

«Математика не просто реальна, она — единственная реальность».

Мартин Гарднер,
американский математик и научный писатель



НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ ВЗРОСЛЫМ

ДАВАЙТЕ РЕБЁНКУ ВРЕМЯ ПОДУМАТЬ И НЕ НАСТАИВАЙТЕ, ЕСЛИ ОН ОТКАЗЫВАЕТСЯ ВЫПОЛНЯТЬ КАКОЕ-ТО ИЗ ЗАДАНИЙ.

Если ребёнок закрывает книгу или пропускает какую-нибудь страницу, это совершенно не значит, что он сдаётся. Возможно, ему нужно время, чтобы обдумать материал.

ЗАДАВАЙТЕ НАВОДЯЩИЕ ВОПРОСЫ, А НЕ ПОДСКАЗЫВАЙТЕ ОТВЕТЫ.

Если ребёнок просит помочь с заданием, не говорите ему сразу ответ. Задавайте наводящие вопросы, чтобы помочь ему сконцентрироваться на задаче или заметить свою ошибку.

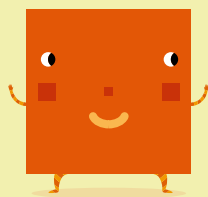
ПОЗВОЛЬТЕ ДЕТЯМ НАЙТИ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ ПУТЬ, КАКИМ БЫ ДЛИННЫМ И ДАЖЕ ОКОЛЬНЫМ ОН НИ КАЗАЛСЯ!

Потом вы можете подсказать ребёнку другие, возможно, более простые способы решения задачи.



Я люблю
считать!





ПОНИМАНИЕ – ЭТО ПЕРВЫЙ ШАГ К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧИ.

Перед тем как приступить к поиску ответа, помогите ребёнку понять задачу. Попросите его своими словами объяснить, что от него требуется, как он понял задание.

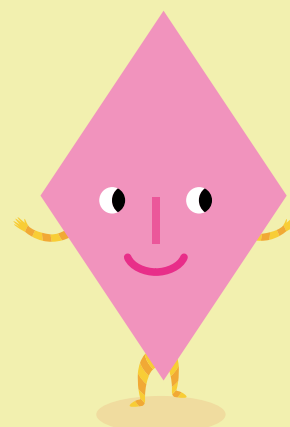
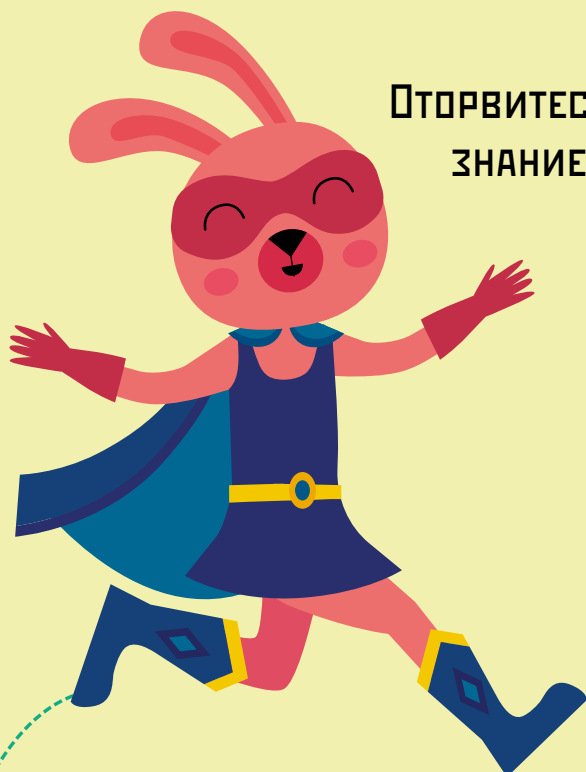
СПРАШИВАЙТЕ: «КАК У ТЕБЯ ЭТО ПОЛУЧИЛОСЬ?»

Интересуйтесь, как он нашёл решение. Пусть ребёнок постепенно привыкает объяснять логику своих рассуждений. В математике нужно понимать, как именно и почему получился данный ответ. И это важнее, чем на автомате применять выученное правило.



Предлагаемые в этой книге задания — сказочные и игровые. Но полученные при их решении навыки можно и нужно применять в повседневной жизни.

