

LER3776 Гигантские кнопки "Свет и звук"

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 желтая, ни красная, ни синяя" (нужно нажать на зелёную 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 желтой, слева от красной, через одну слева от синей 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.

Вариант 3.

Вам понадобится 4 небольших предмета, хорошо знакомых ребенку, из одной группы (например фигурки животных). Ставим перед ребенком кнопки в ряд. Рядом с кнопками расставляем по 1 фигурке животных. 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.

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

Договариваемся, какая кнопка что означает. Например, зеленая - космический корабль, красная – пожарная машина и т.д. 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: "Пожарная машина спешит на пожар!".

Задача ребенка схватить красную кнопку, поставить ее себе на голову, придерживая рукой, нажимать на нее (можно и самому посигналить "виу-виу-виу") и пробежать по заданному маршруту. Это очень смешная, веселая пятиминутка, которая обязательно снимет напряжение и понравится ребенку.

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

Наш сайт: LRinfo.ru