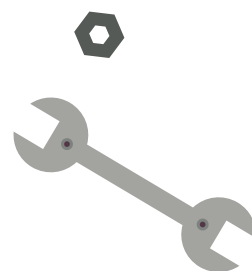


«Математика не просто реальна, она — единственная реальность».

Мартин Гарднер,
американский математик и научный писатель



Знаешь ли ты, что математика — это как волшебный язык?
С её помощью можно не только решать задачи, но и строить города,
запускать ракеты и даже придумывать игры.

ЦИФРЫ И ФИГУРЫ — ЭТО КАК СТРОИТЕЛЬНЫЕ КИРПИЧИКИ ДЛЯ НАШИХ МЫСЛЕЙ. В детстве мы с ними играем, а когда вырастаем — создаём настоящие чудеса.

В ЭТОЙ КНИГЕ ТЕБЯ ЖДЁТ ФАНТАСТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ!
Ты попадёшь в удивительные миры, где математика поможет справиться
с трудностями, находить ответы и включать воображение на полную
мощность!

УЧИТЬСЯ БУДЕМ ВЕСЕЛО И ИНТЕРЕСНО — ШАГ ЗА ШАГОМ:

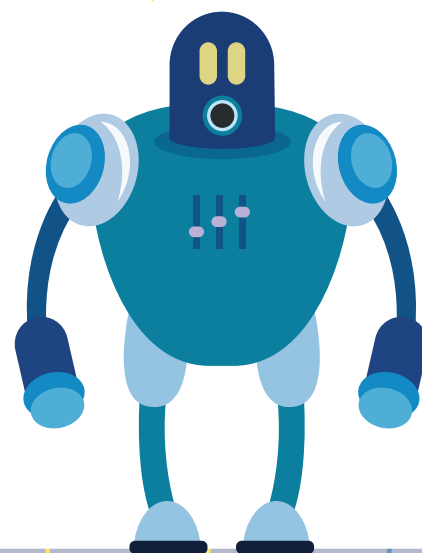
- сначала прочитаем,
- потом понаблюдаем и посчитаем,
- и обязательно всё поймём.

Не бойся делать ошибки.

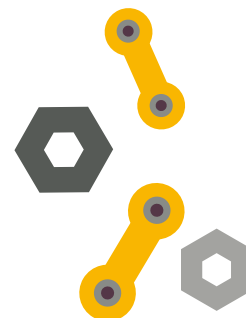
**ГОТОВ К МАТЕМАТИЧЕСКОМУ
ПУТЕШЕСТВИЮ? ТОГДА ВПЕРЁД!**

**ВЕСЕЛЬЕ НАЧИНАЕТСЯ
ПРЯМО СЕЙЧАС!**

Я люблю
умножать!



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.

ПОНИМАНИЕ – ЭТО ПЕРВЫЙ ШАГ К РЕШЕНИЮ ЗАДАЧИ.

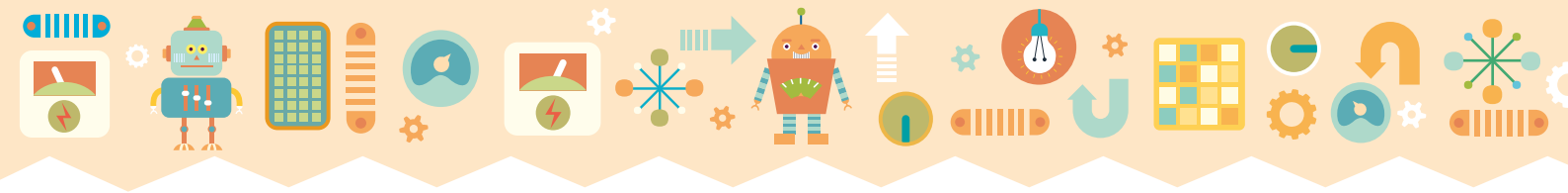
Перед тем как приступить к поиску ответа, помогите ребёнку понять задачу. Попросите его своими словами объяснить, что от него требуется, как он понял задание.

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!**



ТРЕВОГА

Раннее утро. **АЛЬБЕРТ** просыпается от звука громкой сирены. **Виз! Виз! Виз!** Что-то случилось — и, судя по всему, очень серьёзное. Он мчится в кабинет главного инженера, где уже собрались усатый начальник и **Лайка** — главный специалист по роботам на Луне.