**ОТОРВИТЕСЬ ОТ КНИГИ И ПОЛЬЗУЙТЕСЬ
ЗНАНИЕМ МАТЕМАТИКИ НА ДЕЛЕ!**



ВСЕЛЕННАЯ ИКС

ВОТ ЭТО ДА! ТЫ ОКАЗАЛСЯ В УДИВИТЕЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ! ОНА НАЗЫВАЕТСЯ ИКС. ЭТА ВСЕЛЕННАЯ ОЧЕНЬ ПОХОЖА НА НАШ МИР, ТОЛЬКО ЖИВУТ В НЁМ СУПЕРГЕРОИ, И У КАЖДОГО ИЗ НИХ ЕСТЬ НЕОБЫЧНЫЕ... МАТЕМАТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ!

Из этой книги ты не только узнаешь всё об этих математических суперспособностях, но и сам научишься ими пользоваться. Скорее начинай читать!

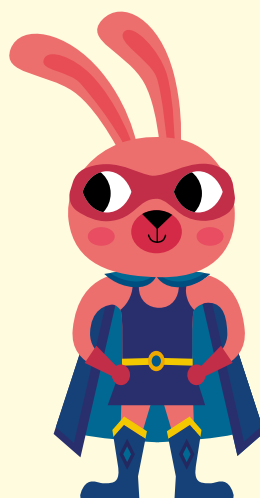
Тебя ждут не просто задания, а настоящее познавательное приключение! А если понадобится подсказка, на помощь всегда придут четыре удивительных друга:



СУПЕРХРЮ



КАПИТАН МЯЧ



ПОПРЫГУН



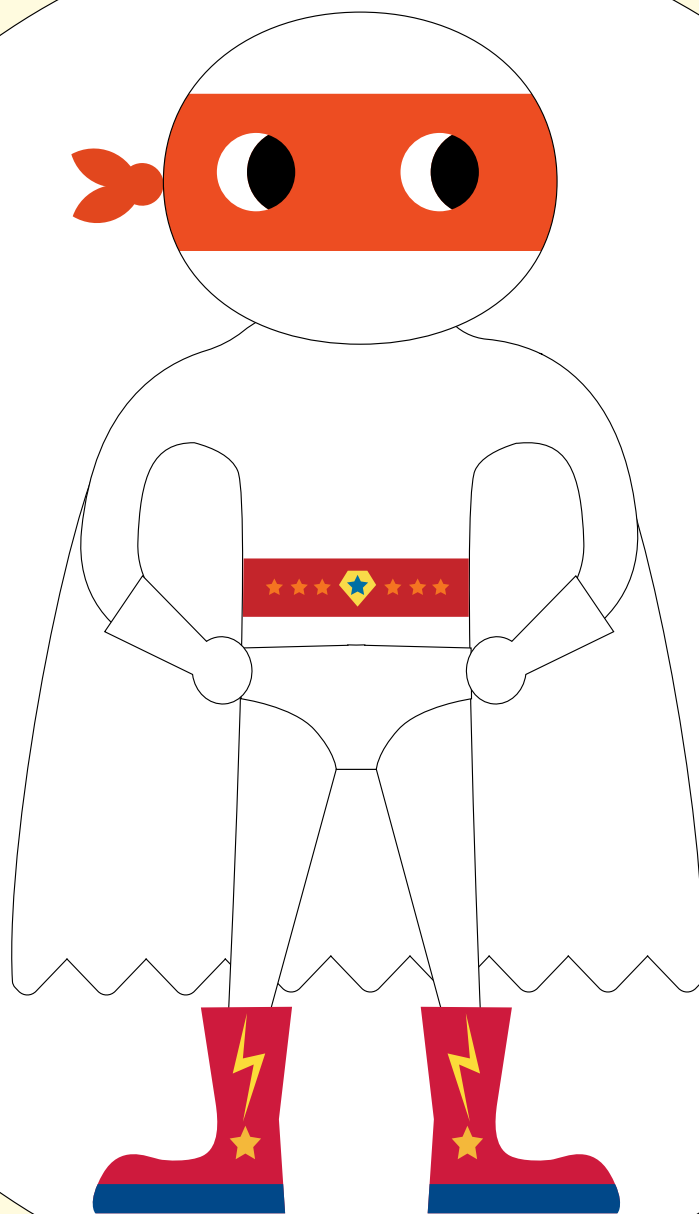
НИНДЗЯДИЛ

Как у любого жителя вселенной ИКС, у этих супергероев есть свои математические способности. **ПОПРЫГУН** может легко перемещаться от одного числа к другому, **НИНДЗЯДИЛ** умеет создавать идеальные фигуры, **КАПИТАН МЯЧ** **решает** задачи, посмотрев на них сверху, а **СУПЕРХРЮ** благодаря острейшему зрению может быстро пересчитать предметы.

