



开发幼儿智力潜能 提高幼儿动手能力  
迷宫·涂色·绘画·贴纸·连线·手工



责任编辑:鲁宝春 虞晖  
装帧设计:快乐时光工作室

**图书在版编目(CIP)数据**

数码宝贝. 快乐的学习/快乐时光工作室编. —北京:  
中国民族摄影艺术出版社, 2002. 12  
ISBN 7-80069-486-0

I. 数… II. 快… III. 智力游戏—儿童读物  
IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 089450 号

中国民族摄影艺术出版社出版发行  
(北京市和平里北街 14 号 邮编:100013)  
瑞宝天和印刷有限公司印刷  
各地新华书店经销  
2003 年 1 月第 1 版 2003 年 1 月北京第 1 次印刷  
开本:210×260mm 印张:23 字数:100 千字  
定价:72 元(全四册) 本册 18 元

---

该书如有印装质量问题,请与本社发行部联系退换  
(编辑部电话:64211752;发行部电话:64211754)

# 目 录

## ● 找 数 字

|            |    |
|------------|----|
| 描一描 .....  | 4  |
| 1~10 ..... | 8  |
| 形 状 .....  | 28 |
| 迷 宫 .....  | 30 |
| 自己画 .....  | 32 |

## ● 数 一 数

|                 |         |
|-----------------|---------|
| 数一数(1~5) .....  | 36      |
| 数一数(1~10) ..... | 46      |
| 数字的顺序 .....     | 48 · 52 |
| 描一描 .....       | 50 · 68 |
| 自己画 .....       | 54 · 70 |
| 绘画歌 .....       | 56      |
| 形 状 .....       | 58      |
| 数 字 .....       | 64      |
| 迷 宫 .....       | 72      |

## ● 数字游戏

|               |                     |
|---------------|---------------------|
| 比一比 .....     | 74                  |
| 仔细看 .....     | 76                  |
| 下一只是什么? ..... | 78                  |
| 一只贴一张 .....   | 80                  |
| 迷 宫 .....     | 82 · 94             |
| 自己画 .....     | 84 · 96 · 108 · 112 |
| 数一数 .....     | 86 · 110            |
| 加起来是多少? ..... | 88 · 92             |
| 哪一种多? .....   | 90                  |
| 数字的顺序 .....   | 98                  |
| 排名次 .....     | 106                 |

## 编者的话

要想把一个孩子培养成材，首先要培养孩子对于学习知识、掌握技能的兴趣，可以说兴趣是成功之母。那么，怎样激发孩子们学习知识的兴趣呢？用活泼愉快的方式让孩子们在游戏中学到知识、增长技能，“寓教于乐”，是最为有效的方法。

《数码宝贝》是深受孩子们喜爱的卡通片，孩子们被《数码宝贝》中神奇的故事，可爱的形象深深吸引，我们这套利用《数码宝贝》中的角色和故事开发的《数码宝贝·快乐的学习》系列读物，会对开发幼儿智力潜能，让幼儿掌握必要的知识，提高幼儿的动手能力提供十分有效的帮助。

这套系列游戏学习读物一套四本，分别是《趣味迷宫游戏画本》、《数字启蒙游戏画本》、《手工游戏画本》、《数字游戏画本》，旨在培养提高孩子们的观察力、判断力、想象力、创造力、分析力、毅力、动手能力、总结归纳能力、勇于克服困难的能力等等。当然，这些能力是相辅相成的。系列读物中游戏的玩法包括了孩子们所喜欢的迷宫、涂色、问答、数字游戏、绘画、贴纸、连线、手工等等，相信孩子们会爱不释手，在学习游戏中感受到极大的快乐。

