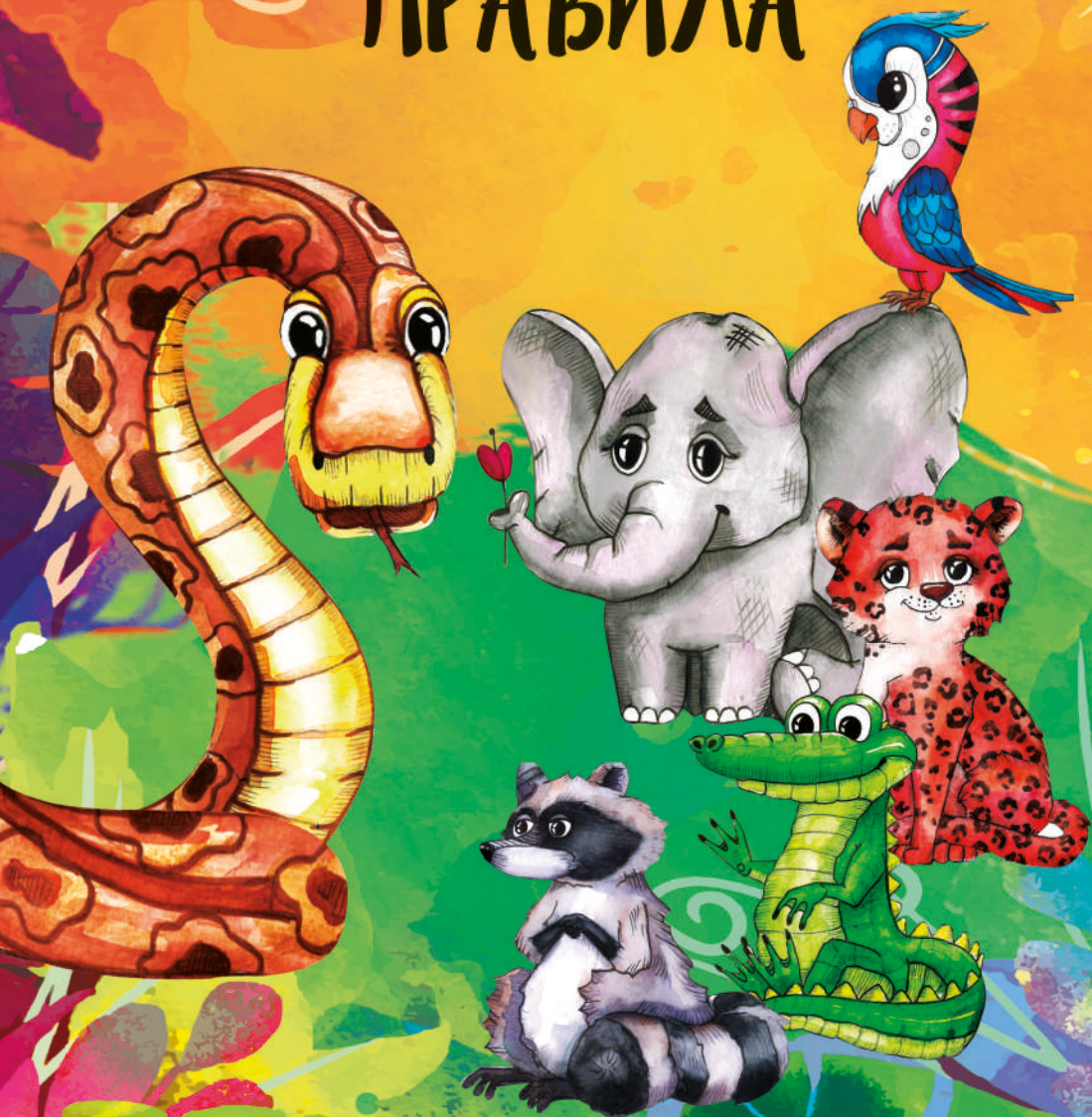


ШКОЛА УДАВА!

