

## ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (5–9 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).

Игровые поля специально сделаны с размером клетки в 1 см. Это позволяет одновременно с количественным счётом формировать порядковый счёт.

Если ребёнок ещё не знаком с числами до 12, воспользуйтесь нашим пособием «Игры в клеточку (4–6 лет)».

## 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. Дополнительные игровые поля есть в конце книги. Их можно использовать, когда в игре принимают участие несколько игроков или при повторной игре.

**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. ПРОСТОЕ СЛОЖЕНИЕ

**На что направлена игра:** ребёнок осваивает количественный и порядковый счёт, выводит закономерности сложения.

**Что требуется:** игровое поле (стр. 4), 2 игровых кубика.

**Описание игры:** каждый игрок берёт игровое поле (стр. 4, альбомное расположение. Дополнительные поля есть в конце книги).

Взрослый – полноправный игрок и принимает участие в игре. Начинают с левого нижнего угла.

Игрок бросает кубики, называет выпавшие числа, обводит, закрашивает или отмечает (можно разными цветами) число клеточек, равное выпавшему числу сначала для одного кубика, затем для второго. И называет получившееся число (сумму).

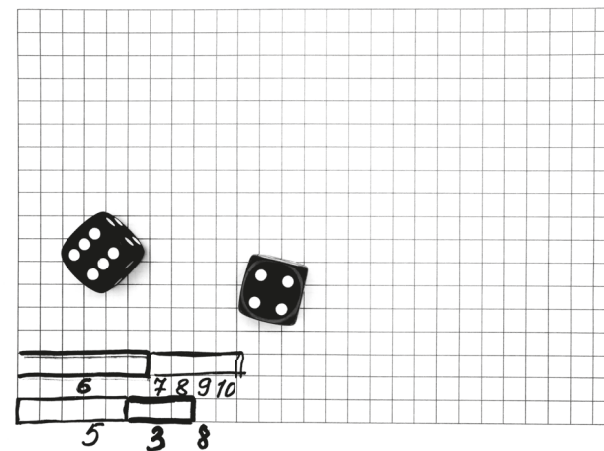
Для большего интереса можно придумать разные истории. Например, на одной строчке – один червяк. Червяк любит «есть клетки» строго по прямой (без изгибов) и подряд. Так он растёт. «Пошёл дождик и червяк вырос» – игрок увеличивает длину своего червяка на второе число.

Важно сразу использовать продолженный счёт. Если трудно называть числа, выпавшие на кубиках, проработайте игры «12. Назови число» и «13. Подготовка к счёту» в пособии «Игры в клеточку 4–6 лет».

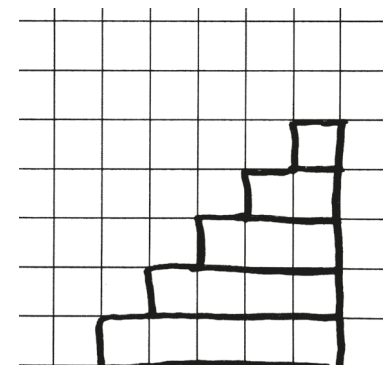
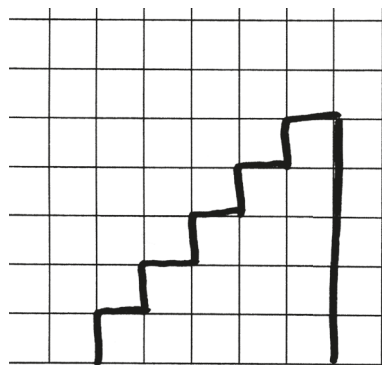
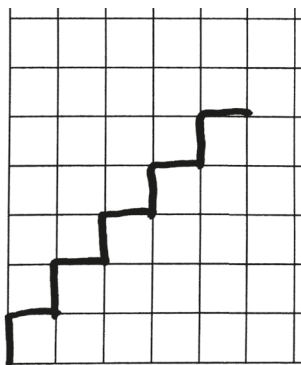
**Пример:** на кубиках выпало  $5 + 3$ . Игрок обводит в одной строке сначала 5 клеточек, затем в продолжение ещё 3. Он знает, что сначала обвёл 5 клеточек, и общее количество обведённых клеточек считает продолженным счётом: «5, 6, 7, 8».

Следующий пример рисуем выше через одну строку.

**Усложнение:** взять 3–4 кубика. Рассмотреть случай перехода через 10.







## 2. ЛЕСЕНКА

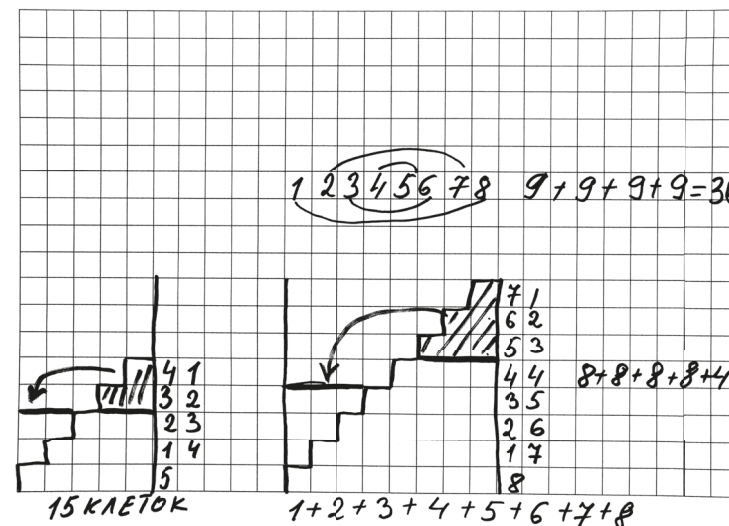
**На что направлена игра:** формирование счёта, состав числа.

