Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Веселовский центр творчества

Принято решением
Педагогического совета
Протокол № 1
от 28.08.2026г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ЦТ
_____Г.А. Лямкина
Приказ № 133 от 01.09.2026 г.

Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол № 1
от 28.08.2026г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 2B15BDAD4EFB8C2EBF89A3D10C50FA48
Владелец: Лямкина Галина Александровна
Действителен: с 31.03.2026 до 24.06.2027

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«С математикой на Я»

Возраст учащихся: 6 -10 лет
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель:
Балковая Алена Ростиславовна,
педагог дополнительного образования

п. Весёлый
2026 год

Содержание

Пояснительная записка……..……..3 стр.

Учебно-тематический план 1 год обучения …….……8 стр.

Содержание программы 1 год обучения ……...……..…9 стр.

Календарно-тематический план 1 год обучения ……..…10 стр.

Учебно-тематический план 2 год обучения …….……12 стр.

Содержание программы 2 год обучения ……...……..…13 стр.

Календарно-тематический план 2 год обучения……..14 стр.

Учебно-тематический план 3 год обучения …….……16 стр.

Содержание программы 3 год обучения ……...……..…17 стр.

Календарно-тематический план 3 год обучения ……..…18 стр.

Учебно-тематический план 4 год обучения …….……20 стр.

Содержание программы 4 год обучения ……...……..…21 стр.

Календарно-тематический план 4 год обучения ……..…22 стр.

Методическое обеспечение программы……..……24 стр.

Приложение……..……..……26 стр.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «С математикой на Я » разработана в соответствии следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
2. Федеральный закон «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» от 13.07.2020 N 189-ФЗ (последняя редакция);
3. Федеральный закон Российской Федерации от 30 декабря 2001г №197-ФЗ «Трудовой кодекс Российской Федерации (с изм. и доп. вступ. в силу с 01.04.2021г);
4. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года; утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678 (в редакции распоряжений Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р, от 21.10.2024 № 2963-р, от 01.07.2025 № 1745-р);
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации о 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
7. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача от 28 сентября 2020 года №28;
8. Письмо Министерства просвещения РФ от 27.03.2023 № 06-545 «О направлении информации»;
9. Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»;
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
11. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
13. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
14. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме, утвержденные Министерством просвещения Российской Федерации от 28 июня 2019 № МР-81/02вн;
15. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г.
16. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

17. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

18. Федеральный закон N 584-ФЗ от 29 декабря 2022 года «О внесении изменений в Федеральный закон N 149-ФЗ от 27 июля 2006 года "Об информации, информационных технологиях и о защите информации".

19. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09.)

20. Устав МБУ ДО Веселовского ЦТ.

Направленность программы и направление деятельности. Образовательная программа «С математикой на Я » имеет социально-гуманитарную направленность. Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации.

Вид программы и ее уровень. Программа « С математикой на Я » модифицированная, составлена на основе программы «Занимательная математика» Е.Э.Кочуровой, 2017 г.

Уровень программы – общекультурный ознакомительный

Отличительные особенности программы. Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько математическим содержанием, сколько новизной и необычностью математической ситуации. Это способствует появлению у учащихся желания отказаться от образца, проявить самостоятельность, а также формированию умений работать в условиях поиска и развитию сообразительности, любознательности

Новизна программы « С математикой на Я » определена ФГОС НОО.

Решение математических задач, связанных с логическим мышлением, закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общеинтеллектуальному развитию.

Педагогическая целесообразность. Содержание занятий кружка направлено на освоение математической терминологии, которая пригодится в дальнейшей работе, на решение занимательных задач, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных и городских олимпиадах и других математических играх и конкурсах.

Актуальность программы « С математикой на Я » определена тем, что школьники должны иметь мотивацию к обучению математике, стремиться развивать свои интеллектуальные возможности.

Цель программы: развивать математический образ мышления , внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и их доказательность.

ЗАДАЧИ:

- ✓ расширять кругозор обучающихся в различных областях элементарной математики;
- ✓ расширять математические знания в области чисел;
- ✓ содействовать умелому использованию символики;
- ✓ правильно применять математическую терминологию;
- ✓ развивать умения отвлекаться от всех качественных сторон и явлений, сосредоточивая внимание на количественных сторонах;
- ✓ уметь делать доступные выводы и обобщения, обосновывать собственные мысли,
- ✓ развивать краткости речи.

Адресат программы. Представленная целостная программа разработана для детей 6-10 лет.

Объем программы. Программа рассчитана на 4года обучения.

1-й – 4-й год обучения по 36 (72ч.) часов в год.

Режим занятий.

1-й год обучения – (1) 2 раза в неделю по 1 учебному часу. Продолжительность каждого занятия 30 минут.

2-й – 4-й год обучения – (1) 2 раза в неделю по 1 учебному часу. Продолжительность каждого занятия 40 минут.

Общая характеристика: предлагаемый курс предназначен для развития математических способностей обучающихся, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Ценностными ориентирами содержания данной программы

- ✓ **являются:** формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- ✓ освоение эвристических приемов рассуждений;
- ✓ формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- ✓ развитие познавательной активности и самостоятельности;
- ✓ формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- ✓ формирование пространственных представлений и пространственного воображения;

Формы и методы организации образовательного процесса.

В ходе реализации программы используются разнообразные **методы обучения:**

- рассказ, беседы, наблюдение, демонстрация;
- проблемно – ситуационный метод;
- методы мотивации и стимулирования;
- обучающего контроля, взаимоконтроля и самоконтроля;
- игровые.

Подразумевается комплексное использование методов, их подбор в соответствии с сюжетным замыслом занятия. Такое использование методов обучения позволяет педагогу своевременно осуществлять как обучающую, воспитывающую, развивающую функцию занятия, так и вести своевременную коррекционную работу.

Основными формами проведения занятий являются:

- занятия - исследования;
- нетрадиционные занятия (занятие – сказка, занятие-КВН, урок-путешествие, занятие – творческая мастерская);
- интегрированные занятия (с использованием информационно-коммуникационных технологий).

Формы организации деятельности детей разнообразны: индивидуальная, групповая, коллективная.

Формы подведения итогов реализации программы.

Итоговый контроль осуществляется в форме тестирования

Планируемые результаты освоения программы объединения

Личностные результаты:

развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;

- ✓ развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- ✓ воспитание чувства справедливости, ответственности;
- ✓ развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- ✓ *Сравнивать* разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- ✓ *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- ✓ *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- ✓ *Анализировать* правила игры.

- ✓ *Действовать* в соответствии с заданными правилами.
- ✓ *Включаться* в групповую работу.
- ✓ *Участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- ✓ *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- ✓ *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- ✓ *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
- ✓ *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.
- ✓ *Анализировать* текст задачи: ориентироваться в тексте, выделять условие и вопрос, данные и искомые числа (величины).
- ✓ *Искать и выбирать* необходимую информацию, содержащуюся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- ✓ *Моделировать* ситуацию, описанную в тексте задачи.
- ✓ *Использовать* соответствующие знаково-символические средства для моделирования ситуации.
- ✓ *Конструировать* последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи.
- ✓ *Объяснять (обосновывать)* выполняемые и выполненные действия.
- ✓ *Воспроизводить* способ решения задачи.
- ✓ *Сопоставлять* полученный результат с заданным условием.
- ✓ *Анализировать* предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.
- ✓ *Выбрать* наиболее эффективный способ решения задачи.
- ✓ *Оценивать* предъявленное готовое решение задачи (верно, неверно).
- ✓ *Участвовать* в учебном диалоге, оценивать процесс поиска и результат решения задачи.
- ✓ *Конструировать* несложные задачи.
- ✓ *Ориентироваться* в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- ✓ *Ориентироваться* на точку начала движения, на числа и стрелки 1→ 1↓ и др., указывающие направление движения.
- ✓ *Проводить* линии по заданному маршруту (алгоритму).
- ✓ *Выделять* фигуру заданной формы на сложном чертеже.
- ✓ *Анализировать* расположение деталей (танов, треугольников, уголков, спичек) в исходной конструкции.
- ✓ *Составлять* фигуры из частей. *Определять* место заданной детали в конструкции.
- ✓ *Выявлять* закономерности в расположении деталей; составлять детали в соответствии с заданным контуром конструкции.

