

## ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (4–6 ЛЕТ)

Главное отличие методики «Игры в клеточку» в подходе к обучению. Задача – научить ребёнка мыслить самостоятельно, исключить из процесса обучения элементы «дрессировки». В большинстве известных методик даётся образец выполнения, рассказывается «как правильно». Ученику нужно понять чужую мысль, принять её и уже дальше применять. То есть научиться чужому шаблону. Такой подход способствует развитию инертности мышления. Дети отвыкают самостоятельно думать. Теряется мотивация.

Методика «Игры в клеточку» помогает ребёнку выводить математические закономерности самому. Опыт показывает, что дети отлично справляются с этой задачей.

При использовании «Игр в клеточку» принципиально важно, чтобы игроки действовали равноправно. Поэтому первое правило – важно услышать каждую мысль ребёнка. Второе правило – ребёнок всегда сначала думает, а затем уже что-либо делает. И третье – взрослый не учитель, а партнёр.

При обучении по методике «Игры в клеточку» дети быстро соображают, быстро считают, и, главное – делают это с лёгкостью и удовольствием!

Смысл упражнений – ребёнок сам выводит математические закономерности.

Вопросы задаются без нажима. Если ребёнок не отвечает (по любой причине), ничего страшного, просто этот вопрос пока остаётся без ответа. Ответ обязательно будет. Потом (через минуту, час, день, месяц или даже полгода). Мы ничего не делаем за ребёнка! Мы будем задавать ребёнку умные вопросы, а вот отвечать на них взрослому не надо. Вопросы для того, чтобы активизировать процесс мышления у ребёнка, чтобы ребёнок начал думать.

При занятиях по методике «Игры в клеточку» важно забыть слова «Правильно!» и «Неправильно!» Если очень хочется поделиться своим мнением, спросите ребёнка, хочет ли он узнать, как думаете Вы? И только если он хочет, рассказывайте свою точку зрения. Больше всего во время занятий Вас должно интересовать мнение ребёнка (по любому поводу).

## КАК РАБОТАТЬ С ПОСОБИЕМ

Помимо самого пособия, для игры понадобятся игральные кубики (лучше всего большие – с размером стороны 2 см), игральные фишки (монетки, пуговицы, марблс и т.д.) Счётный материал и карточки лото напечатаны на плотной бумаге и отмечены специальным знаком. Перед использованием их нужно разрезать.

**Для наглядности в описания игр включены ответы и подсказки. Показывать их ребёнку не нужно. Это может лишить его прекрасной возможности самому открыть чудеса волшебного мира математики!**

## 1. ПОДРУЖИ ЦИФРЫ (ЧИСЛОВОЙ РЯД: НАЧАЛО)

**На что направлена игра:** Игра помогает ребёнку научиться ориентироваться в пространстве листа. Ребёнок привыкает к клеточкам, к цифрам, к графическому образу числа и количественному счёту.

**Что требуется:** счётный материал – цифры 1–6 (стр. 7), грани кубика (стр. 9).

**Взрослому:** Во время игры взрослый выполняет те же задания, что и ребёнок. Взрослый может помогать ребёнку, задавая вопросы: «Как догадался?» «Как понял?» «Как придумал?» «Как вспомнил?» «Как ещё это можно сделать?» «Можно как-нибудь ещё положить?» и т.д. Для большего азарта взрослый может время от времени делать «ошибки», чтобы ребёнок их исправлял.

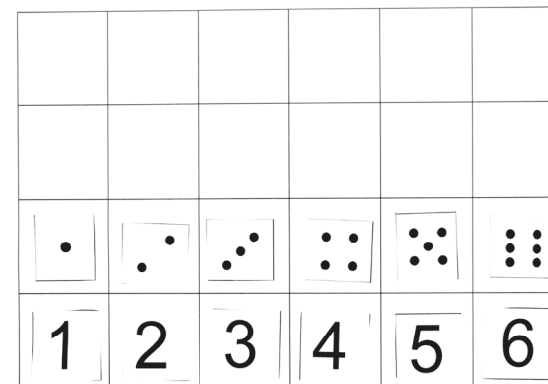
**Описание игры:** Даём ребенку (и сами берем) картинки с гранями кубика и просим ребенка найти в них закономерность и разложить их на столе. Если ребенок с самого начала не выкладывает их по порядку (от большего к меньшему или от меньшего к большему), спрашиваем: «А как ещё можно разложить картинки?» пока ребёнок сам не додумывается разложить их по порядку.

