



Математические Беседы – Общее

С самого рождения ребёнок сталкивается с огромным разнообразием впечатлений и открывает для себя различные закономерности. Знакомьте ребёнка с миром математики ещё до того, как он начнёт понимать ваши слова.

Указывайте, Описывайте и Задавайте вопросы: используйте слова, обозначающие числа, формы, размеры, текстуры и цвета.

Описывайте свойства предметов и спрашивайте о том как эти предметы соотносятся друг с другом.



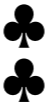
2 Математические Беседы – ♣ Время Чтения

Используйте время чтения, чтобы помочь ребёнку увидеть в математике приятное совместное занятие.



Обсуждайте то, о чём говорится в истории. Укажите на мяч: «Этот мяч круглый жёлтый».

Стена в этой комнате тоже жёлтая. Найди в этой комнате что-нибудь круглое».



3

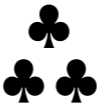


Математические Беседы – Уборка

Свойства и Категории: Куда поставить книги? Мелкие предметы в ту коробку, крупные туда, где есть свободное место. Достаточно ли там места?



Взаимосвязи: Этот предмет ставится поверх или под другой предмет. Плоские предметы кладутся под круглые.

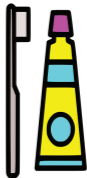


4
♣

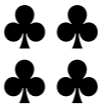
Математические Беседы – Время Сна



Отход ко сну и
утренний
подъём состоят
из действий
которые, как
правило,
выполняются в



определённой последовательности.
Обсудите эти действия и объясните,
почему некоторые из них необходимо
выполнять до, или после других.



5 Математические Беседы – За Столом



Продукты и Приготовление Еды:



Попросите две луковицы (показывая два пальца). Отмерьте жидкости или сыпучие продукты.

Сервировка и уборка стола:

Накройте стол на 4 человека, взяв по 4 предмета каждого вида. После еды, рассортируйте предметы в зависимости от того, как их нужно мыть и куда убирать.

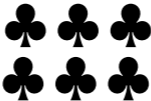
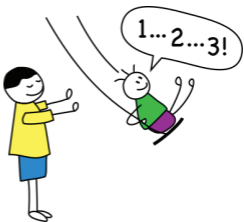


6



Математические Беседы – Качели

Считайте вместе с ребёнком качаясь на качелях. С каждым толчком считайте: «1, 2, 3, 4, 5.» Когда ребёнок научится считать до 5, начните также считать в обратном порядке – от 5. Иногда начинайте или заканчивайте счёт на 0.



7 Математические Беседы – Время Играть



Детская площадка: Ищите геометрические фигуры в игровых конструкциях. Посчитайте и сравните людей, качели и ступеньки.



Дома: Насколько высокую башню вы сможете построить – и чья окажется выше?

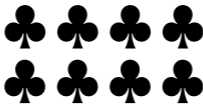
Каковы формы, размеры, цвета и текстуры ваших игрушек.





Математические Беседы – На Прогулке

Если вы увидите фиолетовую машину, укажите на неё и посчитайте другие фиолетовые автомобили. Сравните размеры, формы и дизайны зданий. Найдите октагон (восьмиугольник) на знаке «Стоп» и отыщите похожие фигуры вокруг.



9

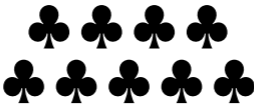


Математические Беседы – Шоппинг

Считайте товары или рассчитывайте, насколько длинные очереди, и находите самую короткую из них.



Указывайте на формы товаров в магазине. **Описывайте** их расположение и размеры – маленький предмет стоит на полке; он находится между чем-то или рядом с чем-то.

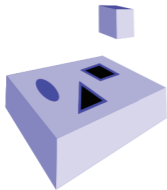


10

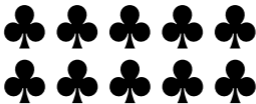


Фигуры внутри фигур

Прорежьте в коробке отверстия различной формы и проталкивайте сквозь них предметы.



