

А.Гайштут, К.Гайштут



СДЕЛАЙ САМ ч. 2

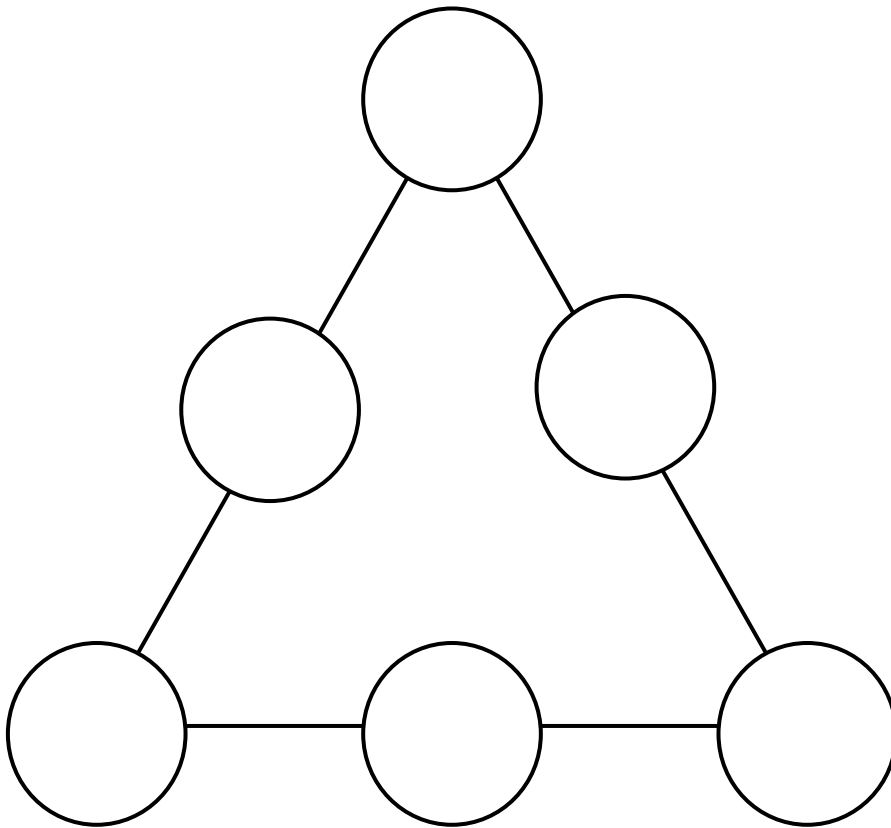
РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

ИГРА 11 «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 6 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6** не повторяется.

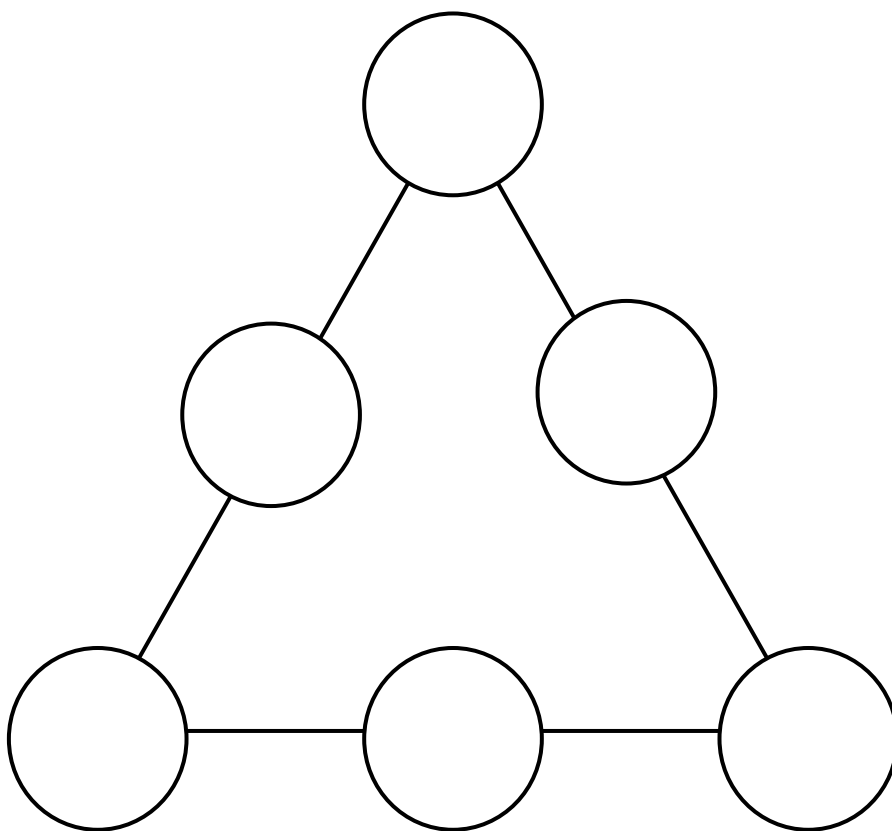
В кругах расположить числа от 1 до 6 так, чтобы их сумма, на каждой стороне, равнялась **10**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 6 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6** не повторяется.