Эти способности могут появиться и у тебя! Некоторые получить очень легко, а вот чтобы обрести другие, нужно по-настоящему потрудиться. Но главное — верить в себя, быть терпеливым, и тогда всё получится.

ОЙ, КСТАТИ! ЕСТЬ ЕЩЁ КОЕ-ЧТО, О ЧЁМ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ ЗАБЫТЬ!

Чтобы достойно справиться со всеми заданиями, тебе необходим **костюм**, как у всех **супергероев**. У тебя есть возможность его создать. На картинке уже есть маска и пояс — осталось только придумать, как будет выглядеть остальная часть твоего супергеройского наряда. Раскрась его так, как хочешь именно ты, и сделай своего героя неповторимым!



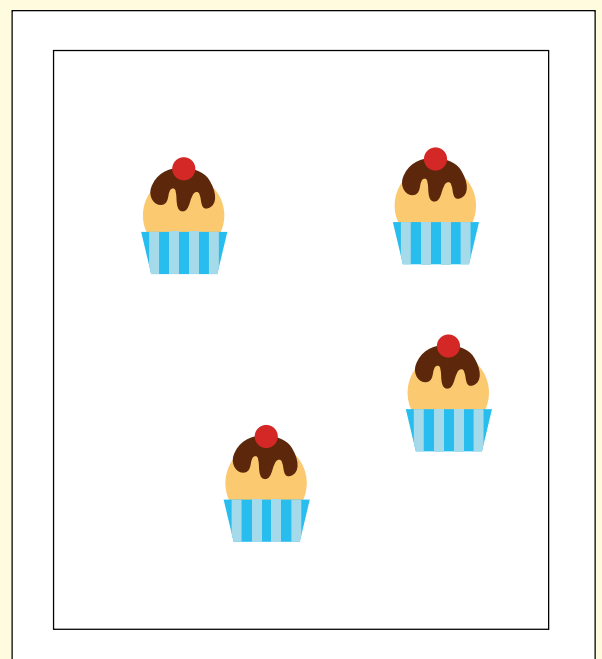
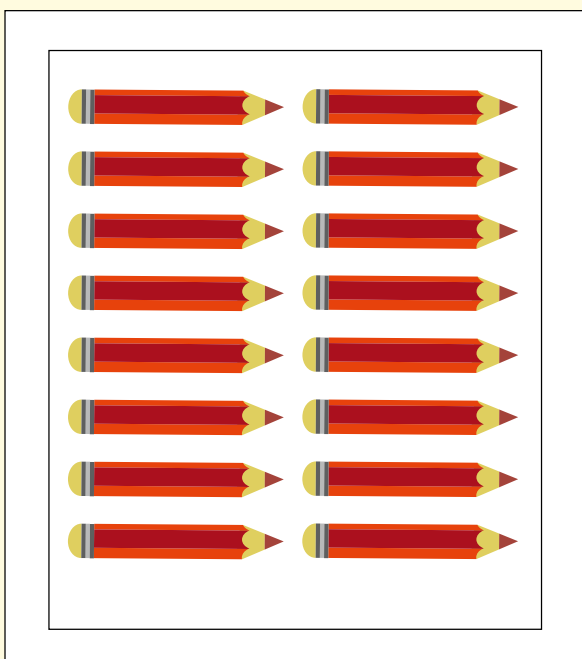
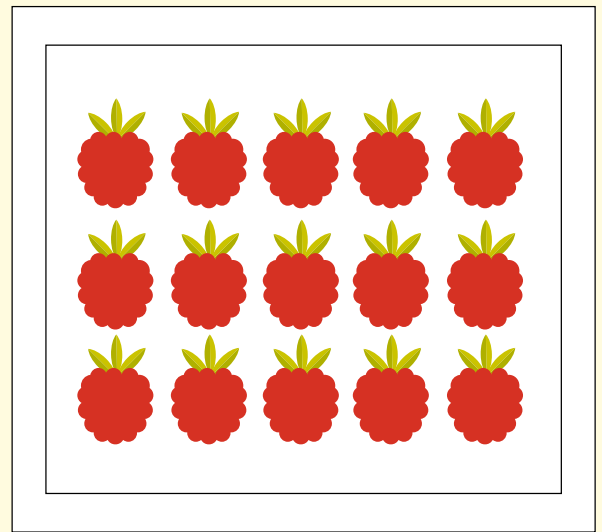
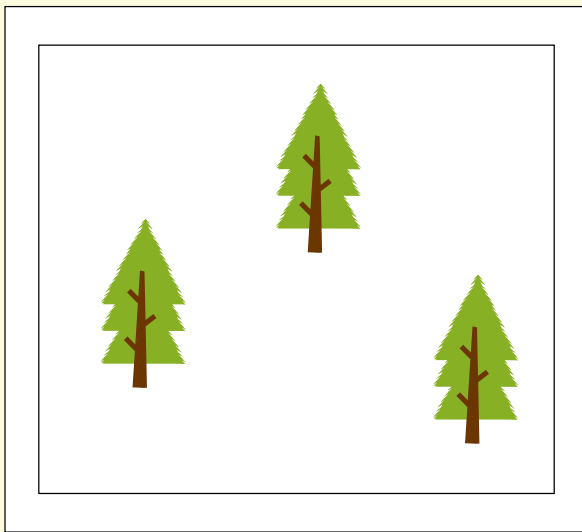
БОЛЬШЕ ИЛИ МЕНЬШЕ