Обведите цветным контуром края отверстий (например, красный треугольник) и называйте фигуру в тот момент, когда ребёнок проталкивает сквозь неё игрушку.



В

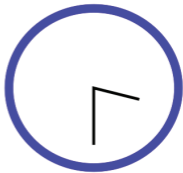


Охота за Фигурами

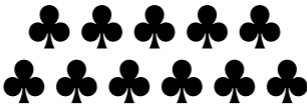
Эта игра похожа
на игру *Я Вижу*.

Игрок 1: «Я
думаю о большом
синем кругом».

Игрок 2: «Я вижу
его! Это часы!»»

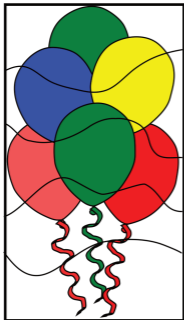


Ищите предметы по очереди.
Начните с простых фигур, затем
добавьте размер и цвет, а потом
фигуры расположенные внутри
других фигур.

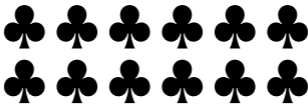




Пазл



Предложите ребёнку что-нибудь нарисовать или раскрасить на листе картона или плотной бумаги. Разрежьте бумагу на крупные фрагменты. Пазл готов!



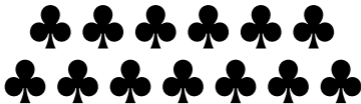
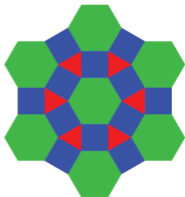
К



Цветные Мозаики

Используйте набор геометрических фигур, или сделайте «плитки» из плотной бумаги.

Для каждой фигуры используйте разный цвет. Называйте фигуры и цвета в процессе создания узора. Покажите узоры из плитки на полах и стенах, которые вы видите вокруг.





Сортировка Велья



Попрактикуйтесь в определении свойств, которые делают вещи одинаковыми или разными.

Сортируйте по цветам, чтобы стирать вместе. Сортируйте по типу (и размеру) после стирки. Обсудите почему два похожих носка образуют пару. Какая одежда предназначена для людей старшего или младшего возраста?



2



Поиск предмета

Вариант 1:

«Загадывающий»

описывает предмет, а

«Отгадывающий» пытается его найти.

Вариант 2: «Отгадывающий» задаёт вопросы, требующие ответа «да» или «нет», и в конечном итоге угадывает предмет. Практикуйтесь, используя такие характеристики, как цвет, размер, вес, количество, а также пространственные отношения (внутри, сверху, рядом).



3



Звуки



Игрок 1: Придумывает образец звуков и предлагает игроку 2 повторить его: шаг, хлопок, прыжок.

Игрок 2: Повторяет его, а потом добавляет: шаг, хлопок, прыжок, шлепок. Создавайте такие образцы используя звуки, формы, движения и другие забавные элементы.

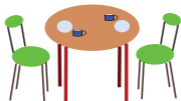
Используйте эти примеры в качестве секретных кодов для входа в комнаты.



4



Охота за Числами



Выберите какое-нибудь число, скажем 2. Устройте «охоту за сокровищами», чтобы найти все примеры того, как это число встречается вокруг вас. Это может быть цифра на стене или вывески, либо же число 2 может проявиться в виде двух одинаковых предметов например, двух стульев или двух тарелок



5



Пожиратель Чисел



Выложите из кусочков еды треугольник, как показано. Бросайте кубик по очереди.

Если выпавшее число совпадает с номером ряда, который ещё никто не трогал: заберите этот ряд и съешьте его (ням-ням!) или сложите его в отдельную стопку. Если вы выбрали вариант со стопками, побеждает игрок, собравший самую большую стопку.