Когда картинки расположены по порядку, переносим их со стола на игровое поле (стр. 5). Грани игрального кубика отображают количество числа. Берём карточки с цифрами и просим ребёнка каждой грани дать своё число.

Очень хорошо в игру добавлять элементы сказок. Например, чтобы ребёнок захотел разложить цифры по порядку, можно рассказать такую историю:

«Цифры поссорились из-за того, кому стоять первым. Пятерка стала кричать что она будет стоять первой. Единичка – что она. Двойка сказала, что ей надоело, что единица всегда стоит первой... В общем, все переругались. Твоя задача – восстановить мир в числовом ряду и поставить их по порядку».

Когда всё стоит по порядку, играем в следующую игру. Один игрок отворачивается, а другой меняет местами несколько карточек на его листе. Когда игрок поворачивается, он восстанавливает, как были расположены карточки вначале. Игроки меняются местами.



**Когда трудно:** если ребенку тяжело найти закономерность, взрослый может разложить свои карточки по порядку и попросить ребёнка объяснить, что он видит и как так получилось?

Если ребёнок ещё не знаком с цифрами, говорим, что когда чего-то «один», мы используем цифру 1. Если «два» (или «пара») – используем цифру 2. Просим ребёнка подумать и сказать, чего чего бывает – 1, чего – пара. Где он это встречал? И так с остальными цифрами до 6.

Если ребенку трудно запоминать сами цифры, можно поиграть в следующие игры:

**Игра 1 – лепим цифры из пластилина.** Для лепки используем белый (!) пластилин. Катается колбаска и выкладывается цифра по заранее заготовленному контуру цифры.

Очень хорошо, если во время игры ребёнок будет писать пальчиком цифры у себя на ладошке, на ладошке у взрослого и взрослый на ладошке ребёнка. И угадывать, какую цифру написали.

**Игра 2 – «Поймай цифру!»:** на стр. 4 играем в веселый диктант: «Я тебе называю цифру, а ты её быстро закрываешь ладошкой!» Называем, например, 5 – ребенок закрывает 5. Цифра 4 – ребенок закрывает 4.

Усложняем: называем подряд несколько цифр и ребёнок по памяти их закрывает в названной последовательности.

**Игра 3 – «На что похоже?»:** Разглядываем картинки с образами цифр на стр. 6, как там спрятались цифры. Обсуждаем с ребенком, как ему запомнить цифру: «Вот четвёрка – на что она похожа? Двойка – на что похожа? Тройка – на что похожа?» С помощью обсуждений ребёнку легче запомнить геометрию цифр. Попросите ребёнка самого нарисовать картинки с цифрами, как ему легче их запомнить.

6

5

3

4

1

2

6







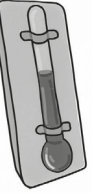





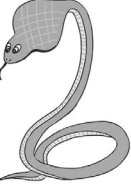


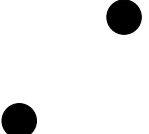


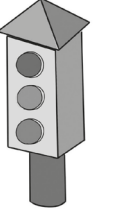
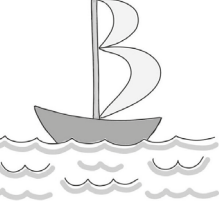

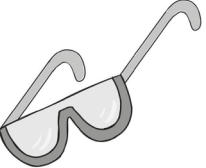
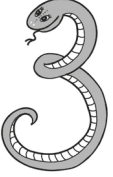
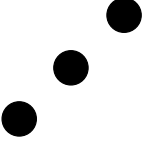




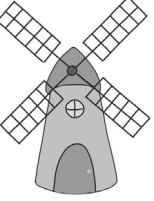


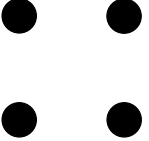

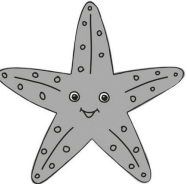





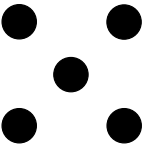
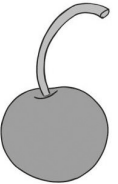


