



И. Матюгин И. Рыбникова

# УМНОЖАЙКА

пособие  
по запоминанию  
таблицы умножения  
в игровой форме

**+10 игр  
с парными карточками**



**таблица умножения без зубрежки и слез**

И. Матюгин И. Рыбникова

# Умножайка

пособие  
по запоминанию  
таблицы умножения  
в игровой форме



Матюгин И. Ю. Рыбникова И.К.

Умножайка: Пособие по запоминанию таблицы умножения в игровой форме.

2011. – 66 с., илл.

Пособие по запоминанию таблицы умножения в игровой форме предназначено для совместных игр детей и их родителей (бабушек, дедушек и т.д.). С помощью этого набора дети могут выучить таблицу умножения без лишнего напряжения, зазубривания и усилий. Учеба из нудного и тяжелого занятия превращается в увлекательную, легкую игру.

# Напутственное слово

Некоторые дети не любят учиться, их энергия уходит не столько на выполнение задания, сколько на преодоление своего нежелания.

Исследования ученых убедительно показывают, что эффективность запоминания во многом зависит от состояния человека, его отношения к своим возможностям. Неуверенность в себе, боязнь ошибиться, не запомнить, опасения не вспомнить сковывают человека, понижают эффективность его памяти.

Младшие школьники редко осознанно учатся. И это нормально, т.к. в этом возрасте ведущим выступает не учебный, а игровой мотив деятельности.

Резервы памяти огромны. В тех случаях, когда взрослому удается наладить контакт с ребенком, вызвать у него состояние "раскрепощенности", радости участия в интересной игре, происходит мобилизация эмоциональных и интеллектуальных сил ребенка, что в значительной степени повышает возможности его памяти.

Запоминание бывает произвольным (непреднамеренным) и произвольным (преднамеренным).

Предметы яркие, красочные, новые, необычные, привлекая к себе внимание ребенка, могут произвольно запечатлеться в его мозгу. Произвольно может запечатлеться и то, что многократно повторяется. Но в психологии обучения установлено, что повторение не всегда является необходимым условием усвоения и сохранения знаний. Ресурс памяти связан с произвольным запоминанием, т.е. с тем, что человек ставит перед собой цель запомнить - воспроизвести.

Однако недостаточно поставить себе (ребенку, взрослому) задачу запомнить, нужно научить ребенка как запоминать, и это возможно.

Существует множество приемов и методов, с помощью которых можно научиться запоминать практически с первого раза любую информацию – это логические и образные способы работы с материалом.

Дети с логическим мышлением не рождаются. Бессмысленно требовать от ребенка младшего школьного возраста логического осмысления, например, таблицы умножения. Ее логические закономерности открываются им гораздо позже. И этот факт нам, взрослым, нужно принять. Тем временем, внутренний мир ребенка богат воображаемыми образами, представлениями и фантазией. Иными словами, природа наделила нас с детства образным мышлением. Именно поэтому современные педагоги и психологи убеждены в том, что обучение в младших классах должно опираться на образное мышление ребенка, которым он изначально обладает. Образная переработка информации у детей рассматривается как основа для дальнейшего обучения логическому мышлению. В предлагаемом пособии главной задачей является активизирование образного мышления детей с помощью игр, а запоминание таблицы умножения, как показывает опыт, происходит побочным эффектом. Так что играйте и запоминайте! Удачи!

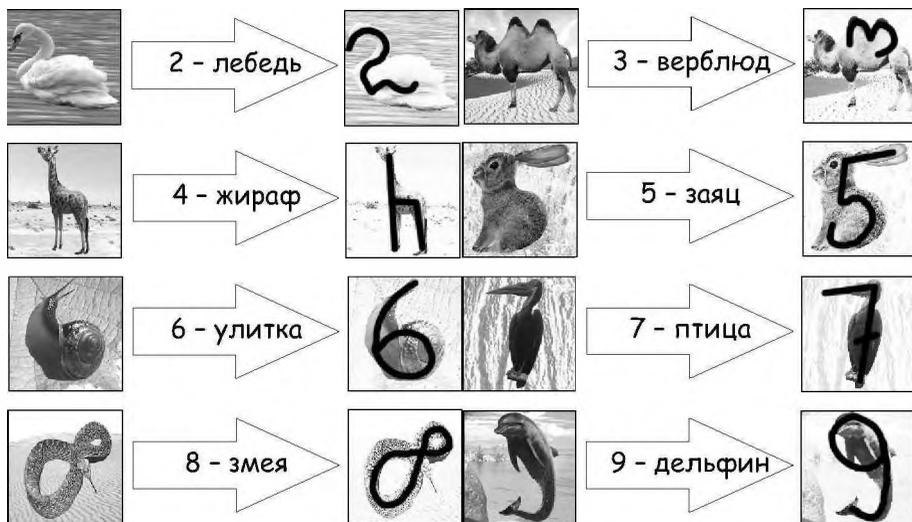
## «Умножайка» для родителей: просто о сложном

Практика показывает, что большая часть детей мучительно зазубривает таблицу умножения. Так же ее учили и мы, так же предлагается учить и нашим детям. В чем заключается этот традиционный способ? Таблица умножения бесчисленное число раз повторяется, пока не вбивается в голову на некоторое время, причем, первые столбики запоминаются лучше (благодаря более частому повторению), а последние – гораздо хуже. Занятие не увлекательное, - это не секрет. Хвост таблицы умножения мы помним все хуже и хуже. Эти неприятности можно избежать, если «скучное» превратить в игру. Дети лучше запоминают, когда подключаются их воображение и фантазия, т.к. зрительная модальность восприятия считается психологами одной из ведущих в познании мира.

Как известно, таблица умножения состоит из столбиков умножения на **2,3,4.. 9**. В этом пособии предлагается запоминание столбиков с помощью образов, подобранных к цифрам.

В столбике умножения на 2 все примеры – это истории из жизни лебедя, который внешне напоминает цифру 2

В столбике умножения на 3 все примеры – это истории из жизни верблюда, горб которого напоминает перевернутую цифру 3



### **Например:**

Цифра 1 это ЗЕРКАЛО.

Герои сюжетов, глядя в зеркало, видят себя ( $2 \times 1 = 2$ ;  $3 \times 1 = 3$  и т.д.)



Когда ЛЕБЕДЬ (2) заглядывает в ЗЕРКАЛО (1), то видит СЕБЯ (2).



Лебедь(2) и заяц(5) при встрече всегда соревнуются, кто лучше попадет стрелой(1) в мишень(0).

*Воображение ребенка является его памятью, именно поэтому здесь ему придается большое значение. А внимание ребенка находится там же, где и интерес. В каждом примере есть свои подробности, которые не стоит игнорировать, а наоборот, нужно постараться получше представить в своем воображении, тогда история с животными мгновенно запечатлится в памяти ребенка. В предыдущем примере такой подробностью является то, что: зайцу ничего не стоит взять стрелу в лапу и метнуть ее. А лебедю сложнее, он замахивается головой, т.к. стрела в его клюве, и поэтому у него голова иногда кружится.*

*Т.о., вам будет не сложно вспомнить, что именно лебедь(2) и заяц(5) связаны с «попаданием в цель» – стрелой(1) и мишенью(0), а не лебедь и дельфин, например. У них другая история.*

**Внимание!** Как указывалось выше, в левой части примера располагаются герои историй и их друзья, а в правой части, после знака равно, их приключения. За **исключением первого примера в каждом столбике**. Нетрудно просто запомнить, что  $2 \times 1 = 2$ ,  $3 \times 1 = 3$  и т.д. Но и к этим примерам предлагается образная опора: пусть единица станет длинным зеркалом, тогда каждый герой, смотрясь в него, видит себя!

По мере прохождения игровых занятий «Умножайки» вам и ребенку станет ясно, что с каждым новым столбиком таблицы умножения объем запоминаемого становится меньше, т.к. истории (примеры) повторяются, и в столбике умножения на 9 останется запомнить только историю  $9 \times 9 = 81$ , так как предыдущие примеры уже проработаны.

Такой подход устраняет дискомфорт приближения к большим числам таблицы и предотвращает появление страха перед их запоминанием.

Что же касается вопроса: а не будет ли в памяти перегрузки образов и историй? Опыт показывает, что дети быстро научаются ориентироваться в образах и цифрах к ним подобранным. Если ваш ребенок на вопрос: «Сколько будет дважды пять?» несколько раз ответит «мишень, тир, дартс или стрела», т.е. назовет образ, а не число – это правильный ответ! Далее постарайтесь заинтриговать ребенка «раскодированием» картинки. Так и скажите, что цифры в картинках спрятаны, нужно их находить и оттуда «вытаскивать». Картинку представлять (не называя), потому что она - секрет, а цифры нужно «рассмотреть» в воображаемой картинке, и только потом назвать их. В итоге, по мере повторения историй и цифр, дети отказываются от опоры на образы и отвечают таблицу автоматически.

\* В этом пособии по запоминанию таблицы умножения предлагается провести с ребенком 9 подробно описанных игровых занятий. Опыт проведения подобных занятий показывает, что дети, с 5-го столбика, начинают быстрее выполнять задания, поэтому часто вместо 9 запланированных занятий, достаточно провести 4-6. И это связано с тем, что количество запоминаемых историй уменьшается, нарастает количество уже знакомых историй, которые нужно вспоминать, а не запоминать.

# Занятие 1

Запоминание цифр и усвоение таблицы умножения пойдет намного эффективнее и веселее, если ребенок научится видеть цифры в разных животных и предметах. Поиграйте с карточками, предложите ребенку увидеть в них предлагаемые цифры.

Результатом этого занятия должно стать свободное узнавание ребенком девяти цифр на картинках карточек.

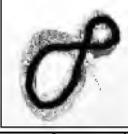
Выберите из набора 8 карточек с изображениями животных:



**Лебедь верблюд жираф заяц улитка дятел змея дельфин**

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

Это занятие мы посвятим «превращению» цифр в животных. Другими словами, найдите сходство цифр с животными. Для этого посмотрите на следующие рисунки:

<p>В лебеде можно легко увидеть цифру <b>2</b></p>		<p>Если обвести по контуру улитку, то она станет цифрой <b>6</b></p>	
<p>Если обвести карандашом горб верблюда, то он станет цифрой <b>3</b></p>		<p>Таким образом, дятел превращается в <b>7</b></p>	
<p>Жираф похож на цифру <b>4</b></p>		<p>Змея свернулась в цифру <b>8</b></p>	
<p>Заяц напоминает <b>5</b></p>		<p>Дельфин, изогнувшись в прыжке, становится похожим на <b>9</b></p>	

После того, как вы рассмотрели цифры в животных, закрепите усвоенное. Поиграйте в «узнавание цифр» с карточками:

## **Игра 1**

Выкладывайте карточки с изображениями животных (по одной в свободном порядке, можно в ряд, можно одну на другую), и так же по очереди, пусть ваш ребенок называет цифры, «спрятанные» в картинках.

Попросите ребенка, чтобы он, называя цифру, обводил ее своим пальчиком или тупым концом карандаша (это поможет ему в следующей игре).

***\* Поддержите вашего ребенка, подбодрите его и обязательно похвалите, каким бы ни был результат!***

## **Игра 2**

Карточки с изображениями животных переходят в руки ребенка. Вы называете цифру, а ребенок называет животного, похожего на эту цифру, и после выкладывает соответствующую карточку с картинкой.

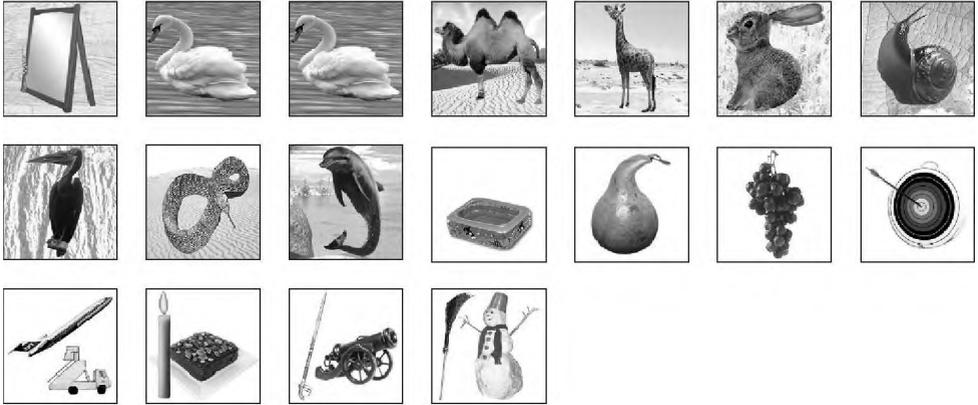
Игра закончена в том случае, если ребенок дважды ответил все правильно, ни разу не ошибившись.