- ✓ *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Предметные результаты:

- ✓ понимать, как люди учились считать;
- ✓ работать с пословицами, в которых встречаются числа;
- ✓ выполнять интересные приёмы устного счёта;
- ✓ находить суммы ряда чисел;
- ✓ решать задачи, связанные с нумерацией, на сообразительность, задачи-шутки, задачи со спичками;
- ✓ разгадывать числовые головоломки и математические ребусы;
- ✓ находить в окружающем мире предметы, дающие представление об изученных геометрических фигурах;
- ✓ выделять фигуру заданной формы на сложном чертеже;
- ✓ проводить линии по заданному маршруту (алгоритму);
- ✓ ориентироваться в понятиях «влево», «вправо», «вверх», «вниз».
- ✓ анализировать расположение деталей (треугольников, уголков, спичек)

Содержание программы

Учебный план 1 года обучения

№ п/п		Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1. Раздел 1					
1.	Вводное занятие	4 (2)	2 (1)	2 (1)	Игра.беседа, обсуждение
2. Раздел 2					
2.	Числа. Арифметические действия. Величины	24 (12)	4 (2)	20 (10)	Викторина, игра
3**. Раздел 3**					
3.	Мир занимательных задач	20 (10)	8 (4)	12(6)	Викторина, беседа
4. Раздел 4					
4.	Геометрическая мозаика	20 (10)	4 (2)	16 (8)	Викторина, беседа
5. Раздел 5					
5.	Итоговое занятие	4 (2)	-	4 (2)	Аттестация по итогам программы 1 года обучения стартовый уровень. Конкурс.
Итого:		**72 (36)**	**18 (9)**	**54 (27)**	

Содержание учебного плана
Содержание учебного плана 1 года обучения

I. Вводное занятие.

Теория. Ознакомление детей с планом работы, с правилами поведения на занятиях и при проведении практических работ.

Практика. Повторение правил поведения на занятиях. Экскурсия. Игры.

2.Числа. Арифметические действия. Величины.

Названия и последовательность чисел от 1 до 20.

Числа от 1 до 100. Решение и составление ребусов, содержащих числа.

3.Мир занимательных задач.

Задачи, допускающие несколько способов решения. Задачи с недостаточными, некорректными данными, с избыточным составом условия. Последовательность «шагов» (алгоритм) решения задачи. *Задачи, имеющие несколько решений*. Обратные задачи и задания. Ориентировка в тексте задачи, выделение условия и вопроса, данных и искомых чисел (величин).

4**. Геометрическая мозаика.**

Пространственные представления. Понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Маршрут передвижения. Точка начала движения; число, стрелки 1→ 1↓, указывающие направление движения. Проведение линии по заданному маршруту (алгоритму) — «путешествие точки» (на листе в клетку). Построение собственного маршрута (рисунка) и его описание.

5. Итоговое занятие

Практика. Тестирование

Календарный учебный график программы «С математикой на Я »
1 года обучения 72 ч. (36) по 2 ч. (1)

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1.		Введение	2 (1)	групповая	беседа
2.		Экскурсия «Осень»	2 (1)	групповая	беседа, наблюдение
3.		Математика — это интересно. *Математика - царица наук.*	2 (1)	групповая	беседа
4.		Танграм	2 (1)	групповая	беседа
5.		Путешествие точки.	2 (1)	групповая	практическая работа
6.		Игры с кубиками. "Спичечный" конструктор.	2 (1)	групповая	практическая работа
7.		Танграм	2 (1)	групповая	практическая работа
8.		Волшебная линейка	2 (1)	групповая	практическая работа
9.		Праздник числа 10	2 (1)	групповая	практическая работа
10.		Конструирование многоугольников	2 (1)	групповая	практическая работа
11.		Игра-соревнование «Весёлый счёт»	2 (1)	групповая	практическая работа
12.		Игры с кубиками	2 (1)	групповая	практическая работа
13.		Конструкторы	2 (1)	групповая	беседа
14.		Конструкторы	2 (1)	групповая	практическая работа
15.		Весёлая геометрия	2 (1)	групповая	практическая работа
16.		Математические игры	2 (1)	групповая	практическая работа
17.		«Спичечный» конструктор	2 (1)	групповая	беседа
18.		«Спичечный» конструктор	2 (1)	групповая	практическая работа
19.		Задачи-смекалки	2 (1)	групповая	беседа
20.		Прятки с фигурами	2 (1)	групповая	практическая работа
21.		Математические игры	2 (1)	групповая	практическая работа
22.		Числовые головоломки	2 (1)	групповая	практическая работа
23.		Математическая карусель	2 (1)	групповая	практическая

					работа
24.		Математическая карусель	2 (1)	групповая	практическая работа
25.		Уголки	2 (1)	групповая	беседа
26.		Игра в магазин. Монеты	2 (1)	групповая	практическая работа
27.		Конструирование фигур	2 (1)	групповая	практическая работа
28.		Игры с кубиками	2 (1)	групповая	практическая работа
29.		Математическое путешествие	2 (1)	групповая	практическая работа
30.		Математические игры	2 (1)	групповая	практическая работа
31.		Секреты задач	2 (1)	групповая	беседа
32.		Математическая карусель	2 (1)	групповая	практическая работа
33.		Числовые головоломки	2 (1)	групповая	практическая работа
34.		Математические игры	2 (1)	групповая	практическая работа
35.		Итоговое занятие Тестирование	2 (1)	групповая	Аттестация
36.		Итоговое занятие КВН	2 (1)	групповая	Игра

Учебный план 2 года обучения

№ п/п		Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Всего	**Теория**	**Практика**	
1. Раздел 1					
1.	Вводное занятие	4 (2)	2 (1)	2 (1)	Игра.беседа, обсуждение
2. Раздел 2					
2.	Числа. Арифметические действия. Величины	24 (12)	4 (2)	20 (10)	Викторина, игра
3**. Раздел 3**					
3.	Мир занимательных задач	20 (10)	8 (4)	12 (6)	Викторина, беседа
4. Раздел 4					
4.	Геометрическая мозаика	20 (10)	4 (2)	16 (8)	Викторина, беседа
5. Раздел 5					
5.	Итоговое занятие	4 (2)	-	4 (2)	Аттестация по итогам программы 1 года обучения стартовый уровень. Конкурс.
Итого:		**72 (36)**	**18 (9)**	**54 (27)**	

Содержание учебного плана 2 года обучения

I. Вводное занятие.

Теория. Ознакомление детей с планом работы, с правилами поведения на занятиях и при проведении практических работ.

Практика. Повторение правил поведения на занятиях. Экскурсия. Игры.

2.Числа. Арифметические действия. Величины.

Сложение и вычитание чисел в пределах 100. Таблица умножения однозначных чисел и соответствующие случаи деления. Числовые головоломки: соединение чисел знаками действия так, чтобы в ответе получилось заданное число, и др.

3. Мир занимательных задач.

Выбор необходимой информации, содержащейся в тексте задачи, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.

Старинные задачи. Логические задачи. Задачи на переливание. Составление аналогичных задач и заданий. *Нестандартные задачи*.

4. Геометрическая мозаика. Геометрические узоры. Закономерности в узорах. Симметрия. Фигуры, имеющие одну и несколько осей симметрии. Расположение деталей фигуры в исходной конструкции (треугольники, уголки). Части фигуры. Место заданной фигуры в конструкции. Расположение деталей. Выбор деталей в соответствии с заданным контуром конструкции. Поиск нескольких возможных вариантов решения. Составление и зарисовка фигур по собственному замыслу.

5. Итоговое занятие

Практика. Тестирование

Календарный учебный график программы «С математикой на Я »
2 года обучения 72 ч. по 2 ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
1.		Введение	**2 (1)**		беседа
2.		Экскурсия «Осень»	**2 (1)**		беседа, наблюдение
Числа. Арифметические действия. Величины					
3.		Крестики-нолики	**2 (1)**	групповая	беседа
4.		Математические игры	**2 (1)**	групповая	практическая работа
5.		Прятки с фигурами	**2 (1)**	групповая	практическая работа
6		Секреты задач	**2 (1)**	групповая	беседа
7		«Спичечный» конструктор	**2 (1)**	групповая	практическая работа
8		Геометрический калейдоскоп	**2 (1)**	групповая	практическая работа
9		Числовые головоломки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
10		«Шаг в будущее»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
11		Геометрия вокруг нас	**2 (1)**	групповая	практическая работа
12		Путешествие точки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
13		Тайны окружности	**2 (1)**	групповая	беседа
14.		Математическое путешествие	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Мир занимательных задач					
15		Математические игры	**2 (1)**	групповая	практическая работа
16		«Часы нас будят по утрам…»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
17		Геометрический калейдоскоп	**2 (1)**	групповая	практическая работа
18		Головоломки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
19		Секреты задач	**2 (1)**	групповая	беседа
20		«Что скрывает сорока?»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
21		Интеллектуальная разминка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
22		Дважды два — четыре	**2 (1)**	групповая	практическая

					работа
23		В царстве смекалки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
24		Мир занимательных задач	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Геометрическая мозаика					
25		«Спичечный» конструктор	**2 (1)**	групповая	беседа
26		Геометрический калейдоскоп	**2 (1)**	групповая	практическая работа
27		Геометрия вокруг нас	**2 (1)**	групповая	практическая работа
28		Путешествие точки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
29		Тайны окружности	**2 (1)**	групповая	практическая работа
30		Математическое путешествие	**2 (1)**	групповая	практическая работа
31		Составь квадрат	**2 (1)**	групповая	практическая работа
32		Мир занимательных задач	**2 (1)**	групповая	беседа
33		Геометрический калейдоскоп	**2 (1)**	групповая	практическая работа
34		«Удивительная снежинка»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Итоговое занятие					
35		Итоговое занятие Тестирование	**2 (1)**		Аттестация
36		Итоговое занятие КВН	**2 (1)**		Игра

Учебный план 3 года обучения

№ п/п		Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Всего	Теория	Практика	
3. Раздел 1					
1.	Вводное занятие	4 (2)	2 (1)	2 (1)	Игра.беседа, обсуждение
4. Раздел 2					
2.	Числа. Арифметические действия. Величины	28 (14)	4 (2)	24 (12)	Викторина, игра
3**. Раздел 3**					
3.	Мир занимательных задач	26 (13)	8 (4)	18 (9)	Викторина, беседа
4. Раздел 4					
4.	Геометрическая мозаика	10 (5)	2 (1)	8 (4)	Викторина, беседа
5. Раздел 5					
5.	Итоговое занятие	4 (2)	-	4 (2)	Аттестация по итогам программы 1 года обучения стартовый уровень. Конкурс.
Итого:		**72 (36)**	**16 (8)**	**56 (28)**	

Содержание учебного плана 3 года обучения

1. **Вводное занятие**

Теория. Ознакомление детей с планом работы, с правилами поведения на занятиях и при проведении практических работ.