ПРАВИЛА



ШКОЛА УДАВА

Каждому ребенку нужно научиться считать: складывать, вычитать, умножать и делить! Детям любого возраста гораздо интереснее и проще усваивать новые знания в процессе игры. И эта настольная игра поможет вам превратить обучение в развлечение и не только быстро достичь успеха в изучении и повторении темы, но и мотивировать ребенка на получение новых знаний. Детям очень нравится учиться, тем более если знания помогают побеждать. Никаких предварительных знаний о цифрах эта настольная игра от маленьких игроков не требует.

Многоступенчатая методика, подробно описанная в правилах, позволяет начать с нуля и постепенно усложнять задания, давая ребенку возможность радоваться достигнутым успехом. В процессе игры малыши сначала научатся порядковому счёту, сопоставлению цифр с количеством объектов и сравнению чисел, затем познакомятся со сложением и вычитанием чисел в пределах 10, без проблем выучат всю таблицу умножения и с лёгкостью будут решать простейшие уравнения. А именно это умение является залогом будущей математической грамотности.

СЮЖЕТ

Зверюшки пришли к умному и доброму Удаву, чтоб научиться у него считать. (В игре ведущий, как правило взрослый) Удав задает математические вопросы, согласно клеточек на которые попадают игроки. Выигрывает тот, кто первый пройдет по хвосту Удава, правильно ответив на вопросы ведущего. Игра заканчивается тогда, когда все игроки займут финишное место.

СЮЖЕТНАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Цель Удава (ведущего) - задавать вопросы ученикам, чтобы им было интересно учиться, и справедливо распределять задания.
- Цель зверюшек - выучить математику быстрее других ребят и прийти первым!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображен Удав. Цветочки с цифрами на удаве являются клетками игрового поля и предназначены для перемещения по ним персонажами. На каждой такой клетке может одновременно находиться любое число фишек игроков. Игрок считается победителем, если его фишка сошла с последнего кружка на удаве, тогда он победил, прошел урок и может ставить фишку персонажа на свое заслуженное место на подиум. =)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если с детьми играет взрослый, то он становится Удавом. Если дети играют самостоятельно, то Удавом становится один из них по договорённости или по жребью и берёт себе, соответствующую теме карточку-подсказку, но не показывает её другим игрокам.

УЧЕНИКИ УДАВА

Зверюшки ходят первыми. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает фишку вверх по Удаву на столько клеток, сколько очков выпало. После чего Удав задаёт ему вопрос: если темой игры служат цифры, то просит назвать цифру и показать соответствующее количество пальчиков на руках; если тема игры - сложение или вычитание, то задаёт пример, в котором эта цифра участвует; а если разучивается таблица умножения, то просит умножить её на другую по своему усмотрению. Подробнее об обучающей стратегии Удава читайте в разделе «Методические указания». Если игрок дал правильный ответ, то его фишка остаётся на занятой клетке. Если же он ошибся,..то Удав обязательно называет правильный ответ, а игрок должен снова бросить кубик и отступить вниз по удаву на столько клеток, сколько очков выпало. После чего в тот же ход Удав задаёт ему вопрос, связанный с цифрой, на которую он попал, и так до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не спустится до самого старта.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ

Теперь, когда вы познакомились с правилами, давайте подробнее остановимся на обучающем процессе. Если все игроки одного возраста и приблизительно одинаковой подготовленности, то гораздо лучше делать тему игры общей для всех, чтобы ребёнок запоминал материал не только в свой ход и учился не только на своих ошибках, но и повторял и запоминал материал в ход товарищей. Если в игре участвуют ребяташки разного возраста, то перед началом игры взрослый должен определиться с задачей для каждого и придерживаться её выполнения на протяжении всей игры.



ИГРА №1. СОСЧИТАЙ ДО 10



Цель игры - развить у малыша навык порядкового счёта. Перед игрой несколько раз сосчитайте пальчики на обеих руках по порядку, загибая их к ладони и называя цифры: «Один, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять!» Пусть малыш повторяет за вами. Когда фишка останавливается на цифре, например, «8», взрослый должен попросить: «Сосчитай до восьми!». Запоминанию порядкового счёта способствует и игральный кубик. Но, если ребёнок никогда раньше не играл в настольные игры с кубиком, лучше, чтобы взрослый сначала сам перемещал фишку после броска маленького игрока. При этом он должен терпеливо объяснять малышу все свои действия: «Давай пересчитаем точки сверху. Один! Два! Три! А теперь переставляем фишку. Один! Два! Три!» Постепенно малыш научится всё это делать сам. Когда задание сосчитать от единицы до нужной цифры уже не будет вызывать трудностей, просите считать от цифры на клетке до другой цифры по вашему выбору. Например: «Сосчитай от трёх до восьми» или «Сосчитай от десяти до двух!»

