

LER3201 Развивающая игрушка «Лисичка в коробочке с карточками» (65 элементов)

Что же у нас получается, когда:

- медведь на стуле хочет сидеть, (bear – chair),
- пчела на дерево взмыла (bee-tree),
- замок тихонько за коробку скок! (clocks – box)?

Правильно! Получается динамичная словесная игра «Лисичка в коробочке», где дети помимо всего прочего учатся живо и ярко мыслить.

И это вовсе не ерунда! Изучение предлогов, следование инструкциям и тренировка рифмовки – все это способствует раннему развитию навыков чтения и письма.

Игра предназначена для 1-4 игроков.

В наборе:

- 4 пластиковые модели: шляпа, коробка, дерево и стул
- 16 картинок с героями
- 40 карточек с заданиями
- Двусторонний волчок (на одной стороне слова указания, на другой противоположности)

Что развивает

Почему в принципе так важно упражняться в правильном использовании предлогов с детьми?

- Это помогает следовать заданным направлениям и давать свои собственные инструкции

- Это способствует активному расширению пассивного и активного словарных запасов
- Это учит давать четкое подробное описание местоположения того или иного объекта и знакомит со зрительно узнаваемыми словами (многие предлоги являются зрительно узнаваемыми словами)
- Это помогает заложить качественные основы навыков чтения и письма (распознавание слов и развитие словарного запаса)
- Это помогает развить пространственное воображение (где находится тот или иной объект/человек по отношению к другим объектам/людям).

Как играть

Подготовка

Расположите все элементы набора в открытом для детей доступе. Продемонстрируйте детям 4 крупные модели (шляпу, коробку, дерево и стул). Теперь покажите детям картинки с героями.

В случае игры на английском языке вы можете также указать на то, что на каждой карточке изображен герой, чье имя рифмуется с наименованием большой фигурки (например, fox – box). Для целей визуальной подсказки карточки с героями маркированы цветом, совпадающим с цветом фигурки для рифмовки (например, “cat” с фиолетовой рамкой рифмуется с “hat” – шляпой фиолетового цвета).

Затем время рассмотреть волчок: обратите внимание детей на секторы с предлогами, изображенными с передней стороны волчка, и на их противоположности на обратной стороне. Именно волчок определяет, куда следует переместить выбранного героя.

Крутим волчок и выполняем выпавшее движение (например, если нам выпадает “cat” и “behind”, то необходимо

расположить “cat behind the hat” – кошку позади шляпы). Позвольте детям вдоволь покрутить волчок, изучая обе стороны волчка.

Наконец, можно перейти к карточкам с заданиями: они также как и карточки с героями маркированы цветом, обозначая соответствие определенной модели.

Карточки с заданиями дают указания, куда следует разместить то или иного героя по отношению к моделям, то есть они выполняют ту же роль, что и волчок.

Обратите внимание, что карточки различаются по уровню сложности: ребус (картинка) для новичков, многошаговая картинка и противоположности (с желтыми краями) для более продвинутых игроков.

Карточки с ребусом имеют две стороны, они отлично подходят для самопроверки: с передней стороны слово и картинка, с обратной – предлог (обратите внимание, что на обратной стороне дан только один вариант ответа, в то время как в некоторых случаях их может быть несколько). Продолжайте игру до тех пор, пока дети не станут уверенно чувствовать себя, выполняя задания выше. Более сложные задания можно найти в карточках с желтыми рамочками – они предполагают выполнение ряда инструкций и их противоположностей.

Как использовать

Начните с того, что дайте каждому ребенку модель и картинку с героем с рамочкой идентичного цвета. Теперь по очереди называем рифмы (“bee – tree” и так далее), а затем крутим волчок, чтобы определить, куда конкретно следует положить картинку относительно модели.

После кручения волчка, составляем полное предложение, задействуя модель, предлог и героя: “put the bee behind the tree”. При желании вы можете опустить необходимость

рифмовки и просто располагать героев в соответствии с цветом рамки и предлогом. Позвольте детям крутить волчок, изучая разные предлоги (не забывайте про предлоги-противоположности на обратной стороне волчка – для этого просто отсоедините стрелочку и прикрепите ее с нужной стороны)

Теперь раскладываем перед собой картинки с героями, и крутим волчок, чтобы определить последующее действие. По аналогии с первым пунктом смотрим на цвет рамочки героя, сопоставляем с моделью и ориентируемся на предлог, выпавший на волчке (например, “put the bear on the chair”).

Выберите карточки с заданиями, опираясь на уровень мастерства в этой игре, и расположите их в колоде. Теперь каждый ребенок должен выбрать модель, карточки с героями и карточки с заданием аналогичного цвета. А теперь по очереди выполняем задания в карточках, читая их вслух. Если мы играем на английском, то особенно полезно выделять при чтении рифмующиеся слова.

Дополнительные возможности использования

Для самых маленьких игроков мы предлагаем также использовать в игре осязаемые предметы, чтобы игра имела менее абстрактный характер.

Также полезно в самом начале вдобавок к картинкам озвучивать инструкции вслух (“put the cat in a hat” – положи кошку в шляпу и так далее)

Вы можете усложнять инструкции таким образом, чтобы ребенку необходимо было задействовать разные части тела, для их выполнения. Например, «положи лисичку себе на голову».

Старайтесь стимулировать ребенка озвучивать местоположение того или иного героя относительно моделей в ходе выполнения инструкций.

Усложняя игру, попросите детей называть предлоги противоположные тем, что выпадают на волчке/карточке с заданиями: на/под, справа/слева, внутри/снаружи. Так, например, выполнив задание на волчке, попросите малыша назвать противоположный предлог и расположить героя новым образом.



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**