Практика. Повторение правил поведения на занятиях. Экскурсия. Игры.

2. **Числа. Арифметические действия. Величины.**

Поиск нескольких решений. Восстановление примеров: поиск цифры, которая скрыта. Последовательное выполнение арифметических действий: отгадывание задуманных чисел.

Заполнение числовых кроссвордов (судоку, какуро и др.).

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000.

3. **Мир занимательных задач**. *Старинные* задачи. *Логические* задачи. Задачи *на переливание*. Составление аналогичных задач и заданий. *Нестандартные* задачи. Использование знаково- символических средств для моделирования ситуаций, описанных в задачах.

Задачи, решаемые способом перебора. *«Открытые»* задачи и задания. Задачи и задания по проверке готовых решений, в том числе неверных.

4. Геометрическая мозаика. *Разрезание* и составление фигур. Деление заданной фигуры на равные по площади части. *Поиск* заданных фигур в фигурах сложной конфигурации. *Решение задач*, формирующих геометрическую наблюдательность. Распознавание (нахождение) окружности на орнаменте. Составление вычерчивание) орнамента с использованием циркуля (по образцу, по собственному замыслу).

5. Итоговое занятие

Практика. Тестирование

Календарный учебный график программы «С математикой на Я »
3 года обучения 72 ч. по 2 ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
Вводное занятие					
1		Введение	**2 (1)**		беседа
2		Экскурсия «Осень»	**2 (1)**		беседа, наблюдение
Числа. Арифметические действия. Величины.					
3		Из истории математики. Великие математики, учёные.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
4		«Числовой» конструктор.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
5		Геометрия вокруг нас.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
6		Волшебные переливания.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
7		В царстве смекалки.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
8		«Шаг в будущее».	**2 (1)**	групповая	практическая работа
9		«Спичечный» конструктор.	**2 (1)**	групповая	беседа
10		Числовые головоломки.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
11		Интеллектуальная разминка.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
12		Математическая эстафета.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
13		Упражнения с многозначными числами.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
14		Интеллектуальная разминка.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
15		Тренажёр «Табличное умножение».	**2 (1)**	групповая	практическая работа
16		Математические ребусы.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Мир занимательных задач					
17		Математические фокусы.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
18		Математические игры.	**2 (1)**	групповая	практическая работа

19		Секреты чисел.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
20		Математическая копилка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
21		Математическое путешествие.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
22		Выбери маршрут.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
23		Числовые головоломки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
24		В царстве смекалки.	**2 (1)**	групповая	беседа
25		Мир занимательных задач.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
26		Геометрический калейдоскоп.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
27		Интеллектуальная разминка.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
28		Задачи на определение скорости, длины пути и времени.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
29		Задачи с многовариантными решениями.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Геометрическая мозаика					
30		Числовые головоломки.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
31		Конкурс смекалки	**2 (1)**	групповая	беседа
32		Это было в старину.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
33		Математические фокусы.	**2 (1)**	групповая	беседа
34		Энциклопедия математических развлечений	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Итоговое занятие					
35		Итоговое занятие Тестирование	**2 (1)**	групповая	Аттестация
36		Итоговое занятие КВН	**2 (1)**	групповая	Игра

Учебный план 4 года обучения

№ п/п		Количество часов			Форма контроля, аттестации
		Всего	**Теория**	**Практика**	
5. Раздел 1					
1.	Вводное занятие	4 (1)	2 (1)	2 (1)	Игра.беседа, обсуждение
6. Раздел 2					
2.	Числа. Арифметические действия. Величины	20 (10)	4 (2)	16 (8)	Викторина, игра
3**. Раздел 3**					
3.	Мир занимательных задач	20 (10)	4 (2)	16 (8)	Викторина, беседа
4. Раздел 4					
4.	Геометрическая мозаика	24 (12)	4 (2)	20 (10)	Викторина, беседа
5. Раздел 5					
5.	Итоговое занятие	4 (2)	-	4 (2)	Аттестация по итогам программы 4 года обучения. Конкурс.
Итого:		**72 (36)**	**14 (7)**	**58 (29)**	

Содержание учебного плана 4 года обучения

1.Вводное занятие

Теория. Ознакомление детей с планом работы, с правилами поведения на занятиях и при проведении практических работ.

Практика. Повторение правил поведения на занятиях. Экскурсия. Игры.

2.Числа. Арифметические действия. Величины.

Числа от 1 до 1000. Сложение и вычитание чисел в пределах 1000. Числа-великаны (миллион и др.). Числовой палиндром: число, которое читается одинаково слева направо и справа налево. Поиск и чтение слов, связанных с математикой (в таблице, ходом шахматного коня и др.). Занимательные задания с римскими цифрами. Время. Единицы времени. Масса. Единицы массы. Литр.

3.Мир занимательных задач.

Анализ и оценка готовых решений задачи, выбор верных решений. Задачи на доказательство, например, найти цифровое значение букв в условной записи: СМЕХ + ГРОМ = ГРЕМИ и др. Обоснование выполняемых и выполненных действий.

Решение олимпиадных задач международного конкурса «Кенгуру». Воспроизведение способа решения задачи. Выбор наиболее эффективных способов решения.

4.Геометрическая мозаика

Объёмные фигуры: цилиндр, конус, пирамида, шар, куб. Моделирование из проволоки. Создание объёмных фигур из развёрток: цилиндр, призма шестиугольная, призма треугольная, куб, конус, четырёхугольная пирамида, октаэдр, параллелепипед, усечённый конус, усечённая пирамида, пятиугольная пирамида, икосаэдр (по выбору учащихся).

5. Итоговое занятие

Практика. Тестирование

Календарный учебный график программы «С математикой на Я »
4 года обучения 72 ч. по 2 ч.

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
Вводное занятие					
1		Введение	**2 (1)**	групповая	беседа
2		Экскурсия «Осень»	**2 (1)**	групповая	беседа, наблюдение
Числа. Арифметические действия. Величины.					
3		Цифры у разных народов.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
4		Арифметические головоломки.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
5		Арифметические головоломки.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
6		Составление задач , ребусов.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
7		Составление магических квадратов	**2 (1)**	групповая	беседа
8			**2 (1)**	групповая	практическая работа
9		Особенности некоторых чисел	**2 (1)**	групповая	практическая работа
10		Задачи, связанные с величинами.	**2 (1)**	групповая	практическая работа
11		Математический марафон	**2 (1)**	групповая	практическая работа
12		«Спичечный» конструктор	**2 (1)**	групповая	практическая работа
13		«Спичечный» конструктор	**2 (1)**	групповая	практическая работа
14		Выбери маршрут	**2 (1)**	групповая	практическая работа
15		Интеллектуальная разминка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
16		Математические фокусы	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Мир занимательных задач					
17		Математическая копилка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
18		Задачи на переливание	**2 (1)**	групповая	практическая работа
19		Старинные задачи	**2 (1)**	групповая	практическая работа

20		Математическая копилка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
21		Какие слова спрятаны в таблице?	**2 (1)**	групповая	практическая работа
22		«Математика — наш друг!»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
23		Решай, отгадывай, считай	**2 (1)**	групповая	практическая работа
24		В царстве смекалки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
25		В царстве смекалки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
26		Задачи, решаемые с конца.	**2 (1)**	групповая	беседа
27		Числовые головоломки	**2 (1)**	групповая	практическая работа
28		Мир занимательных задач	**2 (1)**	групповая	практическая работа
29		Конкурс «Лучший математик»	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Геометрическая мозаика					
30		Математические фокусы	**2 (1)**	групповая	практическая работа
31		Интеллектуальная разминка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
32		Геометрические фигуры вокруг нас	**2 (1)**	групповая	практическая работа
33		Интеллектуальная разминка	**2 (1)**	групповая	практическая работа
34		Блиц-турнир по решению задач	**2 (1)**	групповая	практическая работа
Итоговое занятие					
35		Итоговое занятие Тестирование	**2 (1)**	групповая	Аттестация
36		Итоговое занятие КВН	**2 (1)**	групповая	Игра

Методическое сопровождение программы.

