

Артикул 21006

Развивающая игра «ТопоЛого Визио»

Описание: «Рядом», «сзади» или «спереди» - с детской развивающей игрой «ТопоЛого Визио» ребенок сможет воссоздавать двухмерные изображения в трехмерные, а, используя фигуры и проекции, он научится располагать предметы в пространстве.

«ТопоЛого Визио» - это развивающая детская игра, с помощью которой можно располагать предметы в пространстве. Знание трехмерных величин — это важная мыслительная способность, развитию которой способствует данная игра. Различные упражнения и варианты игры, а также уровни сложности способствуют развитию мышления.

На карточках изображены фигуры в различных положениях в пространстве (на переднем плане, посередине, на заднем плане, высоко, низко, слева, справа, перед, между, сбоку, сзади, сверху, снизу, напротив) и рисунки. Смысл игры — воссоздать эти изображения на игровой панели с полями на зеркальной или магнитной стенке корпуса игры.

Варианты игры:

Игровая панель с линиями на одной стороне и клетками на другой – это основа всей игры. Дополнительно в игре можно использовать низ и/или верх корпуса.

Если игра начинается с карточек зеленого или синего цвета, то необходимо использовать магнитную или зеркальную стенки игрового корпуса. Решение задач с использованием этих карточек подразумевает наличие у игрока определенного опыта прохождения уровней. Для игры с карточками серого цвета используется только игровая панель. Карточки зеленого цвета могут содержать воздушные символы (такие как аэроплан или солнце) при помещении их на магнитную стенку игрового корпуса.

Если в игре используются карточки синего цвета, то символы, указанные на карточках, воспроизводятся в отражении, и соответствуют изображению на карточке.

Совет:

Ребенок сможет устанавливать связь с содержимым игры, например, при ближайшем рассмотрении снимков, сделанных во время отдыха, или семейных фотографий, а также описать расположение предметов и людей на этих фотографиях.

Уровни сложности:

Наличие 30 карточек позволит ребенку попробовать 3 разнообразных варианта игры.

Ребенок может выбрать любую версию игры — от упрощенной до расширенной с использованием магнитного или зеркального корпуса. Цвет карточки указывает, на каком уровне игры решается та или иная задача.

Простая версия игры включает:

Карточки серого цвета (10 шт.), игровую панель с тремя разноцветными полями. Рекомендуем начинать игру с карточек серого цвета, чтобы дети смогли познакомиться с такими понятиями, как «передний план», «посередине» (на среднем расстоянии) и «задний план».

Расширенная версия игры включает:

Карточки зеленого цвета (10 шт.), игровую панель с клетками (6x6), магнитный корпус.

Игра с карточками зеленого цвета позволяет решать более сложные задачи. Если при выполнении заданий в игровую панель помещаются обычные деревянные фигурки, то на магнитном корпусе необходимо разместить магнитные фигурки.

Однако на некоторых карточках изображены лишь силуэты рисунков, которые необходимо воспроизвести, повернув карточку с силуэтом лицевой стороной к магнитному корпусу.

Карточки синего цвета (10 шт.), игровую панель с клетками (6x6), зеркальный корпус.

Игра с карточками синего цвета позволяет решать самые сложные задачи. На этом уровне необходимо воссоздать силуэты и изображения, повернув их таким образом, чтобы первоначальный образ отразился в зеркальном корпусе.

Использование фигур-половинок возможно лишь в игре с синими карточками. Эти половинки необходимо разместить на поверхности зеркального корпуса так, чтобы получилась «целая» фигура.

Важно: при использовании зеркального корпуса, зеркало необходимо вставить в корпус со стрелками, указывающими вверх. Тогда зеркало будет располагаться на одном уровне с верхом игровой панели, что позволит лучше видеть создаваемые изображения.

Разные цвета карточек подразумевают 3 уровня сложности и отмечены 1, 2 или 3-мя звездочками. Количество звездочек поможет ребенку определить уровень сложности игры и наличие необходимого навыка.

На карточках зеленого и синего цветов изображены деревянные фигуры, которые необходимо поворачивать к зеркальному корпусу. Маленькая оранжевая стрелка на обратной стороне карточки указывает на то, какую фигуру необходимо повернуть.

Коричневые линии на лицевой стороне карточки подскажут, в какое из полей нужно поместить фигуру. Если в поле необходимо поместить фигуру, то на карточке она изображается в виде короткой линии. Линии, пересекающие карточку справа налево, указывают на то, что данное поле на игровой панели нужно оставить пустым (между двумя полями с изображениями).

Правила игры:

Простая версия:

Возьмите все карточки серого цвета и сложите их рисунком вверх.

Сначала карточку со 1 звездочкой (уровень сложности 1) поместите в держатель для карт, а игровую панель с тремя полями расположите напротив игрока (игроков). Игровой корпус с зеркальной и магнитной стороной в данной версии не потребуются.

