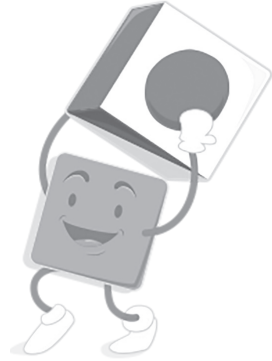


İnceleme ve Ezber

Nesnelere yakından ve eleştirel şekilde bakmak ve iyi bir hafızaya sahip olmak bir çok alanda başarılı öğrenim için kilit faktörlerdir. Okumayı ve hecelemeyi öğrenmek, harfleri ve sesleri ayırt edebilme ve kelimelerdeki sıralarını hatırlayabilme kabiliyetidir. Çocuğunuz büyürken iyi bir hafızaya sahip olması temel matematik kurallarını hızlı şekilde anımsayarak ona matematik problemlerini çözmede yardımcı olacaktır. İleride tarih, fen, müzik ve çok daha fazla alanda başarılı olması iyi bir hafızaya bağlıdır.

Çocuğunuzun hafızasını çeşitli şekillerde geliştirmesine yardımcı olmak için Q•bitz Jr.'ı kullanabilirsiniz. Masa üzerine birçok farklı küp yerleştirerek "hangisi eksik" oyununu oynayın. Siz gizlice küplerden birini masadan alırken çocuğunuza gözlerini kapatmasını söyleyin. Ardından çocuğunuza dikkatli olmasını ve hangi küpün eksik olduğunu bulmasını söyleyin. Çocuğunuzun gözleri kapalıyken bir küp ekleyerek bu oyunun tam tersini de oynayabilirsiniz. Ardından ona hangi küpün eklendiğini bulmasını söyleyin. Çocuğunuz hazır olduğunda, kurallara göre Q-bitz Jr.'ı oynayın ancak çocuğunuz puzzle kartını inceleme zamanı bulduktan sonra kartın yüzünü ters çevirin. Çocuğunuzun hafızasını kullanarak kart üzerindeki deseni yeniden oluşturup oluşturamayacağını görün!



Diğer MindWare ürünleri için ziyaret edin:
www.mindware.com

Peggy Brown tarafından tasarlandı.
©2016 MindWare

1-4 OYUNCU • +3 YAŞ

Q•bitz Jr.

GÖRSEL OYUN. EĞİTİCİ EĞLENCE.

KURALLAR VE AİLE REHBERİ

İçindekiler:
60 Q•bitz Jr. Kartı
4 Ahşap Tabla
4 Küplük 4 Set



Kurallar

Q•Bitz Jr. eğlenceli olmanın ötesindedir. Çocuğunuza uzamsal akıl yürütme, desen eşleştirme, problem çözme, görselleştirme ve daha fazlasını tanıtmak için eğlenceli bir yoldur.

Amaç

Küpleri karttaki desene uyacak şekilde doğru bir şekilde düzenleyin. İlk eşleştirecek olan siz olduğunuzda her seferinde kart çekin. Altı tur sonrasında en çok karta sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

Hazırlık

Her oyuncu bir tabla ve aynı renkte 4 küplük bir set alır. Bu kendi başına mükemmel bir öğrenme aktivitesi olduğundan çocukları küpleri sıralamaları için davet edin! Çocuklara desen kartlarını tanıttın.

Kartlar üzerindeki siyah alanların küpler üzerindeki renkli alanı ve kartlar üzerindeki beyaz alanların doğrudan küpler üzerindeki beyaz alanları temsil ettiğini açıklayın. Bazı oyuncular için siyah / renkli alanlar yerine beyaz alanları eşleştirmek daha kolay olabilir. Konsept fazla zorlayıcı ise, oyunculara bir kaç alıştırmaya turu ile yardımcı olun. Q•bitz Jr. kart kümesini oyun alanının merkezine ters şekilde yerleştirin ve tüm küpler tablaların dışında olacak şekilde başlayın.