Для реализации принципа наглядности в кабинете доступны изобразительные наглядные пособия:

плакаты с примерами схем и разрезной материал с изображениями предметов и фигур, разрезные картинки.

Техническим средством наглядности служит оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер и медиапроектор). Оно благодаря Интернету и единой коллекции цифровых образовательных ресурсов позволяет использовать в работе набор дополнительных заданий к большинству тем программы.

Технические средства обучения:

- классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц, постеров и картинок;
- мультимедийный проектор
- экспозиционный экран
- компьютер

Экранно-звуковые пособия:

- аудиозаписи в соответствии с программой обучения;
- видеофильмы, соответствующие тематике программы
- мультимедийные (цифровые) образовательные ресурсы, соответствующие тематике программы.

Используемая литература (книгопечатная продукция)

- 1.Агаркова Н. В. Нескучная математика. 1 – 4 классы. Занимательная математика. Волгоград: «Учитель», 2007
- 2.Агафонова И. Учимся думать. Занимательные логические задачи, тесты и упражнения для детей 8 – 11 лет. С. – Пб,1996
- 3.Асарина Е. Ю., Фрид М. Е. Секреты квадрата и кубика. М.: «Контекст», 1995
- 4.Белякова О. И. Занятия математического кружка. 3 – 4 классы. – Волгоград: Учитель, 2008.
- 5.Гороховская Г.Г. Решение нестандартных задач — средство разви-
- тия логического мышления младших школьников // Начальная школа. —
- 2009. — № 7.
- 6.Гурин Ю.В., Жакова О.В. Большая книга игр и развлечений. —
- СПб. : Кристалл; М. : ОНИКС, 2000.
- 7. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. — СПб. : Кристалл, 2001.
- 8.Игры со спичками: Задачи и развлечения / сост. *А.Т. Улицкий,*
- Л.А. Улицкий. — Минск : Фирма «Вуал», 1993.

Интернет-ресурсы

1. **http://www.vneuroka.ru/mathematics.php** — образовательные проекты портала «Вне урока»: Математика. Математический мир.

2. **http://konkurs-kenguru.ru** — российская страница международного математического конкурса «Кенгуру».

3. **http://4stupeni.ru/stady** — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.

4. **http://www.develop-kinder.com** — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.

5. **http://puzzle-ru.blogspot.com** — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

6**. http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1** – игры, презентации в начальной школе.

7. **http://ru.wikipedia.org/w/index. -** энциклопедия

8**. http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=25** – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов

Приложение 1

Вариант 1.

1. Запиши числа 5, 9, 1, 0, 13, 19, 15, 20, 2, 11 в порядке возрастания: (2 балла)

_____

2. Реши примеры: 2+7=____ 9-8=____ 2+8-5=_____ (9 баллов)

9-6=_____ 8+2=____ 9-5+4=_____

12-2=_____ 17-10=___ 14-4-10=____

3. Поставь знаки > < = (2 балла)

7-5…4 9… 3+7 10-6…2+2 1 дм….12 см

4. Реши задачу: (2 балла)

В автобусе едут 5 мальчиков, а девочек на 2 больше. Сколько девочек едет в автобусе?

Решение: _____

Ответ: _____

5. Вставь пропущенные числа: (4 балла)

☐ +3 =10 ☐ - - 2 = 6 5 + ☐ = 9 10 - ☐ = 4

6. Начерти два отрезка: первый длиной 5 см, а другой на 2 см короче. (2 балла)

7. Составь из чисел 5, 2, 7 равенства и запиши их: (4 балла)

_____

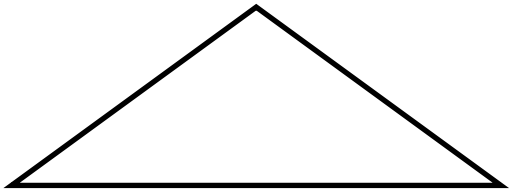
8. Запиши следующие 2 числа последовательности: (1 балл)

2, 4, 6, _____

9. Сколько на рисунке треугольников? (2 балла)

Обведи правильный ответ:

2 3 4



Вариант 2.

1. Запиши числа 4, 8, 2, 1, 12, 18, 14, 20, 3, 10 в порядке убывания:

_____

2. Реши примеры: 3+6=____ 9-7=____ 4+5-6=_____

8-5=_____ 7+3=____ 7-5+4=_____

14-4=_____ 18-10=___ 16-10-6=____

3. Поставь знаки > < =

6-4 … 5 10 … 2+7 9-6 … 2+1 11см … 1 дм

4. Реши задачу:

У Пети 7 книг о зверях, а о птицах на 4 книги меньше. Сколько у Пети книг о птицах?

Решение: _____

Ответ: _____

5. Вставь пропущенные числа:

□ +4 =10 □ - 3 = 7 4 + □ = 8 10 - □ = 3

6. Начерти два отрезка: первый длиной 4 см, а другой на 3 см длиннее.

7. Составь из чисел 4, 5, 9 равенства и запиши их:

_____

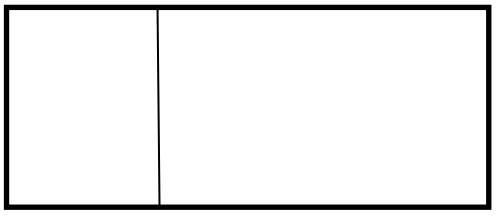
8. Запиши следующие 2 числа последовательности:

1, 3, 5, _____

9. Сколько на рисунке четырёхугольников?

Обведи правильный ответ:

2 4 3



24-28 баллов – высокий уровень усвоения материала

18-23 баллов – повышенный уровень усвоения материала

14-17 баллов – базовый уровень усвоения материала

Приложение 2

Игра «Составим букет»

Цель. Уточнение имеющихся у детей представлений о размере, цвете и числе предметов.

Оборудование. Рисунки цветов разных размеров.

Содержание игры. Дети на своих столах составляют из вырезанных из открыток, цветной бумаги цветов букет, располагая внизу более крупные цветы, а повыше — мелкие. В ходе составления букета дети подсчитывают число цветов в каждом букете, белых и красных гвоздик, число ромашек и васильков, больших и маленьких цветов.

Игра «Построим домики и посадим рядом деревья»

Цель. Обобщение и систематизация количественных и пространственных представлений у детей, обучение их сравнению предметов по разным признакам.

Оборудование.14 полосок из цветной бумаги для строительства домиков и проведения дороги, набор 7 треугольников зеленого цвета для елок, 2 трафарета грибов (1 гриб с большой шляпкой на толстой ножке и 1 гриб с маленькой шляпкой на тонкой ножке).

Содержание игры. Учитель предлагает одному ученику на магнитной доске, другим — на своих столах построить (выложить из полосок бумаги) сначала высокий дом, потом — низкий. Около высокого дома посадить (выложить из треугольников и полосок) низкую елочку, около низкого дома — высокую елку. От высокого дома к низкому провести дорогу двумя зелеными полосками бумаги. Эта дорога расширяется около высокого дома и становится уже около низкого домика. Около высокой елки расположить гриб с большой шляпкой на толстой ножке, около низкого дерева — небольшой гриб на тонкой ножке.

Игра «Наоборот»

Цель. Развитие речи у детей, включение в их активный словарь понятий «толстый», «тонкий», «широкий», «узкий» и т. д.

Содержание игры. Бросая мяч, учитель называет слово. Ученик, поймав мяч, отвечает противоположное слово и возвращает мяч учителю. Например, «толстый — тонкий», «большой — маленький», «высокий — низкий», «глубокий — мелкий», «тяжелый — легкий», «широкий — узкий», «длинный — короткий».

Игра «Построим аквариум для рыбок»

Цель. Формирование числовых и пространственных представлений у детей.

Оборудование. Подготовить заранее 10 рыбок разного размера

(6 желтых и 4 красные) и 4 полоски бумаги. Эти рисунки затем используются при изучении нумерации чисел, при сложении и вычитании, при проведении игры «Математическая рыбалка».

Содержание игры. Учащиеся вырезают до урока большие и маленькие рыбки. На уроке математики учитель предлагает одному из детей на магнитной доске, другим у себя на партах построить аквариум (выложить его из полосок бумаги), опустить в аквариум сначала большие рыбки, затем маленькие и сосчитать, сколько больших, сколько маленьких, сколько красных, сколько желтых рыбок, сколько плавает в верхней части аквариума, сколько в нижней. Одна из рыбок плывет слева направо, справа налево, снизу вверх, сверху вниз.

Игра «Концовка»

Цель. Развитие речи детей, включение в активный словарь терминов «выше», «ниже», «толстый», «тонкий», «высокий», «низкий».

Содержание игры а) Учитель произносит начало предложения, ученики продолжают его (желательно подобрать иллюстрации, по которым будут задавать вопросы). Например: «Если сосна выше березы, то береза... (ниже сосны). Если ствол дуба толще ствола березы, то ствол березы... (тоньше ствола дуба)».