***\* Похвалите вашего ребенка за старание, каким бы ни был результат!***

# Занятие 2

## Умножение на 2

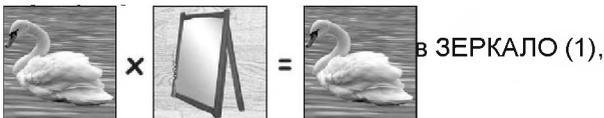
Карточки, которые вам понадобятся:



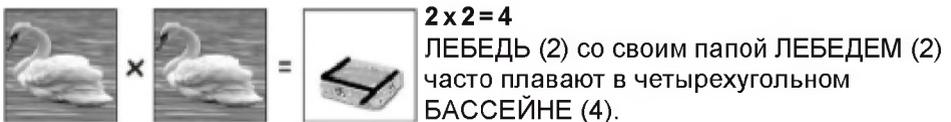
Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой лебедь(2), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с лебедем. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.



- Проговорите эту ситуацию, показывая на цифры в примере.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи лебедь и зеркало. И какую цифру в зеркале видит лебедь?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 1 = 2$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



- Спросите ребенка, как он думает, кто быстрее плавает верблюд сын или верблюд папа?

- Подсчитайте с ребенком количество углов в бассейне, чтобы закрепить у него образ бассейна на цифру 4.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 2 = 4$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$2 \times 3 = 6$$

Однажды ЛЕБЕДЬ (2) пришел в гости к ВЕРБЛЮДУ (3), который вырастил необыкновенную ГРУШУ (6). Груша была

такая огромная и сочная, что вечно голодному верблюду и прожорливому лебедю хватило ее и на завтрак, и на обед, и на ужин.

- Сами обведите грушу по контуру пальцем или тупым концом карандаша, тогда ребенок увидит ее сходство с цифрой 6, предложите то же сделать ребенку.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 3 = 6$ », опираясь на картинки (рассматривая их)



$$2 \times 4 = 8$$

Обычно ЛЕБЕДЬ (2) просит ЖИРАФА (4) помочь собрать урожай ВИНОГРАДА (8).

Длинному жирафу ничего не стоит помочь своему низкому приятелю. Правда, пока помогает, винограда много съедает.

- Попросите ребенка найти в винограде цифру 8, обведите ее.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 4 = 8$ », опираясь на картинки (рассматривая их)



$$2 \times 5 = 10$$

ЛЕБЕДЬ (2) и ЗАЯЦ (5) при встрече всегда соревнуются, кто лучше попадет СТРЕЛОЙ (1) в ЦЕНТР МИШЕНИ (0).

Зайцу ничего не стоит взять стрелу в лапу и метнуть ее. А лебедю сложнее, он замахивается головой, так как стрела у него в клюве, поэтому голова у него иногда кружится

- Спросите у ребенка, из каких предметов состоит число 10? Если он затруднится ответить, то покажите стрелу «похожую на 1» и мишень «похожую на 0».
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 5 = 10$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$2 \times 6 = 12$$

ЛЕБЕДЬ (2) обнаружил, что кто-то ползет по его лапе. Это была УЛИТКА (6). Она извинилась и сказала, что очень

торопится. Лебедь ответил, что куда сегодня не летит, но поможет добраться до САМОЛЕТА (1). ТРАП (2) (специальная лестница к самолету) был уже подан. Они еле успели.

- Проведите по самолету пальцем или карандашом, показывая цифру 1 и по трапу, показывая цифру 2.
- Удостоверьтесь, что ребенок увидел сходство картинок с цифрами: спросите, из каких предметов в этом примере состоит число 12.
- Задайте ребенку вопрос: «С кем лебедь еле успел к самолету и трапу?».
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 6 = 12$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$2 \times 7 = 14$$

ЛЕБЕДЮ (2) снились кошмары про ДЯТЛА (7), пока он не познакомился с ним поближе на дне рождения. Дятел оказался совсем не страшным, а даже веселым. Они радовались вместе и долго задували своими клювами СВЕЧКУ (1) на ТОРТЕ (4). Это было смешно.

- Проведите по изображению свечки пальцем или карандашом, показывая цифру 1.
- Проговорите, почему торт – это цифра 4 (посчитайте углы).
- Удостоверьтесь, что ребенок усвоил сходство картинок с цифрами: спросите, какое число показывает свечка и торт.
- Спросите у ребенка, кто задул свечку на торте?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 7 = 14$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$2 \times 8 = 16$$

ЛЕБЕДЬ (2) и ЗМЕЯ (8) во время экскурсии по музею старинных предметов стали носиться по залу и задели висящую на стене ШПАГУ (1), которая упала на ПУШКУ (6), отчего раздался такой грохот, что все замерли на месте. Их, конечно же, не ругали, ведь они не хотели шуметь. Теперь они в музеях ходят на цыпочках.

- Предложите ребенку самому показать на картинке, где цифры 1 и 6 «шпага и пушка» (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Попросите ребенка повторить эту историю о лебеде и змее. По мере рассказа вы можете дополнять его деталями истории, например, ... старинных предметов ... все замерли ... ругать не стали ...
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 8 = 16$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$2 \times 9 = 18$$

ЛЕБЕДЬ (2) и ДЕЛЬФИН (9) зимой очень любят играть в снежки. Лебедь может играть только маленькими снежками, а у дельфина снежки получаются большие. Однажды они нашли МЕТЛУ (1) и решили слепить СНЕГОВИКА (8). Они даже сфотографировались со своим творением на память.

- Попросите ребенка показать на картинке, где изображены метла и снеговик, единицу и восьмерку (в последовательности). Обведите цифры.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $2 \times 9 = 18$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

**\* Похвалите ребенка за старание, каким бы ни был результат!**

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Предупредите ребенка о правилах этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о лебедь и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - лебедь, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же случилось с лебедем и дятлом? Как и где они встретились? Чем занимались? И чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $2 \times 1 = 2$ ».

Далее скажите, что 2 – это лебедь, 1- это зеркало. А когда лебедь смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки. И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, лебедь и улитка ( $2 \times 6$ ) и начинает историю о них: ЛЕБЕДЬ(2) обнаружил, что кто-то ползет по его лапе. Это была УЛИТКА(6). Она извинилась и сказала, что очень торопится...». Ребенок вспоминает продолжение истории: «Лебедь ответил, что сегодня никуда не летит, но поможет добраться до САМОЛЕТА(1). ТРАП(2) (специальная лестница к самолету) был уже подан. Они еле успели».

И выкладывает картинку, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка с изображением самолета и трапа. Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 2.

Когда все картинки из столбика умножения на 2 будут выложены, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: дважды один равно два, дважды два равно 4, дважды три равно три и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

### Инструкция ребенку:

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжай рассказ и выкладывай картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: дважды один равно?

*! Обратите внимание на проблемные места! Проблемные места – это те моменты в историях, которые вызывают затруднение при воспоминании. Попробуйте понять источник забывания.*

*Это может быть связано с недостаточным представлением сюжета в воображении, т.е. история только проговаривается, но не представляется. Такое случается и с детьми, и со взрослыми. Для продвижения вперед попробуйте придумать и представить какую-нибудь деталь, которая дополнит историю, не меняя ее суть. Например, если вы не можете вспомнить, кого боялся лебедь, или, вообще не помните, что он кого-то боялся, то придумайте, почему этот «кто-то» именно дятел? Может быть, пугал его острый клюв, т.к. у самого лебедя клюв закругленный. Тогда вы припомните и то, что герои познакомились на дне рождения, и то, как они дальше веселились и т.д.*

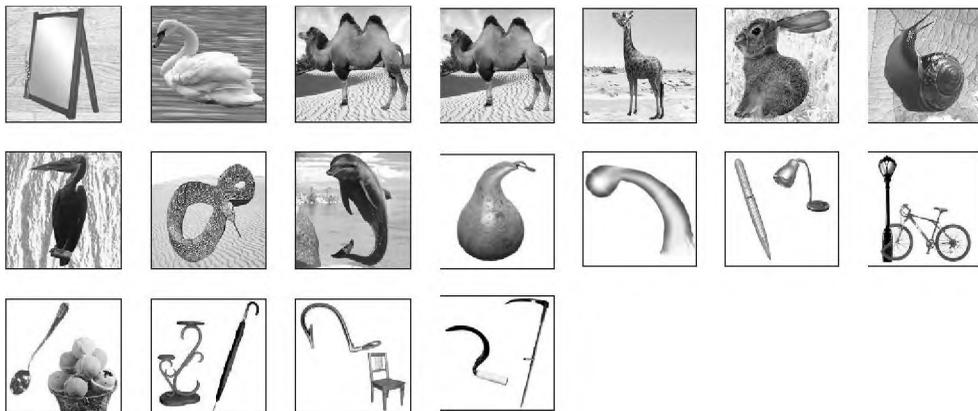
*Запоминаемая история может не запечатлеться в памяти по причине переключения внимания в момент ее рассказа. Такое часто бывает с детьми, т.к. они пока не научились ставить себе задачу быть внимательными, а еще и потому, что сосредоточить свое внимание в младшем школьном возрасте больше чем на 30 минут не получается по возрастным физиологическим особенностям. В таком случае нужно остановиться и поиграть **в другую игру с карточками, описанную во второй части предлагаемого пособия.** Или предложить отдохнуть.*

*Одни дети схватывают правила игры сразу, налету. Другим детям требуется время, чтобы вникнуть в новое задание. Акцентируйте на том, что у ребенка получается. Наберитесь терпения. Помните, что обучение состоит из маленьких достижений.*

# Занятие 3

## Умножение на 3

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой верблюд(3), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

*Инструкция* (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с верблюдом. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.



$$3 \times 1 = 3$$

ВЕРБЛЮД (3) рассматривает в ЗЕРКАЛЕ (1) СЕБЯ (3).

- Проговорите эту ситуацию, показывая на цифры в примере.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи верблюд и зеркало. И какую цифру в зеркале видит верблюд?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 1 = 3$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$3 \times 2 = 6$$

Однажды к ВЕРБЛЮДУ (3) пришел в гости ЛЕБЕДЬ (2) попробовать необыкновенную ГРУШУ (6). Груша была такая огромная и сочная, что

вечно голодному верблюду и прожорливому лебедю хватило ее и на завтрак, и на обед, и на ужин.

- Эта история вам уже знакома. Обратите на это внимание ребенка. Спросите, помнит ли эту историю ребенок?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 2 = 6$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$3 \times 3 = 9$$

У ВЕРБЛЮДА (3) есть младший брат ВЕРБЛЮЖОНОК (3), по ночам они любят вместе смотреть на звездное небо. Однажды они увидели хвост КОМЕТЫ (9).

И теперь всем рассказывают об этом, а первым рассказали, конечно же, родителям, которые не сразу поверили, потому что когда-то сами хотели увидеть комету – ждали ее, ждали, а когда терпение кончилось, перестали наблюдать за небом.

- Спросите ребенка, как он думает, кто из братьев верблюдов увидел комету первым: старший или младший?
- Спросите ребенка, видит ли он сходство кометы и ее хвоста с цифрой 9? Если да, то попросите его показать девятку на картинке. Если нет, то покажите сами.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 3 = 9$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$3 \times 4 = 12$$

ВЕРБЛЮД (3) уже долго жил в пустыне, а ЖИРАФ (4) прибыл туда недавно. Поэтому жираф попросил друга рассказать ему как можно подробнее обо всех ее обитателях. Верблюд с радостью согласился. Теперь, когда солнце садится, жираф приходит к верблюду, берет РУЧКУ (1), зажигает ЛАМПУ (2) и увлеченно записывает интересные рассказы.

