

Попробуй
собрать каждую
игрушку!

Создай
свою историю
игрушек!



ВПЕРЕД!



6. Краб

Соберем с тобой
морского краба!



1. Змейка

Давай вместе
соберем змейку!



5. Цифры

А теперь соберем
цифры и посчитаем!



2. Сердце

А теперь соберем
сердце!



3. Восьмиугольник

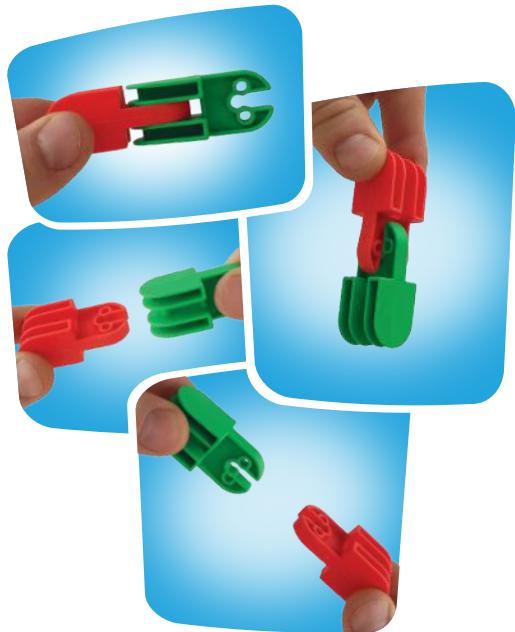
Соберём
восьмиугольник!



4. Круг

Какой круг, давай
соберем его!

КАК СОЕДИНЯЮТСЯ ДЕТАЛИ



Тимошка

фабрика развивающих игрушек

Тимошка — это фабрика развивающих игрушек для малышей и школьников.

Наши игрушки приносят не только радость, но и самое главное, пользу детям; помогают родителям и воспитателям научить детей мыслить и анализировать в весёлой, игровой форме.

РАЗВИТИЕ ЧЕРЕЗ ИГРУ

В комплекте есть развивающие игры и задания, с помощью которых конструктор становится интересной игрой для развития навыков. Таким образом, ребенок вовлекается не только в игру, но и развивает свои умственные творческие способности.

«СОРЕВНОВАНИЯ»

ИГРА НА ИЗУЧЕНИЕ ДЛИНЫ

Соревнование – лучший стимул для участия в игре. Вашему ребенку захочется выполнить задание раньше остальных, а для этого он должен понять и запомнить условия игры «Соревнования». Удобные крепления и яркие цвета помогут ему быстро догадаться, как выполнить задание и понять, чем короткая дорога отличается от длинной.

Игра «Соревнования» развивает речь, внимание, слуховое восприятие, а также помогает изучить и запомнить цвета, формы, размеры и научиться их сравнивать.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

- Познакомить детей с понятиями: длинный – короткий, длиннее – короче.
- Учить сравнивать предметы по длине путём приложения.
- Закреплять названия цветов, фигур.
- Воспитывать самостоятельность и интерес к новому.

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ:

- Конструктор «Сакелфикс» серии «Kids».
- Две любые игрушки (персонажа) вашего малыша примерно одинакового размера.
- Для повышения интереса к игре можно использовать предметы или игрушки, похожие на домики и деревья.

ХОД ИГРЫ

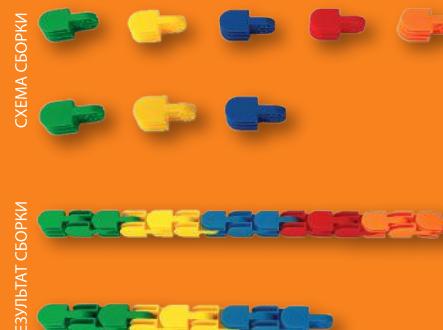
Шаг 1. Предложите ребёнку устроить соревнования. Совместно с ребёнком постройте две дороги: одну длинную, другую короткую. При конструировании обязательно называйте цвет детали и предлагайте повторить ребёнку. Когда дороги будут готовы, скажите: «Вот эта длинная дорога, а эта короткая». Очень важно, чтобы начало дорог совпадало.



Шаг № 2. Ребёнку необходимо выбрать себе предмет (любую игрушку) и можно начать соревноваться. Начинать соревнования необходимо одновременно. Побеждает тот, кто приедет первым. Следует обсудить, почему к финишу первым приходит тот, кто движется по короткой дороге, а по длинной проигрывает. Ребёнок должен понять, что по длинной дороге двигаться приходится дольше, чем по короткой.



Шаг 3. Когда ребёнок хорошо освоит цвета, предложите ему сделать дороги разной длины самостоятельно, при этом можно по порядку разложить схему сборки с чередованием цветов деталей, которую ваш малыш должен повторить. В игру можно привлечь друга (подружку) или кого-то из родных. Побеждает тот, кто быстрее и правильно выполнил задание.



Шаг № 4. По окончании каждой игры – хвалите ребёнка за быстроту, ловкость. Скажите, какой он замечательный гонщик и строитель интересных, красочных дорог и конструкций.

ЗНАКОМЬТЕСЬ СО ВСЕЙ НАШЕЙ ЛИНЕЙКОЙ KIDS:

Сакелфикс

«Игра на изучение длины»

Фикс-болт

«Игра на умение определять форму»

Логометрик

«Игра на развитие памяти»

Валликс

«Игра на развитие речи и умение определять направление»

Квик-Стеч

«Игра на изучение цвета»

Донетик

«Игра на понимание размера и количественного счета»

ДискБолл

«Игра на понимание целого и части»

Сакер-Фикс

«Игра на определение свойства предметов»

Дворик

«Игра на умение ориентироваться в пространстве»

ЕЩЕ НАШИ КОНСТРУКТОРЫ



«Валликс»



«Донетик»



«Дискболл»



«Фикс-Болт»



«Дворик»



«Квик-Стеч»

Посмотри,
во что еще можно
поиграть!



Придумайте игрушку
и выкладывайте с хештегом
#timoshka_игрушки



Еще больше полезной
информации о конструкторе
САКЕЛФИКС



Подписывайтесь на наши
соцсети, чтобы собрать
больше игрушек!

Timoshka

фабрика развивающих игрушек

KIDS

Интересно собирать, развиваться и играть

СЕРИЯ KIDS

САКЕЛФИКС



УРОВЕНЬ
СЛОЖНОСТИ

низкий

обычный

высокий