б) Учитель предлагает закончить сочетания, используя слова «толстый», «тонкий», «круглый», «высокий», «низкий». Например, «колобок... (круглый), Буратино... (тонкий), дядя Степа... (высокий), мяч ... (круглый), соломинка ... (тонкая)».

Игра «Дополнение»

Цель. Развитие речи детей.

Оборудование. Рисунки самолета, вертолета, ракеты, птицы, бабочки.

Содержание игры. Учитель на магнитной доске размещает рисунки (сверху вниз): ракета, самолет, вертолет, птица, бабочка — и объясняет детям задание: закончить предложение, начатое учителем. Например: «Высоко в небе летит... (ракета). Ниже ракеты летит... (самолет). Самолет летит... (выше вертолета). Если, птица летит выше бабочки, а вертолет выше птицы, то вертолет летит... (выше бабочки). Если выше птицы летит вертолет, а ниже — бабочка, то птица находится... (между вертолетом и бабочкой)».

Игра «Построим гараж»

Цель. Закрепление понятий «сначала», «потом», «после этого», «слева», «справа», «между».

Оборудование. Иллюстрации легковой, грузовой машин и автобуса.

Содержание игры. Учитель или один из учеников строит гараж, обозначая его полосками бумаги на магнитной доске. (Остальные дети строят гараж на своих столах.) Ставят в левую часть гаража легковую машину, в правую — грузовую, автобус располагают между легковой и грузовой машинами. По заданию учителя определяют положение машин в гараже и сравнивают их по цвету и размеру.

Игра «Составим разноцветный поясок»

Цель. Формирование пространственных представлений детей и навыков счета кругов, квадратов, треугольников.

Оборудование. Набор фигур у каждого ученика: 2 красных круга, 2 желтых и 2 зеленых треугольника, 2 красных и 2 синих квадрата.

Содержание игры. Учащиеся по заданию учителя на чистый лист бумаги выкладывают круги, квадраты, треугольники, образуя из них разноцветный поясок: посередине — красный круг, справа от него — зеленый треугольник, слева — желтый, справа от зеленого треугольника — синий квадрат, слева от желтого треугольника — красный круг и т. д. В результате получается разноцветный поясок.

Игра «Найди спрятанную карточку с цифрой»

Цель. Формирование у детей пространственных представлений.

Оборудование. Карточки с цифрами.

Содержание игры. Учитель вызывает двух детей к доске. Один из них поворачивается лицом к доске, другой на одном из столов в классе прячет карточку с цифрой так, чтобы уголок ее был виден. Стоящему у доски предлагается повернуться лицом к классу и угадать, где находится спрятанная карточка.

Учитель помогает ученику, который отгадывает цифру, указывая направление движения: идти вперед, повернуть налево, затем направо, обойти вокруг стола и т. д.

Остальные дети класса тоже играют: показывают зеленый круг, если ученик движется правильно, и красный круг, если неправильно. Затем учитель вызывает другого ученика. Игра повторяется. Победителем оказывается тот, кто правильно будет двигаться в указанном направлении.

Игра «Фигуры высшего пилотажа»

Цель. Закрепление понятий «вверх», «вниз», «направо», «налево», «справа налево», «слева направо».

Оборудование. Рисунок самолета.

Содержание игры. Учитель рассказывает, что во время праздничных парадов летчики выполняют на самолетах разные фигуры высшего пилотажа: самолет то быстро поднимается вверх, то резко падает вниз; несколько самолетов образуют звезду или делают петли и т. д.

Учитель выступает в роли летчика. Его самолет (рисунок) выполняет разные фигуры, меняя направления движения, а летчики-ученики определяют изменение маршрута и по сигналу учителя (взмаху руки) хором указывают его, употребляя слова «вверх», «вниз», «направо», «налево», «справа налево», «слева направо» (по отношению к детям).

Игра «Составим поезда»

Цель. Сравнение группы предметов.

Содержание игры. Учитель предлагает составить 2 поезда из вагонов (учеников) и сравнить, где больше вагонов.

С этой целью вызывают 7 учеников. Они составляют поезд из 7 вагонов. Затем вызывают 5 учеников, они составляют поезд из 5 вагонов. «Какой поезд длиннее? — спрашивает педагог. — Какой короче? Где вагонов больше? Где — меньше? Как уравнять состав поезда по числу вагонов? (Прицепить ко второму поезду 2 вагона либо отцепить от первого 2 вагона)». Игра сопровождается соответствующими действиями.

Количество вагонов можно изменять 2—3 раза.

Игра «Построй домик из данных фигур (I вариант)»

Цель. Различение предметов по форме, развивать воображение детей.

Содержание игры. Из подготовленных заранее цветных прямоугольников и треугольников дети строят домик, называя, где какая фигура находится.

Аналогично проводятся игры «Построй парусную лодку из данных фигур», «Построй елочку из данных фигур», «Построй катер», «Построй вагон», «Построй поезд из фигур» и т. д.

Игра «Построим домик (II вариант)»

Цель. Закрепление нумерации чисел первого десятка.

Оборудование. Десять палочек.,

Содержание игры. Детям дается задание построить домик из 6, 8, 10 палочек. Один ученик строит дом на магнитной доске из цветных полосок бумаги, все другие у себя на партах из палочек.

Аналогично дети выкладывают из палочек снежинку, рыбку, елочку, парусную лодку, звездочку, машинку и считают число использованных палочек.

Игра «Лучший счетчик»

Цель. Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Оборудование. Счётный материал и набор цифр.

Содержание игры. Учитель на магнитной доске по секторам соответственно размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, он предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную числовую фигуру. Кто быстрее всех сосчитает рисунки и покажет нужную цифру, тот лучший счетчик. Затем учитель показывает вразбивку цифры, ученики — соответствующее

число рисунков в секторах круга. В итоге игры учитель открывает 2 сектора, предлагает сравнить число рисунков в них и определить, где рисунков больше, где меньше и на сколько.

Игра «Курочка и цыплята»

Цель. Формирование навыков счета.

Оборудование. Маска (шапочка) курочки из бумаги.

Содержание игры. Учитель вызывает к столу девочку, надевает на нее маску (шапочку) курочки, остальные дети — цыплята.

Учитель читает стихи.

«Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать.

А за ней ребятки —

Желтые цыплятки».

Курочка: «Ко-ко-ко-ко, ко-ко-ко

Не ходите далеко».

(Т. Волгина)

Курочка в игре клюет (стучит карандашом по столу), а детки должны откликнуться — пропищать столько же раз (курочка должна постучать с перерывами 3—4 раза, а цыплята — соответствующее число раз откликнуться).

Игра «Веселый счет»

Цель. Закрепление счета от 1 до 10 и от 10 до 1.

Оборудование. Карточки с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 перемешаны и разложены на столах учащихся.

Содержание игры. Дети одновременно подбирают по порядку карточки с цифрами и показывают учителю. Аналогично можно провести счет от 10 до 1.

Игра «Цепочка»

I вариант

Цель. Воспроизведение примеров прибавления и вычитания единицы по памяти.

Содержание игры. Учитель бросает мяч ученику и составляет пример на прибавление или вычитание 1. Ученик, получивший мяч, называет ответ примера и возвращает мяч учителю и т. д.

II вариант

Учитель, бросая мяч, называет число 10, затем 9 и т. д. Поочередно он дает ученикам задание: «Назвать число на 1 меньше». Каждый, получивший мяч, называет нужное число.

Игра «Помогите Чебурашке»

Цель. Закрепить умения соотносить цифру и число, устанавливать место числа в натуральном ряду чисел; учить употреблять в речи понятия «предыдущее число» и «последующее число», «стоять перед», «следовать за» и «находиться между»; формировать навыки счета.

Оборудование. Таблица, на которой изображен телефон; в диск его (разрезы) вставляются карточки с цифрами; касса цифр.

Содержание игры. Чебурашка собирает телефон. Он хочет постоянно поддерживать связь с крокодилом Геной. Какие числа осталось ему наклеить на телефонный диск? Помогите ему вставить в диск соответствующие числа.

Игра «Назовите числа»

Цель. Закреплять знания последовательности чисел от 1 до 10 (и в обратном порядке).

Содержание игры.

I вариант. 1) Учащиеся называют подряд числа от 1 до 10 таким образом: число 1 произносят громко, число 2 — тихо, число 3 — громко, число 4 — тихо и т. д.

Называть числа можно и в обратном порядке.

2) Учащиеся называют подряд числа от 10 до 1 так: число 10 произносят громко, число 9 — тихо, число 8 — громко, число 7 — тихо и т. д.

II вариант. Назовите числа от 1 до 10 через один. Учащиеся называют число 1, пропускают число 2, называют число 3, пропускают число 4 и т. д.

Называть числа можно и в обратном порядке.

III вариант. Назовите подряд числа от 1 до 10 так: число 1 не называйте, а хлопните в ладоши, потом назовите число 2, число 3 не называйте, а хлопните в ладоши, затем назовите число 4 и т. д.

Число хлопков может быть любым или соответствовать называемому числу.

Называть числа можно и в обратном порядке.