- Спросите ребенка, чем похожи верблюд и жираф? На каком языке они общаются, как вы думаете? (Эти вопросы помогут ребенку закрепить в памяти историю).
- Спросите у ребенка, какую цифру напоминает ему ручка? Покажите единицу в ручке. Предложите вместе поискать в лампе цифру 2. Обведите ее пальцем или тупым концом карандаша.
- Проговорите, что ручка и блокнот вместе – число 12.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 4 = 12$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$3 \times 5 = 15$$

ВЕРБЛЮД (3) и ЗАЯЦ (5) в паре участвовали в велосипедных гонках.

Верблюд крутил педали, ну а заяц был за рулем. И пришли бы они первыми, только неожиданно съехали с дороги, врезались в СТОЛБ (1) и КОЛЕСО (5) велосипеда погнулось. Приняли решение в следующий раз быть внимательнее.

- *Задайте вопрос: «Кто крутил педали, а кто рулил?».*
- *Предложите ребенку самому показать на картинке, где цифры 1 и 5 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.*
- *Спросите, какое получилось число?*
- *Пусть ребенок проговорит за вами пример «3x5=15», опираясь на картинки (рассматривая их).*

**\* Поддержите вашего ребенка, подбодрите его и обязательно похвалите, каким бы ни был результат!**

 ×  =  **3 x 6 = 18**

Однажды, особенно жарким днем, ВЕРБЛЮД (3) повстречал в пустыне УЛИТКУ (6). Она выглядела свежей, отдохнувшей и, казалось, совсем не страдала от жары. Верблюд спорил, как ей это удастся. Улитка нырнула в свой домик и достала оттуда ЛОЖКУ (1) и вазочку с чудесным, холодным МОРОЖЕННЫМ (8). Верблюд подкрепился мороженым и, в знак благодарности, быстро довез улитку в нужное ей место

- *Попросите ребенка найти на картинке с мороженым цифры 1 и 8 (в заданной последовательности). Если возникнут затруднения, помогите. Покажите сами.*
- *Спросите у ребенка, как он думает, чему больше обрадовался верблюд улитке или мороженому? Это важно для того, чтобы ребенок лучше представил себе эту историю.*
- *Пусть ребенок проговорит за вами пример «3x6=18», опираясь на картинки (рассматривая их).*

 ×  =  **3 x 7 = 21**

ВЕРБЛЮД (3) услышал в лесу странный звук и пошел на него. Оказывается, это ДЯТЕЛ (7) мастерил себе в домике на дереве прихожую. Стучал все утро и целый день. Вдвоем они пошли искать что-нибудь для новой комнаты, и нашли в лесу под листьями старую ВЕШАЛКУ (2) и ЗОНТИК (1).

- *Найдите в картинке «вешалка и зонт» цифры 2 и 1(в последовательности).*
- *Спросите, какое получилось число?*
- *Пусть ребенок проговорит за вами пример «3x7=21», опираясь на картинки (рассматривая их).*

 ×  =  **3 x 8 = 24**

Некоторым большим животным бывает сложно за собой ухаживать, потому что они сами не могут достать до некоторых участков тела. Так и ВЕРБЛЮД (3), сам почистить уши не смог, поэтому и попросил ЗМЕЮ (8) о помощи. В последнее время верблюду показалось, что

он стал хуже слышать. Змея, как врач внимательно осмотрела уши пациента, и извлекла из одного уха рыболовный КРЮЧОК (2), а из другого крошечный СТУЛ (4), видимо, кто-то из насекомых оставил свои вещи.

- Покажите на картинке, где изображены рыболовный крючок и стул цифры 2 и 4 (последовательно). Обведите их.
- Спросите, какое получилось число? Пусть ребенок сам покажет эти цифры на картинке.
- Представьте вместе с ребенком, какие же крошечные оказались рыболовный крючок и стул, раз они поместились в ухе верблюда!
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 8 = 24$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

  $\times$   =   $3 \times 9 = 27$

Силачи ВЕРБЛЮД (3) и ДЕЛЬФИН (9) работают в одной транспортной фирме. Верблюд перевозит груз по суше к морю, а дельфин отправляет его дальше по воде в другие страны. С грузом они обходятся осторожно, потому что это СЕРП (2) и КОСА (7) - острые инструменты, которыми косят траву.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «серп и коса» цифры 2 и 7 (в последовательности).
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $3 \times 9 = 27$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

**\* Похвалите вашего ребенка за старание, каким бы ни был результат!**

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о верблюде и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - верблюд, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же случилось с верблюдом и зайцем? Что их связывало? И чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $3 \times 1 = 3$ ».

Далее скажите, что 3 – это верблюд, 1- это зеркало. А когда верблюд смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки.

И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашего ребенка за старание!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, верблюд и змея ( $3 \times 8$ ) и начинает историю о них: «Некоторым большим животным бывает сложно за собой ухаживать, потому что они сами не могут достать до некоторых участков тела...». Ребенок вспоминает продолжение этой истории (не дословно): «Змея осмотрела уши жирафа, и достала из одного уха рыболовный КРЮЧОК (2), а из другого крошечный СТУЛ (4)». И выкладывает картинку, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка с изображением крючка и лампы. Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 3.

Когда все картинки из столбика умножения на 3 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: трижды один равно три, трижды два равно 6, и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

Инструкция ребенку:

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: трижды один равно?

**!** *Обратите внимание, какие примеры удастся вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина?*

*Возможно, ребенок недостаточно ярко представил историю в воображении? Тогда постарайтесь пофантазировать. Спросите у ребенка, каким в своем воображении он видит того или иного героя? Скажем, какого он цвета, или какого цвета его глаза, наряд и т.п.? Старайтесь не критиковать ребенка, т.к. в этом случае ему предоставлена полная свобода. Представление деталей активизирует фантазию и воображение.*

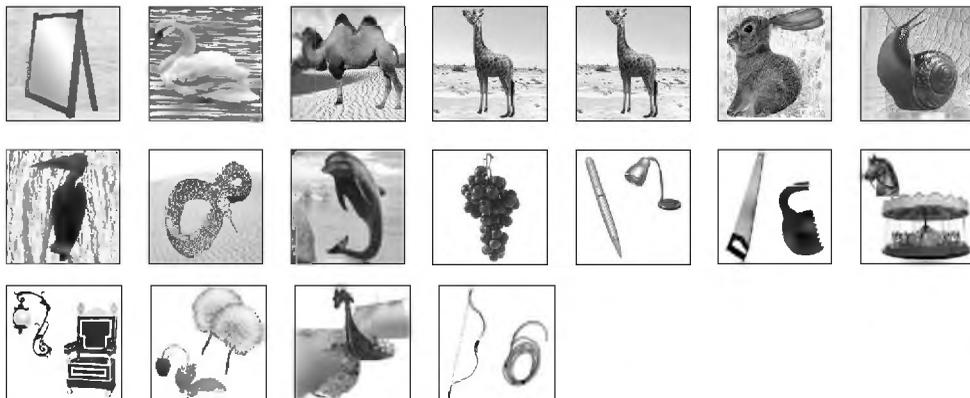
*Бывает так, что ребенок теряет внимание в тот момент, когда вы читаете ему историю? В этом случае вернитесь к ней опять. Попросите ребенка закрыть глаза и представить то, что вы ему прочтете, будто это происходит на огромном экране в кинотеатре.*

*Затруднение при вспоминании может быть связано и с тем, что ребенок не знает слова, в образе которого спрятана цифра? Например, не все дети знают, что такое «серп». В этом случае надо объяснить, что означает новое слово, рассказать для чего оно и как с ним обходиться. Несколько раз его назвать, чтобы ребенок привык к новому звучанию.*

# Занятие 4

## Умножение на 4

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой жираф(4), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с жирафом. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.

$$\begin{array}{c}
 \text{Жираф} \\
 \times \text{Зеркало} \\
 \hline
 \text{Жираф}
 \end{array}
 = 4 \times 1 = 4$$

ЖИРАФ (4) в ЗЕРКАЛЕ (1) видит СЕБЯ (4).

- Проговорите эту ситуацию, показывая на цифры в примере.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи жираф и зеркало. И какую цифру в зеркале видит жираф?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 1 = 4$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$\begin{array}{c}
 \text{Жираф} \\
 \times \text{Лебедь} \\
 \hline
 \text{Виноград}
 \end{array}
 = 4 \times 2 = 8$$

Обычно ЖИРАФ (4) помогает ЛЕБЕДЮ (2) собрать урожай ВИНОГРАДА (8). Длинному жирафу ничего не стоит помочь своему низкому приятелю. Правда, пока помогает, винограда много съедает.

- Обратите внимание ребенка на то, что вы уже эту историю слышали. Спросите, помнит ли он ее? В прошлый раз вы рассказывали эту же историю о лебедь, а теперь о жирафе.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи жираф и лебедь. И какая цифра спрятана в винограде?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 2 = 8$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 3 = 12$$

ЖИРАФ (4) прибыл в пустыню недавно, а ВЕРБЛЮД (3) уже долго жил там. Поэтому жираф попросил друга рассказать ему как можно подробнее обо всех ее обитателях.

Верблюд с радостью согласился. Теперь, когда солнце садится, жираф приходит к верблюду, берет РУЧКУ (1), зажигает ЛАМПУ (2) и увлеченно записывает интересные рассказы.

- Эта история тоже знакома. Вы ее слышали, когда читали о верблюде. Спросите ребенка, вспоминает ли он ее?
- Спросите, какое получилось число в картинке с ручкой и лампой?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 3 = 12$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 4 = 16$$

Однажды два закадычных друга ЖИРАФ (4) и ЖИРАФ (4), прогуливаясь по пустыне, обнаружили странный тяжелый предмет с

ручкой. Долго рассматривали они его со всех сторон, раздумывая, что с ним делать. Наконец, взяли ПИЛУ (1) и распилили ГИРЮ (6) пополам. Сил потратили много, но все зря – даже половинку гири не придумали куда девать.

- Предложите ребенку самому показать на картинке, где цифры 1 и 6 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Попросите ребенка повторить эту историю о жирафах. По мере рассказа вы можете дополнять его деталями истории
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 4 = 16$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 5 = 20$$

ЖИРАФ (4) постоянно пытается успокоить непоседу ЗАЙЦА (5). И когда заяц придумывает очередное соревнование, жираф

сразу предлагает ему покататься на себе. Раньше заяц радостно соглашался, а потом понял, что катается только он, а жираф трудится. Вот так и родилась идея пойти в парк покататься на карусели. Каждый сел на деревянную ЛОШАДКУ (2), чтобы долго кататься по КРУГУ (0).

- Покажите на картинке, где изображена карусель цифры 2 и 0. Обведите их (в последовательности). Нарисуйте в воздухе круг, по которому едет лошадка и скажите, что это цифра 0.
- Спросите, какое получилось число? Пусть ребенок сам покажет эти цифры на картинке.
- Задайте ребенку вопрос: «Как ты думаешь, почему заяц пригласил жирафа на карусель?».
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 5 = 20$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 6 = 24$$

ЖИРАФУ (4) очень нравится УЛИТКА (6). Они любят встречаться, чтобы вместе помолчать. Это может длиться очень долго. Они включают ЛАМПУ (2), из которой струится волшебный свет, и вместе располагаются в удобном КРЕСЛЕ (4). Так они чувствуют себя удобно в тишине.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «лампа и кресло» цифры 2 и 4 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 6 = 24$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 7 = 28$$

ЖИРАФ (4) и ДЯТЕЛ (7) еще в детстве зарыли в землю секретик. Они сделали его из засушенных ЗЕМЛЯНИКИ (2) и ОДУВАНЧИКОВ (8) и сверху накрыли стеклышком. Жираф выбрал место для секрета - с длинной шеей сверху хорошо видно, а дятел секрет зарыл с помощью длинного клюва. Договорились, что откопают спрятанное, когда станут стариками.

