

## **LER3775 Гигантские кнопки "Голоса животных" (4 элемента)**

Гигантские кнопки ответа - отличный способ стимулировать ответ ребенка во время занятия или в игре. Самые маленькие в игровой форме быстро учат основные цвета, счет в пределах 4, право/лево. Для детей постарше эти кнопки - идеальное дополнение к играм на быстроту реакции.

- Особая изюминка - игры в темноте. Простая смена освещения может превратить скучное занятие в увлекательную игру
- Кнопки достаточно прочные, чтобы выдержать многочисленные удары детских ладошек
- Моментально реагируют на прикосновение.

### **Как играть**

#### **Учим цвета (от простого к сложному)**

Показываем малышу карточку с цветом или предмет. Задача малыша - нажать на кнопку такого же цвета. Называем цвет. Задача малыша на слух понять, что от него требуется, и нажать на кнопку такого же цвета. Называем 3 цвета из 4-х, задача ребёнка нажать на ту кнопку, которая осталась неназванной. Например: "Ни красная, ни черная, ни коричневая" (нужно нажать на оранжевую кнопку)

Лево/право. Вариант с числами. Просим нажать на первую кнопку слева, на вторую кнопку справа и т.д. Лево/право. Вариант с условиями. Просим нажать на кнопку справа от черной, слева от красной, через одну слева от коричневой и т.д.

#### **Учим животных (от простого к сложному)**

Вариант 1.

Принцип абсолютно тот же, что и при изучении цветов.

### **Вариант 2.**

Задаем вопросы-загадки. Задача ребенка нажать на ту кнопку, которой соответствует животное с правильным ответом.

Например: У кого есть клюв? У кого нет копыт?

Кто мычит? Кто не умеет лаять? и т.д.

## **Логическое мышление и счет**

### **Вариант 1.**

Вам понадобится 4 карточки с цифрами от 1 до 4. Ставим перед ребенком кнопки в ряд. Рядом с кнопками выкладываем цифры. Задача ребенка нажать на каждую кнопку столько раз, сколько написано на цифре.

Совет: малышам можно начать с двух цифр, постепенно доходя до 5.

### **Вариант 2.**

Ставим перед ребенком кнопки в ряд. Договариваемся, какая цифра соответствует каждой кнопке (в этом варианте цифры не написаны, либо карточка с цифрой кладется под кнопку, чтобы ее не было видно). Взрослый называет цифру. Задача ребенка нажать на ту кнопку, которой соответствует названная цифра столько раз, сколько обозначает цифра. Например: красной кнопке соответствует цифра 2. Называем ребенку цифру "2". Ребенок должен нажать на красную кнопку два раза. Для проверки поднимаем кнопку, чтобы удостовериться, что выбор сделан верно.

## **Динамические занятия**

Детям очень важно делать паузу между занятиями. Грамотная смена деятельности - залог успеха.

### **Подготовка.**

Для этого упражнения понадобится свободное пространство. Подойдет любая комната, часть которой можно освободить от

посторонних предметов от одной стены до другой. Если у Вас есть подушки, туннели, дорожки-тренажеры, ортопедические коврики, можно сделать полосу препятствий. Будет еще веселее и интереснее!

### Для 1 ребенка

Ребенок становится на линию "старта". Его задача пройти полосу препятствий (или просто добежать до другой стены и вернуться обратно), с той кнопкой, которую называет взрослый. Это может быть акцент на цвет, или акцент на название кнопки. Например: "Поскакала лошадка!". Задача ребенка схватить коричневую кнопку, поставить ее себе на голову, придерживая рукой, нажимать на нее (можно и самому кричать, как лошадка "иго-го", или цокать язычком), и пробежать по заданному маршруту. Это очень смешная, веселая пятиминутка, которая обязательно снимет напряжение и понравится ребенку.

Если у Вас есть 2 комплекта кнопок, Вы можете нажимать свою кнопку, а ребенок должен на слух угадать, чей это голос и схватить нужную кнопку. Для 2 и более детей Принцип тот же, только теперь у каждого своя кнопка. Чью кнопку называет взрослый, тот и бежит полосу препятствий



### 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](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)