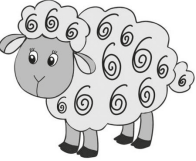



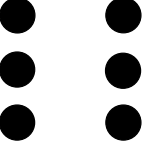
3

2

5

1  
4

ПОДРУЖИ ЦИФРЫ (ЧИСЛОВОЙ РЯД: НАЧАЛО)


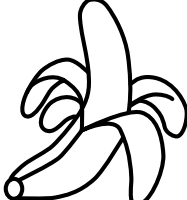
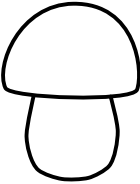
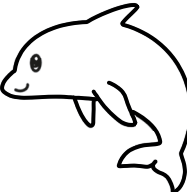
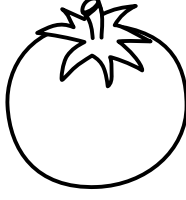
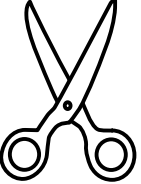
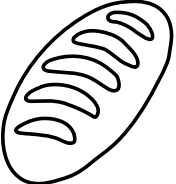
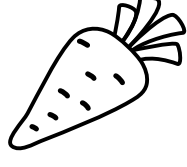


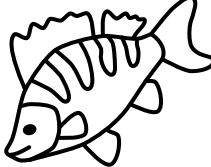

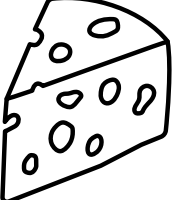

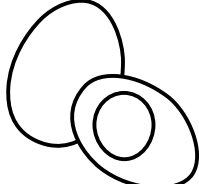
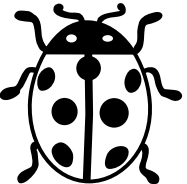


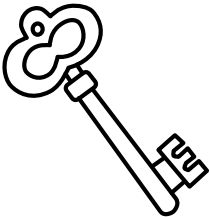
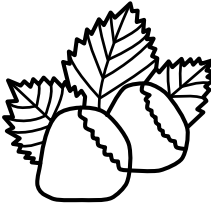
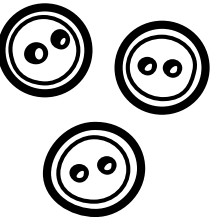
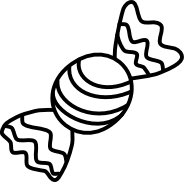

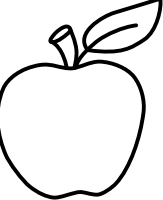
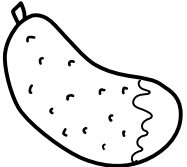
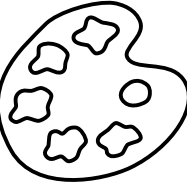
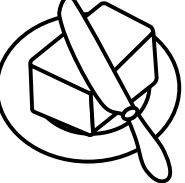
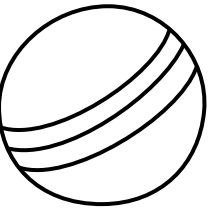
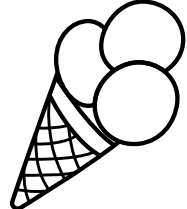
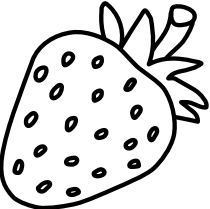
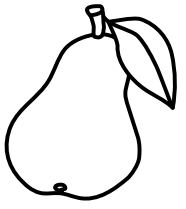
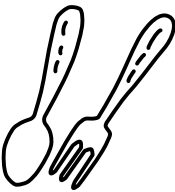

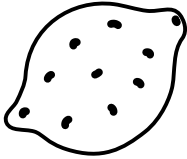

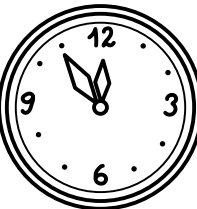

1								
2								
3								
4								
5								
6								



1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5
6.	6.	6.	6.	6.	6.	6.	6.	6.