— **АЛЬБЕРТ, ЛАЙКА**, — говорит шеф взволнованно, — на **Лунной фабрике таблицы умножения** произошёл сбой. Главный компьютер и все роботы отказались подчиняться. Если мы ничего не предпримем, через семь дней у нас **закончатся запасы вычислина**.

— Но без вычислина мы не сможем производить вычислительные машины! Без него не будет ни компьютеров, ни телефонов, ни калькуляторов. Людям придётся считать вручную! — восклицает **АЛЬБЕРТ**.

— Мы не можем этого допустить! — решительно говорит **Лайка**. — Что нужно делать?

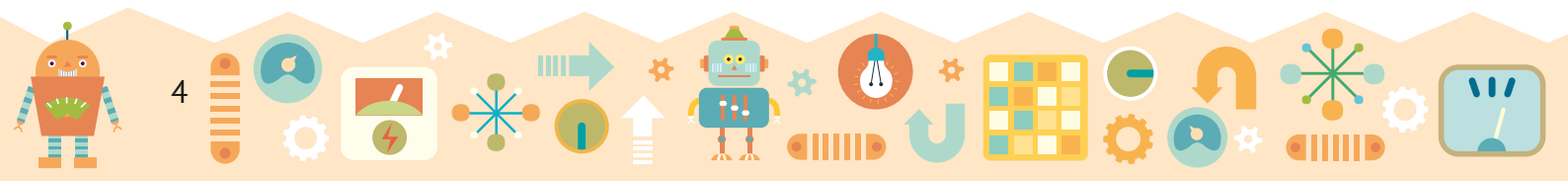
— Вот это настрой! — кивает шеф. — **Отправляйтесь на Луну**. Разберитесь, что произошло, и возобновите производство. **Будущее таблицы умножения — в ваших руках**.

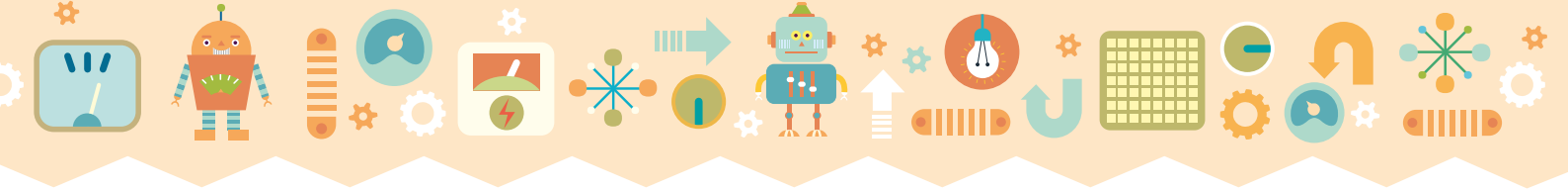


Он смотрит на них пристально:

— Вы лучшие в моей команде. Но будьте осторожны — возможно, **кто-то взломал систему**. Говорят, на фабрике появился искусственный интеллект, который блестяще владеет умножением и делением. Справитесь?

— Справимся! — в один голос отвечают **Лайка** и **АЛЬБЕРТ**.





Ракета, направляющаяся на Луну, готова к запуску. Прежде чем отправиться в путь, в неё нужно загрузить самое важное – **таблицу умножения**. Она понадобится тебе, чтобы преодолеть все испытания на Луне.

Но... в таблице не хватает нескольких чисел. **Реши примеры и впиши недостающие ответы в пустые клетки.** Только так вы сможете взлететь и отправиться навстречу самой загадочной миссии века!