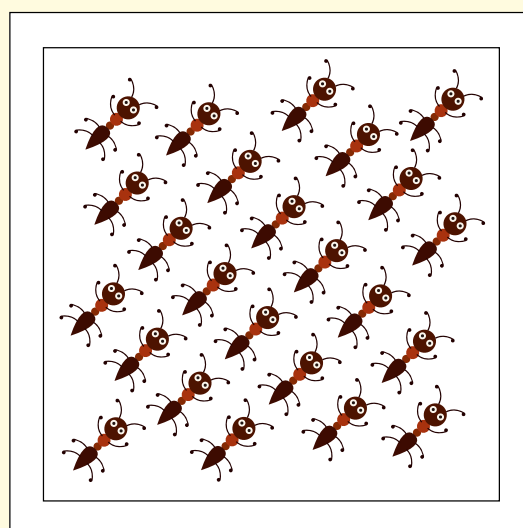
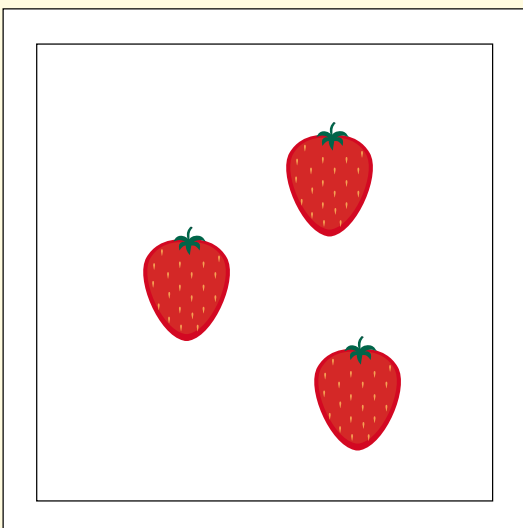
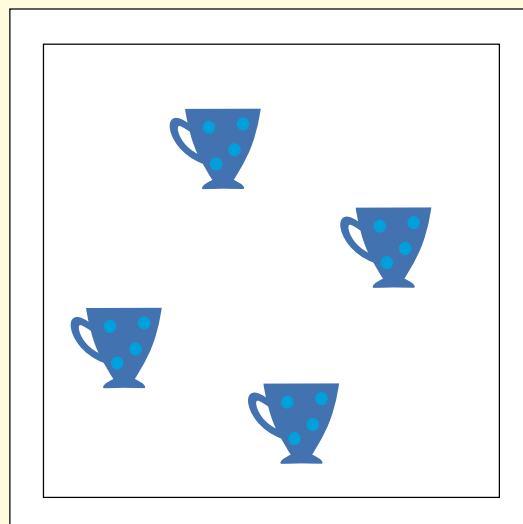
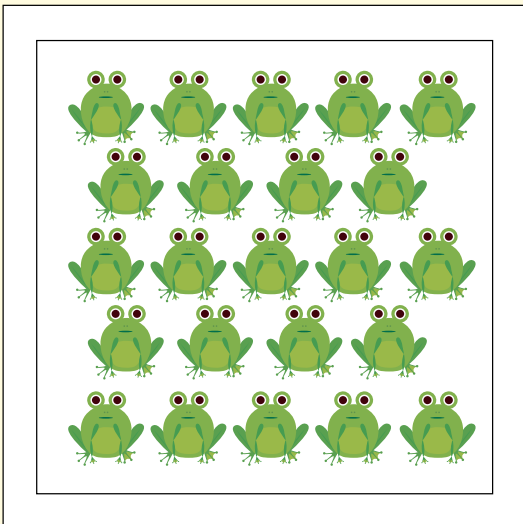
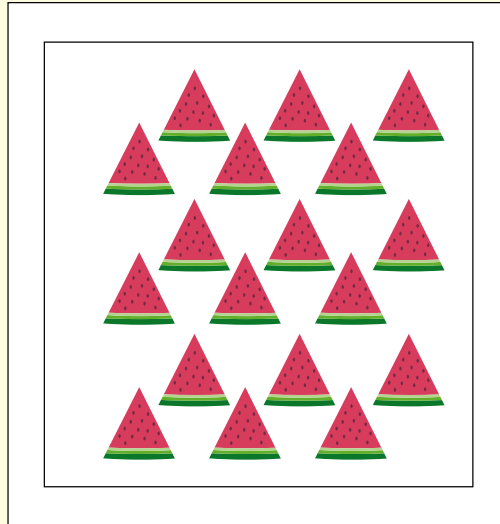