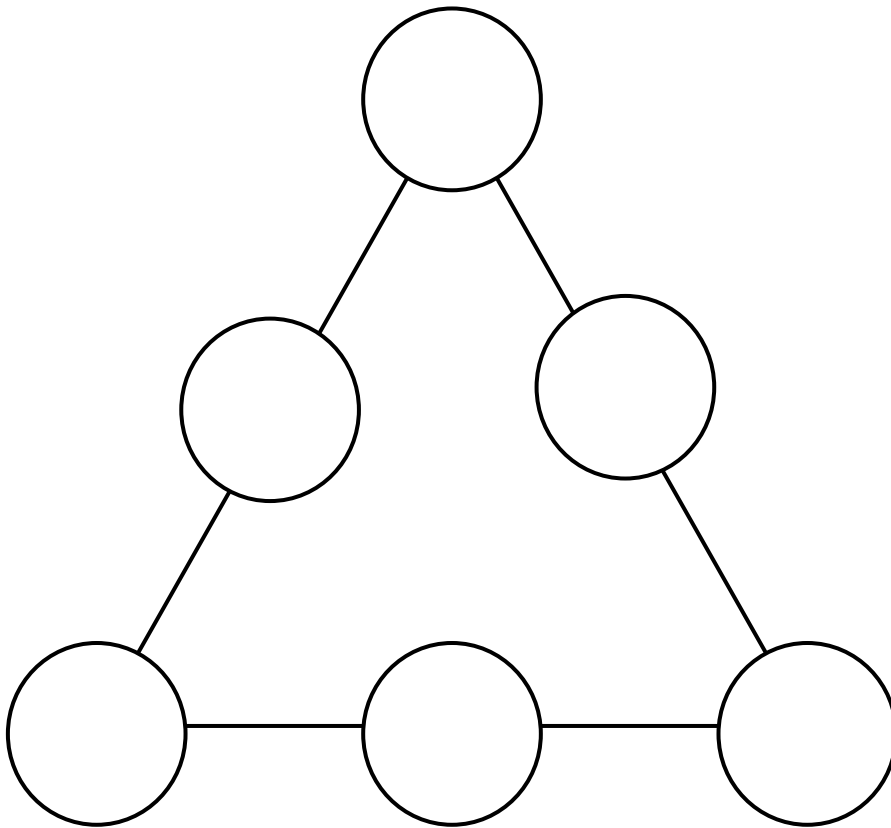
В кругах расположить числа от 1 до 6 так, чтобы их сумма, на каждой стороне, равнялась **11**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 3»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 6 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6** не повторяется.

В кругах расположить числа от 1 до 6 так, чтобы их сумма, на каждой стороне, равнялась **12**.

