LER0047

возраст años ans jahre 4+

LER0047 Развивающая игрушка "Сложение и вычитание" (напольная, 1 элемент)

Двигайся и учись! В процессе игры ребенок изучит числа, счет, укрепит навыки сложения и вычитания в пределах 20.

Игра включает в себя три игры, каждая из которых имеет два уровня сложности.

Диаметр коврика 80 см

В наборе

- математический коврик на батарейках

Как играть

Как играть

Сначала положите коврик на пол. Включите коврик, установите уровень сложности, а затем выберите игру. Игра-викторина начинается, когда коврик вы выбираете число или примеры.

Игрок выбирает ответ на вопрос, наступив на число на коврике.

Каждая игра на математическом коврике рассчитана по времени. Игрок должен ответить до того, как закончится время, иначе ответ не будет принят. После каждых трех правильных ответов время ответа сокращается, а тикающий звук ускоряется. В любое время во время игрового процесса, игроки могут услышать вопрос снова, нажав на клавишу повтора вопроса.

У игрока есть две попытки правильно ответить на каждый вопрос. Игра заканчивается после того, как будут выбраны три неправильных ответа или, если закончится время. Затем объявляется счет игрока. Чтобы снова услышать счет, нажмите клавишу повтора вопроса на коврике. Чтобы начать новую игру, нажмите клавишу числа, сложения или вычитания на коврике. Играйте снова и наберите максимальное количество баллов.

Игры

Математический коврик имеет два уровня сложности в каждой из трех математических областей: числа, счет, сложение и вычитание.

Начинающие игроки должны начать с игр 1-го уровня. Игры уровня 2 более сложные и направлены на развитие более сложных математических навыков. Ниже приведен список описаний игр, с помощью которых вы можете определить, на каком уровне находится ваш ребенок или ученики.

- Числа – уровень 1: изучение чисел

В этой игре используются числа от 0 до 10. Игрок должен определить и наступить на правильное число на коврике до

того, как закончится время. (Например, если коврик называет «три», игрок наступает на 3).

- **Числа – уровень 2: прямой и обратный счет**

В этой игре коврик называет последовательность из двух соседних чисел между 0-10. Игрок должен слушать, чтобы определить, в каком порядке называются числа, прямом или обратном, а затем определить, какое число идет следующим. (Например, если коврик называет «один, два...», то игрок наступает на 3. Если коврик называет «семь, шесть...», то игрок наступает на 5).

- **Сложение – уровень 1: найдите ответ**

Цель этой игры состоит в том, чтобы прослушать уравнение сложения, сгенерированное ковриком, и ответить на него правильно, наступив на ответ как можно быстрее. Уравнения создаются с числами 0-10. (Например, если коврик называет «два плюс два равно», игрок наступит на 4).

- **Сложение – уровень 2: найдите недостающее число**

В этой игре коврик дает уравнение и ответ между 1-20. В приведенном уравнении отсутствует одно число. Игрок должен как можно быстрее определить, какое число пропущено на коврике плюс заданное число равно ответу. (Например, если компьютер говорит «4 плюс...» что «равно 9», то игрок наступает на 5).

- **Вычитание – уровень 1: найдите ответ**

Цель этой игры состоит в том, чтобы прослушать уравнение вычитания, сгенерированное ковриком, и ответить на него правильно, наступив на ответ как можно быстрее. Уравнения создаются с числами 0-10. (Например, если коврик называет «четыре минус два равно», игрок наступает на 2).

- **Вычитание – уровень 2: найдите недостающее число**

В этой игре коврик дает уравнение и ответ между 1-20. В приведенном уравнении отсутствует одно число. Игрок

должен определить как можно быстрее, какое число на коврике пропущено, минус данное число, равно ответу. (Например, если коврик говорит «9 минус...» что «равно 4», игрок наступает на 5).

Занятия в классе

Командная игра (для 2-4 игроков)

Все дети играют одновременно. Перед началом игры игроки решают, в каком порядке они будут отвечать. Затем каждый игрок по очереди отвечает на вопросы.

Игра по кругу (для команд из 2-4 игроков)

Одна команда из 2-4 игроков играет вместе, и старается получить самый высокий балл. Затем в игру вступает следующая команда и пробует побить рекорд первой команды. Выигрывает тот, кто наберет больше очков! Команды могут участвовать в круговом турнире, чтобы определить чемпиона в игре с математическим ковриком. Для большего удовольствия каждая команда может придумать забавное название.

Кусочек пирога (для 2-4 игроков)

Разделите математический коврик между игроками. Например, первый игрок получает цифры 1-4. Второй игрок получает цифры 5-8 и так далее. Каждый игрок стоит рядом со своими цифрами и может наступить только на эти числа, чтобы правильно ответить на вопрос.

Горячая картошка (для 2-4 игроков)

Игроки встают вокруг внешней стороны ковра. Когда игра начинается, игроки ходят по часовой стрелке вокруг коврика. Если игрок оказался ближе всех к правильному ответу или «горячей картошке» на коврике, он должен быстро наступить на него. Игроки продолжают двигаться по часовой стрелке.

Другой вариант: игроки меняют направление движения, сначала по часовой стрелки, а после каждого ответа начинают двигаться против часовой стрелки.

Установка батареек

Батарейки должны быть установлены или заменены взрослым. Для работы математического коврика требуется 3 батарейки типа АА (приобретаются отдельно). Батарейный отсек расположен в верхней части корпуса динамика с правой стороны. Чтобы установить батарейки, сначала открутите винт (используйте крестообразную отвертку) и сдвиньте дверцу батарейного отсека вправо. Установите батареи, как указано внутри отсека.

Советы по уходу и техническое обслуживание

- Не смешивайте щелочные, стандартные (углерод–цинковые) или перезаряжаемые (никель-кадмиевые) батарейки.
- Батарейки должны быть вставлены с правильной полярностью.
- Неперезаряжаемые батарейки не подлежат подзарядке.
- Перед зарядкой аккумуляторные батареи необходимо вынуть из игрушки.
- Следует использовать только батарейки того же или эквивалентного типа, что и рекомендованные.
- Клеммы питания не должны быть закорочены.
- Всегда извлекайте из устройства слабые или разряженные батарейки.
- Извлеките батарейки, если изделие будет храниться в течение длительного периода времени.

Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: **help@LRinfo.ru**
Наш сайт: **LRinfo.ru**