**Что требуется:** игровое поле (стр. 6), 2 игровых кубика.

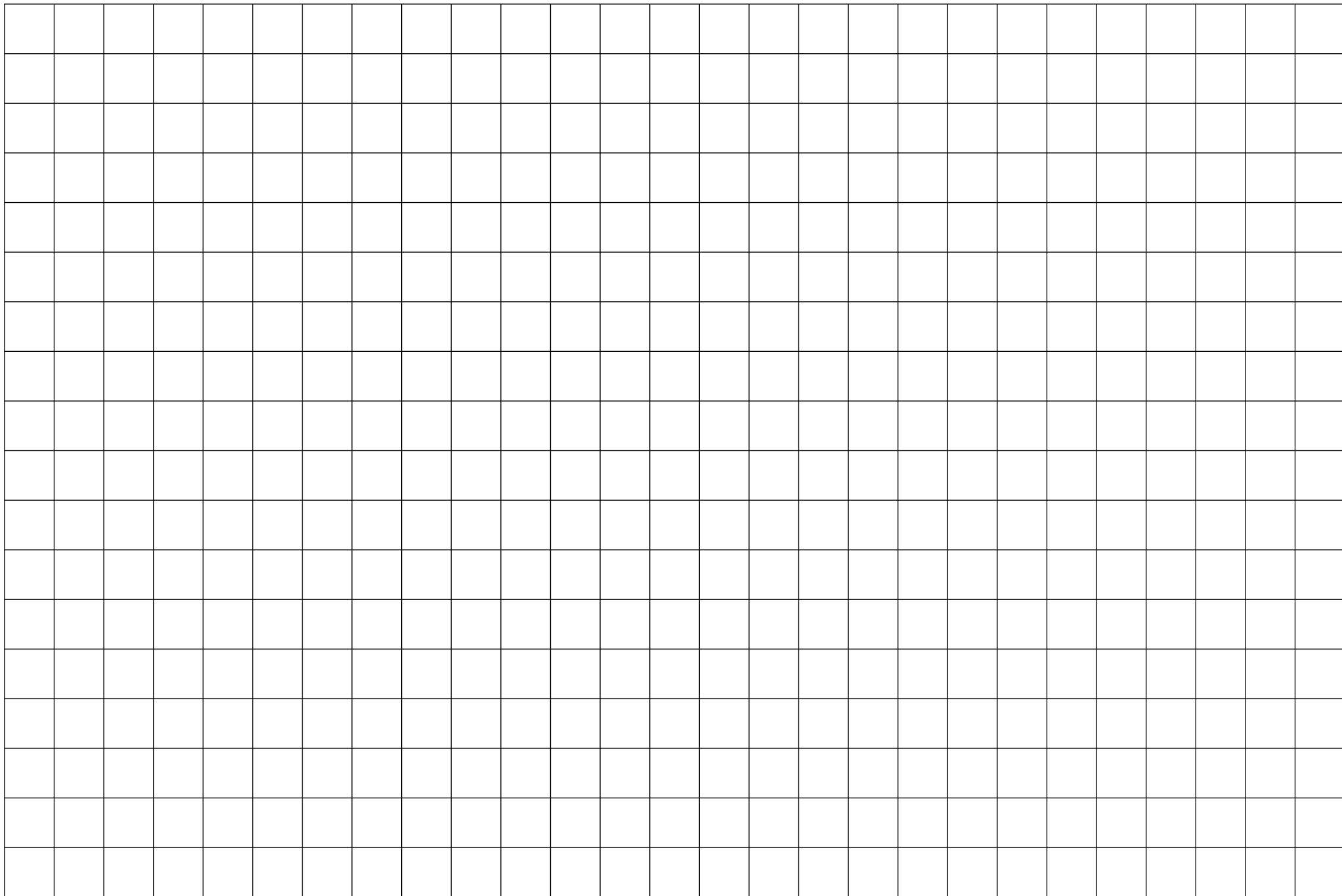
**Описание игры:** просим ребёнка нарисовать «лесенку» (например, «лесенку на 5-й этаж»). От последней «ступеньки» проводим вниз вертикальную линию. Из скольких квадратиков состоит каждая ступенька у этой лесенки? Сколько квадратиков остаётся? Какую закономерность мы видим? (на каждом этаже сумма квадратиков будет одинакова  $1 + 4, 2 + 3, 3 + 2$  и т.д.)

**Вариант:** бросаем кубики и рисуем лесенку высотой в выпавшее число.

**Усложнение (для детей старше 7):** клеточки – строительный материал. Сколько блоков нужно, чтобы построить лесенку из 5-ти (10, 20, и т.д.) ступенек? Как это быстро посчитать? Какова закономерность?



