

ПРОВОДИМ ВРЕМЯ С ПОЛЬЗОЙ В РЕЖИМЕ САМОИЗОЛЯЦИИ

Девчонки и мальчишки,
А также их родители,
Полезными делами
Заняться не хотите ли?

Понимание состава числа – залог правильного и четкого письменного и устного счета. Официально при зачислении в школу ребенок не обязан разбираться в математике, однако большинство малышей идут в первый класс, владея элементарными арифметическими навыками. По современным программам не предусмотрено, чтобы ребёнок решал примеры и задачи, используя свои пальцы или счётные палочки. На это нет времени. Ребёнок должен производить вычисления в быстром темпе, а это возможно только в том случае, если он помнит состав чисел. Помогая дошкольнику выучить счет до 10 и состав чисел первого десятка, мы серьезно можем облегчить начало его учебы.

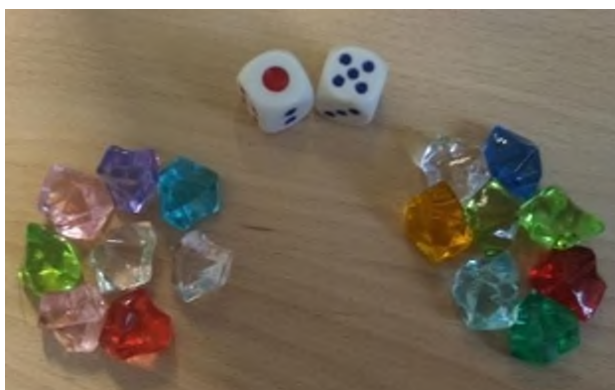
Но дети обычно не любят просто заучивать. Другое дело, если превратить процесс тренировки запоминания в красочную, увлекательную, порою даже подвижную игру!

«Сокровища»

Количество игроков от 2 до 6.

Необходимо:

- 2 игровых кубика (стороны с шестью точками закрашены, т. к. считаем от 1 до 10)
- коробка с разноцветными стеклянными кристаллами (можно взять другие наборы мелких предметов)



Дети договариваются по сколько шариков им необходимо, количество у всех должно быть одинаковое и каждый себе сам отсчитывает, лишние убираем.

Вариант №1

Каждый игрок кладёт на середину стола любое количество своих шариков - «положить сокровища в банк». После, каждый игрок кидает сразу два кубика

и подсчитывает сумму выпавших точек. Тот, у кого результат больше забирает себе сокровища из банка.

Опять кидают кубики, считают.... В конце игры каждый подсчитывает свои сокровища, выигрывает тот, у кого больше.

Вариант №2.

Каждый игрок кидает сразу два кубика и подсчитывает сумму выпавших точек. Тот, у кого результат больше, берёт у остальных игроков по одному понравившемуся шарiku и присоединяет их к своим. Выигрывает тот, у кого окажется сокровищ больше.

«Собери шарики»

Количество игроков: 2

Необходимо:

- поле с нарисованными кругами и точками внутри (от 1 до 5, т. к. это поле для тренировки состава чисел 5, 6, 7)
- игровой кубик, на сторонах которого 5, 6 или 7 точек
- два маркера разных цветов



Игроки выбирают себе маркер понравившегося цвета и кидают кубик по одному разу, определяют у кого выпало больше точек, тот начинает игру первым.

Первый игрок кидает кубик, считает количество выпавших точек, например 7, на поле находит два шарика таких, общее количество точек в которых 7, это могут быть следующие варианты: 1 и 6, 2 и 5, 3 и 4. Закрашивает их маркером. Второй игрок кидает кубик и закрашивает своим маркером подходящие шарики.

В конце игры подсчитываем количество закрашенных шариков каждым игроком. Выигрывает тот, у кого больше.

Игровое поле можно поместить в плотный файл или прозрачную папку, тогда его можно использовать многократно, протирая после каждой игры влажной салфеткой.

По аналогии создаются поля для закрепления состава чисел 8, 9, 10.