Знакомься: это **СУПЕРХРЮ**. Благодаря острому зрению ему достаточно одного взгляда, чтобы определить, где много предметов, а где мало.

Вжик!

Где больше предметов, а где меньше? Постарайся ответить на этот вопрос, быстро взглянув на пары картинок. Раскрась рамку **зелёным** цветом у тех картинок, где предметов **больше**. А у тех, где **меньше**, — **красным**.



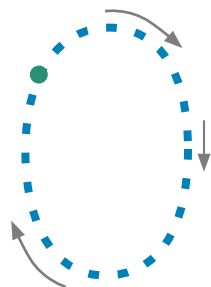


ОТ НУЛЯ ДО ДЕВЯТИ

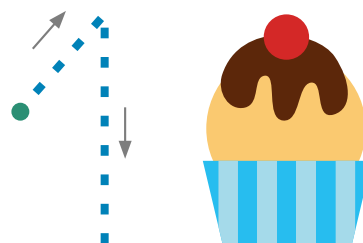
Капитан Мяч нарисовал в небе цифры от 0 до 9.
А ты умеешь писать эти цифры?
Капитан Мяч тебе поможет!



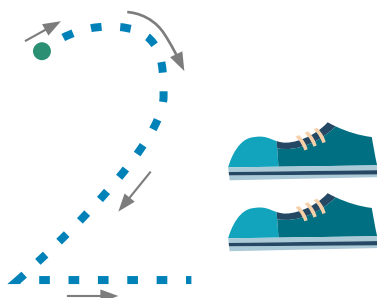
Нужно **соединить точки** так, как показывают стрелки. Начиная обводить цифры с выделенной точки.



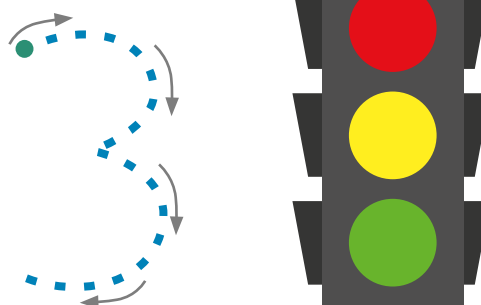
ЭТО ЦИФРА **НОЛЬ**.
НОЛЬ ОЗНАЧАЕТ,
ЧТО ТУТ НЕТ НИЧЕГО.