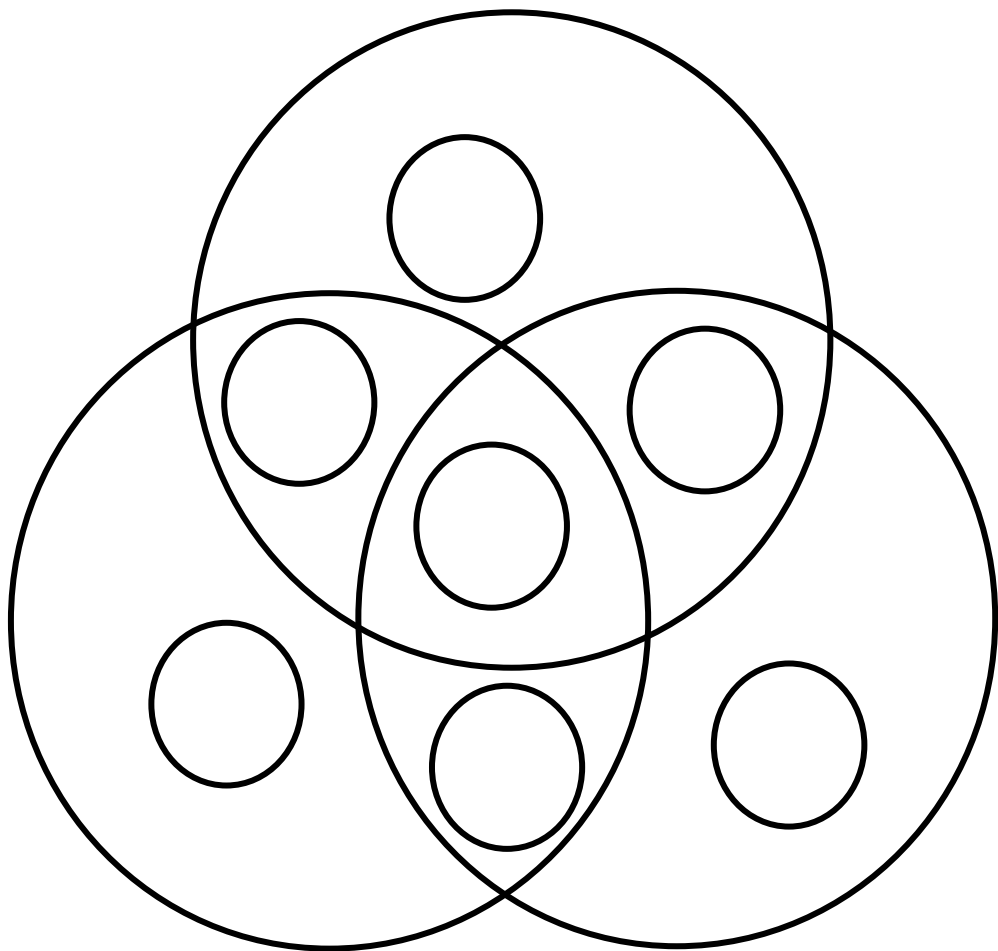
ИГРА 12

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 7 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7** не повторяется.

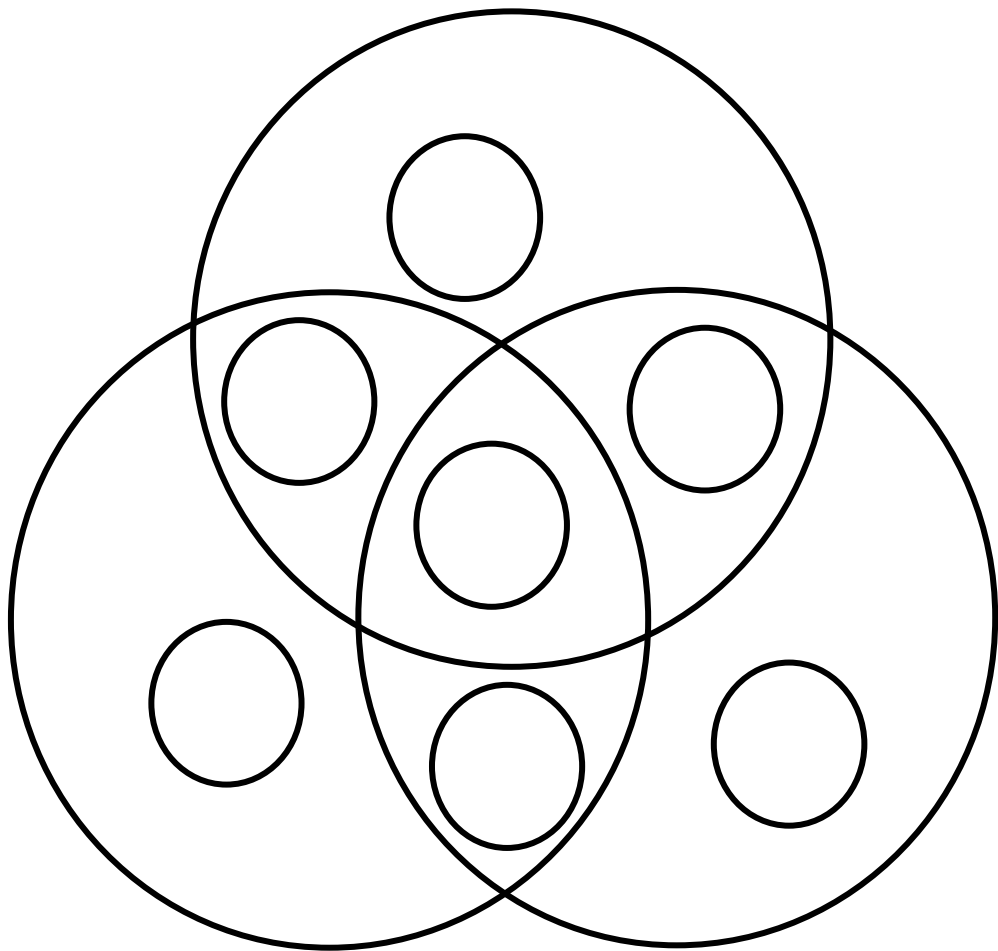
Расположи их в маленькие круги так, чтобы суммы чисел, в трёх больших кругах были равными **13**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 7 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