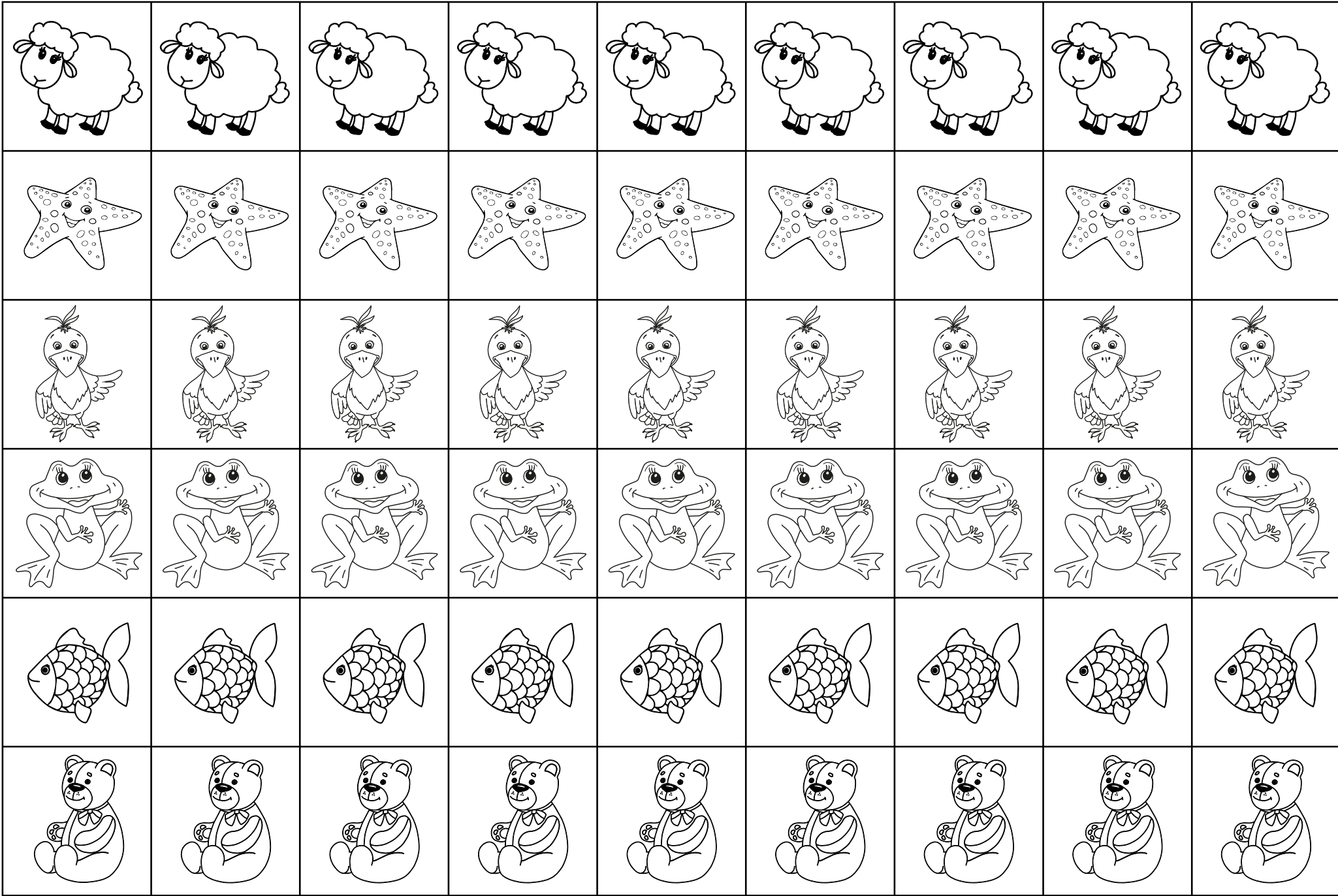


								
								
								
								
•	• •	• • •	• • • •	• • • • •	• • • • • •	•	• •	• • •
•	• •	• • •	• • • •	• • • • •	• • • • • •	• • • •	• • • • •	• • • • • •