$$5 \times 3 =$$

$$2 \times 10 =$$

$$3 \times 2 =$$

$$3 \times 8 =$$

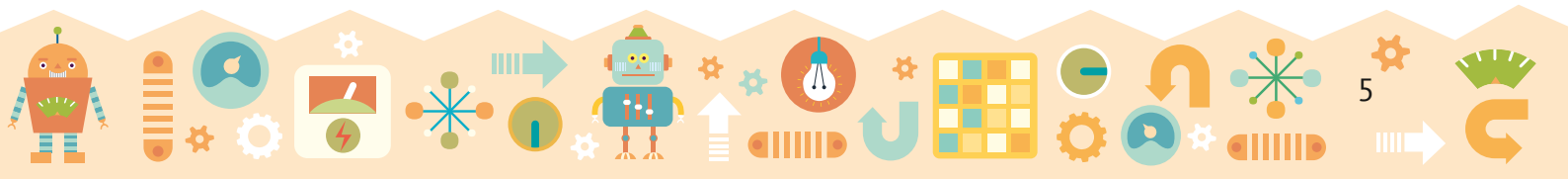
$$7 \times 4 =$$

$$4 \times 9 =$$

$2 \times 3 = 6$

$3 \times 11 = 33$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18		22	24
3	3		9	12	15	18	21		27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32		40	44	48
5	5	10		20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21		35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144



НОВЫЙ ДРУГ



Вместе с **АЛЬБЕРТОМ** и **ЛАЙКОЙ** ты готовишься к запуску и собираешь своего **робота-помощника**.

— Он будет потрясающим! — восклицает **АЛЬБЕРТ**.

— Да он уже потрясающий! — улыбается **ЛАЙКА**. — Назовём его **Друг 1!**

Этот умный робот станет твоим спутником на Луне: он будет измерять, считать и решать самые сложные задачи. За работу!

Реши примеры — и узнаешь, сколько деталей нужно, чтобы собрать **Друга 1**.

