

## ЭЛЕКТРОВИКТОРИНА: ЖИВАЯ ПРИРОДА

Эта обучающая игра познакомит детей с животными и растениями. Игроки узнают, как выглядят детеныши животных и их жилища, у каких животных самцы отличаются по внешнему виду от самок, научатся распознавать деревья, кустарники и сельскохозяйственные растения. Игра расширяет кругозор, увеличивает словарный запас, 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 5 до 9 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, взрослый должен познакомить ребенка 5-7 лет с изображенными на поле картинками, если тот сам еще не может прочесть надписи на игровом поле. Взрослый показывает ребенку на картинке с подписями и читает вслух их названия. После этого проверяет, как ребенок их запомнил – показывает на подписанные картинки, а ребенок их называет. 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 этапов. 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 две темы: животные и растения. Карточки тем выделены цветом рамки и пронумерованы. Чтобы процесс обучения был более результативным, следует изучать каждую из тем последовательно, начиная с поля 1.

Тема «**Животные**» состоит из 4 игровых полей:

«1. **Животные и их детеныши**». Нужно соединить изображение детеныша с изображением его мамы.

«2. **Самцы и самки**». Нужно соединить изображение самца и самки одного вида животных.

«3. **Домики животных**». Нужно соединить животное с его жилищем. Обязательно расскажите детям, что птицы, в отличие от зверей и насекомых, не живут в гнездах, а только выводят в них своих птенцов.

«4. **Анатомические особенности**». Нужно соединить часть тела животного с ним самим. Это задание позволит детям обратить внимание на различия между разными видами животных, стать более внимательными и наблюдательными.

Тема «**Растения**» состоит из 3 игровых полей:

«5. **Культурные растения**». Нужно соединить то, что люди употребляют в пищу с изображением самого растения, растущего в поле или на грядке.

«6. **Съедобные плоды и ягоды**». Нужно соединить плод или ягоду с изображением самого растения.

«7. **Деревья и кустарники**». Нужно соединить плод или ягоду с изображением самого растения.

Также в игре есть одна непрономера́нная карточка, относящаяся к обеим темам и рассказывающая о том, с чего начинается жизнь разных живых существ – «8. **Кто откуда появился**». Нужно соединить то, чем животное или растение было при появлении на свет с ним самим, то есть яйцо с петухом, луковицу с тюльпаном, икринку с лягушкой и так далее. Это самая сложная карточка набора, поэтому изучать ее рекомендуется в последнюю очередь.

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

Темы **животные** и **растения** 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 просите 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 Ваши малыши учатся с удовольствием!*

© Разработка игры. Олеся Емельянова. 2017 г.

Состав игры:

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