ЛЕСЕНКА

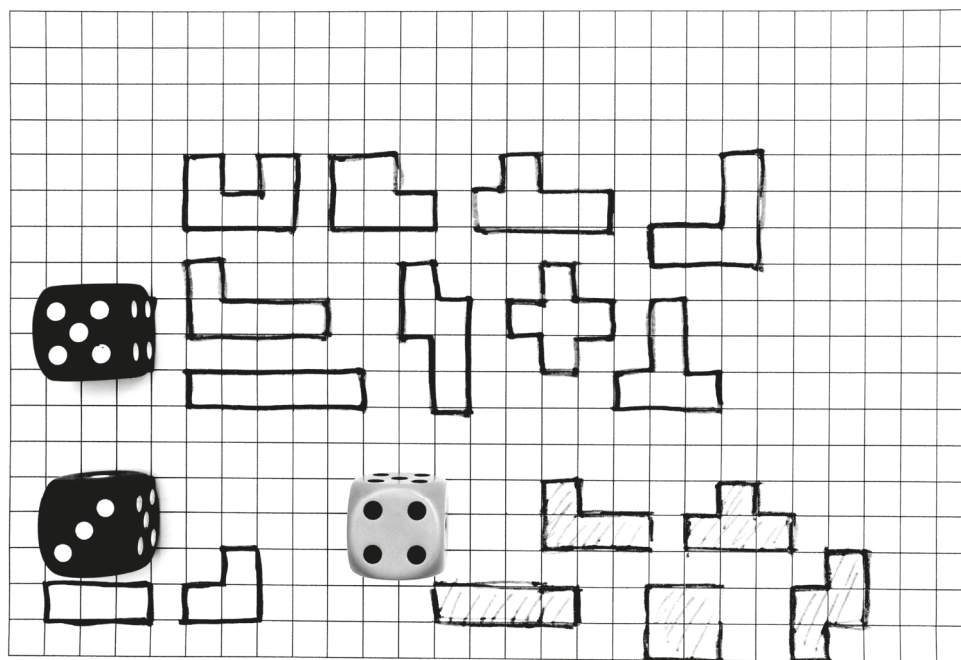


### 3. РИСУЕМ ФИГУРУ

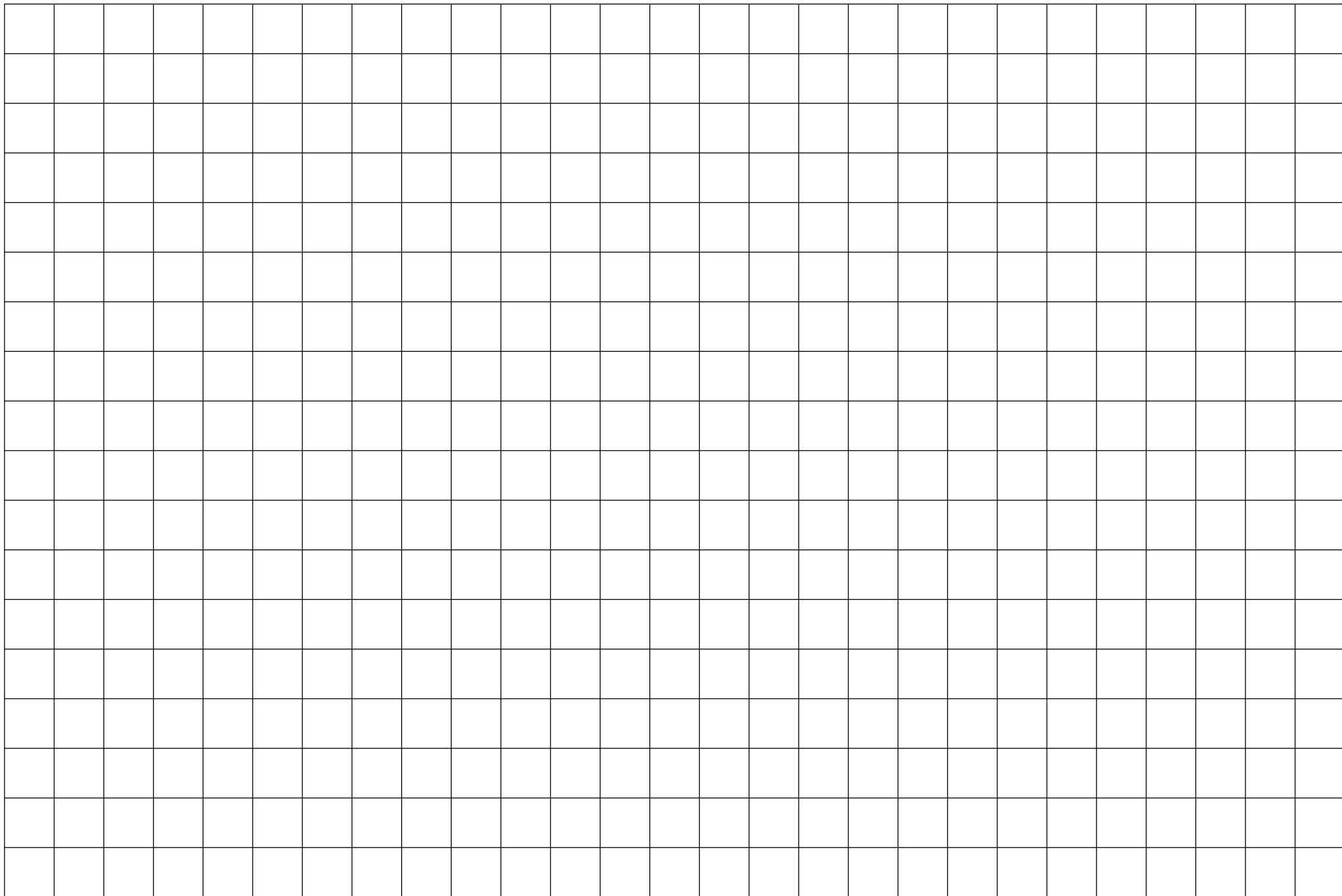
**На что направлена игра:** формирование счёта, пространственные представления. Эту игру удобно использовать для объяснения состава числа.