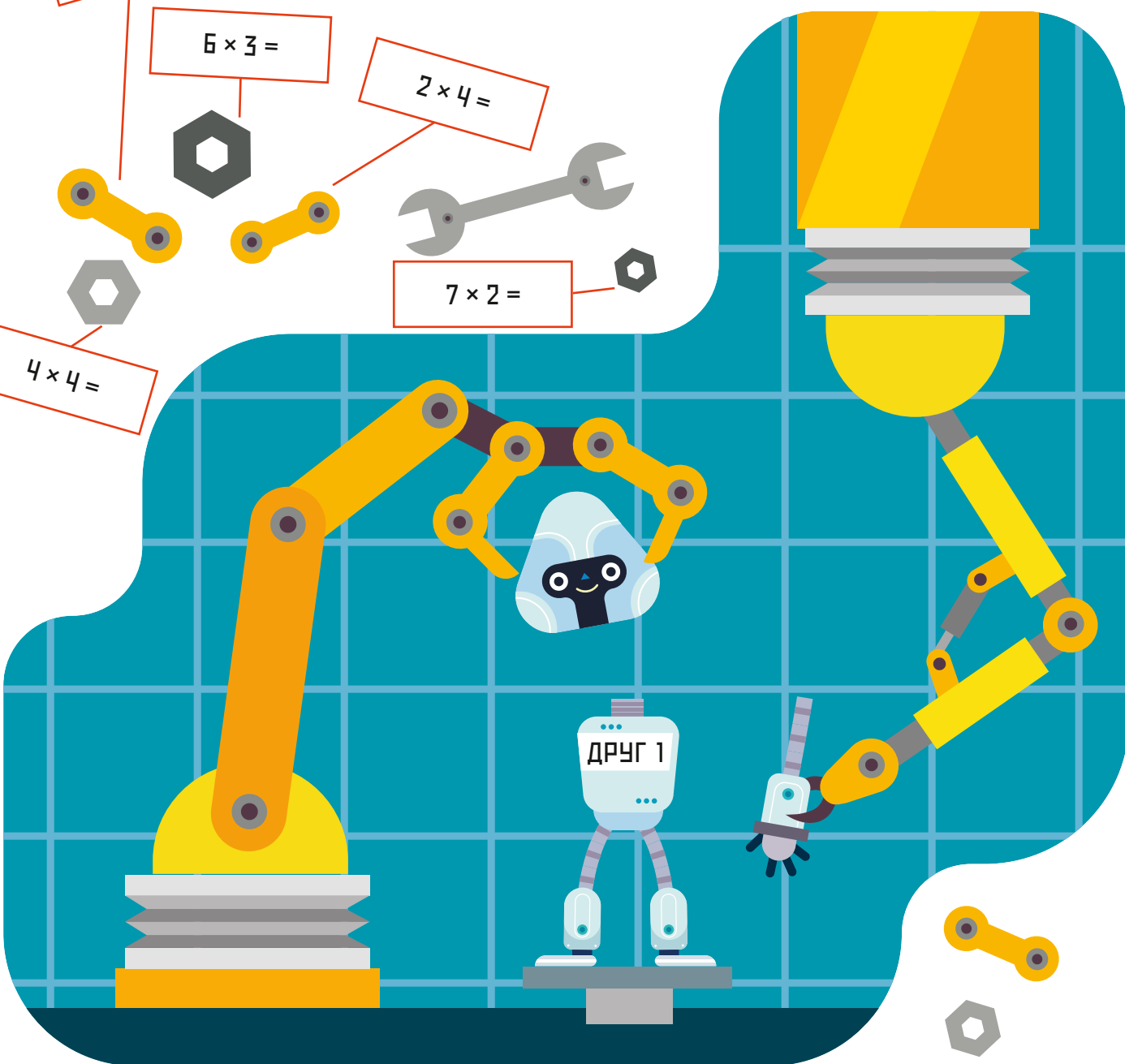
$$3 \times 3 =$$

$$6 \times 3 =$$

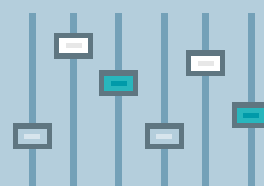
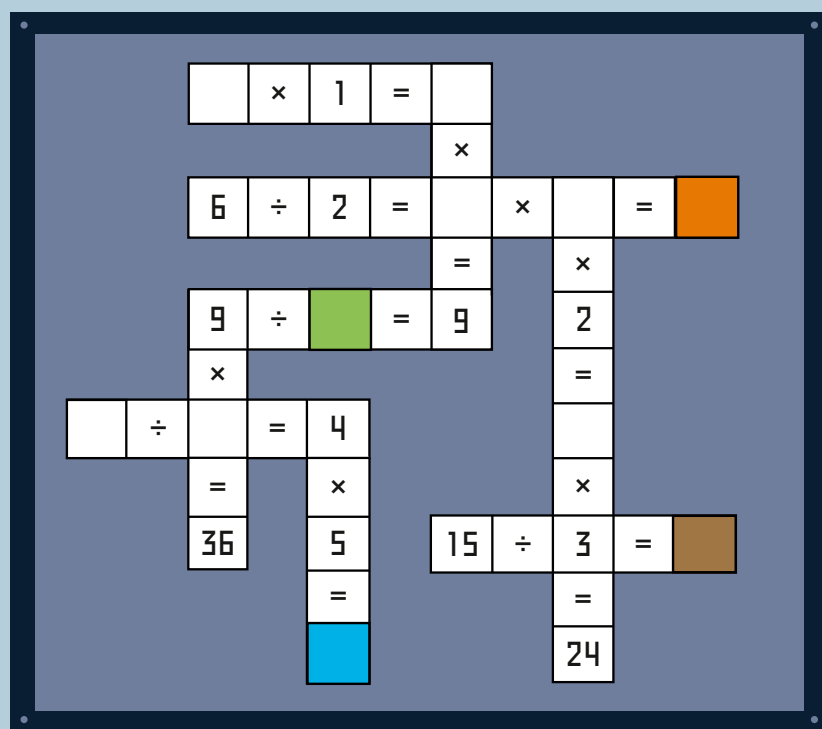
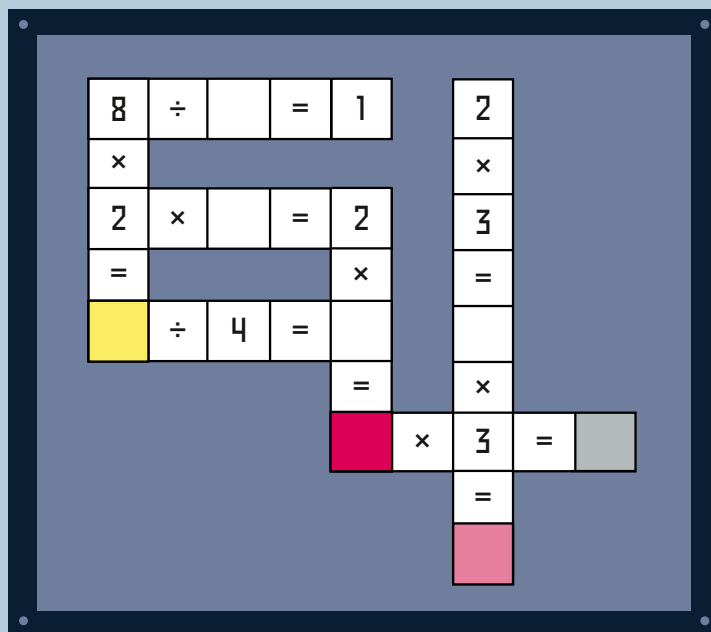
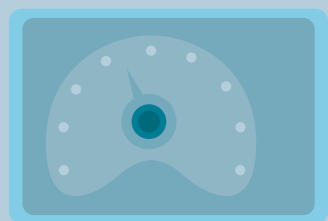
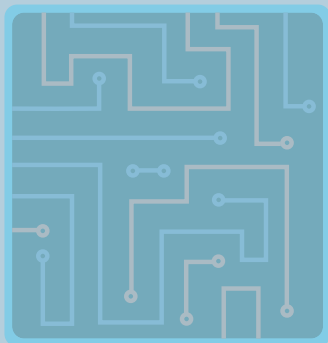
$$2 \times 4 =$$