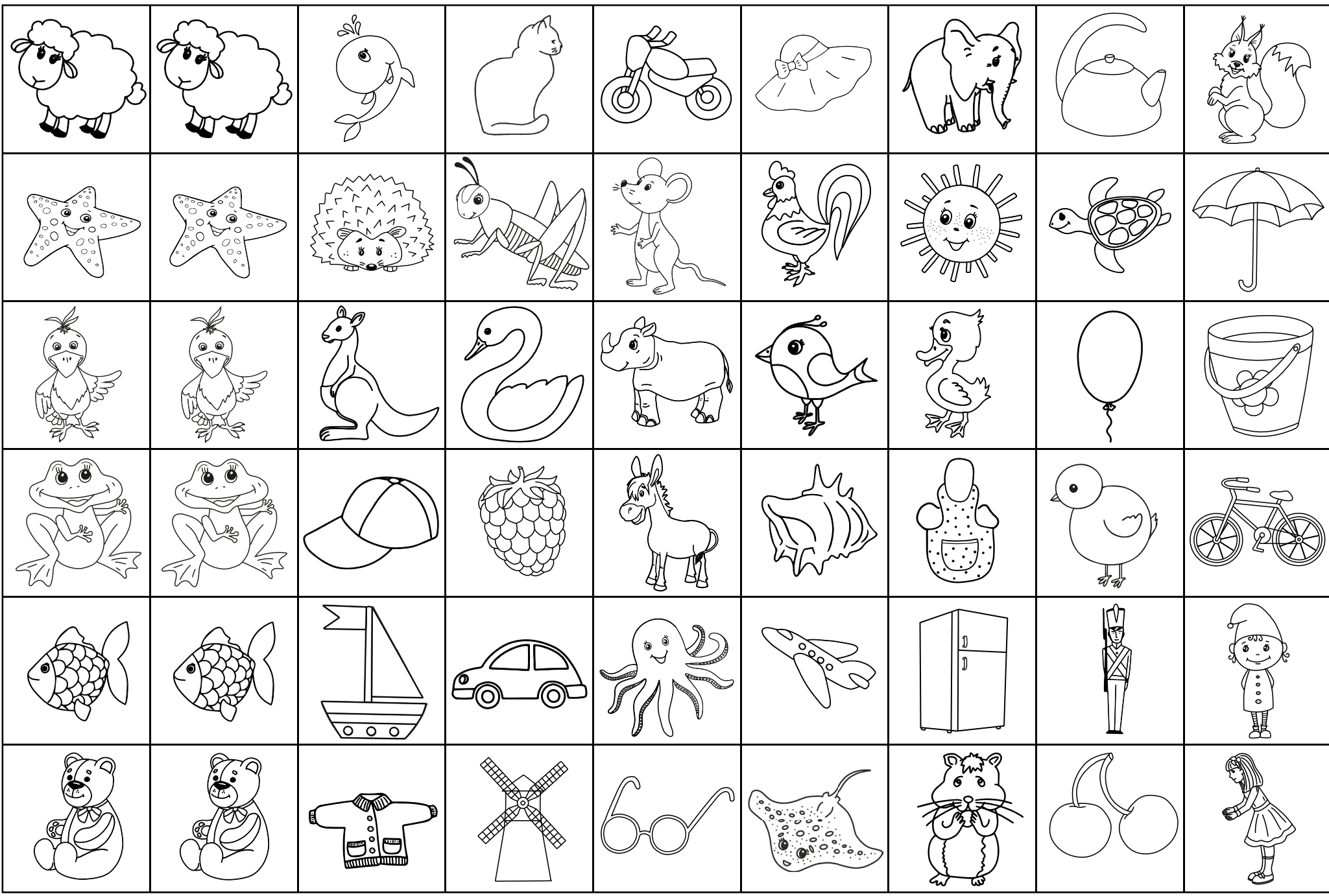


ДАР – ДЕТСКАЯ АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ



ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (4-6 ЛЕТ)