6

На Один Больше на Один Меньше



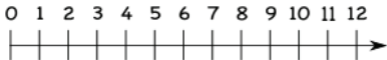
Задавайте вопросы типа «на один больше» и «на один меньше»:
«Хочешь ещё на один больше (или один меньше)?». Постепенно начинайте называть текущее количество предметов. Посчитайте предметы вместе например два кусочка яблока и спросите ребёнка, хочет ли он ещё один или на один меньше.



7



Числовая Прямая на Стене



Разместите на стене числовую прямую, которая начинается с 0 и продолжается как минимум до 20 (на изображении она доходит до 12), причём числа должны возрастать слева направо. Используйте отметки штрихи и легко читаемые цифры.



8



Твой Собственный Магазин

Сделайте ценник
с невысокими
ценами.

Разместите эти
ценники на
предметах в
вашем доме



(игрушках, продуктах, книгах и т.д.).

Дайте ребёнку игрушечные
бумажные деньги, чтобы он мог их
потратить. После покупки попросите
ребёнка посчитать, сколько денег у
него осталось.



9



В Другой Руке



Возьмите миску с мелкими предметами и попросите ребёнка посчитать для вас несколько штук.

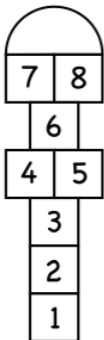
Разделите их между своими руками и протяните одну открытую ладонь. Ребёнок пересчитывает предметы на открытой ладони и выбирает, какую руку оставить себе – вам же достаётся другая. Когда миска опустеет, проверьте, у кого оказалось больше предметов.



10



Классики



Игра в классики отлично подходит для использования в качестве числового ряда, а также для закрепления порядка чисел – как при счёте вперёд, так и при счёте назад. Для детей младшего возраста можно упростить многие правила, заменив прыжки обычными шагами.



В



Движение по Кругу

Используйте круг для обозначения какого-либо свойства – например: «имеет отверстия или»



«является треугольником». Возьмите несколько предметов; те из них, которые обладают данным свойством, поместите внутрь круга, а все остальные – снаружи. Если вы используете 2 круга, расположите их так, чтобы они пересекались, и подберите такие свойства, чтобы некоторые предметы обладали обоими свойствами одновременно.





Сходства и Различия



Выберите два предмета, которые чем-то похожи. В чём они похожи? В чём они различаются? Например, ложка и вилка похожа тем, что ими едят. А различаются они тем, что один предмет острый а другой круглый.



К
♦

Один из Них не Похож на Остальные



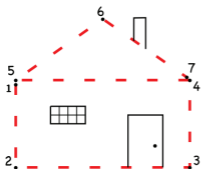
Используйте набор из четырёх предметов, один из которых отличается от других.

Задача: определить, какой именно предмет не похож на остальные, и объяснить почему. В данном случае ваш ребёнок может выбрать синий квадрат, поскольку он не красный, или же треугольник, потому что он не квадрат.



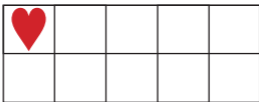


Соедини Точки



Завершайте
рисунки, соединяя
пронумерованные
точки. Возьмите
какой-нибудь
рисунок скажем,

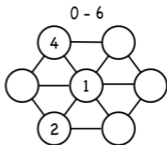
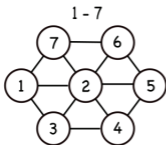
изображение дома, замените
некоторые прямые линии
пронумерованными точками, а
затем соедините эти точки чтобы
воссоздать исходное изображение.



2



Прыжки по Островам – Счёт

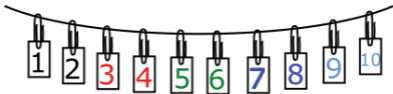


Пронумерованные острова (круги) соединены мостами (линиями).
Найдите путь, который соединяет острова по порядку. Чтобы усложнить задачу, опустите некоторые номера.

