Состав игры:

1. Игровые поля – 8 шт.
2. Электронная система для самопроверки – 1 шт.
3. Правила игры – 1 шт.