Ваша задача – найти те же изображения, что и на карточках и правильно расположить их на игровой панели. Ребенок должен всегда начинать игру с лицевой стороны карточки и играть в обратном направлении, начиная с первого поля на игровой панели.

Далее, чтобы проверить, на том ли месте стоит карточка, посмотрите на обратную сторону карточки, на которой показано правильное расположение рисунков в пространстве. Серая пунктирная линия вам в этом поможет.

Карточки, задания по которым уже выполнены, отложите отдельно. Возьмите новую карточку нужного уровня сложности и поместите в держатель для карточек.

Когда все задания по карточкам серого цвета будут успешно выполнены, ребенок может попробовать решить более сложные задачи в расширенных версиях игры.

Расширенные версии:

Возьмите все карточки зеленого или синего цветов и разложите их рисунком вверх.

Для игры с карточками зеленого цвета необходимо использовать магнитный корпус, а с синими карточками – зеркальный.

Опытные игроки могут отобрать карточки по цвету, уровню сложности и иному критерию.

Теперь ваша задача – найти рисунки, изображенные на карточках и правильно расположить их на игровой панели, магнитном или зеркальном корпусе. В этих версиях игры ребенок также должен всегда начинать игру с лицевой стороны карточки, начиная с первого поля на игровой панели.

Как говорилось в описании простой версии, решение задачи можно проверить, сравнив рисунок лицевой стороны карточки с изображенным на обратной стороне.

Правила игры с фигурами-половинками:

На некоторых карточках синего цвета задачи отмечены символами (см. слева). Это означает, что зеркальный корпус нужно поместить справа рядом с игровой панелью. Если игрок располагается под небольшим углом от игровой панели, то сможет четко увидеть отражаемое изображение. На карточках с рисунками изображены геометрические фигуры, разделенные на половинки. Чтобы дополнить их, расположите деревянные половинки фигур на игровой панели перед зеркалом.

Зеркальный корпус расположите справа от игровой панели так, чтобы изображения в зеркале были слегка наклонены.

Совет:

Все карточки можно разделить на те, задания по которым были выполнены успешно и на те, задания которых остались не решенными. В конце игры можно сосчитать все звездочки на карточках; звездочки на карточках с невыполненными заданиями – не считаются. Сколько звездочек вы собрали? Дети могут также устроить между собой соревнования. При этом все карточки необходимо заранее тщательно перемешать, чтобы между игроками все было честно. Выигрывает тот игрок, кто наберет больше всего звезд.

Версия для опытных игроков:

Поскольку ребенок уже знаком с предложениями, он может играть в эту игру с другими детьми. Ребенок, которому дали карточки с рисунками, должен объяснить другому игроку, как необходимо разместить эти изображения.

Объяснять расположение изображений ребенок должен при помощи тех предложений, которые он знает, и ни в коем случае не показывать ничего руками. Данная версия игры позволяет устраивать соревнования между двумя командами. Побеждает та команда, которая наберет больше всего звезд.

Практические советы:

Игра «ТопоЛого Визио» идеально подходит для того, чтобы научить ребенка основным понятиям грамматики. Дети должны описать расположение фигур, используя предлоги.

Знакомство с игрой:

В первой половине дня дети знакомятся с различными фигурами. Для этого положите части фигур в корзину и попросите детей доставать их по одной штуке. Затем покажите детям карточки с изображениями и игровую панель, с одной стороны которой располагаются узкие ряды, а с другой клетки, а также покажите им магнитный и зеркальный игровой корпус. Теперь задача каждого ребенка – описать «свою» фигуру и отобрать карточку с ее изображением. Далее поместите фигуру в ряд, как показано на карточке. Это познакомит детей с порядковыми номерами: 1-й ряд, 2-й ряд и т.д.

Во время игры у детей можно поинтересоваться, где они живут, напр., в городе или деревне, есть ли у них домашние животные и т.д.

Выслушайте мысли каждого ребенка и пофантазируйте вместе.

Описание карточек:

Уровень сложности

Игровая панель с рядами

3 фигурки для размещения на рядах панели

Серая пунктирная линия показывает, как должны стоять фигурки

В зеркале должен появиться рисунок, изображенный на картинке

На обратной стороне карточки показано правильное расположение, а также задние и передние стороны фигурок, которые необходимо будет поворачивать в процессе игры.

(Описание карточек в расширенной версии):

Уровень сложности

Игровая панель с клетками (6x6)

Магнитный корпус

2 изображения, которые необходимо поместить на игровую панель (начинайте размещать карточки лицевой стороной)

2 изображения (напр., бабочка и солнце), которые необходимо поместить на магнитный корпус.

На обратной стороне карточки показаны отдельные изображения и их правильное расположение.