

<<Happy Snappy 神奇立体书系>>

图书基本信息

书名：<<Happy Snappy 神奇立体书系列·游戏时间（中英文对照）>>

13位ISBN编号：9787541822643

10位ISBN编号：7541822647

出版时间：2006-9

出版时间：默认

作者：Derek Matthews

译者：西安荣信文化产业发展有限公司

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Happy Snappy 神奇立体书系>>

内容概要

“乐乐趣”引进英国Templar公司的Happy Snappy神奇立体书系列《游戏时间》已在全球发行1280万册，其特点在于用立体好玩的方式启发宝宝在颜色、语言动手、思维等方面敏锐的感知和天才的创想。本系列共《大和小》、《红和蓝》、《一到五》、《看和说》四本。

家长可以指导2-6岁的幼儿在学龄前的几年内反复翻阅。

孩子以乐乐趣为伴，从小爱书，受益终生。

这是一种在欧美具有一百多年历史的儿童益智书，它既是“书本”又是“玩具”，它赋予阅读者妙不可言的感受。

比起书本，它好看好玩，比起玩具，它耐看耐玩。

它能刺激天性好奇的孩子主动用眼去看，用手去动，用大脑去思考探索。

“乐乐趣”立体玩具书！

它兼具了书的内容和形式，也拥有了玩具的趣味和功能，立体玩具书跳出平面书的限制范围，创造了三维立体的视觉空间，它不但提供了让宝宝可以动手去玩的物件，还设计了让宝宝用眼去发现和探索的机关和结构，同时艺术美感的图像文字让宝宝去鉴赏体会，它有剧本，有屏幕，有舞台，还有互动，宝宝能自己编导和演出科学知识、童话故事、文学名著，它将给您的宝宝带来又快乐又益智的游戏时间。

更重要的是，看到专注于立体玩具书的宝宝，您将不用为宝宝以后注意力不集中而发愁。

您将不用为宝宝沉迷于别的不良电视、游戏和玩具而担心。

以后您也不应当再花费很大力气强迫孩子读书，因为，“立体玩具书”已经慢慢帮您培养宝宝养成从小爱读书的好习惯啦！

爱读书，易成才，智慧人生从这里起步！

实践证明立体玩具书是亲子教育的绝佳工具。

正如英国伦敦的幼教专家们所说：“买玩具不如买书，买书不如买立体玩具书！”

《游戏时间》全球销量已超过1280万册，深得全世界幼儿的喜爱。

乐乐趣游戏时间一套共4本，分为：《大和小》、《红和蓝》、《一到五》、《看和说》。

家长可以教导2-6岁的幼儿在学龄前的几年内反复翻阅。

作者简介

作者：(英)斯蒂尔 (英)马瑟斯 译者：西安荣信文化产业发展有限公司

书籍目录

《大和小》 《红和蓝》 《一到五》 《看和说》

章节摘录

插图

<<Happy Snappy 神奇立体书系>>

媒体关注与评论

不错！

(pipima · 2007年02月) 我上周在红泥巴买了这套书，打完折54块多，实在太可爱了！于是马上告诉早早，他们能够迅速的进到货，并以如此低的价格销售给家长，可以说是倾情奉献了。这套书做工精致，设计巧妙，页数少，版面小，特别适合孩子独立翻看。原价是68元，挺贵的，但是，这么有意思的书似乎不是用价格衡量的，所以我当时在红泥巴买这套书的时候根本没有考虑价钱。

元宝儿第一次看其中的《大和小》就被那个会睁眼、闭眼、吐舌头的大狮子逗得嘎嘎笑个不停；还有那个会张嘴闭嘴的大鲨鱼（上帖的图片有），有了这个启发，我又和元宝儿玩了一会儿睁眼闭眼、张嘴闭嘴的游戏，我让元宝儿闭嘴，他不但闭了嘴，连眼睛也闭上了！

这套书适合8个月到8岁的孩子，对于1岁以内的孩子，这是一个玩具，一个让他们开始喜欢书的玩具；对于1岁的孩子这是一套基本认知的书，可以借此认知简单的名词；对于1岁半的孩子，这是一套提高版的认知书和游戏书，孩子可以轻而易举的掌握一些形容词、反义词；对于2岁以上的孩子，能从这套书中学到许多英文单词；3岁以上的孩子则会研究那些精妙手工的原理。