3
♥

Числовая Прямая на Верёвке



Сделайте числовую прямую, используя верёвку. С помощью скрепок прикрепите к верёвке числа от 1 до 10. Возможные задания: 1) Поменяйте местами два числа и найдите ошибку. 2) Уберите одно число и найдите пропущенное.

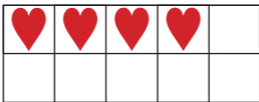
♥	♥	♥		

4
♥

Симметричные Фигуры

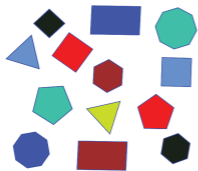


Сложите лист бумаги один раз и вырежьте из него фигуру, имеющую зеркальную симметрию. Вырежьте лица, лампы или геометрические фигуры. Сложите бумагу дважды, чтобы создать зеркально симметричные узоры в двух направлениях, например цветы.



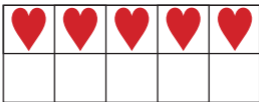
5
♥

Фигуры на Полу



Возьмите крупные фигуры, например такие как показанные на картинке, и разложить их на полу.

Дайте ребёнку некоторую информацию о фигуре (например: «у неё 4 стороны») и предложите ему подбежать к этой фигуре (или фигурам).

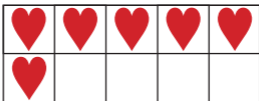
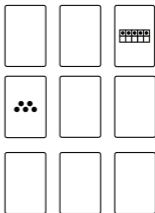


6



Испытание на Память

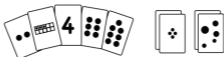
Разложите карты рубашкой вверх сеткой 3x3; остальные сложите в колоду. По очереди переворачивайте по две карты. Если карты совпадают, заберите их себе и замените новыми из колоды и продолжайте ход. Если нет, переверните карты обратно, ход завершается. Побеждает игрок, собравший больше всего карт.



7



Иди Рыбачить

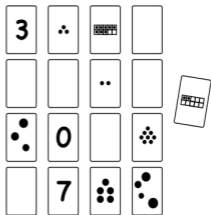


Разделите каждому игроку по 5 карт, остальные сложите в колоду для добора. Игрок выбирает любого соперника и спрашивает, нет ли у того карты, парной к одной из его собственных карт. Если такая карта есть, соперник её передаёт. Если нет — то отвечает: иди рыбачить, после чего спрашивающий берёт одну карту из колоды добора. Собранные карты откладываются в пары. Побеждая тот, кто соберёт больше всего пар.

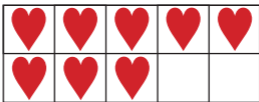


Бинго с Картами

Игроки
выбирают карты
и выкладывают
их лицевой
стороной вверх
в сетку 4x4.
Карты берутся
из колоды –



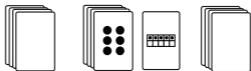
каждый игрок переворачивает не
более одной совпадающей карты.
Побеждает тот, кто первым соберёт
4 карты в ряд – «Бинго!»



9



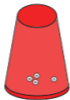
Плюс-Минус Один



Разделите карты, лежащие рубашкой вверх, между 2 игроками. По очереди выкладывайте карты лицевой стороной вверх в центральную стопку. Если выложенная карта на единицу больше, на единицу меньше или равна предыдущей карты, тот кто первым назовёт это соотношение, забирает всю стопку себе. Вариант: выкрикивайте слово, когда сумма 2 карт достигает заданного значения.

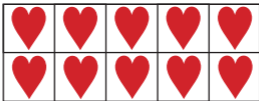
10
♥

Невидимое Сложение и Вычитание



Отсчитайте несколько предметов, чтобы положить их в коробку, и попросите

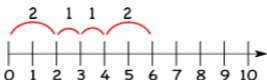
ребёнка показать соответствующее количество пальцев. Затем добавьте в коробку (или уберите из неё) один или два предмета и спросите, сколько предметов находятся в коробке теперь. Когда это задание станет слишком лёгким, добавляйте или убирайте более двух предметов за раз.