Совсем по-другому это задание будет восприниматься детьми, если учитель введет, например, сказочную игровую ситуацию: «В лесной школе урок математики вел медведь Михаил Михайлович. Белки и зайцы учились называть числа от 1 до 10. Зайцы произносили число 1 громко, белки произносили число 2 тихо и т. д. Повторим все вместе, как зверюшки называли числа подряд от 1 до 10».

Игра «Составь из палочек»

Цель. Установить соответствие между числом и цифрой, сформировать навыки счета и умение пользоваться линейкой.

Оборудование. Таблицы с изображением предметов, букв, цифр,

математических знаков, геометрических фигур, индивидуальные наборы палочек.

Содержание игры. Имея счетные палочки и по-разному комбинируя их, ребенок может более глубоко овладеть математическими понятиями («число», «больше», «меньше», «столько же» т.п.) и пространственными представлениями («слева», «справа», «вверху», «внизу», «между» и т, п.)

Из палочек на уроках математики можно сложить различные предметы.

Учитель использует эти изображения с целью создания у детей представления об общем виде предметов, их соотношении, взаимном размещении их в пространстве. Так, учитель демонстрирует таблицу и предлагает ученикам сложить любой предмет, указывая или называя его; составить второй предмет слева (справа) или выше (ниже) ранее составленного предмета и т. д.. При этом дети упражняются в счете в пределах каждого числа путём составления фигур из палочек. С этой целью полезны задания следующего вида:

1. Постройте предмет из заданного количества палочек, например из 8. Таблица вывешивается на доске.

2. Постройте два предмета, каждый из которых составлен из одинакового количества палочек.

3. Постройте геометрическую фигуру определенной формы из заданного количества палочек, например треугольник из 6 палочек.

Игра «Найди свое место кинотеатре»

Цель. Установить соответствие между числом и цифрой, сформировать

навыки счета и умение пользоваться линейкой.

Содержание игры.

- Мы пришли в кинотеатр. Представьте себе, что перед вами зал кинотеатра. (Учитель показывает на наборном полотне.) Каждый карманчик наборного полотна — это стул. Посчитайте, сколько стульев в первом ряду? (10.) Сколько стульев во втором? третьем? (10.) В каждом ряду по 10 мест. Назовем асе номера каждого стула в первом ряду.

Ученики хором называют: первый, второй, ... десятый.

- Каждый из вас купил билет а кинотеатр. У каждого ученика на парте билет, на нем числа, обозначающие ряд и место.

- На билете написано два числа. Первое число указывает на ряд, второе — на место. Рассмотрите числа на своих билетах. В каком ряду и на каком месте должен сидеть каждый из вас в кинотеатре? (Ответы детей.)

I вариант. Назначается (выбирается) контролер. Он проверяет, правильно ли заняли места в кинотеатре.

Каждый ученик по очереди подходит к контролеру. Контролер называет номер ряда и места. Ученик кладет карточку в нужный карманчик. Остальные проверяют, верно ли найдено место тем или другим зрителем.

II вариант. Учащиеся получают билет у кассира, называют ряд и место и кладут свою карточку в соответствующий карманчик наборного полотна.

III вариант. У каждого ученика карточка с изображением животного. Каждое животное — зритель, а ученик — контролер, который должен указать ряд и место своему зрителю. Купив билет у кассира, ученик гром ко называет ряд и место и размещает карточку с изображением животного на наборном полотне.

Игра «Сколько лет».

Цель. Закрепление понятий числа и цифры, развитие внимания.

Содержание игры. Учитель прикрепляет к доске контурный рисунок человека или животного, состоящий из одних чисел. Дети дают ему какое-то имя. Учитель спрашивает:«Знаете ли вы, сколько

лет нашему Зденеку? Назовите, из каких чисел состоит рисунок, сложите их и узнайте, сколько ему лет».

Игра «Сколько»

Цель. Развитие внимания.

Содержание игры. Дети кладут головы на парты и закрывают глаза.

Учитель спрашивает, сколько в классе окон, сколько дверей, стен и т. д.

На каждый вопрос отвечают несколько учеников. Класс контролирует

ответы. Затем дети кладут на парту столько колечек или палочек, сколько в

классе окон, дверей, стен и т. д.

Игра «Поезд»

Цель. Закрепление понятий «один», «много».

Оборудование. Учитель прикрепляет на магнитной доске рисунки животных и рисунок одной елки, на учительском столе находятся один домик и много игрушек, на парте одного из учеников лежит много различных карандашей и одна ручка.

Содержание игры. Ведущий — паровоз, остальные дети — вагончики. Паровоз идет, останавливаясь на станциях (доска, стол учителя, парта ученика). Ребята называют, каких рисунков, игрушек, школьных принадлежностей на станциях много, а каких — один (одна).

Игра «Составим поезд (I вариант)»

Цель. Ознакомление детей с приемом образования чисел путем прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

Содержание игры. Учитель вызывает к доске поочередно учеников. Каждый из них, выполняя роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я — первый вагон». Второй ученик, выполняя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладет левую руку на плечо ученика, стоящего впереди), называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу учителя составляют пример на сложение: «Два да один — это три». И т. д. Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: «Три без одного — два. Два без одного — один». И т. д.

Учащиеся в игре закрепляют знание о порядковом и количественном значении числа и снова делают обобщение, как образуется предыдущее и последующее число.

Игра «Составим поезд (II вариант)»

Цель. Обучение детей приемам прибавления и вычитания чисел 2, 3, 4.

Содержание игры. Учитель вызывает к доске 5 девочек. Они образуют поезд из 5 вагонов (цепляются друг за друга — кладут правую руку на плечо впередистоящего). Затем цепляют еще 1 вагон (мальчик) и еще I (девочка).

Учитель записывает пример вида:

$$5 + 2 = 7$$

$$5+1+1$$

Дети проговаривают прием прибавления 2. Затем отцепляются 2 вагона по одному в 2 приема. Ученики записывают и проговаривают прием вычитания 2:

$$5-2=3$$

Аналогично показываются приемы прибавления и вычитания 3 и 4.

Игра «Угадайка (I вариант)»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Содержание игры. Детям предлагают отгадать число, если оно: находится между числами 6 и 8. Какое место оно занимает? (Седьмое.) На 1 больше 5 и на 1 меньше 7. Какое место в ряду оно занимает? ' (Шестое.) Мой сосед слева живет в восьмом домике (считая слева направо), сосед справа живет в десятом домике (считая слева направо). В каком домике живу я? (В девятом.) И т. д.

Игра «Угадай загадки Буратино»

Цель. Различение предметов по форме и составление из кругов, квадратов и треугольников разных рисунков.

Оборудование. Круг, квадрат, треугольник.

Содержание игры. Учитель на магнитной доске прикрепляет круг, квадрат и треугольник и предлагает отгадать загадки Буратино:

Что можно нарисовать из круга? (Яблоко, арбуз, мяч и т. д.)

Что можно нарисовать из квадрата?

(Портфель, ящик, печенье.)

Что можно нарисовать из треугольника?

(Елочку, парусную лодку и т. д.)

Игра «Продолжай»

Цель. Закрепление понятий «раньше», «позже», «потом», «после этого».

Содержание игры. Учащиеся должны закончить начатое учителем предложение, например: «Утром я пошел в школу, а вернулся домой (днем). Я редко хожу в кино, а старший брат. . . (часто). Мы завтракаем утром, а ужинаем. . . (вечером). Солнышко светит днем, а луна... (ночью). После зимы наступает весна, а после весны.. . (лето). Раньше наступает осень, а зима. . . (позже)».

Здесь можно предложить детям отгадать загадки о временах года. Отгадайте загадки «Когда это бывает»

«Дел у меня немало —

Я белым одеялом

Всю землю укрываю,

В лед реки убираю,

Белю поля, дома...

Зовут меня . . .?» *(Зима.)*

«Я раскрываю почки,

В зеленые листочки

Деревья одеваю,

Посевы поливаю,

Движения полна,

Зовут меня? . . .» *(Весна.)*

«Я соткано из зноя,

Несу тепло с собою.

Я реки согреваю.

Купайтесь! — Приглашаю.

И любите за это

Вы все меня. Я ...» *(Лето.)*

«Несу я урожаи,

Поля вновь засеваю,

Птиц к югу отправляю,

Деревья раздеваю.

Но не касаюсь сосен

И елочек. Я - . .?» *(Осень.)*

Когда наступает Новый год? *(Зимой.)*

Какое время года наступает после зимы? *(Весна.)*

После весны какое время года наступает? *(Лето.)*

В какое время года начинаются занятия в школе? *(Осенью.)*

Что бывает раньше: зима или весна? *(Зима.)*

Какое время года наступает позже: осень или лето? *(Осень.)*

Игра «День и ночь»

Цель. Воспроизведение приемов прибавления и вычитания по представлению числового ряда.

Содержание игры. Учитель записывает числовой ряд на доске: 0123456789 10. Предлагая детям примеры, при слове «ночь» они закрывают глаза и мысленно пробегают по числовому ряду вправо, если пример на сложение, ли влево, если пример на вычитание. При слове «день» они открывают глаза, проверяют себя по числовому ряду и по указанию учителя отвечают. Например, «Ночь! Первое слагаемое 4, второе слагаемое 2. Найти сумму. День! (6)».