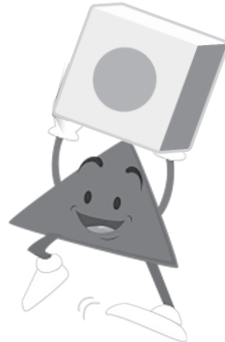
Oyunun Oynanması

1. Tur - Herhangi bir oyuncu en üstteki Q•bitz Jr. kartını çevirir. Oyuncular küp setleriyle, küpleri herhangi bir yönde döndürerek deseni oluşturmak için yarışır. Deseni tamamlayan ilk oyuncu "Q•bitz!" diye bağırır. Tüm oyuncular desenin doğru olduğunu kabul ederse kazanan kart ile ödüllendirilir. Desen doğru değilse oyun devam eder.

2. Tur - Herhangi bir oyuncu en üstteki Q•bitz Jr. kartını çevirir. Oyuncular tüm küplerini masa üzerinde zar gibi yuvarlar ve deseni mümkün olduğunca yeniden oluşturmak için küpleri yuvarlanmış (ön yüz) şekilde kullanır. Ardından oyuncular, deseni tamamlamak için gerekli şekiller oluşana kadar kalan tüm kullanılmayan küpleri yeniden zar gibi yuvarlamak üzere yarışır. Bunu gerçekleştiren ilk oyuncu "Q•bitz!" diye bağırır, Tüm oyuncular desenin doğru olduğunu kabul ederse kazanan kart ile ödüllendirilir. Desen doğru değilse oyun devam eder.

Oyunu Kazanma

2 turluk 3 set oynanır. En çok karta sahip oyuncu, oyunu kazanır!



Kapsamlı Öğrenim için Ebeveyn Kılavuzu

Desenler

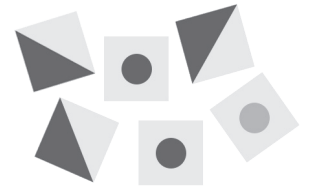
Desenleri anlamak diğer birçok beceriyi öğrenmek için kilit unsurdur. Çünkü desenler mantıklı bir şekilde tekrar eder ve çocuklara tahminde bulunmayı öğretir. Sırada hangisinin olduğunu düşünmek çocukların sebebin ne olduğunu öğrenmesine yardımcı olur. Kurallara göre Q•bitz Jr. oynamak çocuğunuzun desenleri tanımasına yardımcı olmak için mükemmel bir yöntemdir. Küpleri uzun sıralar şeklinde konumlandırarak çocuğunuzun tamamlaması için desenler de oluşturabilirsiniz. Aşağıda bir örnek bulunmaktadır.



Basit desenler ile başlayın ve çocuğunuz yeterlilik ve güven elde ettikçe karmaşıklığı artırın. Çocuğunuz hazır olduğunda, tamamlaması için desen puzzle'ları oluşturmasını söyleyin.

Sıralama

Sıralama çocuklarınıza nesneleri nasıl düzenleyeceğini öğreten bir yaşam becerisidir. Nesnelere yakından bakma ve benzerlikleri ile farklılıklarını ayırt etmenin önemini vurgular. Çocuğunuza alıştırmaya sıralaması vermek için tüm dört Q•bitz Jr. küp setini birlikte karıştırın ve onları oyun yüzeyinde dağıtın. Çocuğunuza küplerin nasıl sıralanabileceğini sorun. Tüm benzer şekilleri gruplara ayırmak küpleri sıralamak için bir yöntemdir. Renklerine göre de sıralayabilirsiniz. Daha ileri seviyeli bir sıralama yöntemi, tüm birbirlerine bağlantılı küpleri bir araya ve diğer kısmen dolu veya şekilli küpleri bir araya getirmek olabilir. Ayrıca, "hangisi ait değil" oyununu da oynayabilirsiniz. Birçok benzer küpü birlikte grup haline getirirken bir araya getirmek olabilir. Ardından eşleşmeyen bir küp ekleyin. Çocuğunuza dikkatli olmasını ve hangisinin ait olmadığını belirlemesini söyleyin.



Çocuğunuzdan küpleri benzer özelliklere göre sıralamasını isteyin.