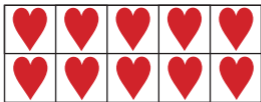
В



Ним



Задайте целевое число – например, 10. Предложите ребёнку выбрать, кто будет ходить первым. Ночная с 0, каждый игрок прибавляет к общей сумме 1 или 2. Тот, кто первым достигнет целевого числа, выигрывает. Можно также использовать вычитание: начав с целевого числа, по очереди отнимайте 1 или 2 – выигрывает тот кто первым дойдёт до 0.





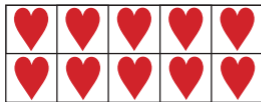
Война – Сравнение Карт

Разделите колоду поровну между 2 игроками (карты лежат рубашкой вверх).



Переверните верхние карты – выигрывает карта старшего достоинства. Если карты совпадают, переверните следующие карты, победитель забирает все четыре карты. Выигрывает игрок, набравший больше всего карт.

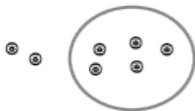
Вариант: выигрывает карта младшего достоинства.



К

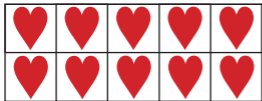


Вписываем Числа



Дайте ребёнку несколько мелких предметов, скажем семь, и посчитайте

их вместе. Выберите другое число, например пять. Попросите ребёнка взять пять предметов из этих семи (если это возможно). Иногда, чтобы оживить игру, называйте числа, которые превышают имеющееся количество предметов.





Наименьшее Число



Группы: Каждый игрок молча загадывает число. Отсчёт начинается с 1. При каждом новом числе, все кто загадал это число, поднимает руку. Если руки поднимают несколько человек, эти игроки «выбывают», и отсчёт продолжается. Если же руку поднимает лишь один человек, он побеждает!



2
♠

Я Загадал Число



Загадывающий: «Я загадал число (6) от 0 до 8.»
Спрашивающий: «Как твоё число соотносится с 3?»

Загадывающий отвечает: «Моё число больше 3 (или меньше, либо равно).»

Задача: Угадать число за минимально возможное количество ходов.



3
♠

Мгновенное Распознавание Чисел



Тренируйте навыки
определения
количества,
показывая на
мгновение

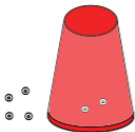
изображение десятичной рамки для
распознавания. Или же показывайте
пальцы на руках и просите ребёнка
назвать общее число. Если
задействованы обе руки, на одной из
них должно быть поднято ровно 5
пальцев, по аналогии заполнением
десятичной рамки.



4



Чего не Хватает?



Представьте, что у вас
есть 6 изюминок.

Незаметно для
ребёнка, накройте 2
из них. Когда ребёнок
посмотрит, посчитайте 4 видимые
изюминки и спросите, сколько из
них накрыты. Найдите разницу
между числами 4 и 6 либо считая
вперёд от 4, либо считая назад от 6.

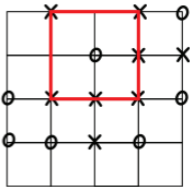


5



Поиск Квадратов

Начертите сетку
размером 5 на 5
клеток. По очереди
выставляйте фишки
на точки
пересечения линий.



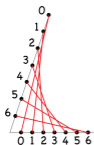
Чтобы выиграть,
необходимо разместить 4 фишки в
углах квадрата любого размера.
Когда ребёнок освоится с игрой,
разрешите оставлять квадраты с
диагональными сторонами.



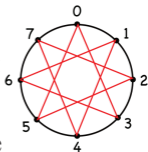
6



Соедини Точки – Художество с Нитками



Создавайте
рисунки,
соединяя точки
с одинаковыми
номерами,
расположенные



на противоположных сторонах угла.
Или же нанесите точки, скажем 8, на
окружность, расположив их на
равном расстоянии друг от друга.
Создавайте узоры соединяя точки по
порядку, либо соединяя каждую
вторую или каждую третью точку.