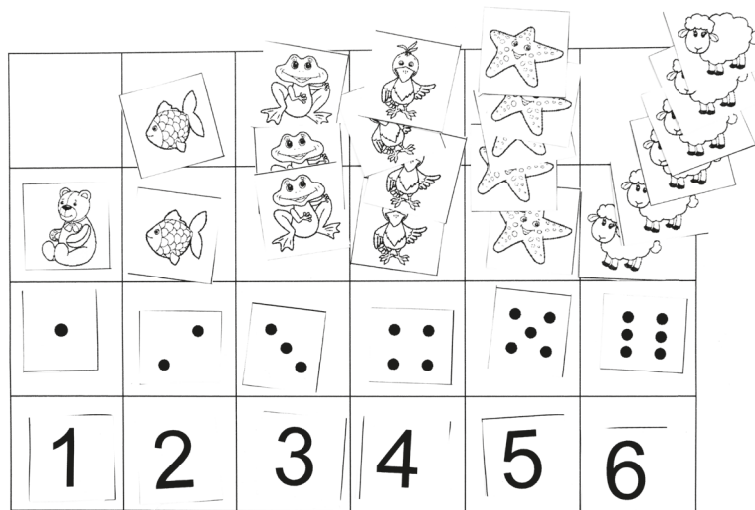


## 2. БРОСАЕМ КУБИК

**На что направлена игра:** Ориентация в пространстве листа. Формирование количественного счёта (связь изображения цифры с количеством).

**Что требуется:** счётный материал – цифры и грани кубика (стр. 7, 9), счётный материал – картинки (стр. 11, 13). Игральный кубик.

**Описание игры:** Игроки выкладывают на игровое поле (стр. 16) картинки с гранями кубика и цифры по порядку. По очереди бросают кубик. Напротив выкладывают нужное количество счётного материала – если выпало 1, кладём одну картинку, если 2 – две картинки и т.д.



# БРОСАЕМ КУБИК






### 3. ЦИФРОВАЯ ПОЛЯНА

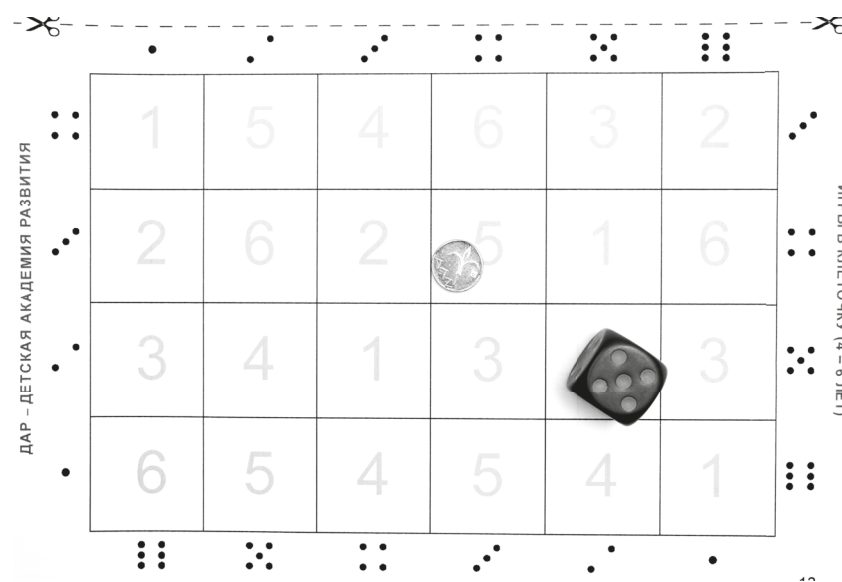
**На что направлена игра:** Формирование количественного счёта (связь изображения цифры с количеством). Развитие логики, внимания и мышления.

**Что требуется:** игральный кубик, игровое поле (стр. 18).

**Описание игры:** Перед началом, игроки по очереди бросают кубик для определения начального расположения фишек. Игрок ставит свою фишку в центральные клетки поля (2–5–1–3), согласно выпавшему числу. Если выпадает другое число – бросает кубик ещё раз.

По очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на ближайшую клетку с выпавшим числом (даже если там уже стоит фишка другого игрока). Фишки могут двигаться только по вертикали и горизонтали. Передвигая фишку, игрок вслух считает количество передвижений от клетки к клетке.

Игра завершается, когда фишка любого игрока покидает поле. Для этого фишка должна находиться в крайних клетках поля и на кубике должно выпасть число точек, нарисованное рядом с этой клеткой.



Конец ознакомительного фрагмента.  
Приобрести книгу можно  
в интернет-магазине  
«Электронный универс»  
[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)