**★迷宫游戏学习指导：**让孩子自己去观察路径，看他是否能画出正确的路线，如果孩子画错了就问他：“这样可以走到终点的位置吗？”来引导孩子自己去思考，找出正确的路径。

**★粘贴游戏学习指导：**注意指着书中空白的方格，请孩子找出正确的贴纸，并暗示他要注意贴纸的方向，对了才把贴纸贴上去。

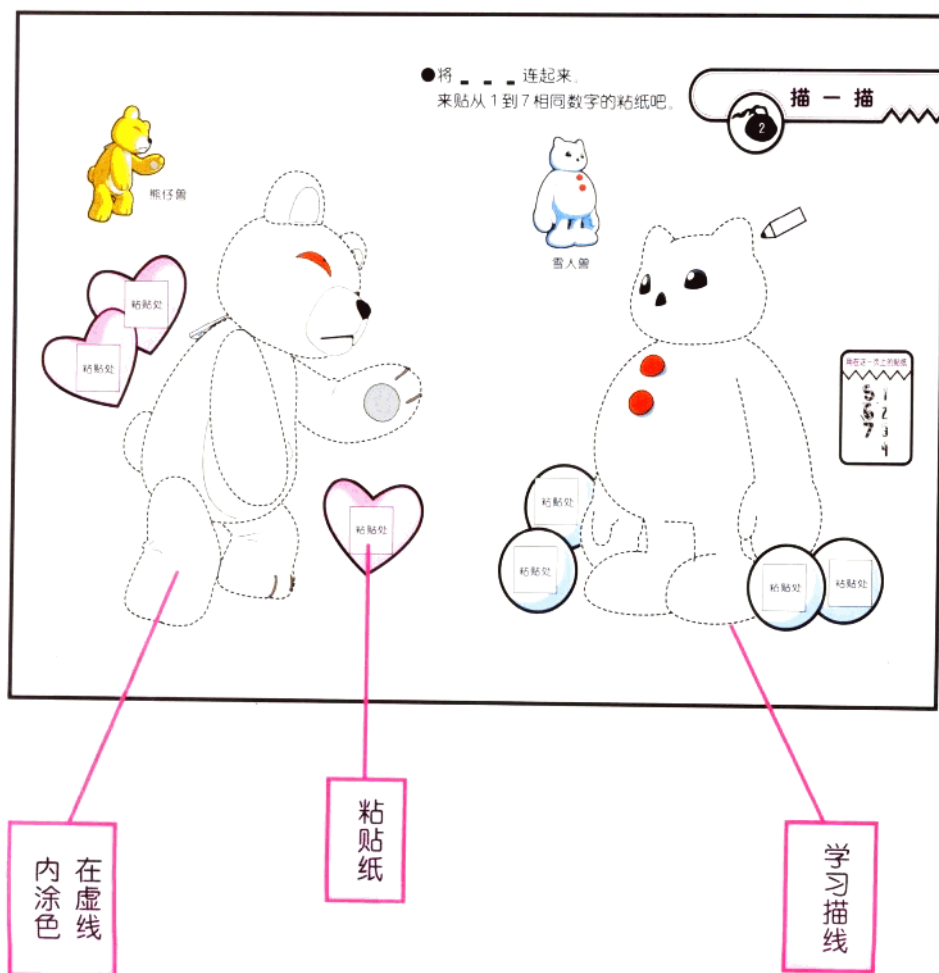
**★数字游戏学习指导：**数数时，不要用大人的速度去要求孩子，家长应有耐心等他数完，不要让孩子对学习感到有压力。