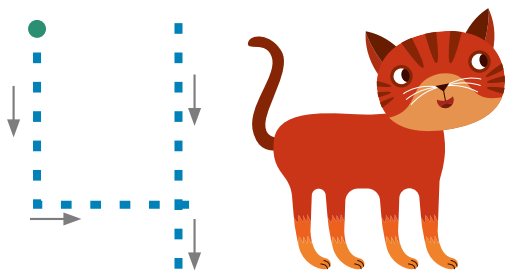
ЭТО **ЕДИНИЦА**, ИЛИ ЦИФРА
ОДИН.
В МАГАЗИНЕ ТЫ ГОВОРИШЬ:
«ОДИН КЕКС, ПОЖАЛУЙСТА».



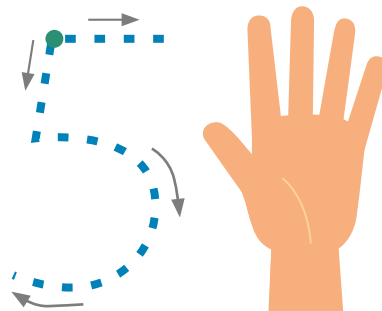
ЭТО ЦИФРА **ДВА**.
ДВА БОТИНКА — ЭТО ПАРА
ОБУВИ.



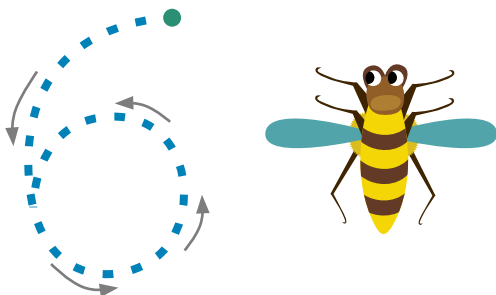
ЭТО ЦИФРА **ТРИ**.
У СВЕТОФОРА ТРИ
РАЗНОЦВЕТНЫХ СИГНАЛА.



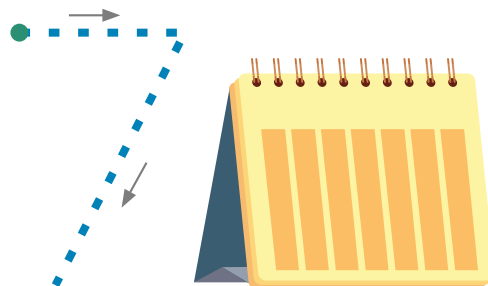
ЭТО ЦИФРА **ЧЕТЫРЕ**.
СКОЛЬКО ЛАП У КОШКИ? ЧЕТЫРЕ!



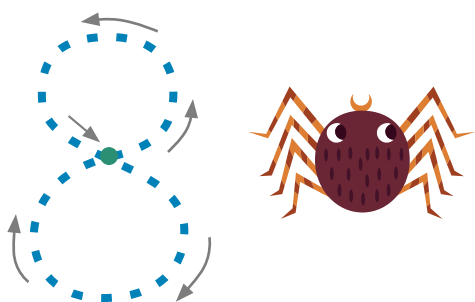
ЭТО ЦИФРА **ПЯТЬ**.
ПЯТЬ — ЗАПОМНИТЬ ПРОСТО.
ПОСЧИТАЙ, СКОЛЬКО У ТЕБЯ
ПАЛЬЦЕВ НА РУКЕ.



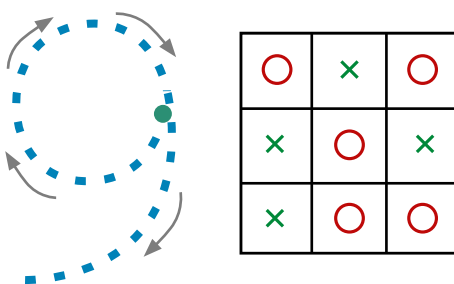
ЭТО ЦИФРА **ШЕСТЬ**.
ШЕСТЬ — ТОЖЕ ЗАПОМНИТЬ
НЕ СЛОЖНОГО. ЛЮБАЯ ПЧЕЛА ЗНАЕТ
ЭТО ЧИСЛО, ПОТОМУ ЧТО У НЕЁ СТОЛЬКО
НОЖЕК.