- Покажите на картинке, где изображены земляники и одуванчики цифры 2 и 8. Обведите их (в заданной последовательности).
- Спросите, какое получилось число? Предложите ребенку тоже обвести эти цифры.
- Узнайте, прятал ли такие секретики ваш ребенок? А вы?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 7 = 28$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$4 \times 8 = 32$$

ЖИРАФ (4) с детства увлекался историями про викингов, отважных мореходов, покорявших северные моря. Повзрослев, он встретил ЗМЕЮ (8), которая тоже увлекалась ими. Вдвоем они решили воплотить в жизнь свои детские

фантазии. Долгих два месяца окружающие слышали стук топора и визг пилы, которые доносились из их сарая. А потом все ахнули, когда к скалисту БЕРЕГУ (3) пристал величественный ДРАККАР (2) (боевой корабль викингов). Его сделали наши друзья и договорились отправиться на нем в кругосветное путешествие.

- Найдите на картинке корабля викингов у берега цифры 3 и 2 четко в такой последовательности..Обведите их (пальцем или тупым концом карандаша) (в последовательности).
- Спросите, какое получилось число?
- Предложите ребенку тоже обвести эти цифры. Пофантазируйте как грозный корабль мчался на всех парусах по холодному морю.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 8 = 32$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$4 \times 9 = 36$

Больше всего в детстве ЖИРАФ (4) любил быстро бегать. Но он боялся далеко отбегать от дома один. Однажды ветер донес до жирафа странные звуки.

Любпытство победило, и он побежал с бешеной скоростью на эти звуки, закрыв глаза от страха. А когда ноги почувствовали воду, жираф открыл глаза и остановился. Оказывается, ДЕЛЬФИН (9) в одиночку играл в индейцев, озвучивая сразу несколько человек. Так и познакомились жираф с дельфином, и так они стали играть вместе. Раздобыли ЛУК (3) для стрел и ЛАССО (6) (веревка индейцев), раскрасились, и от индейцев отличить их никто не мог.

- Объясните ребенку, что такое «лассо». Проговорите это новое слово несколько раз, может, найдется какое-нибудь знакомое созвучное слово, например, ласты или ластик. Пошутите, скажите, что у индейцев точно ни ластов, ни ластиков не было, зато у них есть лассо – специальная веревка. Задайте ребенку вопрос: «Теперь ты знаешь, что такое лассо?».
- Предложите ребенку самому показать на картинке «лук и лассо» цифры 3 и 6 (в последовательности).
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $4 \times 9 = 36$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

**\* Похвалите ребенка за старание, каким бы ни был результат!**

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о жирафе и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - жираф, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же случилось с жирафом и зайцем? Что их связывало? И чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $4 \times 1 = 4$ ».

Далее скажите, что 4 – это жираф, 1- это зеркало. А когда жираф смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки. И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашу команду, состоящую из взрослого и ребенка, каким бы ни был результат!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, жираф и заяц ( $4 \times 5$ ) и начинает рассказывать историю о них: «ЖИРАФ(4) постоянно пытается успокоить непоседу ЗАЙЦА(5). И, когда заяц придумывает очередное соревнование, жираф сразу предлагает ему покататься на себе. Раньше заяц радостно соглашался, а потом понял, что катается только он, а жираф трудится. Вот так и родилась идея пойти в парк покататься на карусели». Ребенок вспоминает продолжение этой истории: «Каждый сел на деревянную ЛОШАДКУ(2), чтобы долго кататься по КРУГУ(0)». И выкладывает картинку, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка с изображением карусели.

Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 4.

Когда все картинки из столбика умножения на 4 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: четырежды один равно четыре, четырежды два равно восемь и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

*Инструкция ребенку:*

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: четырежды один равно?

***!*** *Обратите внимание, какие примеры удается вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проиграйте историю снова.*

# Занятие 5

## Умножение на 5

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой заяц(5), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с зайцем. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.



$$5 \times 1 = 5$$

ЗАЯЦ (5) смотрит в ЗЕРКАЛО (1) и видит СЕБЯ (5).

- Проговорите эту ситуацию, указывая на цифры в примере.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи заяц и зеркало. И какую цифру в зеркале видит заяц?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 1 = 5$ », опираясь на картинку (рассматривая их).



$$5 \times 2 = 10$$

ЗАЯЦ (5) и ЛЕБЕДЬ (2) при встрече всегда соревнуются, кто лучше попадет СТРЕЛОЙ (1) в ЦЕНТР МИШЕНИ (0).

Зайцу ничего не стоит взять стрелу в лапу

и метнуть ее. А лебедю сложнее, он замахивается головой, так как стрела у него в клюве, поэтому голова у него иногда кружится.

- Эта история вам знакома? Спросите ребенка.

- Спросите, на какую цифру похож заяц? На какую цифру – лебедь?
- Найдите на карточке с изображением стрелы и мишени цифры 1 и 0 (четко в такой последовательности). Обведите их.
- Спросите, какое получилось число?
- Предложите ребенку тоже обвести эти цифры.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 2 = 10$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$5 \times 3 = 15$$

ЗАЯЦ (5) и ВЕРБЛЮД (3) в паре участвовали в велосипедных гонках. Верблюд крутил педали, ну а заяц был за рулем.

И пришли бы они первыми, только неожиданно съехали с дороги, врезались в СТОЛБ (1) и КОЛЕСО (5) велосипеда погнулось. Приняли решение в следующий раз быть внимательнее.

- История знакома? Обратите внимание ребенка на это.
- Спросите ребенка: «Кто крутил педали, и кто был за рулем?»
- Предложите ребенку самому показать на картинке «столб и колесо» (в последовательности). Где цифры и 1 и 5? В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 3 = 15$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$5 \times 4 = 20$$

ЗАЙЦУ (5) никак не сидится на месте. А ЖИРАФ (4) его понимает, потому что сам в детстве любил побегать. И когда заяц придумывает очередное соревнование, жираф сразу предлагает ему покататься на себе.

Раньше заяц радостно соглашался, а потом понял, что кататься только он, а жираф трудится. Вот так и родилась идея пойти в парк покататься на карусели. Каждый сел на деревянную ЛОШАДКУ (2), чтобы долго кататься по КРУГУ (0).

- Спросите, помнит ли ребенок эту историю про зайца и жирафа?
- Предложите ребенку самому показать на картинке, где цифры 2 и 0. В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами (в последовательности). Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Попросите ребенка повторить всю историю о зайце и жирафе.
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 4 = 20$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

☺ С этого момента вы будете больше вспоминать и меньше запоминать, т.к. истории о животных начинают все чаще повторяться



x



=



$5 \times 5 = 25$

ЗАЯЦ (5) и его друг ЗАЯЦ (5) очень увлекались стариной. Они отыскивали разные интересные предметы, чистили их, приводили в порядок и показывали друг другу, пытаясь собрать лучшую коллекцию. Однажды первому зайцу попался в лапы интересный старинный КРАН (2), который, к сожалению, не удалось починить. Тогда он решил поменять его у друга на МАНДОЛИНУ (5). Но у нее оказался сломанный гриф. Теперь у друзей в коллекции нерабочий кран и сломанная мандолина - счет пока ничейный.

- На какие цифры похожи зайцы? Пусть ребенок обведет пальцем цифру 5.
- Предложите ребенку самому показать на картинке где цифры 2 - кран и 5 - мандолина. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке. Расскажите, что в старину доблестные кавалеры под балконом возлюбленной играли на мандолине и пели серенады.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 5 = 25$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



x



=



$5 \times 6 = 30$

Как-то раз ЗАЯЦ (5) нашел корону царя зверей, которую потерял лев. Он надел корону и очень заважничал. Важничал он до той поры, пока не встретил УЛИТКУ (6), которая предложила сыграть в футбол. Заяц с радостью согласился. Только вот КОРОНА (3) постоянно сползала на глаза и мешала видеть МЯЧ (0). Улитка успела забить зайцу десять голов, пока он не догадался сбросить корону. После этого игра пошла уже на равных.

- На какие цифры похожи заяц и улитка? Пусть ребенок обведет пальцем цифры 3 и 6 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке где цифры 3 - корона и 0 - футбольный мяч. В случае затруднения, помогите ребенку - покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Почему заяц пропускал мячи когда был в короне?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 6 = 30$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



x



=



$5 \times 7 = 35$

ЗАЯЦ (5) с ДЯТЛОМ (7), когда встречаются, всегда хулиганят. Все знают, что, если они вместе, то надо ждать розыгрыш. В самый последний раз дятел встал зайцу на плечи. Натянули они на себя длинную полицейскую одежду, как будто один человек и стали ходить по городу, пугая всех НАРУЧНИКАМИ (3) и угрожая пятиконечной ЗВЕЗДОЙ ШЕРИФА (5). Заяц с дятлом так заигрались, что арестовали настоящего вора.

- Спросите ребенка, знает ли он, что такое «наручники»? Если нет, то объясните, Спросите, знает ли, кто такой шериф? Расскажите.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «наручники и звезда шерифа», где цифры 3 и 5. В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 7 = 35$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$5 \times 8 = 40$$

Шустрый ЗАЯЦ (5) при встрече со ЗМЕЕЙ (8) становится как шелковый. Она своим шипением успокаивающее

действовала на ушастого. Заяц превращался в «робота», которым руководила змея. Под гипнозом заяц нырял в море, проникал в затонувший пиратский корабль и доставал из СУНДУКА (4) золотую МОНЕТУ (0). Получив монету, змея уползала, а заяц ничего не помнил. Он до сих пор думает, что не умеет плавать.

- На какие цифры похожи заяц и змея? Пусть ребенок обведет пальцем цифры 5 и 8 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «сундук и монета», где цифры 4 и 0 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 8 = 40$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$5 \times 9 = 45$$

ЗАЙЦУ (5) всегда хотелось услышать, как поют ДЕЛЬФИНЫ (9). Он не поленился, сходил в нотный магазин и купил

подходящую ПАРТИТУРУ (4). На обратном пути он так спешил, что часть НОТ (5) рассыпалась. Для того, чтобы дельфин-певец этого не заметил, заяц принялся барабанить в такт песне по дереву. На удивление, у них получился неплохой дуэт.

- На какие цифры похожи заяц и дельфин? Пусть ребенок обведет пальцем цифры 5 и 9 на этих картинках.
- Расскажите ребенку, что партитура – это такая нотная книжка, и попросите обвести в ней цифру 4 и веселую убежавшую нотку 5 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $5 \times 9 = 45$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

**\* Похвалите ребенка за старание, каким бы ни был результат!**

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о зайце и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - заяц, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же происходит у зайца и дельфина? И чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе посмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $5 \times 1 = 5$ ».

Далее скажите, что 5 – это заяц, 1- это зеркало. А когда заяц смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки. И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашу команду, каким бы ни был результат!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, заяц и лебедь ( $5 \times 2$ ) и начинает рассказывать историю о них, примерно так: «ЗАЯЦ(5) и ЛЕБЕДЬ(2) соревнуются, кто лучше попадет СТРЕЛОЙ(1) в ЦЕНТР МИШЕНИ(0). Заяц берет стрелу в лапу и метает ее. А лебедю сложнее...» Ребенок вспоминает продолжение этой истории: «... он замахивается головой, т.к. стрела у него в клюве, поэтому голова его иногда кружится». И выкладывает картинку, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка с стрелы и мишени (12). Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 5.

Когда все картинки из столбика умножения на 5 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: пятью один равно пять, пятью два равно десять и т.д. При этом

пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

Инструкция ребенку:

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: пятью один равно...?

**!** *Обратите внимание, какие примеры удастся вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проигрывайте историю снова.*

# Занятие 6

## Умножение на 6

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой улитка(6), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с улиткой. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.



$$6 \times 1 = 6$$

УЛИТКА (6) смотрит в ЗЕРКАЛО (1) и видит СЕБЯ (6).

- Проговорите эту ситуацию, указывая на цифры в примере.
- Спросите ребенка, на какие цифры похожи улитка и зеркало. И какую цифру в зеркале видит улитка?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример «6x1=6», опираясь на картинки (рассматривая их).



$$6 \times 2 = 12$$

Проснувшись, УЛИТКА (6) обнаружила, что опаздывает, и решила действовать: она заползла на сонного ЛЕБЕДЯ (2),

извинилась и сказала, что очень торопится. Лебедь ответил, что куда сегодня не летит, но поможет добраться до САМОЛЕТА (1). ТРАП (2) (специальная лестница к самолету) был уже подан. Они еле успели.