**★绘画游戏学习指导：**通过画《数码宝贝》中的形象，培养孩子绘画和涂色的能力。书中的“范本”只作为参考，要让孩子用自己喜欢的颜色和方式充分的自由发挥。

孩子的学习有了进步，爸爸妈妈要给予鼓励哟！

## 本书的使用方法

- ① 从贴纸附页①和②中找到游戏中指定的贴纸，贴在相对应的位置上。
- ② 将图中的虚线用笔连起来。
- ③ 给书中的数码宝贝涂上喜欢的颜色。



# 找 数 字



↑从这里开始，要使用有这2个记号的贴纸哟



## 描一描(第4~7页)

这一部分为笔法练习：描点线，画出你最喜爱的数码宝贝，帮助你逐渐熟悉铅笔的使用方法，最好选用0、2B的铅笔。

## 1~10(第8~27页)

使数字与数码宝贝的个数相符。如果有5只数码宝贝，就具体数一下“1、2、3、4、5”，与数字5相吻合。

## 形状(第28~29页)

找出相同的形状涂色，以加强对□、△等形状物品的记忆。在日常生活中也可以找一些相同形状的物品做游戏的。

## 迷宫(第30~31页)

通过对迷宫中从起点到终点之间路线的选择，来培养判断力和思考能力。

## 自己画(第32~34页)

对照范例进行绘画游戏，目的在于培养孩子集中精力的能力，让孩子们在纸上涂画来展现自我的天赋。

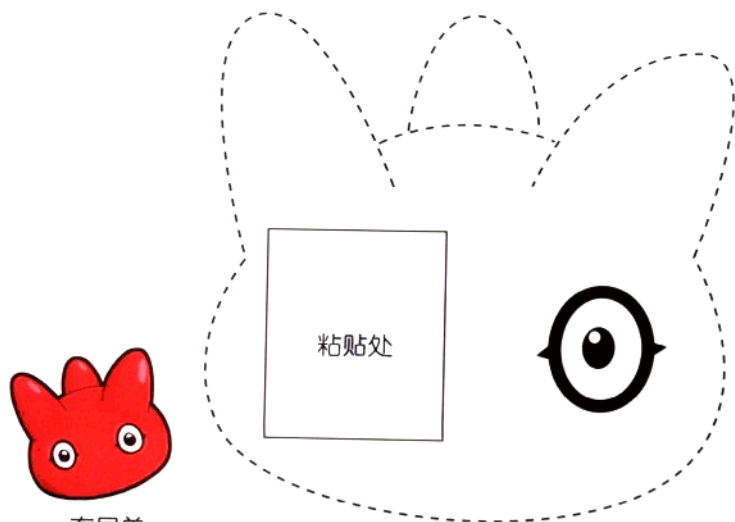
●将.....连起来。

并贴上适合这一页的贴纸吧。

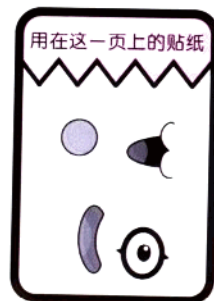