**Что требуется:** игровое поле (стр. 8). Игральный кубик.

**Описание игры:** игроки по очереди бросают кубик и рисуют все возможные варианты фигур, состоящих из выпавшего количества клеток. Как в игре «Тетрис». Например, выпало «5». Можно нарисовать пять клеточек в одну линию, как букву «Г» 4 и 1, или 2 и 3 и т.д.



РИСУЕМ ФИГУРУ





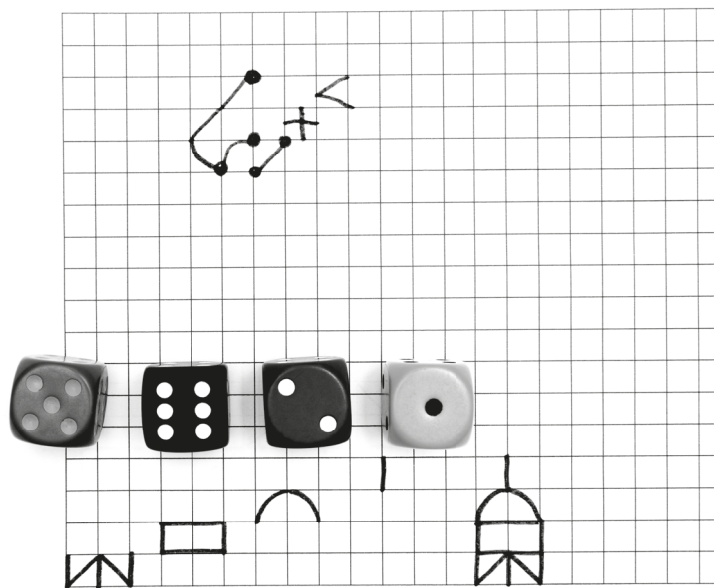
## 4. СКОПИРУЙ ФИГУРУ

**На что направлена игра:** формирование счёта, пространственные представления, тренировка памяти.

**Что требуется:** игровое поле (стр. 10). 2–4 игральных кубика.

**Тренировка:** игроки по очереди бросают кубик. Рисуют все варианты фигуры, используя количество элементов, равное выпавшему числу. В отличие от предыдущей игры, где один элемент – клеточка, здесь один элемент – сторона клетки, диагональ, точка, изогнутая линия (не выходящая за границу клетки) и т.д.

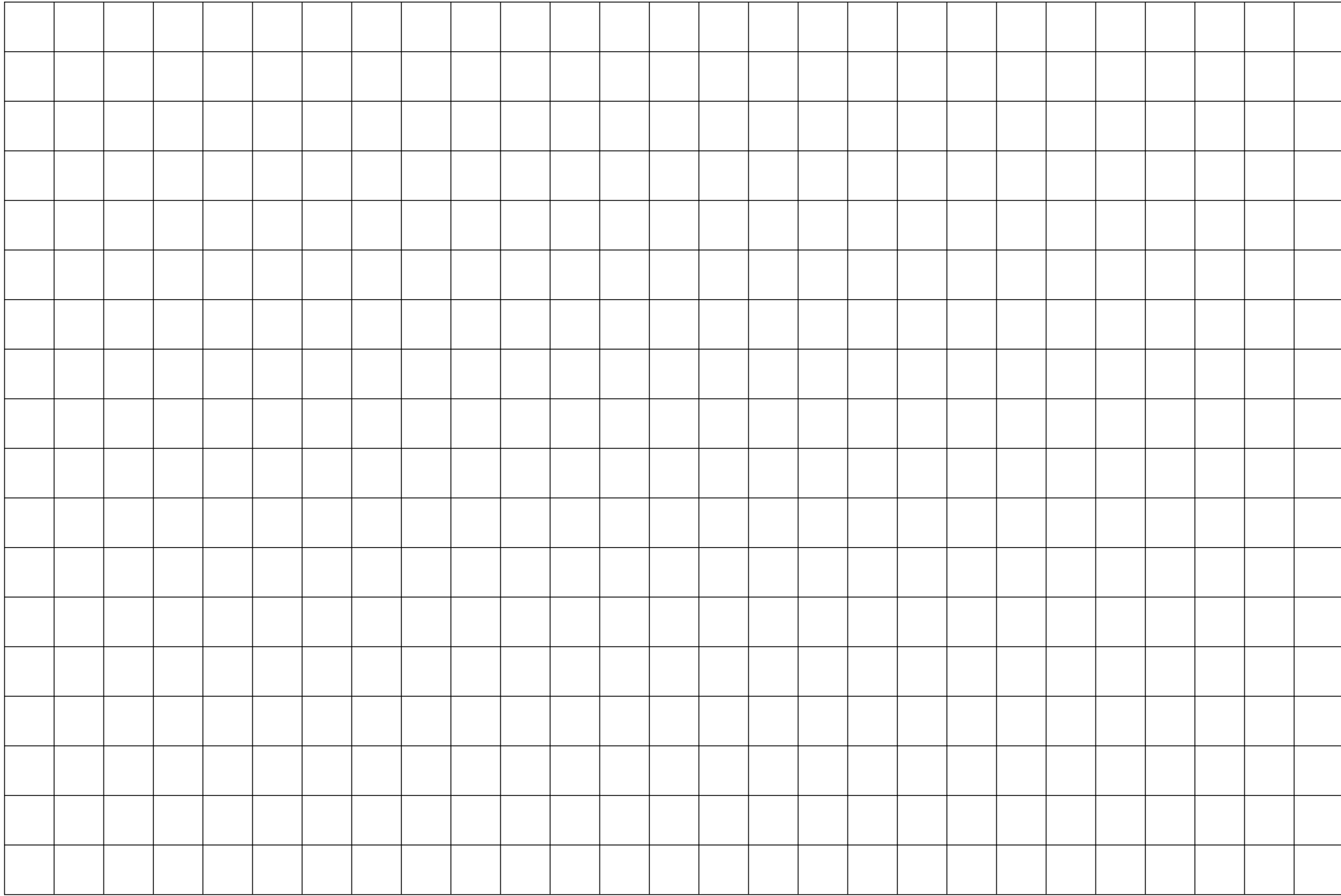
**Описание игры:** игроки по очереди бросают два кубика. Рисуют фигуру используя количество элементов, равное выпавшей сумме. Обмениваются рисунками – нужно нарисовать точно такую же фигуру. После того, как игрок успешно скопирует фигуру, он берёт чистый лист и по памяти рисует уже обе фигуры (чужую и свою).