7
♠

Истории с Мешками



У вас и вашего ребёнка есть по мешку. Один из вас придумывает историю: «В твоём мешке 3 изюминки, а у меня на одну больше.

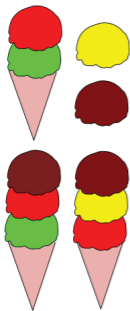
Сколько изюминок у меня?» Со временем усложняйте задачи.

Пример: «У меня на 2 печенья меньше, чем у тебя. Всего у нас 6 печений. Сколько печений у меня?»



8
♠

Математические Задачи



Задачи делают
вычисления более
увлекательными.

Пример: Мы с двумя
друзьями едим
мороженое. Каждому из
друзей я даю на один
шарик больше, чем беру
себе. Если всего
имеется десять шариков
мороженого, то сколько
шариков могу взять я?



9



Игра Между



Каждый игрок получает по 20 токенов. Одному из игроков сдаются 2 карты в открытую и 1 в закрытую.

Этот игрок делает ставку от 0 до 3 токенов на то, что третья карта окажется по значению между двумя другими. Если игрок угадывает, он забирает эти токены у другого игрока. Если же он ошибается, то отдаёт другому игроку соответствующее количество



10



Игра в Оценивание



Проверьте, кто сможет точнее всех оценить численность группы, например людей стоящих в очереди.

Заставьте себя сделать быструю оценку, чтобы никто не успел начать подсчёт. Затем перечитайте всех, чтобы определить, чья оценка оказалась ближе.



В



Контрпримеры

Предложите другим найти ошибку в ваших «истинных» утверждениях.

Тип 1: Нечто, что всегда истинно.

Пример: У всех велосипедов
два колеса.

Тип 2: Утверждение вида «Если
____, то ____».

Пример: Если человек выше
ростом, то он старше.





Взломщик Кода

3	2	1
1	3	1
4	5	4
2	3	2
1	3	2
3	2	1

Загадчик придумывает код скажем «321», используя цифры от 1 до 5.

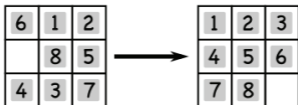
Взломщик делает предположение, а загадчик сообщает, насколько оно близко к истине. Если предположение «131»,

заказчик говорит: «Одна позиция угадана верно, а в одной позиции стоит правильная цифра, но не на своём месте». Игра продолжается до тех пор, пока код не будет взломан.





8 Головоломка Пятнашка



Разложите на поле размером 3x3 бумажные карточки с номерами от 1 до 8. Любую карточку можно переместить на соседнее свободное место.

Задача: Расположить карточки по порядку. Создавайте подобные головоломки, двигаясь в обратном порядке от ответа.



Джокер

Почему двойка и ноль расстались? ...
*потому что один человек встал
между ними.*

Джокер

Джокер

Почему тупые иглы такие
депрессивные? ...

*Потому что они никогда не бывают
правыми.*

Джокер

Early Family Math

EFM Этапы 1 и 2

Наслаждайтесь этими увлекательными математическими занятиями вместе с вашим ребёнком в течение первых четырех лет его жизни. Материал построен по принципу последовательности мастей: от трэф к бубнам, а затем к червям, и наконец к пикам. Чтобы найти ещё больше идей для весёлых занятий по ранней семейной математике, посетите сайт www.EarlyFamilyMath.org.



www.EarlyFamilyMath.org/deck-family-1-2-rus

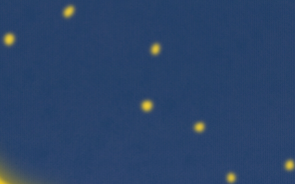
Early
Family
Math



math for love

© Copyright Early Family Math 2026

Регистрация на обороте карты: Чень Лю



EarlyFamilyMath.org
MathForLove.com