ИГРА №2. ЦИФРЫ

Цель этой игры запомнить, как выглядят цифры от одного до десяти и научиться показывать соответствующее каждой цифре количество пальцев. Перед первой игрой взрослый должен несколько раз назвать малышу цифры от одного до десяти и показать на пальцах количество, не требуя запомнить, как выглядит цифра. Когда ребёнок попадает фишкой на клетку, взрослый сам называет цифру и просит показать, сколько это пальчиков. И только после того, как это задание перестанет вызывать затруднения, можно переходить ко второму этапу обучения - теперь взрослый не называет цифру на поле, а спрашивает, какая эта цифра и сколько это пальцев. И только правильный ответ на оба вопроса даёт право остаться на клетке.

ИГРА №3. СРАВНЕНИЕ

Цель игры - научиться сравнивать числа от 1 до 10. Перед началом первой игры на эту тему объясните малышам, что то, что слон больше мыши, ни у кого сомнений не вызывает, а вот чтобы сказать, в каком из двух вёдер яблок больше, нужно обязательно их пересчитать. Для этого и нужно уметь сравнивать числа. Пусть на начальном этапе сравнения малыши активно пользуются пальчиками, как счёт-

ным материалом. Например, пусть на левой руке малыш покажет 2 пальчика, а на правой - 3. Так ему зрительно будет понятнее, что три больше, чем два. Когда же фишка игрока останавливается на поле на каком-нибудь числе, пусть малыш, как и в предыдущей игре, показывает соответствующее ему количество пальчиков, а взрослый - называет любое другое число от 1 до 10 и сам показывает его, предлагая сравнить оба числа, задавая вопрос по-разному. Например: «Что больше - 7 или 2?» или «Что меньше - 7 или 2?» Это заставляет малыша не просто запоминать ответ, но думать и анализировать сами понятия «больше» и «меньше». Когда дети начнут легко справляться с заданием, от показывания чисел на пальчиках следует отказаться и просто называть два числа и способ сравнения.

ИГРА №4. СЛОЖЕНИЕ И ВЫЧИТАНИЕ В ПРЕДЕЛАХ 10

Цель игры - познакомить детей со смыслом первых двух простейших арифметических действий. Объясните малышам смысл сложения на простых жизненных примерах: «На одной руке пять пальчиков, на второй тоже пять пальчиков, а теперь давай сложим пальчики. Сколько всего получилось?» Вместе пересчитайте пальчики по порядку. А теперь: «Вот у нас десять пальчиков, а два мы спрячем. Сколько пальчиков осталось?» Пересчитайте снова. После того, как ребяташки запомнят, что значит «прибавить», а что значит «вычесть», можно приступать к игре.



на начальном этапе будьте терпеливы, и давайте малышам возможность использовать пальчики в качестве вспомогательного счётного материала. При попадании на число взрослый задаёт игроку пример с ним на сложение или вычитание. Чтобы малыши не утратили интерес, сначала задавайте простые примеры, прося прибавить или вычесть единичку или двоекку. Взрослый обязательно должен внимательно следить за успехами детей, своевременно усложняя задачу каждого.

По мере достижения успехов от счёта на пальцах следует отказаться, заменив его счётом в уме. Если дети хорошо подготовлены и без проблем считают до двадцати, то можно давать примеры и в этом интервале.