СКОПИРУЙ ФИГУРУ

ДАР – ДЕТСКАЯ АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ

ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (5-9 ЛЕТ)



## 5. ВЫЧИТАНИЕ

**На что направлена игра:** изучаем вычитание.

**Что требуется:** игровое поле (стр. 12). 2–4 игральных кубика.

**Описание игры:** начинаем с левого нижнего угла листа.

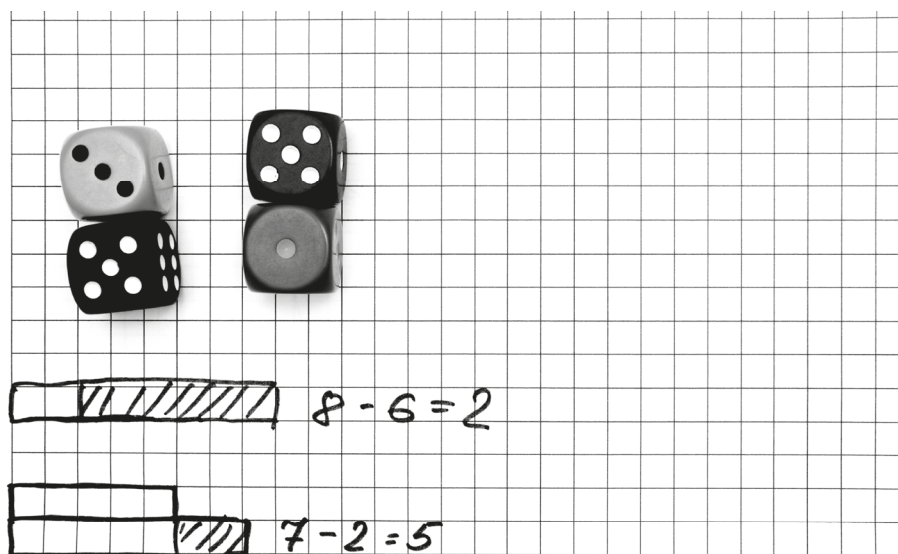
Вначале, для наглядности, используем две строчки.

Игрок бросает кубики. Обводит клетки, соответствующие каждому выпавшему числу (для детей постарше – сумма чисел на одной паре кубиков – одно число, на второй – другое) – одни над другими. Придумывает, как из одного числа вычесть другое. Дайте ребёнку самому придумать такой способ (закрашивать другим цветом, перечёркивать, стирать ластиком и т.д.) Взрослый проделывает то же самое на своём листе.

При желании можно обратить внимание, насколько больше/меньше каждое выпавшее число?

В дальнейшем вычитание делаем так же, как сложение – на одной строке.

**Вариант игры:** используем числа, выпавшие на 3-х кубиках. Например, два числа складываем, третье – вычитаем.





## 6. ГРАФИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

**На что направлена игра:** развитие мышления и логики, пространственных представлений.

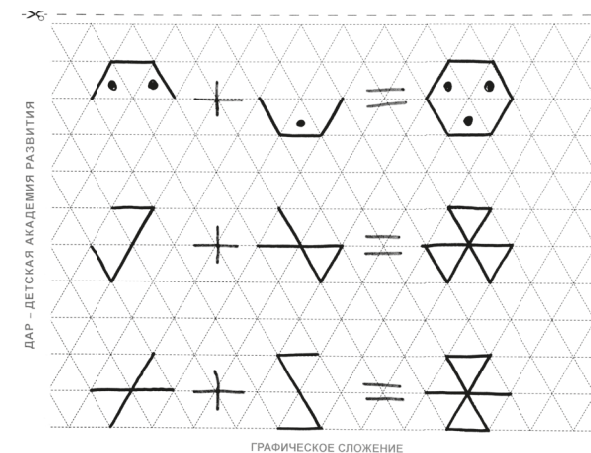
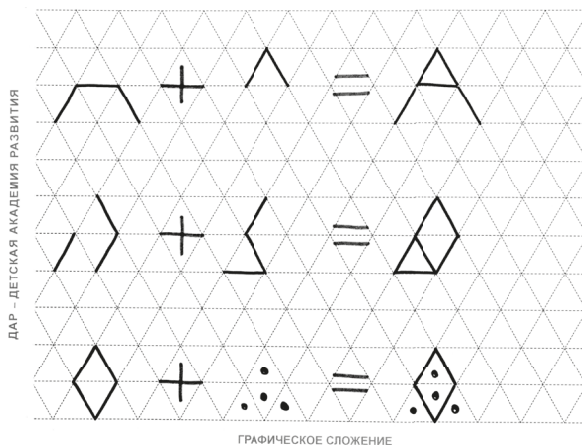
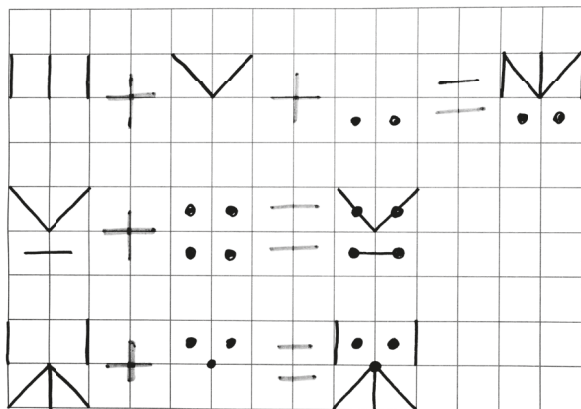
**Что требуется:** игровые поля стр.14–16, 2 игральных кубика.

