

«УМНОЖЕНИЕ – УМНОДЕЛЕНИЕ»

В игре могут принять участие от 2 до 8 игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вырежьте карточки перед началом игры.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Для успешного использования таблицы умножения ребёнку важно не только запомнить результат, но и **видеть закономерности**. Вот, например, некоторые из них.

Если один из множителей – число чётное, то и результат будет чётным.

При умножении чётного числа «6» на чётное число произведение будет заканчиваться цифрой, совпадающей со вторым множителем (при умножении на «2» – «12», при умножении на «4» – «24», при умножении на «6» – «36» и т.д.).

Для умножения на «5» достаточно число умножить на «10» и взять от результата половину.

Умножить быстро на «9» можно, умножив число на «10» и отняв число из результата.

Хочется отметить одну особенность в том, как мы распределили результаты таблицы умножения на больших карточках. В табличных ответах (если не брать умножение на «1» и на «10») есть пять пар совпадающих ответов. Мы их специально разместили рядом, чтобы ребёнок отметил это для себя и подумал, как так получается. Это пригодится и в ближайшее время, при изучении деления, и много позже – при разложении на множители.

ПРАВИЛА ИГРЫ

УМНОЖЕНИЕ

Знакомство с таблицей. Возьмите маленькие прямоугольные карточки. Рассмотрите геометрическое представление умножения (сетка с закрашенной областью). Посчитайте клетки закрашенной области, сравните результат с ответом в таблице умножения. Поговорите о некоторых закономерностях при умножении. Возьмите большие карточки, поверните стороной с шестью ответами из таблицы

умножения. Подберите к каждому числу соответствующее умножение из маленьких карточек.

Проверка. После того как на большой карточке будут закрыты все числа, можно перевернуть карточки и проверить результат. Если карточки положены правильно, то рядом друг с другом окажутся парные карточки: девочка, а рядом её зеркальное отражение, футболка рядом с перевернутой футболкой с таким же орнаментом, пирамидка – вид сбоку и соответствующий ей вид сверху.

Закрепление таблицы умножения – классическое лото. Большие карточки распределяются между играющими и кладутся вверх стороной с результатами умножения. Ведущий достаёт маленькие карточки по одной, оглашает произведение на этой карточке. Её забирает тот, кто на большой карточке находит ответ для этого умножения. Выигрывает тот, у кого раньше остальных окажутся закрыты все ячейки большой карточки. Проверка совпадает с проверкой из знакомства с таблицей умножения.

Маленькие карточки можно использовать и сами по себе, без использования примеров умножения – искать картинке на каждой карточке её пару: двух девочек в зеркальном отношении друг к другу и т.д.

ДЕЛЕНИЕ

Большие карточки кладутся вверх стороной с квадратной рамкой, с цифрой внутри неё, а маленькие фигурные карточки – с примерами деления.

Большие карточки распределяются между играющими. Ведущий достаёт по одной фигурные маленькие карточки и оглашает пример деления на ней. Забирает её тот, у кого цифра в рамке на большой карточке совпадает с результатом деления. Каждой цифре соответствует 8 примеров деления.

Определить победителя можно на трёх разных этапах или остановиться на любом из них, если дети устали или не готовы к следующему уровню трудности. ★

• Выигравшим считается тот, кто первый собрал 8 маленьких карточек с

примерами деления, соответствующими своей большой игровой карточке.

• Выигравшим будет тот, кто быстрее всех сложит квадрат из полученных карточек.

• Теперь можно перевернуть маленькие карточки зелёной стороной вверх и, воспользовавшись признаком делимости для данной цифры, выяснить какие числа из предлагаемых делятся на неё, а какие – нет. Признаки делимости написаны непосредственно на каждой карточке под рамкой с цифрой. Ребёнку необязательно их запоминать, достаточно узнать, что такие признаки есть, и потренировать навыки устного счёта, высчитывая, делится ли число на заданное или нет.

Перед вами игра в усечённом варианте, в полный комплект вошли все 36 примеров таблицы умножения и все примеры деления, связанные с таблицей умножения. Разный уровень заданий даёт возможность использовать игру как в группе с детьми с разным уровнем знаний, так и длительное время дома.

Автор идеи и разработчик игры –
Елена Ивановская

В следующем номере журнала – игра-вкладка «Кот в мешке» (английский язык, предлоги места и движения).

Учебный методический центр «Ребус» является производителем обучающих игр и игровых учебных пособий под марками «Ребус» и «Двойкам – НЕТ!». Все они направлены на то, чтобы сделать игру полезной, а обучение – увлекательным, весёлым и даже азартным. Основная наша продукция адресована детям от 3 до 12 лет. Наши игры помогут в познании окружающего мира, в развитии речи, логики, в изучении грамматики и математики. Наши игры соберут семью и друзей вместе для приятного и полезного досуга. ★