ИГРА №5. РЕШЕНИЕ ПРОСТЕЙШИХ УРАВНЕНИЙ НА СЛОЖЕНИЕ И ВЫЧИТАНИЕ

Эта игра отличается от предыдущей только постановкой задачи. Взрослый спрашивает не «сколько будет пять плюс три», а «сколько нужно прибавить к пяти, чтобы получилось восемь». Решение таких уравнений очень полезно для закрепления материала и понимания взаимосвязанности арифметических действий. При возникновении трудностей можно вернуться к счёту на пальчиках. Так в приведённом выше примере ребёнок показывает восемь пальчиков, а потом убирает-вычитает пять, чтобы посмотреть ответ. Это вовсе не шаг назад, а необходимый для понимания этап обучения, который быстро сменится счётом в уме.

ИГРА №6. ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ

Цель игры - быстро и с удовольствием выучить таблицу умножения по столбикам. Объяснить смысл умножения просто - это краткая запись сложения одинаковых чисел. Например, 3×4 - это сумма трёх четвёрок или четырёх троек, а придумана таблица умножения, чтобы просто понять и запомнить, а не подолгу складывать каждый раз. Таблица умножения большая, и не стоит пытаться запомнить её всю сразу, задавая ребёнку разрозненные примеры. Лучше не торопиться и выучить по столбикам, что в итоге выйдет



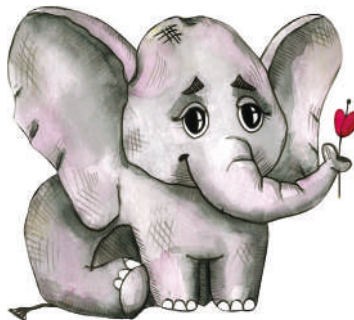
гораздо быстрее. Как это ни банально, не пренебрегайте умножением на единицу. Перед началом игры прочитайте весь столбик вслух. Если у кого-то из детей лучше развита зрительная память, дайте всем желающим возможность прочитать столбик с карточки-подсказки. Затем закройте карточку и приступайте к игре, умножая каждую цифру, на которой остановился игрок, на «1».

Разумеется, вы очень быстро перейдёте к следующему столбику, но ощущение лёгкой победы прибавит игрокам уверенности в себе, и они быстрее справятся со всем остальным. С переходом от столбика к столбику не торопитесь, а, оставив позади несколько столбиков, возвращайтесь к уже пройденным, или устраивайте проверочные игры, объединяющие сразу несколько выученных столбиков, а, в конце концов, и всю таблицу умножения. Взрослый должен обращать внимание на примеры, которые представляют особенную трудность для ребёнка, и стараться повторять их чаще.

ИГРА №7. ДЕЛЕНИЕ

Цель игры - научить детей не только умножать, но и делить. Объясните детям, что смысл деления в том, чтобы разделить имеющееся количество на нужное число равных частей. Например, пятнадцать конфет на пять человек, чтобы всем досталось поровну, и что для этого также удобно использовать уже выученную таблицу умножения. В этой игре взрослый называет число, которое нужно разделить на число, изображённое на клетке поля. Разумеется, для начала число должно делиться без остатка и задание представлять собой пример, обратный примеру таблицы умножения. В дальнейшем задачу можно усложнить, предлагая разделить любое большее число на число, изображённое на поле, и назвать, на сколько целых частей разделилось и каков остаток. Например, 25 разделить на 7. Получается 3 целых части и 4 в остатке. Игра №8. Простейшие уравнения на умножение и деление. Игра отличается от предыдущей постановкой задачи. Вместо того, чтобы спрашивать: «Сколько будет 30 разделить на 5?», спросите: «На сколько надо разделить 30, чтобы получилось 5?» или «На сколько надо умножить 5, чтобы получилось 30?».

ИГРА №9. ПРИМЕРЫ



Эта игра подводит итог всем полученным знаниям и учит решать в уме примеры, подразумевающие несколько арифметических действий. Тот, кто играет за Удава, берёт число, на котором остановился игрок, и сочиняет с ним пример. Предположим, игрок остановился на «4». Удав спрашивает: «А сколько будет $4 \times 8 - 9$?» Разумеется, игрок должен ответить: «23». Сложность примеров зависит от подготовленности игроков.

**ПУСТЬ ВАШ МАЛЫШ УЧИТСЯ С
УДОВОЛЬСТВИЕМ!**



ПРИБРЕТАЙ ТАКЖЕ ИГРУ -ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ "ШКОЛА ПАШКИ"