# 描 一 描



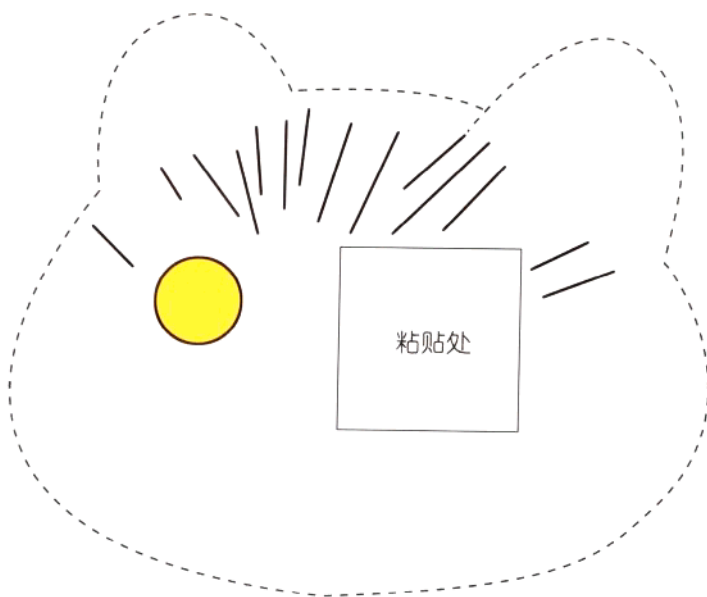
年糕兽



布尼兽



黑球兽



浮游兽

●将.....连起来。

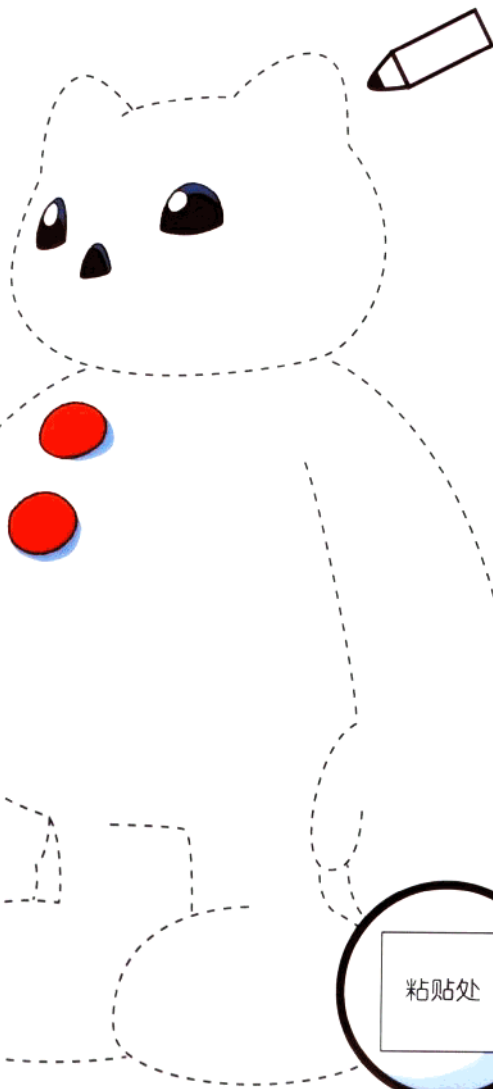
来贴从1到7相同数字的贴纸吧。

描 一 描

2



雪人兽



用在这一页上的贴纸

5  
6  
7  
1  
2  
3  
4

粘贴处

粘贴处

粘贴处

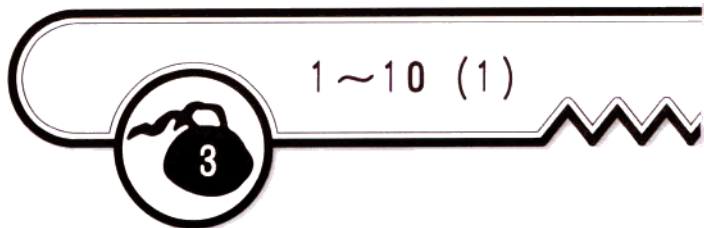
粘贴处



熊仔兽



●  和  各有几只。  
巴多拉兽 比丘兽  
从起点向终点前进哟。



1~10 (1)



描一描哟

1

1 ① ↓

比丘兽

起点



巴多拉兽

终点



有几只呢？数一数吧。

1~10 (2)

从起点向终点前进，找到美美公主吧。

只能贴相同数字的贴纸哟！



美美



描一描哟

2

2

①

终点

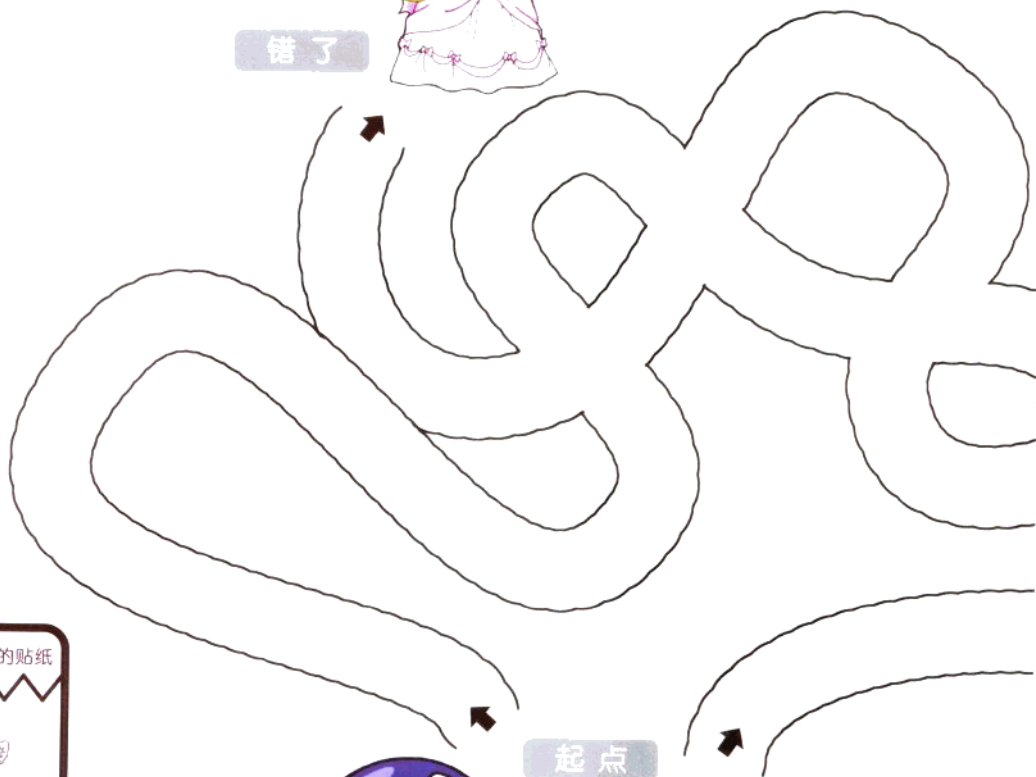
粘贴处

粘贴处



巴鲁兽

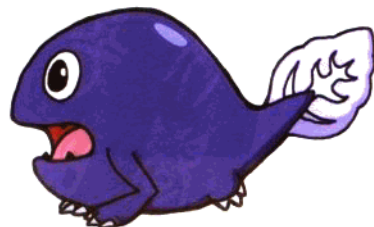
错了



起点



蝌蚪兽



用在这一页上的贴纸





有几只呢？数一数吧。

给迪路兽贴上相应的贴纸吧。

- 从起点开始，沿着-----  
向终点前进哟。



1~10 (3)