ЭТО ЦИФРА **СЕМЬ**.
В НЕДЕЛЕ СЕМЬ ДНЕЙ:
ПОНЕДЕЛЬНИК, ВТОРНИК, СРЕДА,
ЧЕТВЕРГ, ПЯТНИЦА, СУББОТА
И ВОСКРЕСЕНЬЕ.



ЭТО ЦИФРА **ВОСЕМЬ**.
У ПАУКА ВОСЕМЬ НОГ: ЧЕТЫРЕ С ОДНОЙ
СТОРОНЫ И ЧЕТЫРЕ С ДРУГОЙ. ЧЕТЫРЕ
ПЛЮС ЧЕТЫРЕ БУДЕТ ВОСЕМЬ.

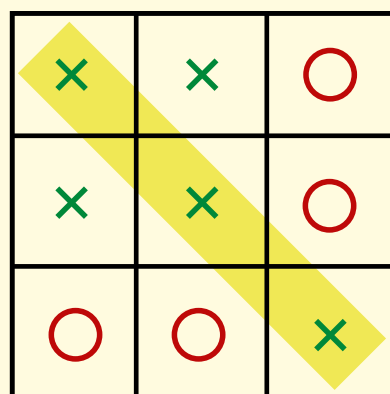
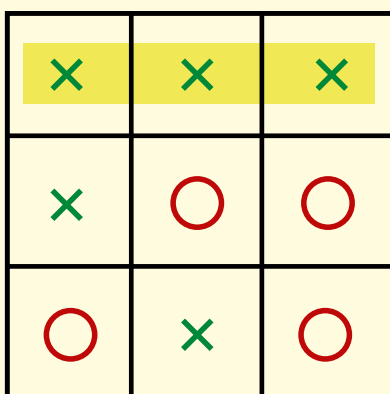
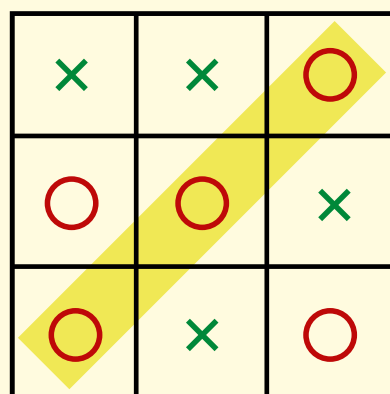
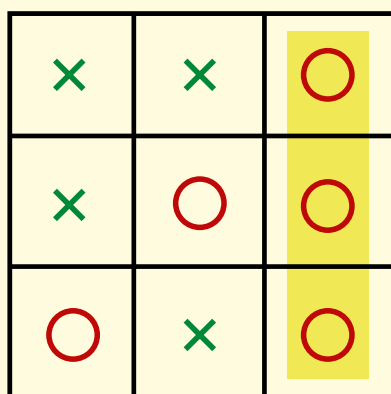


ЭТО ЦИФРА **ДЕВЯТЬ**.
ДЕВЯТЬ — СТОЛЬКО КЛЕТОЧЕК
НА ПОЛЕ ДЛЯ ИГРЫ В КРЕСТИКИ-
НОЛИКИ. ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ
И СЫГРАЙ!

ПРАВИЛА ИГРЫ В КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

Игровое поле представляет собой большой квадрат, разделённый на девять клеток. Игроки выбирают себе метку: **Х** или **О** – и определяют первенство хода. Первый игрок ставит свою метку в любую клетку. Далее ходит второй игрок. Он тоже ставит свою метку в любую пустую клетку. И т. д.

Победителем становится игрок, который раньше другого построит **ПРЯМУЮ ЛИНИЮ** из **трёх своих меток** (крестиков или ноликов). Линия может быть **ВЕРТИКАЛЬНОЙ**, **ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ** или **ДИАГОНАЛЬНОЙ**.



Попробуй свои силы в **турнире по крестикам-ноликам**. Выиграй как можно больше игр и докажи, что ты — настоящий чемпион. Капитан Мяч верит в твою победу!

Ты готов **сразиться в турнире из 5 игр** в крестики-нолики и доказать, кто здесь мастер стратегии? Твоя задача — победить в как можно большем количестве раундов, чтобы стать настоящим чемпионом.

Секрет победы: внимательно продумывай свои ходы, ведь каждая игра может стать решающей!