- И эта история вам уже знакома. Скажите ребенку это. Спросите, помнит ли эту историю ребенок?
- На какие цифры похожи улитка и лебедь? Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 2 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «самолет и трап», цифры 1 и 2 (в последовательности). Расскажите как по трапу в самолет поднимаются пассажиры, улетающие в другие страны. Пусть ребенок обведет цифры 1 и 2
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 2 = 12$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



×



=



$$6 \times 3 = 18$$

Однажды, особенно жарким днем, УЛИТКА (6) повстречала в пустыне ВЕРБЛЮДА (3). Она выглядела свежей, отдохнувшей и, казалось, совсем не страдала от жары. Верблюд спорил, как ей это удается. Улитка нырнула в свой домик и достала оттуда ЛОЖКУ (1) и вазочку с чудесным, холодным МОРОЖЕНЫМ (8). Верблюд подкрепился мороженым и, в знак благодарности, быстро довез улитку в нужное ей место.

- Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о улитке и верблюде? Напомните, что был особенно жаркий день. Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.
- Предложите ребенку самому показать на картинке ложку и мороженое цифры 1 и 8 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 3 = 18$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$6 \times 4 = 24$$

\* Если вы видите, что ребенок узнает историю, не дав вам договорить ее, позвольте ему рассказать самому.



×



=



УЛИТКА (6) очень нравится ЖИРАФУ (4).

Они любят встречаться, чтобы вместе помолчать. Это может длиться очень долго. Они включают ЛАМПУ (2), из которой струится волшебный свет, и вместе располагаются в удобном КРЕСЛЕ (4). Так они чувствуют себя удобно в тишине.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «лампа и кресло» цифры 2 и 4 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 4 = 24$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$6 \times 5 = 30$$

Как-то УЛИТКА (6) встретила ЗАЙЦА (5). Он нашел корону царя зверей, которую потерял лев. Заяц надел корону и очень заважничал. Важничал он до той поры, пока улитка не предложила сыграть в футбол. Заяц с радостью согласился. Только вот КОРОНА (3) постоянно сползала на глаза и мешала видеть МЯЧ (0). Улитка успела забить зайцу десять голов, пока он не догадался сбросить корону. После этого игра пошла уже на равных.

- Спросите ребенка, помнил ли он историю о зайце и улитке – футболистах?
- Предложите ребенку самому рассказать историю футбольного матча. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке во время рассказа.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 5 = 30$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$6 \times 6 = 36$$

Мама-УЛИТКА (6) и дочь-УЛИТКА (6) жили очень дружно. Только когда дочка занималась музыкой, играя на блестящей изогнутой валторне, мама сердилась, потому что у мамы болели уши от громкого звука этого духового инструмента. Поэтому дочка-улитка очень любила когда мама в выходные затевала уборку и начинала пылесосить. Ведь пока гудит ПЫЛЕСОС (3), ее игра на ВАЛТОРНЕ (6) не кажется такой громкой, и дочка-улитка в это время исполняла с удовольствием свои любимые композиции.

- На какие цифры похожи улитка и ее мама? Пусть ребенок обведет пальцем цифру 6.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «пылесос и валторну», цифры 3 и 6 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 6 = 36$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$6 \times 7 = 42$$

УЛИТКА (6) очень хотела побывать на венецианском карнавале. Об этом она рассказала своему другу ДЯТЛУ (7). Она даже показала ему прекрасную МАСКУ (4), которую сделала специально для этого события. Она так увлеченно размахивала ею, что у маски отвалилась ручка. Хорошо еще, что мастеровитый дятел смазал ручку клеем и зажал маску в СТРУБЦИНЕ (2). Через час маска и ручка были надежно склеены, и можно было отправляться на праздник.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 7 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «маску и струбцину», цифры 4 и 2 (в заданной последовательности). Расскажите ребенку что струбцина – это такой инструмент, в котором зажимают разные предметы когда склеивают или обрабатывают инструментами. Пусть он обведет пальчиком или карандашом цифры 4 и 2.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 7 = 42$ », опираясь на картинку (рассматривая их).



$$6 \times 8 = 48$$

УЛИТКА (6) и ЗМЕЯ (8) следят за красотой своих фигур. Поэтому несколько раз в неделю они встречаются и идут в спортзал заниматься на ТРЕНАЖЕРЕ (4) и поднимать ШТАНГУ (8). Делают все вместе, так как силенок не хватает в одиночку поднимать тяжесть.

- Для укрепления в памяти этой истории спросите, как кажется вашему ребенку, красивее змея или улитка?
- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 8 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «тренажер и штангу», цифры 4 и 8. В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 8 = 48$ », опираясь на картинку (рассматривая их).



$$6 \times 9 = 54$$

УЛИТКА (6) и ДЕЛЬФИН (9) повстречались на пляже и долго удивленно рассматривали друг друга. Улитка думала:

«Надо же, какая большая улитка?!», а дельфин размышлял над мыслью: «Почему же раньше я не встречал таких маленьких дельфинов?». Они долго гуляли вдоль берега и говорили о жизни. Начался дождь. Дельфин вспомнил, что у него в кармане есть КЛЮЧ (5) от старого ДОМА (4), там они переждали непогоду, продолжая свои рассказы.

- Для укрепления в памяти этой истории скажите ребенку, что улитка действительно похожа на дельфина, если выползет из своей ракушки.
- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 9 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «ключ и дом», цифры 5 и 4 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $6 \times 9 = 54$ », опираясь на картинку (рассматривая их).

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории об улитке и ее друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - улитка, в среднем столбике – ее друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же происходит с улиткой, когда она встречается с дятлом? Чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $6 \times 1 = 6$ ».

Далее скажите, что 6 – это улитка, 1- это зеркало. А когда улитка смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки. И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашу команду, каким бы ни был результат!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, улитка и дятел ( $6 \times 5$ ) и начинает своими словами рассказывать историю о них: «УЛИТКА (6) встретила ЗАЙЦА (5). Заяц нашел корону царя зверей, которую потерял лев, одел и был очень важный, хотя корона все время сползала ему на глаза...» Ребенок вспоминает продолжение этой истории: «...улитка предложила зайцу сыграть в футбол. Заяц с радостью согласился. Только вот КОРОНА (3) постоянно сползала на глаза и мешала видеть МЯЧ (0). Улитка успела забить зайцу десять голов, пока он не догадался сбросить корону. После этого игра пошла уже на равных». Далее выкладывается картинка, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка «корона и мяч» (30). Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 6.

Когда все картинки из столбика умножения на 6 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: шестью один равно шесть, шестью два равно двенадцать и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

*Инструкция ребенку:*

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: шестью один равно...?

***!*** *Обратите внимание, какие примеры удается вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проиграйте историю снова.*

# Занятие 7

## Умножение на 7

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой дятел(7), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с дятлом. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.



$$7 \times 1 = 7$$

ДЯТЕЛ (7) внимательно рассматривает в ЗЕРКАЛЕ (1) СЕБЯ (7).

- Проговорите эту ситуацию, указывая на цифры в примере.
- Какую цифру в зеркале видит дятел?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 1 = 7$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 2 = 14$$

До ДЯТЛА (7) дошли слухи, что он видится ЛЕБЕДЮ (2) в кошмарных снах. Вот и решил дятел при первом же удобном случае познакомиться с

лебедем и сделать все, чтобы тот его больше не боялся. Встретились они на дне рождения общего приятеля. Дятел изо всех сил старался понравиться

лебедю, был веселым и добрым. Они радовались вместе и долго задували своими клювами СВЕЧКУ (1) на ТОРТЕ (4). Это было смешно.

- Знакомая история. Скажите ребенку это. Спросите, помнит ли эту историю ребенок?

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 7 и 2 на картинках (дятел и лебедь).
- Предложите ребенку самому показать на картинке «свеча и торт», цифры 1 и 4 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Спросите, почему торт – это цифра 4. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 2 = 14$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 3 = 21$$

ДЯТЕЛ (7) мастерил себе в домике на дереве прихожую. Стучал все утро и целый день. На звук к дереву прибрел ВЕРБЛЮД (3). Вдвоем они пошли искать что-нибудь для новой комнаты, и нашли в лесу под листьями старую ВЕШАЛКУ (2) и ЗОНТИК (1).

- Спросите, помнит ли эту историю ребенок?
- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 7 и 3 на картинках (дятел и верблюд).
- Предложите ребенку самому показать на картинке «вешалка и зонт», цифры 2 и 1 (в последовательности). Убедитесь, что ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 3 = 21$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 4 = 28$$

ДЯТЕЛ (7) с ЖИРАФОМ (4) еще в детстве зарыли в землю секретик. Они сделали его из засушенных ЗЕМЛЯНИКИ (2) и ОДУВАНЧИКОВ (8) и сверху накрыли стеклышком. Жираф выбрал место для секрета – с длинной шеей сверху хорошо видно, а дятел секрет зарыл с помощью длинного клюва. Договорились, что откопают спрятанное, когда станут стариками.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 7 и 4 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «секретик» цифры 2 и 8 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 4 = 28$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 5 = 35$$

ДЯТЕЛ (7) и ЗАЯЦ (5), когда встречаются, всегда хулиганят. Все знают, что, если они вместе, то надо

ждать розыгрыш. В самый последний раз дятел встал зайцу на плечи. Натянули они на себя длинную полицейскую одежду, как будто один человек и стали ходить по городу, пугая всех НАРУЧНИКАМИ (3) и угрожая пятиконечной ЗВЕЗДОЙ ШЕРИФА (5). Заяц с дятлом так заигрались, что арестовали настоящего вора.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 7 и 5 на картинках (дятел и заяц).
- Предложите ребенку самому показать на картинке «наручники и звезда шерифа» цифры 3 и 5 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 5 = 35$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 6 = 42$$

ДЯТЕЛ (7) внимательно слушал УЛИТКУ (6), которая очень хотела побывать на венецианском карнавале. Она даже

показала ему прекрасную МАСКУ (4), которую сделала специально для этого события. Она так увлеченно размахивала ею, что у маски отвалилась ручка. Хорошо еще, что мастеровитый дятел смазал ручку клеем и зажал маску в СТРУБЦИНЕ (2). Через час маска и ручка были надежно склеены, и можно было опраляться на праздник.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 7 на этих картинках.
- Помнит ли ребенок эту историю? Спросите, куда мечтала попасть улитка и что она для этого приготовила?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 6 = 42$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$7 \times 7 = 49$$

ДЯТЕЛ (7) решил обустроить свое новое жилье. в этом ему помогал его племянник, тоже ДЯТЕЛ(7). У дяди уже

висела на стене красивая необычная КАРТИНА (4), на которой был изображен караван в пустыне. подходящего желтого цвета, Племянник долго искал ЧАСЫ С МАЯТНИКОМ (9) и был просто счастлив когда смог купить их. Теперь они часто пьют чай, любуясь на картину и слушая тиканье часов.

- Чем обустроивали дятлы новое жилище?
- Предложите ребенку самому показать на картинке «картину и часы с маятником» цифры 4 и 9 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 7 = 49$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

### $7 \times 8 + 56$

\* Скажите ребенку, что эту историю нужно представлять с закрытыми глазами, потому что в ней будет сюрприз. Начинайте ее читать, когда убедитесь, что ребенок глаза закрыл.



ДЯТЕЛ (7), сам не зная почему, не доверял ЗМЕЕ (8). Ему казалось, что она постоянно всех обманывает и хитрит. Но как только она предложила ему пойти попробовать в чужом саду яблоко, он сразу же согласился. ЯБЛОКО (5) было таким вкусным, что они набрали их целый МЕШОК (6). Только дятел сразу не сообразил, что сад был его.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «яблоко и мешок» цифры 5 и 6 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 8 = 56$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$7 \times 9 = 63$   
 ДЯТЕЛ (7) однажды поссорился с ДЕЛЬФИНОМ (9). Дело в том, что когда он возвратился с ежедневной прогулки, то увидел, что ЗАМОК (6) на его кладовой открыт. Оказалось, это дельфин в его отсутствие заходил и взял красивый ПОДСВЕЧНИК (3), который ему понадобился для театрального представления. Конечно, дельфин подсвечник вернул и извинился, что взял его без спросу. Конечно, дятел его простил, но о новом замке все-таки задумался.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 6 и 3 на картинке «замок и подсвечник». В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Хорошо ли поступил дельфин, взяв без спроса вещь дятла?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $7 \times 9 = 63$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о дятле и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - дятел, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же происходит с дятлом, когда он встречается с лебедем, например? Чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $7 \times 1 = 7$ ».