Игра «Помогите числам занять свои места по порядку»

(I вариант)

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Оборудование. Карточки с цифрами 0, 1, ..., 9.

Содержание игры. Учитель расставляет на планке цифры, обозначающие числа от 0 до 9, в беспорядке и обращается к детям: «Числа заблудились, помогите им занять свои места». Дети расставляют числа первого десятка по порядку: 0, 1,2, 3, ..., 10. Учитель спрашивает, сколько понадобилось цифр для обозначения числа 10.

II вариант

Учитель раздает детям карточки с числами первого десятка. По сигналу «Числа, стройтесь по порядку!» дети строятся по порядку, начиная с меньшего числа: 1, 2, ..., 10.

Игра «Найди свою пару»

Цель. Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Оборудование. Счётный материал и набор цифр.

Содержание игры. Дети строятся в две шеренги друг против друга. У детей одной шеренги набор цифр. Поочередно каждый ученик второй шеренги хлопает в ладоши. Все считают хлопки. Тот ребенок, у которого цифра соответствует количеству хлопков только что прохлопавшего в ладоши ребенка, бежит к нему, и они выходят из игры. Игра заканчивается, когда все дети нашли себе пары.

Примечание. Ребенок должен хлопнуть в ладоши столько раз, сколько показывает цифра у кого-либо из противоположной шеренги, в противном случае он остается без пары.

Игра «Маятник»

Цель. Учить детей приему прибавления и вычитания по 1.

Содержание игры. Перед началом игры учитель спрашивает детей, кто видел часы с маятником. Просит показать, как покачивается маятник. Что отсчитывает маятник? (Время.) Предлагает детям покачиваться, как маятник, и прибавлять или отнимать по 1.

Учитель пишет на доске примеры на прибавление и вычитание чисел вида:

5 + 2=…, 7—3=…, 6 + 4=…, 9 — 3= и т. д.

Учащиеся, покачиваясь, как маятники, считают, решают пример. Ученики, наклоняясь влево, проговаривают: «5 да 1 = 6, прибавили 1», наклоняясь вправо, продолжают: «6 да 1 = 7, прибавили 2». Учитель спрашивает: «Сколько всего единиц прибавили?» (2). И т. д.

Учитель задает ритм наклонов взмахом руки.

Аналогично дети, покачиваясь, отсчитывают по 1.

Игру «Маятник» можно также проводить и при счете парами.

Игра «Арифметический бег по числовому ряду»

Цель. Обучение детей приемам прибавления и вычитания 2, 3, 4 с опорой на числовой ряд (выставляются цифры на наборном полотне).

Содержание игры. Перед началом игры учитель проводит беседу: «Прибавляя единицу, какое число получаем? (Следующее.) Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько чисел мы продвинемся от него вправо по числовому ряду? (На 2 числа.) Если вычтем из числа 2 единицы, то на сколько чисел продвинемся влево от него по числовому ряду? (На 2 числа.) И т. д. Называя числа и составляя примеры, учитель предлагает детям бежать глазами вправо по числовому ряду, если к числу прибавляют несколько единиц, или влево, если из него вычитают. Например, 7 + 3. На какое число в числовом ряду надо посмотреть сначала? (На число 7.) Затем куда глазами побежите? (Вправо.) Сколько чисел надо отсчитать от числа 7, не считая его? (3 числа.) Третье число будет ответом. Если из 7 надо вычесть 3, то куда побежите глазами от числа 7? (Влево.) Сколько чисел надо пробежать влево, не считая числа 7? (3 числа.) Третье число слева от числа 7 будет ответом».

Далее учитель составляет пары примеров на сложение и вычитание, дети называют результат каждого примера:

4 + 3=7 5 + 4 = 9 7 + 3=10 4-3=1 5-4=1 7-3= 4 т. д.

Игра «Математическая рыбалка»

Цель. Закрепление приемов прибавления и вычитания в пределах 10, воспроизведение их на память.

Оборудование. Рисунки 10 рыбок, из них 6 желтых, 2 красные, 2 полосатые.

Содержание игры. На магнитной доске размещаются рыбки, на обратной стороне которых записаны примеры на сложение и вычитание. Учитель поочередно вызывает детей к доске, они «ловят» (снимают) рыбку, читают пример на сложение или вычитание. Все ученики, решившие пример,

обозначают ответ цифрой и показывают ее учителю. Кто решит пример раньше всех, тот получит рыбку. Кто больше всех «наловит» рыбок (решит примеры правильно), тот лучший рыболов.

Аналогично проводится игра «Поймай бабочку».

Игра «Ручки считают, а глазки проверяют»

Цель. Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Оборудование. На картонках нашиты пуговицы в один или два ряда,

набор цифр.

Содержание игры. Учитель вызывает ученика, предлагает ему закрыть глазки и дает картонку с нашитыми на нее пуговицами. (Картонку можно вложить в руки ученика за спиной.) Ученик на ощупь пересчитывает пуговицы и говорит результат. Затем он себя проверяет, пересчитывая пуговицы глазками и показывает соответствующую цифру.

Игра «Включи машину и раскрась».

Цель. Закрепить знания о цифре как знаке, с помощью которого можно записать натуральное число.

Оборудование. Индивидуальные карточки для раскрашивания; демонстрационная таблица с изображением соответствующих рисунков: на одном рисунке отдельные элементы обозначены числами, на другом отдельные элементы его раскрашены а соответствующие цвета.

Содержание игры.

- Винтик и Шпунтик изобрели машину. Она может раскрашивать рисунок

Для того чтобы машина приступила к раскрашиванию рисунка, на ней имеются цветные кнопки. Найдите их. (На индивидуальных карточках для раскрашивания изображены цветные кружки с обозначенными на них числами.) При включении кнопки 1 машина раскрашивает часть рисунка в зелёный цвет. Включим кнопку 2. В какой цвет машина раскрасит часть рисунка? (В красный.) Покажите ту часть рисунка, которую машина раскрасит при нажатии кнопки 5? Включите машину и раскрасьте свой рисунок.

Рисунок 1 можно использовать после ознакомления детей с числом и цифрой 6.

Игра «Соедини точки».

Цель. Установить соответствие между числом и цифрой, сформировать

навыки счета и умение пользоваться линейкой.

Оборудование. Индивидуальные карточки с изображением предметов в виде основных контурных точек.

Содержание игры. Каждый ученик имеет карточку с изображением

предмета в виде основных точек. Задание состоит в том, чтобы

последовательно соединить точки и определить, какой предмет

изображен. Индивидуальные карточки с изображением, например

звезды, предлагаются детям после ознакомления с числом 10.

Игра «Кто из них прав?»

Цель. Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Оборудование. Картинки с белым и серым зайчиками, цифры .

Содержание игры. Учитель вывешивает изображения двух зайчиков: белого и серого. Около белого зайчика табличка с цифрой 8, около серого - табличка с цифрой 7.

Детям необходимо пересчитать морковки и сказать, кто из зайчиков прав. Таблички с цифрами и дидактический материал изменяются. Игра повторяется несколько раз.

Игра «Поезд»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.

Оборудование. Таблички с цифрами (количество табличек определяется числом, до которого учащиеся считают).

Содержание игры. На грудь учащимся прикрепляются таблички с цифрами. По команде «Составьте поезд!» ученики должны встать по порядку друг за другом. Главный кондуктор (один из учеников без таблички) проверяет, правильно ли составлен поезд. Выезжает тепловоз (ученик, на табличке которого цифра 0). Он должен встать перед первым вагоном. Кондуктор дает свисток, тепловоз гудит, и поезд отправляется. Ребята при этом произносят звук «ч-ч».

Игра «Считай дальше (в обратном порядке)»

Цель. Закрепление последовательности числового ряда в прямом и обратном порядке.

Содержание игры.

Вариант 1. Учитель называет число, например 3. «Считай дальше», — говорит учитель и называет имя ученика. Тот продолжает счет: Четыре, пять, шесть». — «Считай дальше, Витя». — «Семь, восемь» и т. д. Эту игру можно использовать для закрепления обратного счета от заданного числа. Например, учитель называет число 17, ученик считает обратно.

Вариант 2. Учащиеся выстраиваются в рад лицом к ведущему (ведущим сначала будет учитель). Ведущий бросает кому-либо из учеников мяч и говорит: «Пять». Ученик бросает мяч обратно ведущему и продолжает счет: «Шесть, семь». Затем мяч бросают следующему ученику. Учитель произносит: «Пятнадцать». Ученик, поймав! мяч, продолжает счет: «Шестнадцать, семнадцать» и т д.

Игра «Покажи сколько же пальчиков.

Цель. Установление соответствия между числом рисунков и цифрой.

Оборудование. Таблички с цифрами.

Содержание игры. Учитель показывает табличку с цифрой, а учащиеся - соответствующее этой цифре количество пальцев.