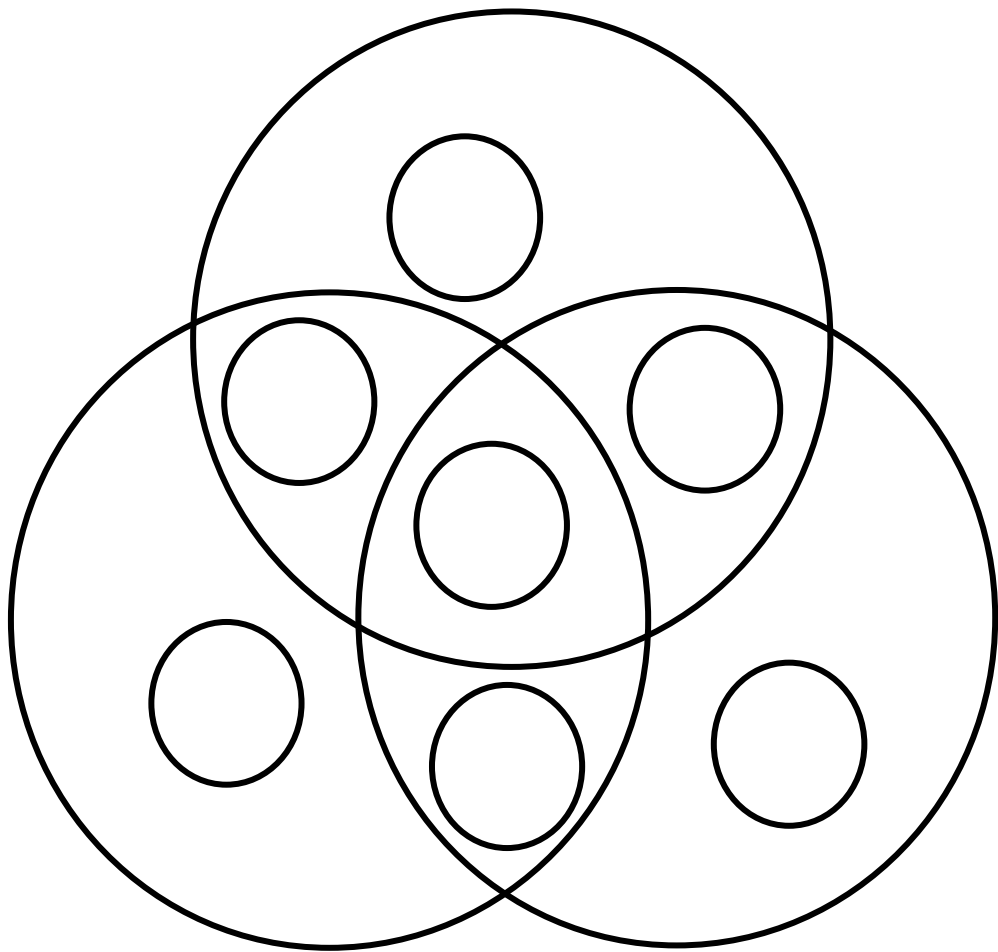
Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7** не повторяется.
Расположи их в маленькие круги так, чтобы суммы чисел, в трёх больших кругах были равными **17**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 3»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 7 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7** не повторяется.
Расположи их в маленькие круги так, чтобы суммы чисел, в трёх больших кругах были равными **16**.