$$7 \times 2 =$$

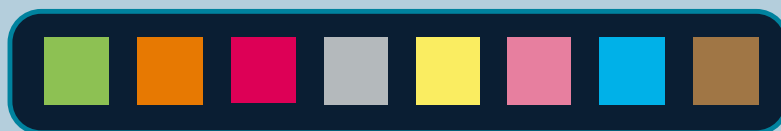
$$4 \times 4 =$$



Пока команда работает, настала очередь твоих гениальных идей. Чтобы ракета смогла взлететь, тебе предстоит решить два математических кроссворда.



Впиши полученные ответы в окошки на контрольной панели — именно они составят цифровой код запуска. Он активирует зажигание и запустит обратный отсчёт.



Пять... четыре... три... два... один... Пуск!

ВЗЛЁТ!

Ракета с грохотом отрывается от земли, оставляя за собой облако огня и дыма. **Полёт на Луну начался!** Сначала нужно **преодолеть атмосферу** Земли — и чем выше ты поднимаешься, тем сложнее становится думать. На каждом этапе тебе предстоит новое задание.

Реши примеры быстро и точно, чтобы полёт прошёл без единой ошибки!

$$7 \times 2 =$$

$$12 \times 3 =$$

$$36 \div 4 =$$

$$6 \times 4 =$$

$$4 \times 3 =$$

$$11 \times 4 =$$

$$5 \times 5 =$$

$$8 \times 4 =$$

$$30 \div 5 =$$



$$60 \div 6 =$$

$$55 \div 5 =$$

$$48 \div 6 =$$

$$27 \div 3 =$$

ФАБРИКА ТАБЛИЦЫ УМНОЖЕНИЯ

Посадка на Луну прошла успешно. Вместе с командой ты выходишь из ракеты — прямо перед вами в лунном кратере возвышается огромное здание. Это и есть легендарная **Фабрика таблицы умножения!**

АЛЬБЕРТ, ЛАЙКА и ты направляетесь к ней... и тут **ДРУГ 1** начинает барахлить — лунная пыль забила в его микросхемы! Нужно срочно очистить систему! Устрани сбой в его блоке умножения: исправь ошибки в примерах.

$$6 \times 7 = 24$$

$$5 \times 6 = 36$$

$$3 \times 8 = 25$$

$$4 \times 8 = 32$$

$$6 \times 8 = 44$$

$$8 \times 7 = 55$$

$$4 \times 3 = 13$$

$$9 \times 3 = 18$$



Альберт садится в луноход, чтобы доехать до фабрики. Но путь непрост — всюду острые скалы и глубокие кратеры. **Только одна дорога безопасна** — та, что проходит по числам, **которые делятся** и на 2, и на 3.

Подсказка: вспомни таблицу **умножения на 6**.

Проверь, где можно проехать, и проводи **АЛЬБЕРТА** по безопасному маршруту!