Далее скажите, что 7 – это дятел, 1- это зеркало. А когда дятел смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки. И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашу команду, каким бы ни был результат!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, дятел и дельфин ( $7 \times 9$ ), и начинает рассказывать историю о них: «ДЯТЕЛ (7) однажды поссорился с ДЕЛЬФИНОМ (9) потому что дельфин зашел к нему увидев что замок (6) открыт.. Ребенок вспоминает продолжение этой истории: «дельфин взял красивый подсвечник» (3). Конечно дельфин подсвечник вернул, но дятел решил сменить замок». Далее выкладывается картинка, на которой изображен открытый замок и подсвечник. Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 7.

Когда все картинки из столбика умножения на 7 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: семью один равно семь, семью два равно четырнадцать и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

*Инструкция ребенку:*

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.

2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: семью один равно...?

***!*** *Обратите внимание, какие примеры удастся вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проиграйте историю снова.*

# Занятие 8

## Умножение на 8

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой змея(8), в центре столбик с ее друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):

В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются со змеей. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.

**\* В столбике умножения на 8 остается запомнить всего два примера  $8 \times 8 = 64$  и  $8 \times 9 = 72$ . С них и начнем.**



$$8 \times 8 = 64$$

ЗМЕЯ (8) со своей подружкой ЗМЕЕЙ (8) купили две апельсиновые рожи по соседству. Теперь они соревнуются, кто вырастит лучшие апельсины и сделает из них лучший сок. В этом году первая змея удивила подружку таким густым соком, что КАПЛЯ (6) упавшая из ПАКЕТА (4) сразу застыла, и ее можно было не пить, а есть, как леденец.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «каплю и пакет цифры 6 и 4 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 8 = 64$ », опираясь на картинки (рассматривая их).



$$8 \times 9 = 72$$

ЗМЕЯ (8) долго не верила, что ее знакомый ДЕЛЬФИН (9) мастер на все руки. Для того, чтобы доказать ей это он взял ТОПОР (7) и из мачты старого корабля вырубил КОВШ (2). Вообще-то это был ковш для питья, но змея очень любила заползать в него и спать, свернувшись колечком.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «топор и ковш» цифры 7 и 2 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 9 = 72$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

### \*Дальше вспоминаем то, что уже знаем:



$$8 \times 1 = 8$$

ЗМЕЯ (8) рассматривает в ЗЕРКАЛЕ (1) СЕБЯ (8).

- Проговорите эту ситуацию, указывая на цифры в примере.
- Какую цифру в зеркале видит змея?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 1 = 8$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$8 \times 2 = 16$$

\* Спросите ребенка, помнит ли он, историю змеи и лебедя? Если нет, напомните, что они ходили в музей старинных предметов. Подождите, может ребенок, благодаря подсказке вспомнит историю. Если и это не получается, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) и ЛЕБЕДЬ (2) во время экскурсии по музею старинных предметов стали носиться по залу и задели висящую на стене ШПАГУ (1), которая упала на ПУШКУ (6), отчего раздался такой грохот, что все замерли на месте. Их, конечно же, не ругали, ведь они не хотели шуметь. Теперь они в музеях ходят на цыпочках.

- Пусть ребенок обведет пальцем цифры 8 и 2 на картинках (змея и лебедь).
- Предложите ребенку самому показать на картинке «шпага и пушка», цифры 1 и 6 (в последовательности). Убедитесь, что ребенок видит цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 2 = 16$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## 8 x 3 = 24

\* Спросите ребенка, как он думает, чем змея может помочь верблюду?

Пофантазируйте. Спросите, как проводили время эти герои? Продолжение пусть ребенок попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



Некоторым большим животным бывает сложно за собой ухаживать, потому что они сами не могут достать до некоторых участков тела. Так ЗМЕЯ (8) однажды помогла почистить уши

ВЕРБЛЮДУ (3). В последнее время ему показалось, что он стал хуже слышать. Змея, как врач внимательно осмотрела уши пациента, и извлекла из одного уха рыболовный КРЮЧОК (2), а из другого крошечный СТУЛ (4), видимо, кто-то из насекомых оставил свои вещи.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «стул и крючок» цифры 2 и 4 (в последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 3 = 24$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## 8 x 4 = 32

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю? Пусть попробует вспомнить сам.

Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) с детства увлекалась историями про викингов, отважных мореходов, покорявших северные моря. Повзрослев, она встретила ЖИРАФА (4), который тоже увлекался ими.

Вдвоем они решили воплотить в жизнь свои детские фантазии. Долгих два месяца окружающие слышали стук топора и визг пилы, которые доносились из их сарая.

А потом все ахнули, когда к скалистому БЕРЕГУ (3) пристал величественный ДРАККАР (2) (боевой корабль викингов). Его сделали наши друзья и договорились отправиться на нем в кругосветное путешествие.

- Предложите ребенку самому показать на изображении берега и корабля цифры 3 и 2 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 4 = 32$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$8 \times 5 = 40$$

\* Спросите ребенка, для чего змея гипнотизировала зайца? Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно. Если не получается, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) своим шипением успокаивающе действовала на ЗАЙЦА (5) и гипнотизировала его. Заяц превращался в «робота», которым она руководила. Под гипнозом заяц нырял в море, проникал в затонувший пиратский корабль и доставал из СУНДУКА (4) золотую МОНЕТУ (0). Получая монету, змея уползала, а заяц ничего не помнил. Он до сих пор думает, что не умеет плавать.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «сундук и монета» цифры 4 и 0 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок понял, почему сундук – цифра 4, и увидел цифру 0 в монете.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 5 = 40$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$8 \times 6 = 48$$

\* Спросите ребенка, куда вместе ходят змея и улитка? Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно. Если не получается, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) и УЛИТКА (6) следят за красотой своих фигур. Поэтому несколько раз в неделю они встречаются и идут в спортзал заниматься на ТРЕНАЖЕРЕ (4) и поднимать ШТАНГУ (8).

Делают все вместе, так как силенок не хватает в одиночку поднимать тяжесть.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «тренажер и штанга» цифры 4 и 8 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 6 = 48$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$8 \times 7 = 56$$

\* Напомните, что эта история с сюрпризом в конце? Пусть ребенок постарается вспомнить ее сам. Подсказывать можно. Если не получается, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) чувствовала, что ДЯТЕЛ (7), сам не зная почему, не доверяет ей. Она предполагала, что это из-за того, что она постоянно всех обманывает и хитрит. Но как только змея предложила дятлу пойти

попробовать в чужом саду яблоко, он сразу же согласился. ЯБЛОКО (5) было таким вкусным, что они набрали их целый МЕШОК (6). Только дятел сразу не сообразил, что сад был его.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «яблоко и мешок» цифры 5 и 6 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 7 = 56$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

### $8 \times 8 = 64$

\* Скажите ребенку, что эту историю двух змей вы запоминали вначале. Пусть ребенок попробует вспомнить ее сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы «вытаскивать» из них цифры. Если вспомнить не получается, напомните историю, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) со своей подружкой ЗМЕЕЙ (8) купили две апельсиновые рощи по соседству. Теперь они соревнуются, кто вырастит лучшие апельсины и сделает из них лучший сок. В этом году первая змея удивила подругу таким густым соком, что КАПЛЯ (6) упавшая из ПАКЕТА (4) сразу застыла, и ее можно было не пить, а есть, как леденец

- Предложите ребенку самому показать на картинке «каплю и пакет» цифры 6 и 4 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 8 = 64$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

### $8 \times 9 = 72$

\* Скажите ребенку, что эту историю о змее и дельфине вы запоминали вначале. Пусть ребенок попробует вспомнить ее сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы «вытаскивать» из них цифры. Если вспомнить не получается, напомните историю, читайте дальше.



ЗМЕЯ (8) долго не верила, что ее знакомый ДЕЛЬФИН (9) мастер на все руки. Для того, чтобы доказать ей это, он взял ТОПОР (7) и из мачты старого корабля вырубил КОВШ (2).

Вообще-то это был ковш для питья, но змея очень любила заползать в него и спать, свернувшись колечком.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «топор и ковш» цифры 7 и 2 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $8 \times 9 = 72$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о змее и ее друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - змея, в среднем столбике – ее друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же происходит со змеей, когда она встречается с дятлом? Чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе посмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $8 \times 1 = 8$ ».

Далее скажите, что 8 – это змея, 1- это зеркало. А когда змея смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки.

И таким образом проговорите все примеры и их истории.

### Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Похвалите вашу команду, каким бы ни был результат!**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, 2 змеи ( $8 \times 8$ ) и начинает рассказывать историю о них: «ЗМЕЯ (8) с подружкой ЗМЕЕЙ (8) купили две апельсиновые рощи по соседству. Теперь они соревнуются, кто вырастит лучшие апельсины ...»

Ребенок вспоминает продолжение этой истории: «... В этом году первая змея удивила подругу таким густым соком, что КАПЛЯ (6) упавшая из ПАКЕТА (4) сразу застыла, и ее можно было не пить, а есть, как леденец».

Далее выкладывается картинка, на которой изображен результат трудов змеи-плантатора, т.е. в этом случае это карточка «капля и пакет» (64). Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 8.

Когда все картинки из столбика умножения на 8 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: восемь один равно восемь, восемь два равно шестнадцать и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

***Инструкция ребенку:***

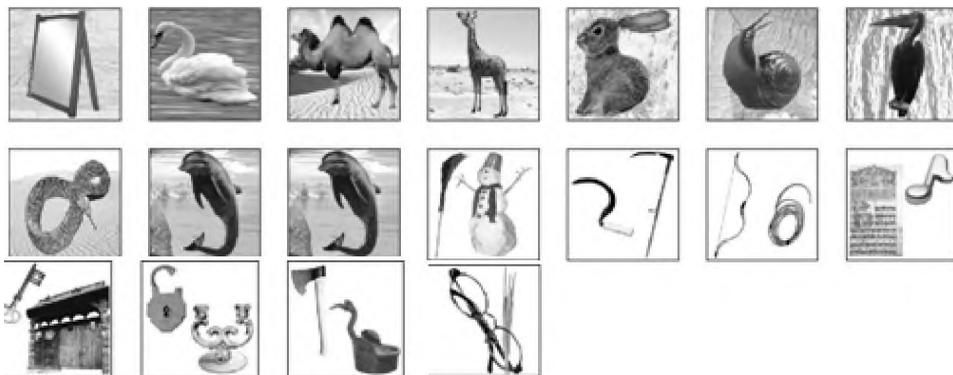
1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.
2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: восемь один равно...?

***! Обратите внимание, какие примеры удается вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проиграйте историю снова.***

# Занятие 9

## Умножение на 9

Карточки, которые вам понадобятся:



Выложите перед началом игры карточки таким образом, чтобы слева был главный герой дельфин(9), в центре столбик с его друзьями животными, а справа – каждый раз, рассказывая новую историю, выкладывается новая карточка, в которой запечатлен результат умножения.

*Инструкция (проговаривается вслух всем участникам игры):*  
 В этой игре самое главное – это представлять в своем воображении истории, которые приключаются с дельфином. Нужно постараться представлять их как кино или сказку.