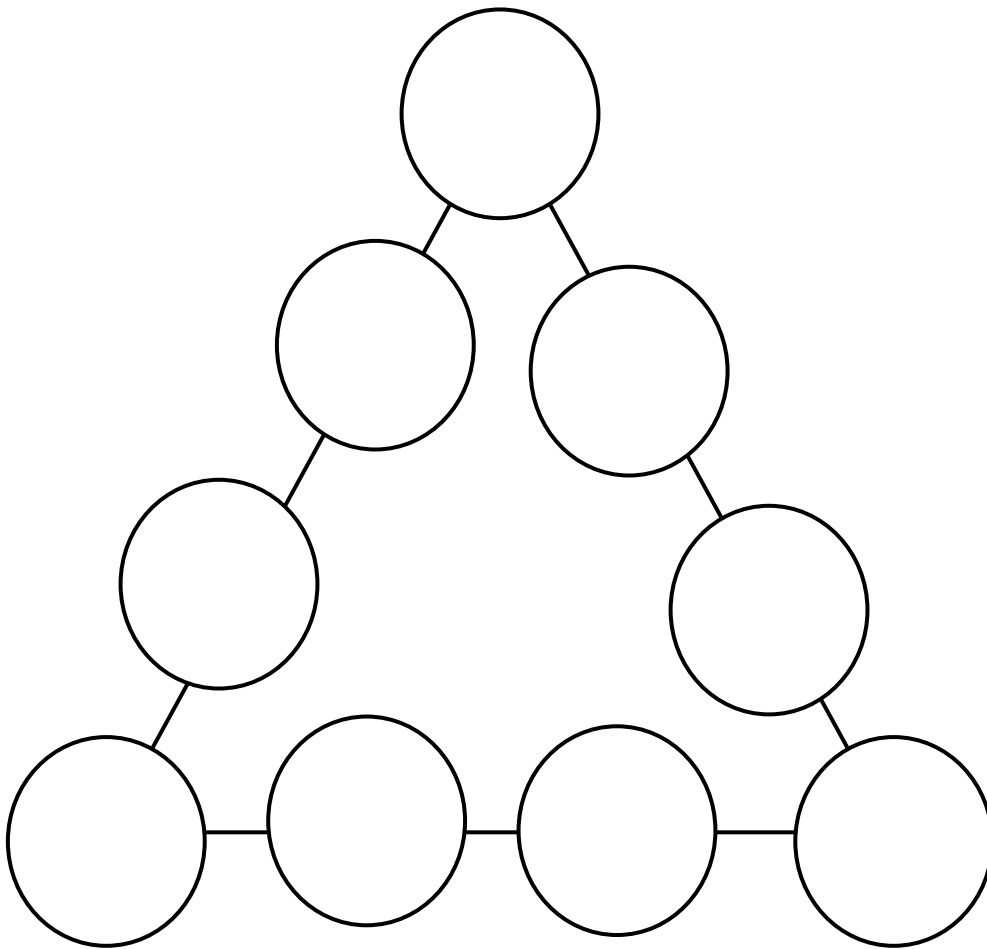
ИГРА 13

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 9 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