**Описание игры:** используем области 2×2 клетки. Игрок бросает 2 кубика. В одной области рисуем «палочками» столько элементов, сколько выпало на одном кубике. В другой – рисуем точками столько элементов, сколько выпало на другом. В третьей рисуем «сумму» из двух предыдущих полей.

**Если трудно:** вначале можно использовать игровые поля с крупными клетками. Если ребёнок испытывает трудности с этой игрой, можно объяснить принцип задания на столе при помощи счётных палочек.

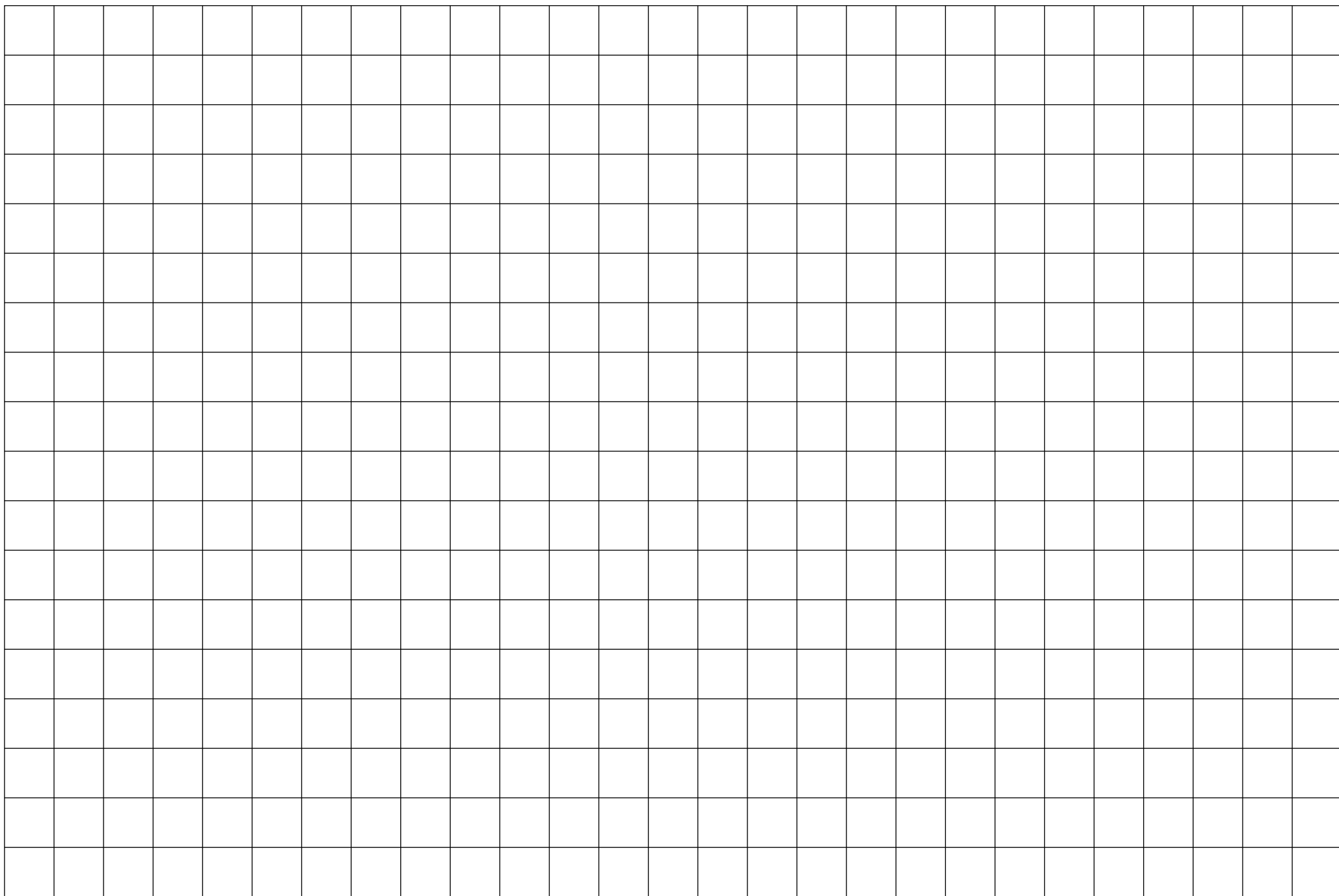
**Усложнение:** используем большее число кубиков и произвольные (неповторяющиеся) элементы.