**\* В столбике умножения на 9 остается запомнить всего один пример  $9 \times 9 = 81$ . С него и начнем.**



$$9 \times 9 = 81$$

За ДЕЛЬФИНОМ (9) успеет только другой ДЕЛЬФИН (9). Как только один найдет на дне моря что-нибудь интересное, как тут

же появляется другой, потому что общаются дельфины ультразвуками, и могут передавать друг другу любую информацию. Как-то раз дельфины нашли на глубине ОЧКИ (8), они притащили их к себе и поместили рядом со светящейся ВОДОРΟΣЛЮ (1), чтобы виднее было. И теперь каждый день любят находке.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «очки и водоросль» цифры 8 и 1 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 9 = 81$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

### А дальше, вспоминаем то, что уже знаем:



$$9 \times 1 = 9$$

ДЕЛЬФИН (9) в ЗЕРКАЛЕ (1) видит СЕБЯ (9).

- Проговорите эту ситуацию, указывая на цифры в примере.
- Какую цифру в зеркале видит дельфин?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 1 = 9$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$9 \times 2 = 18$$

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и лебедь? Напомните, что они очень любят играть в снежки. Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



ДЕЛЬФИН (9) и ЛЕБЕДЬ (2) зимой очень любят играть в снежки. Лебедь может играть только маленькими снежками, а у дельфина снежки

получаются большие. Однажды они нашли МЕТЛУ (1) и решили слепить СНЕГОВИКА (8). Они даже сфотографировались со своим творением на память

- Спросите, помнит ли эту историю ребенок?
- На какие цифры похожи дельфин и лебедь? Пусть ребенок обведет пальцем цифры 9 и 2 на этих картинках.
- Предложите ребенку самому показать на картинке «метла и снеговик», цифры 1 и 8 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 2 = 18$ », опираясь на картинки (рассматривая их).
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 2 = 18$ », опираясь на картинки (рассматривая

## 9 x 3 = 27

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и верблюде? Напомните, что они силачи.... Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



x



=



Силачи ДЕЛЬФИН (9) и ВЕРБЛЮД (3) работают в одной транспортной фирме. Верблюд перевозит груз по земле к морю, а дельфин отправляет его дальше по воде в другие страны. С таким грузом они обходятся осторожно, потому что это СЕРП (2) и КОСА (7) – острые инструменты, которыми косят траву.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «серп и коса» цифры 2 и 7 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример «9x3=27», опираясь на картинки (рассматривая их).

## 9 x 4 = 36

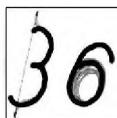
\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и жирафе? Напомните, что жираф боялся далеко отбегать от дома, но однажды.... Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



x



=



ДЕЛЬФИН (9) в одиночку играл в индейцев, озвучивая сразу несколько человек. Однажды ветер донес до ЖИРАФА (4) эти странные звуки. Но он боялся далеко отбегать от дома один. Хотя больше всего в детстве любил быстро бегать. Любопытство одержало вверх, и жираф побежал с бешеной скоростью на манящие звуки, закрыв глаза от страха. А когда ноги почувствовали воду, остановился, открыл глаза и увидел дельфина. Так они познакомились и стали играть вместе. Раздобыли ЛУК (3) для стрел и ЛАССО (6) (индейский канат), раскрасились, и от индейцев отличить их никто не мог.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «лук и лассо» цифры 3 и 6 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример «9x4=36», опираясь на картинки (рассматривая их).

## 9 x 5 = 45

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и зайце? Напомните, что заяц мечтал услышать поющего дельфина.. Пусть ребенок попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



К ДЕЛЬФИНУ (9) подошел ЗАЯЦ (5) и сказал, что ему всегда хотелось услышать, как поют дельфины. Он даже не поленился, сходил в нотный магазин и купил подходящую ПАРТИТУРУ (4). На обратном пути он так спешил, что часть НОТ (5) рассыпалась. Для того, чтобы дельфин-певец этого не заметил, заяц принялся барабанить в такт песне по дереву. На удивление, у них получился неплохой дуэт

- Предложите ребенку самому показать на картинке «партитура и ноты» цифры 4 и 5 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 5 = 45$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## 9 x 6 = 54

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и улитке? Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



ДЕЛЬФИН (9) и УЛИТКА (6) повстречались на пляже и долго удивленно рассматривали друг друга. Улитка думала: «Надо же, какая большая улитка?!». А дельфин размышлял над мыслью: «почему же раньше я встречал таких маленьких дельфинов?». Они долго гуляли вдоль берега и говорили о жизни. Начался дождь. Дельфин вспомнил, что у него в кармане есть КЛЮЧ (5) от старого ДОМИКА (4), там они переждали непогоду, продолжая свои рассказы.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «ключ и домик» цифры 5 и 4 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 6 = 54$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## 9 x 7 = 63

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и дятле? Подскажите, что дельфин совершил нечестный поступок в глазах дятла. Пусть дальше попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если не получается, читайте дальше.



ДЕЛЬФИН (9) однажды поссорился с ДЯТЛОМ (7). Дело в том, что когда дятел возвратился с ежедневной прогулки, то увидел, что ЗАМОК (6) на его кладовой открыт. Оказалось, это дельфин в его отсутствие заходил и взял красивый ПОДСВЕЧНИК (3), который ему понадобился для театрального представления. Конечно, дельфин подсвечник вернул и извинился, что взял его без спросу. Конечно, дятел его простил, но о новом замке все-таки задумался.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «замок и подсвечник» цифры 6 и 3 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 7 = 63$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## 9 x 8 = 72

\* Спросите ребенка, помнит ли он эту историю о дельфине и змее? Пусть попробует вспомнить сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы ребенок «вытаскивал» из них цифры. Если вспомнить не получается, читайте дальше.



Все вокруг знали, что ДЕЛЬФИН (9) мастер на все руки и только ЗМЕЯ (8) долго не могла в это поверить. Для того, чтобы доказать ей это, дельфин взял ТОПОР (7) и из мачты старого корабля вырубил КОВШ (2).

Вообще-то это был ковш для питья, но змея очень любила заползать в него и спать, свернувшись.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «топор и ковш» цифры 7 и 2 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 8 = 72$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

$$9 \times 9 = 81$$

\* Скажите ребенку, что эту историю двух дельфинов вы запомнили вначале. Пусть ребенок попробует вспомнить ее сам. Подсказывать можно, называя предметы, чтобы «вытаскивать» из них цифры. Если вспомнить не получается, напомните историю, читайте дальше.



За ДЕЛЬФИНОМ (9) успеет только другой ДЕЛЬФИН (9). Как только один найдет на дне моря что-нибудь интересное, как тут же появляется другой, потому что общаются дельфины ультразвуками, и могут передать друг другу любую информацию. Как-то раз дельфины нашли на глубине ОЧКИ (8), они притащили их к себе и поместили рядом со светящейся ВОДОРΟΣЛЬЮ (1), чтобы виднее было. И теперь каждый день любят находке.

- Предложите ребенку самому показать на картинке «очки и водоросль» цифры 8 и 1 (в заданной последовательности). В случае затруднения, помогите ребенку – расскажите и покажите сами. Проследите, чтобы ребенок увидел цифры в картинке.
- Спросите, какое получилось число?
- Пусть ребенок проговорит за вами пример « $9 \times 9 = 81$ », опираясь на картинки (рассматривая их).

## Игра 1

Перемешайте все карточки и разложите их в свободном порядке на столе картинками вверх, чтобы картинки были хорошо видны.

Напомните ребенку правила этой игры:

Вы, взрослый, будете вспоминать истории о дельфине и его друзьях, а ребенок, следуя вашему рассказу, будет выкладывать нужные карточки на столе, так же как они были выложены изначально (слева - дельфин, в среднем столбике – его друзья, в правом – картинки с предметами).

Если взрослый почувствует, что ему трудно вспомнить ту или иную историю, он может спросить подсказку у ребенка. Вспоминать лучше вслух, например: что же происходит с дельфином, когда он встречается со змеей? Чем больше вопросов вы будете задавать себе и ребенку, тем быстрее будут всплывать образы картинок в вашем воображении, а значит, и цифры с ними связанные.

Если и в этом случае возникнет затруднение, можно вместе подсмотреть в текст.

### Инструкция взрослому:

Озвучьте первый пример « $9 \times 1 = 8$ ».

Далее скажите, что 9 – это дельфин, 1- это зеркало. А когда дельфин

смотрит в зеркало, то видит себя. Подождите, пока ребенок выложит нужные карточки.

И таким образом проговорите все примеры и их истории.

Инструкция ребенку:

Выложи картинки, которые подходят к историям, что я вспоминаю.

**\* Поздравьте команду! Вы прошли все истории, а значит, и всю таблицу умножения.**

## Игра 2

Продолжаем играть с предыдущими карточками.

Взрослый выкладывает левую часть примера - картинки с животными, например, дельфин и дельфин(9х9) и начинает рассказывать историю о них: За ДЕЛЬФИНОМ (9) успеет только другой ДЕЛЬФИН (9). Как только один найдет на дне моря что-нибудь интересное, как тут же появляется другой, потому что общаются дельфины ультразвуками, и могут передать друг другу любую информацию. Как-то раз дельфины нашли на глубине ОЧКИ (8), они притащили их к себе и поместили рядом со светящейся ВОДОРΟΣЛЮ (1), чтобы виднее было. И теперь каждый день любят находке.

Далее выкладывается картинка, на которой изображен результат встречи героев, т.е. в этом случае это карточка «ОЧКИ и ВОДОРΟΣЛЬ» (81). Взрослый просит ребенка назвать число, спрятанное в этой картинке. Таким образом нужно проиграть все истории из столбика умножения на 9.

Когда все картинки из столбика умножения на 9 будут выложены и истории рассказаны, попросите ребенка назвать все примеры так, как это требуется в школе: девятью один равно девять, девятью два равно восемнадцать и т.д. При этом пусть ребенок обязательно смотрит на карточки с картинками, они помогут ему вспоминать истории, и соответственно, цифры и числа. В последующем, эти зрительные образы будут ему служить мысленными опорами.

Инструкция ребенку:

1. Я буду раскладывать картинки с героями, и рассказывать начало их историй, а ты продолжать рассказ и выкладывать картинки с предметами из этих историй.

2. Все карточки выложены правильно, молодец! А теперь смотри на картинки и называй примеры, как в школе: семью один равно...?

**! Обратите внимание, какие примеры удается вспомнить с трудом, а может, и вовсе вспомнить не получилось? Постарайтесь понять какова причина? Проработайте ошибки. И проиграйте историю снова.**

## **В напутствие**

В дальнейшем, когда вы будете задавать ребенку вопросы «сколько будет  $2 \times 2$ ,  $3 \times 5$  и т.п.?», чтобы закрепить пройденное, старайтесь не «выбиваться» из игровой формы общения с ребенком. В этом вам поможет такой ход:

1. Вы спрашиваете «сколько будет  $2 \times 2$ ?».

2. Дайте ребенку немного времени на ответ.

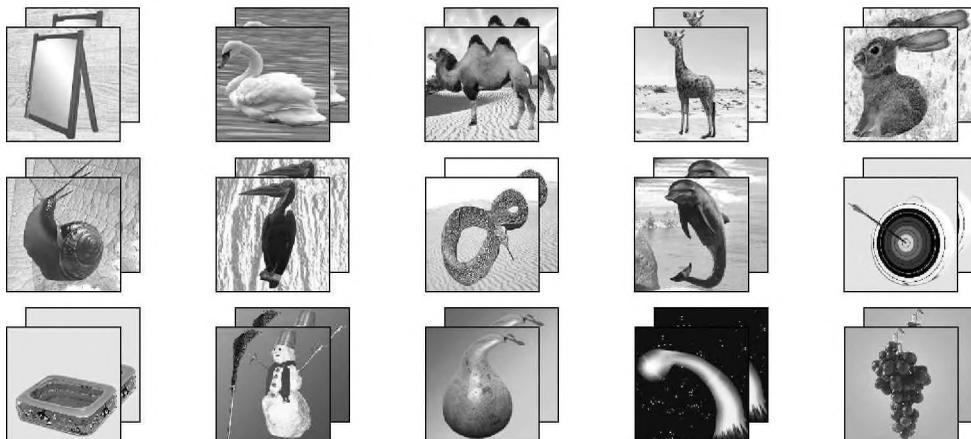
3. В случае затруднения не объявляйте сами правильный ответ, скажите, что вы помните начало истории. Начните историю, проговаривая цифры и образы к ним. Подождите, возможно, после такой подсказки ребенок продолжит рассказ и вспомнит картинку-результат. Это самое важное! Если образ «результата» появился, то и цифры на нем можно отыскать.