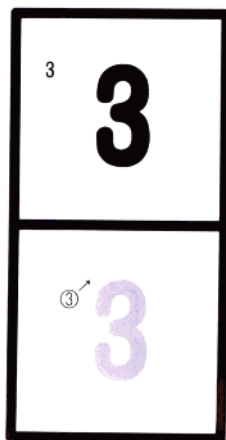


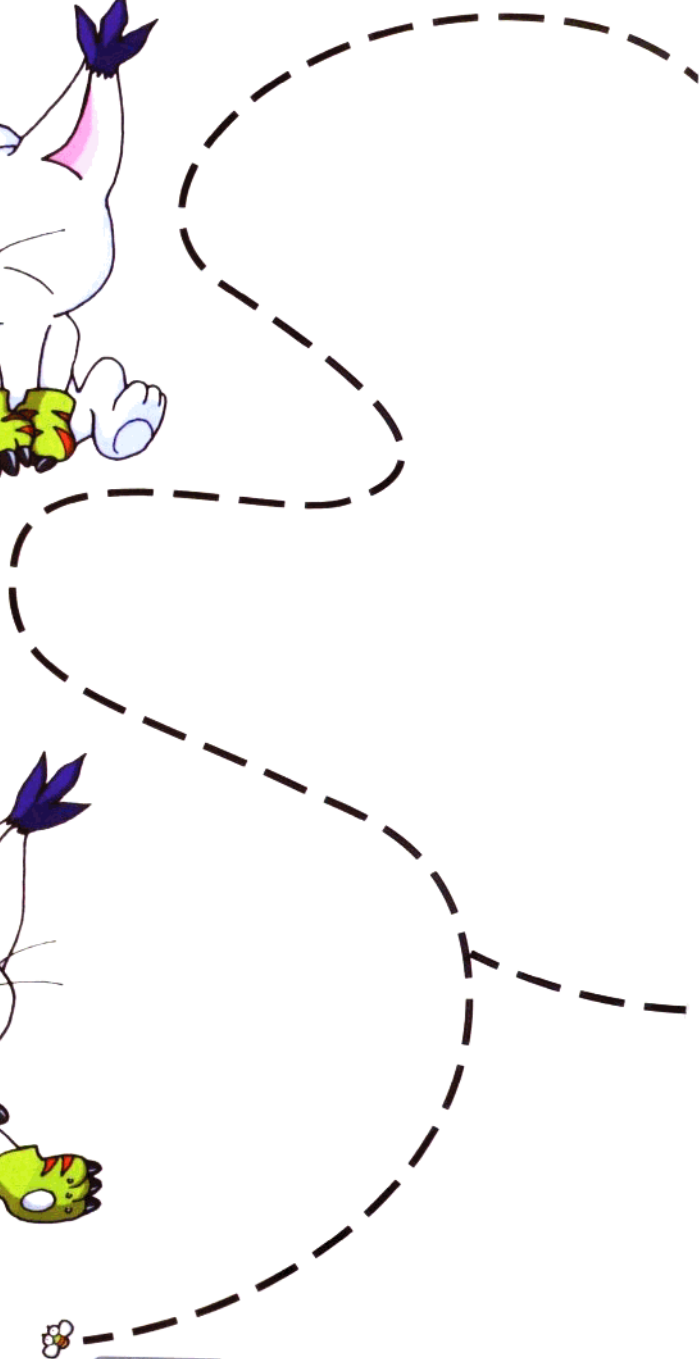
起点



迪路兽

描一描哟





终点

● 有几只  呢？边贴和画面

鼻涕兽

相符的贴纸，边从起点向终点  
前进吧。



1~10 (4)



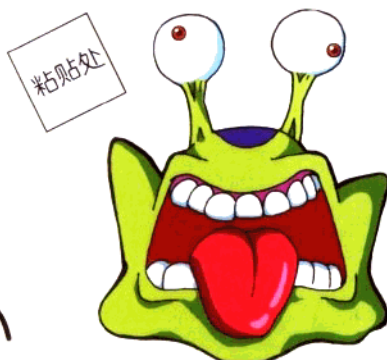
描一描哟

4

4

① ↙

② ↓



起点

