

Логіка

Навчальна гра

Правила



Вміст гри:

4 двосторонні круглі головоломки

Кількість гравців: 1 і більше

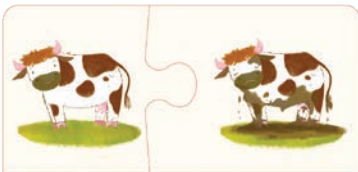
Час гри: 15–20 хвилин



лицева сторона - історії в ритмі життя



зворотня сторона - пори року в саду



4 головоломки з двох частин, що показують протилежності (наприклад брудний – чистий)



4 пазли з трьох частин, що показують причинно-наслідкові зв'язки (наприклад життєвий цикл метелика)

Навчання логічному мисленню

Вміння логічно мислити, поєднувати факти, робити висновки та систематизувати інформацію є незамінними в сучасному світі. Ці компетентності можна і потрібно розвивати з раннього віку. Гра «Логіка» містить усі елементи, необхідні для того, щоб навчання та розвиток йшли пліч-о-пліч із чудовою забавою та розвагою: барвисті ілюстрації, цікаві завдання для виконання та різноманітні форми логічних головоломок, провідним мотивом яких є природні явища.

Завдяки грі діти навчаться не лише порядкувати елементи за кількістю, кольором чи розміром. Вони також вчаться бачити причинно-наслідкові зв'язки, помічати протилежності, порівнювати об'єкти та розвивати свої аналітичні здібності.



Герої гри «Логіка» – це насамперед рослини та тварини, з якими діти можуть зустрітися під час подорожі до парку, лісу чи поля. Дізнайтеся, в яку пору року вилюплуються пташенята, відстежте, звідки беруться каштани, і простежте за процесом появи плодів від насінинки!

Логіка

Навчальна гра

Правила



Три природознавчі гри на розвиток логічного мислення

1. Історії ходять по колу

Ми граємо зворотніми сторонами кругів, тобто пазлами, що представляють чотири історії. Грати можна кількома способами:

- змагайтеся, хто першим складе одну цілу сцену з-поміж усіх викладених шматочків пазла;
- подивіться разом на малюнки і визначте, які елементи підходять до обраної вами історії;
- розташуйте всі історії від початку до кінця, а потім розкажіть їх своїми словами.

Є картинки, які можна розташувати за годинниковою стрілкою:

«Історія однієї яблуні» - ваше завдання - скласти історію яблуні, від кісточки в землі через маленьке деревце, квітучу і плодоносну яблуню до смачного яблука!;

«Один день з життя Юлі» - познайомтеся з Юлею, дівчиною, яка має свої ритуали та звички в визначений час; складіть історію її звичайного дня: від пробудження до засинання (УВАГА! у цьому вам допоможуть Сонце і Місяць, подорож яких намальована на внутрішньому колі пазлу);

“Підземні подорожі мурах” - ласкаво просимо у світ працюючих комах! Цього разу вам потрібно з'єднати шматочки пазлу так, щоб утворився лабіринт мурашника (УВАГА!, підказка: вам потрібно буде вміти рахувати – спочатку мураха працює сам, а в наступних пазлах завжди є ще один);

«Парад глибоководних риб» - розташуйте зграї риб, використовуючи їх розмір і колір: розташуйте риб, що пливають ближче до поверхні води від найменшої до найбільшої і з'єднайте рибки, які плавають на більшій глибині, такими самими кольорами.

2. Скільки краси у кожній порі року!

Ми граємо зворотом кругів, тобто пазлами, що зображують фруктовий сад у чотири пори року. Познайомтеся з різними видами дерев і тваринами, які живуть поблизу: стрибають, бігають, літають і живуть під землею.

Так само, як і в грі 1, ви можете скласти картинку, змагаючись між собою, або разом вибрати один із сезонів і спробувати скласти його, вибираючи з-поміж усіх головоломок. Використовуйте свою уяву і для кожного малюнка придумайте свою історію, головними героями якої є тварини і рослини, зображені на малюнках.



Логіка

Навчальна гра

Правила



весна



літо



осінь



зима

3. Протилежність чи причина?

Ми граємо головоломками з двох або трьох частин:

- серед трьох елементів є короткі історії, які показують розвиток пташеняти, історію одного каштана, життєвий цикл метелика та ілюстрації, звідки береться мед;
- у головоломках із двох частин шукаємо протилежності: брудний – чистий, сухий – вологий, швидкий – повільний і маленький – великий.

Пазли (дві-три частини) потрібно розташувати картинками вгору. На рахунок три почніть змагатися, хто першим складе свою пару чи трійку.

Ви також можете розмістити їх лицьовою стороною вниз (малюнком) і зіграти в меморі. Перший гравець відкриває дві головоломки (або три, якщо ви граєте головоломками з трьох частин), щоб їх було видно всім. Якщо гравець вважає, що картинка збігаються, він перевіряє, чи можна їх об'єднати. Якщо так, він відкладає їх як свій трофей і робить другий хід. Якщо ні, він перевертає їх малюнком догори, а наступний гравець отримує хід. Перемагає той, хто збере найбільше складених головоломки.



ВЕСЕЛОЇ ГРИ!



@Kapitan Nauka



@Kapitan_nauka



KapitanNauka.pl