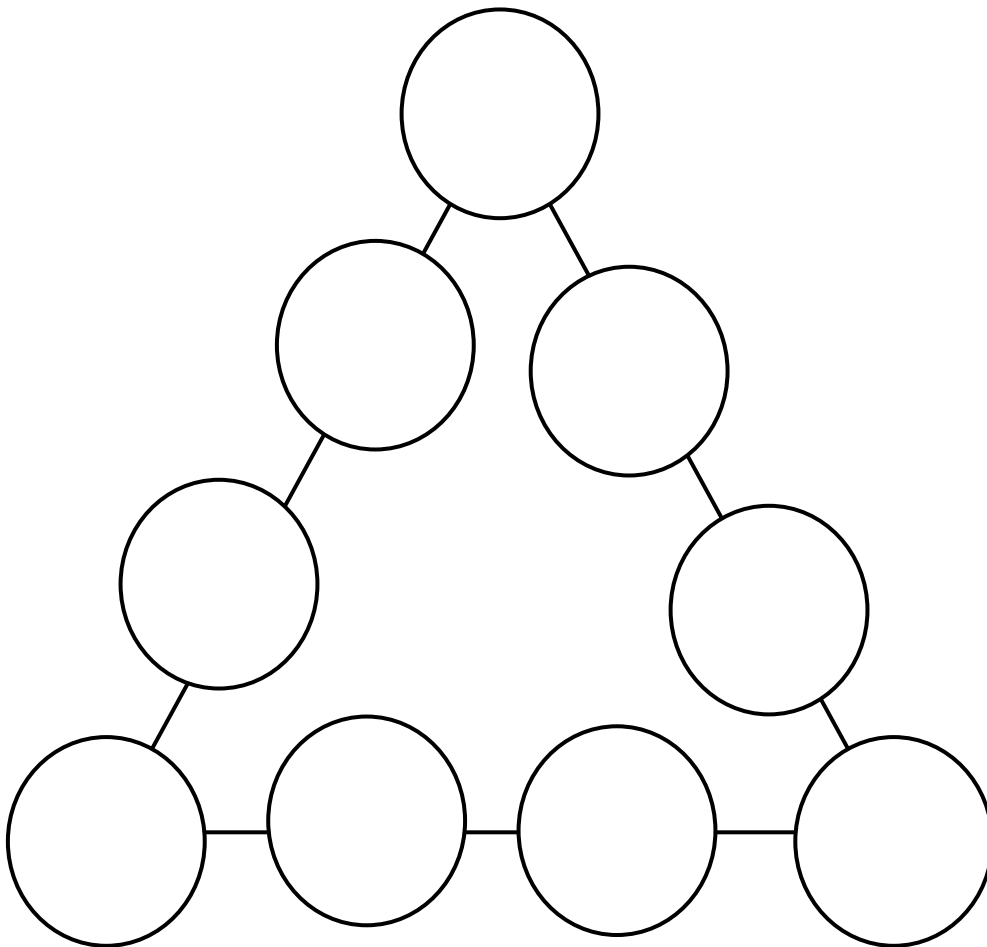
У кругах расположенных на треугольнике расставить числа от 1 до 9 так, чтобы сумма их на каждой стороне, равнялась **17**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 9 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

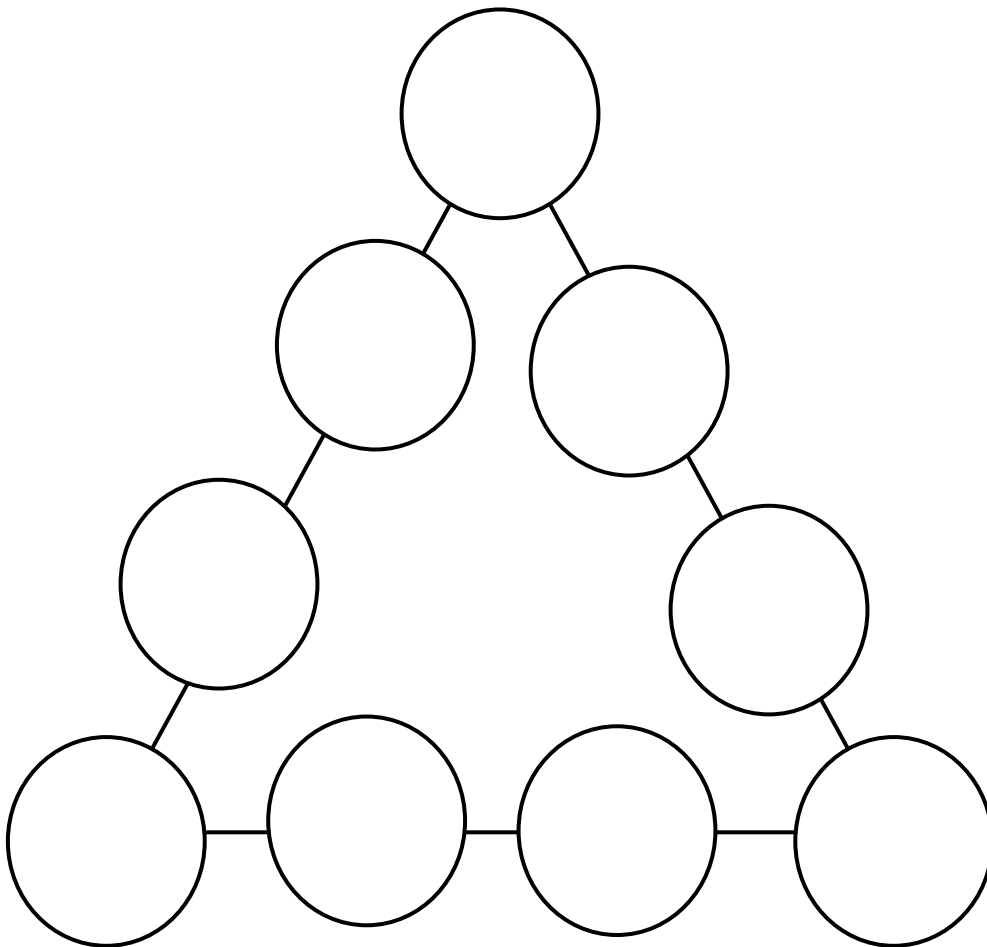
У кругах расположенных на треугольнике расставить числа от 1 до 9 так, чтобы сумма их на каждой стороне, равнялась **19**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 3»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 9 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