**Такая же игра на листе с треугольниками.**



ДАР – ДЕТСКАЯ АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ

ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (5-9 ЛЕТ)

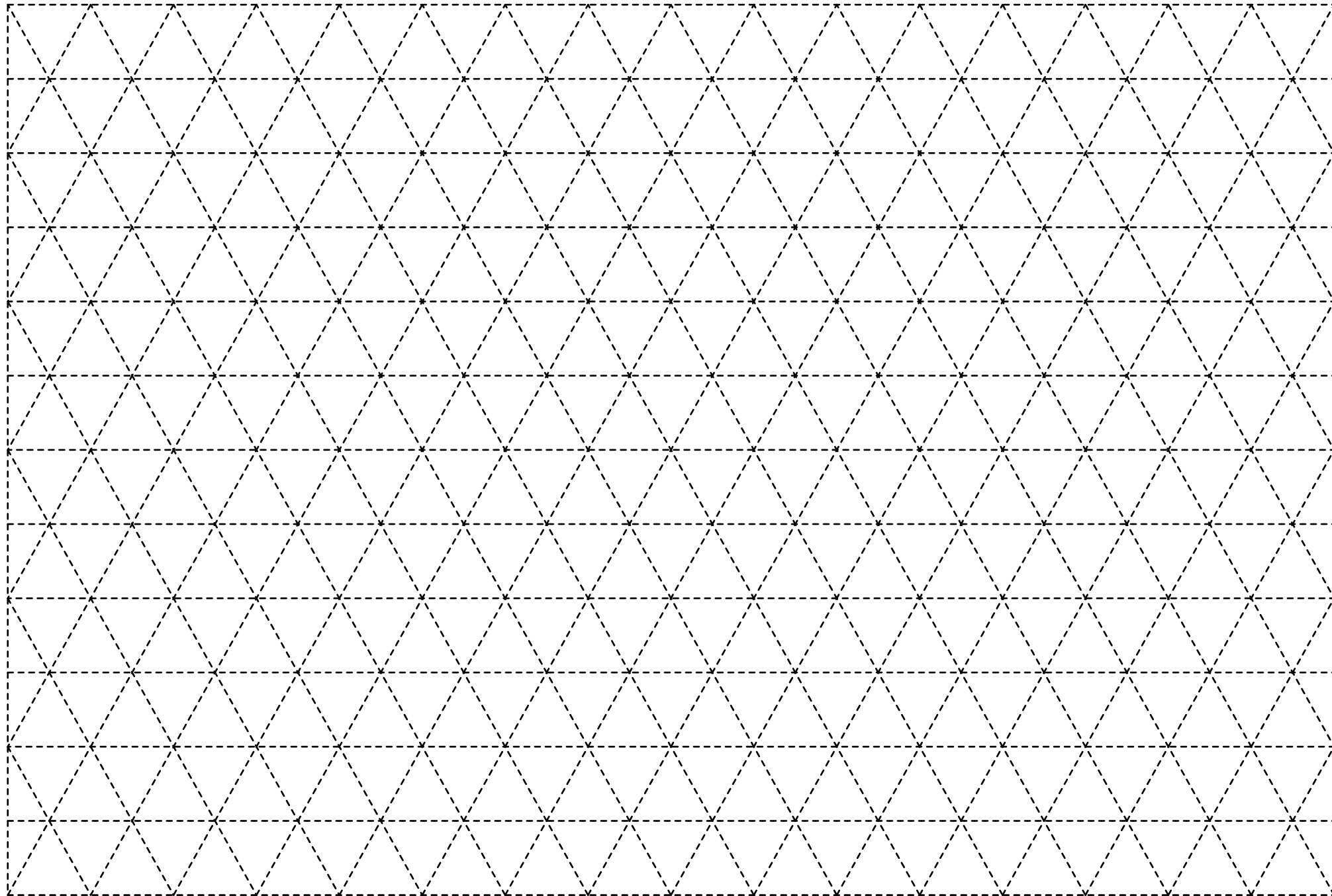




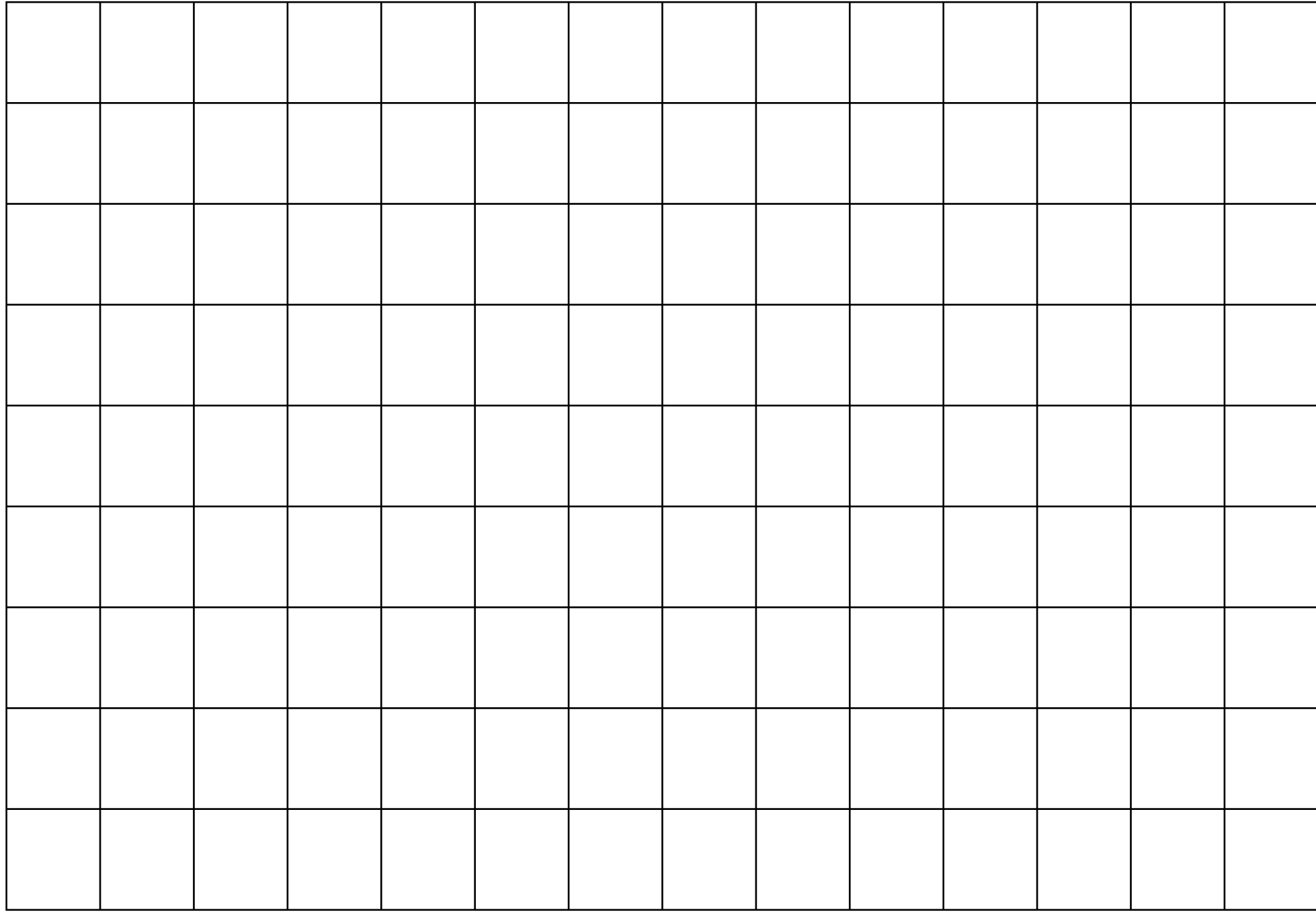
ГРАФИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

ДАР – ДЕТСКАЯ АКАДЕМИЯ РАЗВИТИЯ

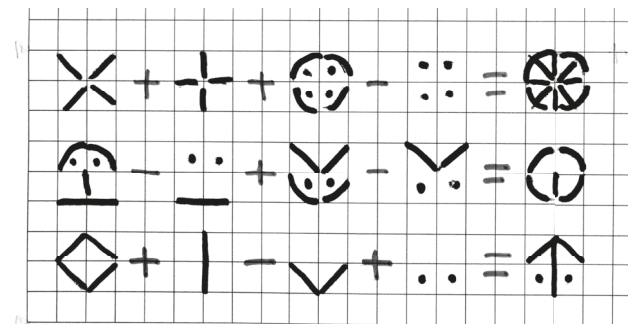
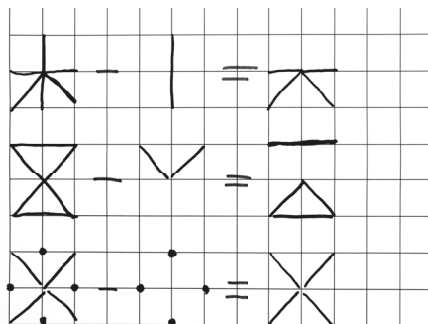
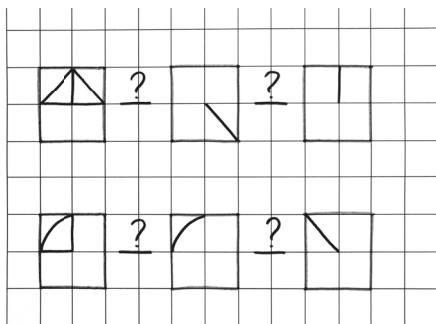
ИГРЫ В КЛЕТОЧКУ (5–9 ЛЕТ)



ГРАФИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ







## 7. ГРАФИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

**На что направлена игра:** развитие мышления и логики, пространственных представлений.

**Что требуется:** игровое поле стр. 18. Два игровых кубика.

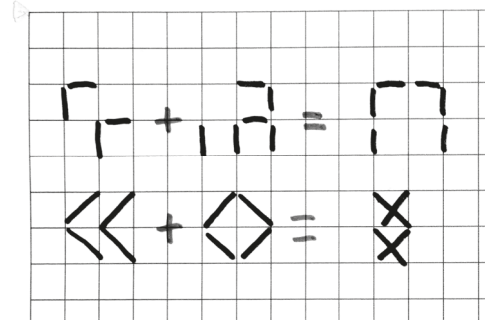
**Описание игры:** используем области 2×2 клетки. Игроки по очереди бросают кубики. В области 2×2 каждый игрок рисует фигуру используя количество элементов, равное выпавшей сумме 2-х кубиков.

Взрослый спрашивает, что можно «забрать» из картинке? Рисует элемент, который не использовался. Можно? Рисует элемент, который использовался. Можно? Когда ребёнок понял, что можно и что нельзя забрать, игроки придумывают друг другу задания на вычитание – из какой фигуры какую вычесть.

**Усложнение:**

**Вариант 1:** Используя четыре кубика (по каждому числу – своя фигура) рисуется длинное задание, где над фигурами надо производить сложение и вычитание. Результат рисуется без промежуточных этапов.

**Вариант 2:** Берутся две фигуры. Совпадающие элементы вычитаются, несовпадающие – складываются.



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