我把书给身边的家长看，他们都爱不释手！

/ 这套书是从英国引进的，值得钦佩的是页面上除了主动画以外的那些小细节也起到了教育的辅助作用，比如上图大鲨鱼旁边打开和合上的小雨伞，当时就引起了元宝的注意，元宝当时指着雨伞断断续续的说了一句“小雨伞，打开了！”

” 难得的是互动！

(不丹 · 2007年01月) 老师讲课，最怕的就是学生没反应。

所以就要设置一些互动的环节，最简单的就是提问。

要不然你的讲课就好像是填鸭喂食一样。

成人一般会觉得图画书没意思，情节不够丰富。

这是因为成人的思维和经验已经和文字与生活建立了大量的联系，会对纯文字的书展开互动与联想；成人一般更会觉得立体书没意思，这哪里是书？

好像是搞怪的玩意，没有什么内容。

难道立体书的设计专家精心设计的立体动态的形式仅仅就是搞怪吗？

当然不是，立体书就是专为低幼儿童认知设计的，孩子的思维和经验还处在建立的过程中，在这个过程中，需要的就是大量的重复和孩子主动的触摸。

这个过程你如果希望孩子像个规矩的学生那样老实的听你讲，那只能说明你的头脑里忽略了启蒙教育的特殊性！

《游戏时间》里的动态部分，其实是大量的精心的互动设计，这些互动设计就是为了吸引孩子主动参与到游戏中来，在游戏的时间里不知不觉的获得一些概念。

就是让孩子们主动的用手去动！

而不是老老实实的听你讲！

也不是象有些简单的平面书，你指着一，嘴里念着一，让宝宝重复着一。

比如以《游戏时间》里的《反义词》里的打开和关闭那个动态设计为例，孩子的小手会在这一页里不停的动，他想看到鲨鱼的嘴一开一闭；自然也就很快理解了开和闭的含义。

有什么平面和声音的叙述，能有这样直观又有趣的效果，让孩子理解这组反义词？

当孩子不停的玩时，当小老虎打着哈欠时，当蝴蝶翩翩起舞时，《游戏时间》和孩子已不知不觉的互动起来，不知不觉中，孩子也获得了关于颜色，反义词，看和说，数字的启蒙概念！

强烈的互动设计使得立体书具有了和其他书相比在启蒙教育上的无可比拟的优势！

立体书的设计就是具有这样互动的力量，也会获得迅速有效的结果。

千万不要简单的以为只是有趣而已，忽略了幼教专家游戏互动设计的意义！

千万不要担心孩子撕破立体书！

(不丹 · 2007年01月) 常常遇到一些家长，他们喜欢立体书的神奇创意和优美图文，却又担心，

<<Happy Snappy 神奇立体书系>>

孩子没几天就把立体书撕破了，花的钱变成一堆废纸，怎么办？

孩子的天性就是活泼好奇，能动能玩的立体书他们定会爱不释手，揪一揪扯一扯是在正常不过的事情。

关键在于家长的引导。

不止是对书，他们对玩具，甚至是家里的更复杂东西，都会有想拆一拆的欲望，如果家长因势利导的话，就会把孩子的好奇心转化为求知欲，这反而是一件好事。

反之，总是告诫孩子这不能碰，那不能动，把很多条条框框加在他的头脑里，所谓的“启蒙”就是一句空话。

如果小兔子的耳朵被揪掉了，这是恰好一个培养孩子爱心的契机；甚至会敲鼓的恐龙被整个拔掉了，也不妨碍一次亲子手工制作的过程！

立体书正是一个很好的亲子活动的工具，保护的很好当然应该庆幸，万一出现破损也大可不必伤心。

孩子的哪个玩具没有出现破损的可能？

相对于孩子宝贵的启蒙黄金期，家长也需要有好的亲子活动观念。

不破损也就没有了修复的机会，即使整个破损了，而某一天，你和你的宝宝又是画啊，又是写啊，又是剪啊，又是粘啊，结果，你们共同完成了一本简单的手工立体书，这是一件多么快乐又有意义的事啊！

而你的宝宝和那些被训斥的不能乱动的宝宝相比，综合素质又有了多大的提升啊！

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>