Игра «Веселый счет»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда чисел от 1 до 10.
Оборудование. Прямоугольники с числами. В квдратах записываются числа от 1 до 10 в I классе, а во **II** классе — от 1 до 20.

4	*6*	*10*	*2*
9	*3*	*7*	
1	*8*	*5*	

Содержание игры. Соревнуются два ученика. Кто быстрее назовет и покажет числа по порядку от 1 до 10 (от 1 до 20), тот и считается выигравшим.

Игра «У какой цифры больше фантиков»

Цель. Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

Оборудование. Набор цифр, фантики.

Содержание игры. Учитель просит построиться перед классом трех-четырех учеников. Каждый получает табличку с цифрой и коробочку. Из класса вызываются ученики с фантиками. Вызванный ученик должен положить в коробочку первому ученику число фантиков, соответствующее его цифре. Следующий отсчитывает фантики второму ученику и т д. Класс проверяет. В конце игры идет сравнение. У какой цифры фантиков больше? Почему? На сколько больше?

Игра «Сбежавшие числа».

Цель. Закрепление последовательности числового ряда.

Оборудование. Таблички с числами.

Содержание игры. Учитель вывешивает на доске готовые таблицы (или чертит их на доске), в клетки которых надо вписать пропущенные цифры (или числа). Ученики должны подметить закономерность в записи цифр (или чисел) и вписать нужные. Учитель говорит: «Здесь каждое число живет в своем домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты. Из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома».

Выигрывает тот, кто впишет или вставит в таблицу пропущенные числа правильно.

Игра «Угадай-ка»

Цель. Закрепление счёта в прямом и обратном порядке.

Содержание игры: Вызванному к доске ученику завязываем глаза. Он берет с наборного полотна цифру. Остальным предлагаю такие задания: счет от данного числа в прямом направлении, счет в обратном, счет через 1, 2 от заданного числа, не называя этого числа, назвать числа большие, меньшие того числа, которое в руке ученика. Отвечающий у доски должен отгадать число.

Игра « Лыжная эстафета»

Цель. Закрепление понятий «первый», «последний»…

Содержание игры: на доске самодельный плакат лыжни с прорезями, отдельно набор пронумерованных зверюшек. Они проводят лыжную эстафету. Задания: расставить зверюшек по порядку номеров, назвать, кто едет последним, первым, между, перед, после... и т. д.

Кто быстрее составит фигуры?

Цель. Развитие пространственного воображения.

Оборудование. I) Набор моделей плоских геометрических фигур, например равносторонние треугольники, разрезанные на два равных прямоугольных треугольника, или прямоугольник и два равных прямоугольных треугольника с катетами, равными сторонам прямоугольника.

2) На каждую пару игроков — лист бумаги и карандаш.

Содержание игры: участники игры распределяются на пары. Каждая пара получает одинаковый набор фигур. У них одна и та же задача: составить из имеющихся фигур как можно быстрее и

больше различных геометрических фигур и зарисовать их. При этом один игрок складывает фигуры, а другой их зарисовывает.

Получив фигуры, игроки по сигналу руководителя приступают к выполнению задания. Когда отдельные пары заканчивают работу, руководитель дает команду «Стоп! Положить карандаши!» и оценивает успехи каждой пары, быстро просматривая сделанные чертежи.

Выигрывает та пара, у которой больше правильно составленных и зарисованных фигур.

Игра « «Удивительное дерево»

Цель. Закрепление счёта в прямом и обратном порядке.

Содержание игры: на доске плакат-аппликация' «Дерево» с прорезями. На нем

цифры, вырезанные из цветной бумаги. Красные — счет от данного числа в

прямом направлении, синие - в обратном, желтые - через 1, черные — через 2.

Игра «Внимание»

Цель. Развитие внимания.

Содержание игры: учитель показывает карточку с изображением какой-либо фигуры, ученики должны запомнить то, что было на карточке, и зарисовать это в своей тетради (карточка находится перед глазами учеников не более 2—3 с). За одну игру учитель показывает не более 6—8 карточек (размер карточки 7Х9 см).

Игра «Почтальоны»

Цель. Закрепление представлений о геометрических фигурах**.**

Содержание игры: в игре участвуют три ученика-почтальона. Каждому из них

нужно доставить письма в три дома (рис. 2). На каждом доме изображена одна

из геометрических фигур. В сумке почтальона находятся письма — 10 геометрических фигур, вырезанных из картона. По сигналу учителя почтальон ищет письмо (геометрическую фигуру) и несет его в соответствующий дом. Выигрывает тот, кто быстрее доставит письма по указанному адресу - разложит геометрические фигуры. Геометрические фигуры на домах меняются, выходят другие почтальоны, и игра повторяется.

Игра «Делаем молча»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда и геометрических фигур.

Оборудование. Набор табличек с цифрами, геометрические фигуры.

Содержание игры. Основное условие игры: ученик, пользуясь дидактическим материалом, должен давать ответы на задания учителя, при этом не произнося ни одного слова. Учитель предлагает задания, а ученики выполняют их. Например:

- число, которое стоит после 3 (уч-ки молча показывают табличку с цифрой 4);

- число, которое стоит перед 6;
- число, которое стоит между 4 и 6 (13 и 15);
- число на 1 меньше (больше) 5 (18); .
- покажи такую же фигуру (показывает круг);
- покажи соседей числа 6 слева, справа.

В конце игры подводятся итоги.

Игра «Каких чисел недостает?»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда.

Содержание игры. Учитель произносит два числа, а ученики должны назвать числа, которые находятся между ними. Например, учитель: «Три, семь».

Ученики: «Четыре, пять, шесть».

Учитель: «Одиннадцать, пятнадцать».

Ученики: «Двенадцать, тринадцать, четырнадцать.

Игра « Кто внимательнее?»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда.

Оборудование. Таблица с цифрами большого размера**,** таблички без цифр для каждого ученика.

Содержание игры. В клетках фигуры записываются числа. Учащиеся должны запомнить, в какой последовательности они записаны, и записать их после того, как они будут стерты с доски. Выигрывает тот, кто больше записал чисел. В конце игры выяснить, как удалось запомнить эти числа.

Игра «Помни свое число»

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда.

Оборудование. Карточки с цифрами; на каждой карточке записана только одна цифра, но цифры повторяются 2—3 раза.

Содержание игры. Учащиеся выстраиваются в ряд. Каждый ученик получает по две-три карточки, согнутые поперек так, что цифры оказываются на внутренней стороне карточки. Каждый смотрит на свои цифры и старается их запомнить.

Учитель показывает какое-либо число, и на счет «три» те учащиеся, у которых есть это число, выстраиваются перед ведущим, раскрывают карточку и дружно топают столько раз, сколько показывает это число. Кто ошибся, выходит из игры. Выигрывает та команда, в которой допущено меньше всего ошибок.

Игра «Освободи птичку».

Цель. Закрепление последовательности натурального ряда.

Оборудование. Рисунки клетки с птичками, дерево с пазами.

Содержание игры. Птички находятся в клетке. Ученик берет ту птичку, которая ему больше понравилась. В кармашке птички задание, например: «Посчитай от 5 до 10, назови числа меньше 3, сосчитай от 6 обратно» и т. д.

Если ученик правильно ответил на вопрос, то птичка летит на дерево; если ученик ошибся, то птичка снова возвращается в клетку.

Аналогично можно провести игру «Поймай рыбку».

Игра «У кого большее число или у кого меньшее число?»

Цель. Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

Оборудование. Таблички с цифрами.

Содержание игры. Каждый ученик получает две-три таблички с цифрами. Учитель кладет или показывает цифру (например, 5). «У кого числа, больше пяти?» — спрашивает учитель. (Ученики показывают их.) Эти карточки откладываются в сторону. Учитель показывает цифру 4. «У кого числа, меньшие числа 4?» Ученики показывают. Кто раньше сбросил все карточки и играл без ошибок, тот выиграл.

Игра «Угадайте, сколько здесь грибочков»

Цель. Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

Оборудование. Рисунки: корзина с грибами.

Содержание игры. Учитель говорит: «Угадайте, сколько грибов в корзине, если их меньше трех, но больше одного». Ученики отвечают.

Затем учитель вместе с ребятами проверяет правильность ответа, т.е. пересчитывает грибы в корзине.

Игра «Назови число на единицу больше (или меньше)»

Цель. Закрепления соотношения количества и цифры, сравнение числа по величине.

Оборудование. Таблички с цифрами.

Содержание игры. Учитель показывает таблички с цифрами или называет число. Ученики по очереди называют числа на единицу больше (или меньше) названного. Учитель показывает цифру 5, ученик — цифру 6; учитель — число 15, ученик — 14 и т. д.

Игра «Чет-нечет».

Цель. Закрепление понятий чётные и нечётные числа.

Содержание игры. Учитель предлагает хором считать до 10 (20), но так, чтобы четные числа произносить тихо, а нечетные — громко. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Вариант игры. Учитель предлагает учащимся одного ряда составить предложения, в которых были бы числительные. Например: «Я встаю в семь часов утра». Учащиеся второго ряда называют это числительное и отвечают, четное или нечетное число оно обозначает.