4. Помогите ребенку найти в образе цифры. Сначала мысленно, на воображаемой картинке. В другом случае, возьмите нужную карточку с картинкой и внимательно разглядите ее в поисках цифр.

4. Если вспомнить у ребенка не получилось, то вспомните за него или подсмотрите в текст. А в конце задайте какой-нибудь вопрос по картинке, не относящийся к делу. Например: «А какого цвета у жирафа язык?», «Как ты думаешь, лев получил назад свою корону?», «Кто больше может откусить от груши, лебедь или верблюд?», «Нравится ли тебе характер дельфина?», «Что делала змея с добытыми со дна моря монетками?», «Какая на ощупь звезда шерифа?». Такие вопросы погружают ребенка в фантазирование. Его ответы, конечно же, могут быть какими угодно, и нелепыми, и смешными. Главное – они есть. Образ состоит из деталей, помните об этом!

# Игры с парными карточками

Карточки, которые вам понадобятся:



## ИГРА 1. “ЗАПОМНИ ПО ПОРЯДКУ”

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре участвуют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок выкладывает свои карточки поочередно в ряд. Второй игрок, в течение 10-40 секунд, запоминает последовательность карточек (составляя сюжетный рассказ, используя содержание изображенного материала). После чего, первый игрок переворачивает карточки, а второй – выкладывает ряд из своего набора под карточками первого игрока, повторяя их порядок.

**Окончание игры.** За каждое совпадение игроку начисляется одно очко. После подсчета очков игроки меняются ролями.

## ИГРА 2. “ЧЕРЕЗ ОДНУ”

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре играют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок выкладывает карточки в ряд, картинками вверх. При этом, после выложенной третьей – закрывается первая, после четвертой – третья, после шестой – пятая. Второй игрок запоминает карточки в процессе их выкладывания. Затем он получает два задания.

Первое: назвать закрытые карточки. При этом первый игрок проверяет карточки и за каждую правильно названую карточку второй игрок получает один балл. После проверки открытые карточки переворачиваются.

Второе задание: выложить из своего набора карточек ряд, аналогичный перевернутому.

**Окончание игры.** Карточки переворачиваются и сравниваются. К уже набранному баллам (за первое задание) за каждое совпадение игрок добавляет один балл. Затем игроки меняются ролями и играют сначала. Побеждает тот, кто набрал большее количество баллов.

### **ИГРА 3. “ПОВТОРИ ФИГУРУ”**

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре участвуют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок выкладывает карточки изображением вверх, создавая из них какую-то фигуру (самолет, бабочку, треугольник, ...). Второй игрок, в течение 10-40 секунд, запоминает и конфигурацию рисунка (логически или фотографически) и сюжет карточек (составлением рассказа). Выложенная фигура накрывается листом бумаги. Затем, из своего набора карточек, второй игрок выкладывает такую же фигуру (и по конфигурации рисунка, и по сюжету).

**Окончание игры.** Снимается лист бумаги, сверяются фигуры. Игроки меняются ролями.

### **ИГРА 4. “НАЙДИ ПАРУ”**

**Как начинается игра.** Из всего набора парных карточек (24 шт.) выкладывается прямоугольник картинками вверх.

**Как играть.** Оба игрока, в течение 30-40 секунд запоминают последовательность карточек. После чего все карточки переворачиваются картинками вниз.

Важно, чтобы одинаковые картинки не были рядом ни по горизонтали, ни по вертикали.

Первый игрок открывает любую карточку, вспоминает где находится ее пара и открывает ее. Второй игрок берет следующую карточку и находит пару, и так пока все пары не открыты.

**Окончание игры.** Выигрывает тот, кто открыл больше пар.

## **ИГРА 5.** **“НАЧНИ С ПЕРВОЙ”**

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре участвуют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок выкладывает карточки последовательно стопкой (одна на другую). При этом называет, что изображено на карточке. С каждой новой карточкой игрок повторяет, что изображено на карточке, начиная с первой.

Например: 1-ая карточка – собака; 2-я – кошка.

Далее: 1-я собака, 2-я – кошка, 3-я – дерево.

Далее: 1-я – собака, 2-я – кошка, 3-я – дерево, 4-я – рыба и т.д.

Схема:

Первый игрок выполняет действие, каждый раз начиная сначала.

Продолжается игра до тех пор, пока игрок или собьется, называя последовательность карточек, или закончатся карточки (количество карточек можно увеличивать из другого набора до ста и более по мере приобретения навыка работы с ними и увеличения объема памяти).

**Окончание игры.** Второй игрок следит за действиями первого игрока, отмечает ошибки.

*Усложнение задания.* По окончании 2 этапа игры:

1-й вариант: игроки меняются ролями, второй повторяет игру со своим набором карточек;

2-й вариант: второй игрок повторяет вариант карточек, который выложил первый игрок, называя их последовательность.

## **ИГРА 6.** **”НЕБОСКРЕБ”**

**Как начинается игра.** Все парные карточки перемешаны и сложены в одну стопку. Стопка карточек стоит на столе как небоскреб (“карточки-этажи” лицом вниз). Начать можно с 10 этажей.

**Как играть.** Игрок начинает “разбирать этажи”, снимает первую карточку сверху, запоминает ее и кладет на стол (лицом вниз). Затем снимается вторая и:

– если она похожа на предыдущую (т.е. она является ей парой), то обе карточки забираются игроком себе и складываются в этажи нового дома;

– если не похожи – откладываются в сторону.

Берется третий этаж и, либо находится парная карточка (по памяти) и они переходят в новый дом (лицом вверх), либо карточка ложится рядом с предыдущими на стол.

Игроки ходят по очереди.

Совет начинающим. Сложность игры в том, что надо помнить разобранные “этажи”: где какая карточка лежит и что на ней изображено, иначе трудно найти парную.

Удерживать их в памяти будет легче, если карточки запоминать ассоциативно (т.е.

придумать из карточек рассказ).

Получается, что небоскреб “тает” и вместо него образуется новый дом из парных “карточек-этажей”, а вокруг – одноэтажная строительная “свалка” неузнанных карточек.

**Окончание игры.** Когда небоскреб разобран, игра заканчивается. Оценивается высота нового дома. Идеальный вариант, когда высота нового дома равна высоте первоначального небоскреба, а строительной “свалки” нет.

## **ИГРА 7. “ЛЕСЕНКА”**

**Как начинается игра.** 10 парных карточек (5х2) делятся между игроками (пары разбираются пополам). У каждого оказывается по 5 разных карточек.

**Как играть.** Первый игрок берет свои карточки и раскладывает их на столе так, чтобы одна слегка “заходила” на другую. Получается лесенка. Второй игрок сидит с закрытыми глазами. Второй игрок открывает глаза и рассматривает лесенку, а первый при этом начинает сдвигать ладонями карточки сразу с двух сторон, в течение 4-5 секунд, пока они не соберутся в одну стопку. Этого времени вполне хватит, чтобы запомнить и содержание карточек и их порядок.

**Окончание игры.** Теперь второй игрок по памяти восстанавливает лесенку из своего комплекта карточек. Затем две лесенки сравниваются и определяются ошибки. Игра продолжается. Второй игрок берет новые карточки и строит лестницу, а глаза закрывает теперь уже первый игрок. Совет начинающим. При сдвигании карточек одновременно с двух сторон глаза начинают бегать туда-сюда, от одной карточки к другой и возникает мини-стресс, внимание ухудшается – и в голове все путается. Лучше избрать такой способ запоминания: глаза двигаются в одном направлении и при этом быстро придумываются сюжеты из нескольких карточек или запоминать чисто фотографически. В этой игре развивается живость мышления.

## **ИГРА 8. “ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ”**

**Как начинается игра.** Из всего набора парных карточек (24 шт.) выкладывается прямоугольник картинками вверх. Важно, чтобы одинаковые картинки не были рядом ни по горизонтали, ни по вертикали.

**Как играть.** Оба игрока, в течение 30-40 секунд запоминают последовательность карточек. Второй игрок отворачивается. Первый игрок меняет расположение некоторых карточек (4-5шт.): или местами, или перевернуть изображением вниз. Второй игрок смотрит на всю картину и определяет, что изменилось.

**Окончание игры.** Игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто правильно определил все изменения.

## **ИГРА 9.** **“СЛУШАЮ – ЗАПОМИНАЮ”**

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре участвуют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок, не показывая карточку, называет второму игроку, что на ней изображено (отмечая особенности конкретного объекта) и выкладывает карточки в ряд изображением вниз. Второй игрок находит в своем наборе карточки, названные первым игроком и выкладывает их в ряд под карточками первого игрока в нужном порядке (подсказка – создавая образ и связывая их в рассказ).

**Окончание игры.** Затем игроки меняются ролями. Выигрывает тот, кто выложил большее количество правильных карточек.

## **ИГРА 10.** **“УДИВИТЕЛЬНЫЕ СТОЛБИКИ”**

**Как начинается игра.** Игроки делят парные карточки поровну (у каждого игрока одинаковый набор карточек). В игре участвуют от 6 до 12 карточек, в зависимости от приобретения навыков игры и увеличения объема запоминания.

**Как играть.** Первый игрок выкладывает свои карточки парами в столбик (сверху вниз) изображением вверх. После выкладывания каждой пары правая карточка переворачивается изображением вниз. Второй игрок по мере выкладывания запоминает карточки, связывая пары между собой, составляя рассказ. В итоге первый столбик получается открытым, второй – закрытым. Второй игрок выкладывает возле закрытых карточек правого столбца, из своего набора, такие же карточки. В это же время первый игрок, следуя за продвижением второго игрока, переворачивает карточки из первой пары левого столбца изображением вниз, и так до последней пары. В итоге второй столбик получается открытым, первый – закрытым.

**Окончание игры.** Второй игрок выкладывает возле закрытых карточек левого столбца, из своего набора, такие же карточки. За каждое совпадение игроку начисляется одно очко. После подсчета очков игроки меняются ролями. .



### **Матюгин Игорь Юрьевич**

Доктор педагогических наук, профессор Российской Академии Энциклопедий, автор методики по развитию памяти (изобретение зарегистрировано в 1989 г.), основатель и директор "Школы Эйдетики" (г. Москва).

Игорь Матюгин окончил Московский авиационный институт, по специальности инженер. Еще в вузе занялся изучением психологии, особенно психологическими методами совмещения человека и технических приборов самолета.

Затем последовало приглашение от Академии наук - поработать в лаборатории изучения и развития возможностей человека. Задачей этой работы была тренировка двигательной памяти, снятие стрессов и программирование успеха у спортсменов.

В 1989 году была зарегистрирована методика по развитию памяти под названием "Эйдетика". Методика пользуется успехом не только в России, но и за рубежом. Подготовлено более 5000 инструкторов, 10 книг, общим тиражом более 2 млн. экз., изданы в России, на Украине, в Германии, Польше, выпускаются тренажеры по развитию памяти.

Сегодня Игорь Матюгин, помимо работы в "Школе Эйдетики", проведения тренингов и семинаров по всей России и за рубежом, проводит психологические и психотерапевтические консультации.

Среди его клиентов и участников семинаров: члены отряда космонавтов России; представители силовых структур; Московский государственный институт международных отношений; Экономическая академия им. Плеханова; банки: "Инкомбанк", "Деловая Россия", "Юсти-банк", "Национальный лесной банк"; компания Трос; телевизионный проект "Фабрика звезд", компания "Amway", Русская школа управления; специалисты из Австрии, Германии, Израила, Польши, США, Швеции, Японии.



### **Рыбникова Ирина Константиновна.**

Клинический психолог, психотерапевт.

Образование: МГУ, факультет психологии, по специальности клиническая психология (нейропсихолог). Московский Гештальт Институт. Обучалась в психотерапевтическом экзистенциальном центре (Германия, Рютте).

Инструктор по развитию памяти, внимания и образного мышления.

Соавтор серии книг по методике развития памяти, внимания и образного мышления для детей и взрослых.

Автор образного способа запоминания таблицы умножения.