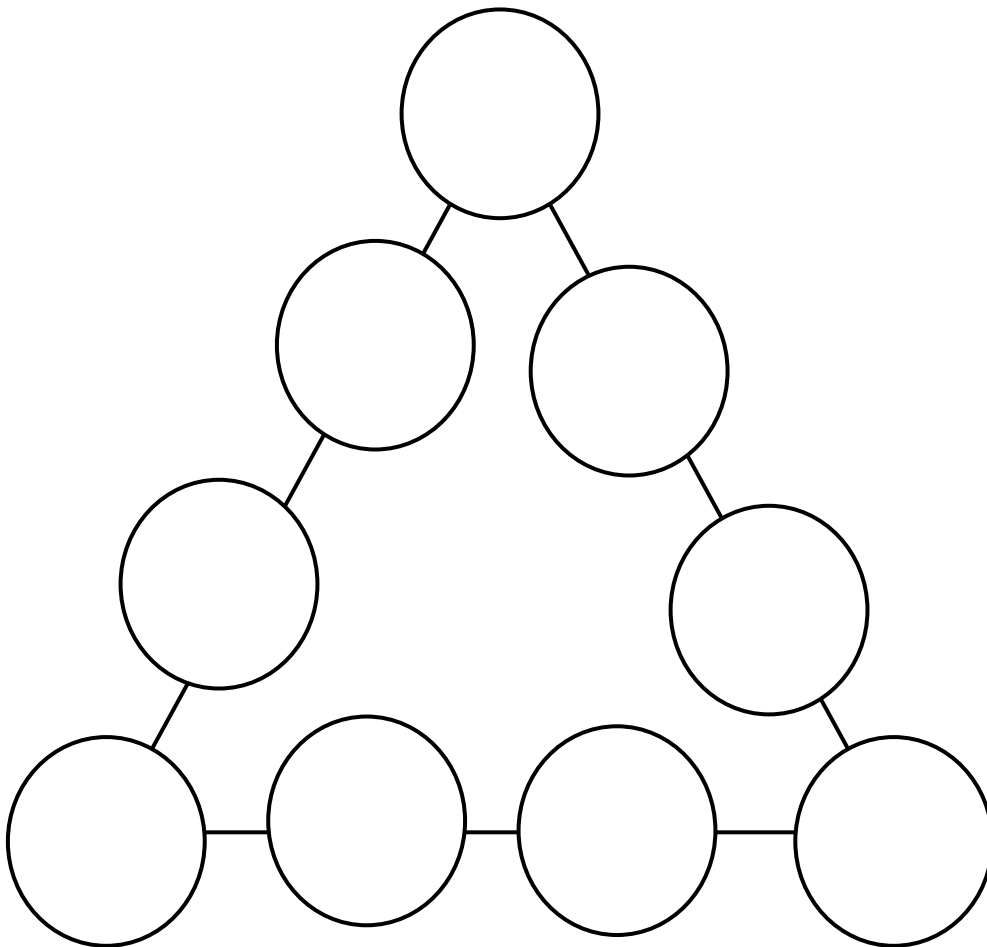
У кругах расположенных на треугольнике расставить числа от 1 до 9 так, чтобы сумма их на каждой стороне, равнялась **20**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 4»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 9 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

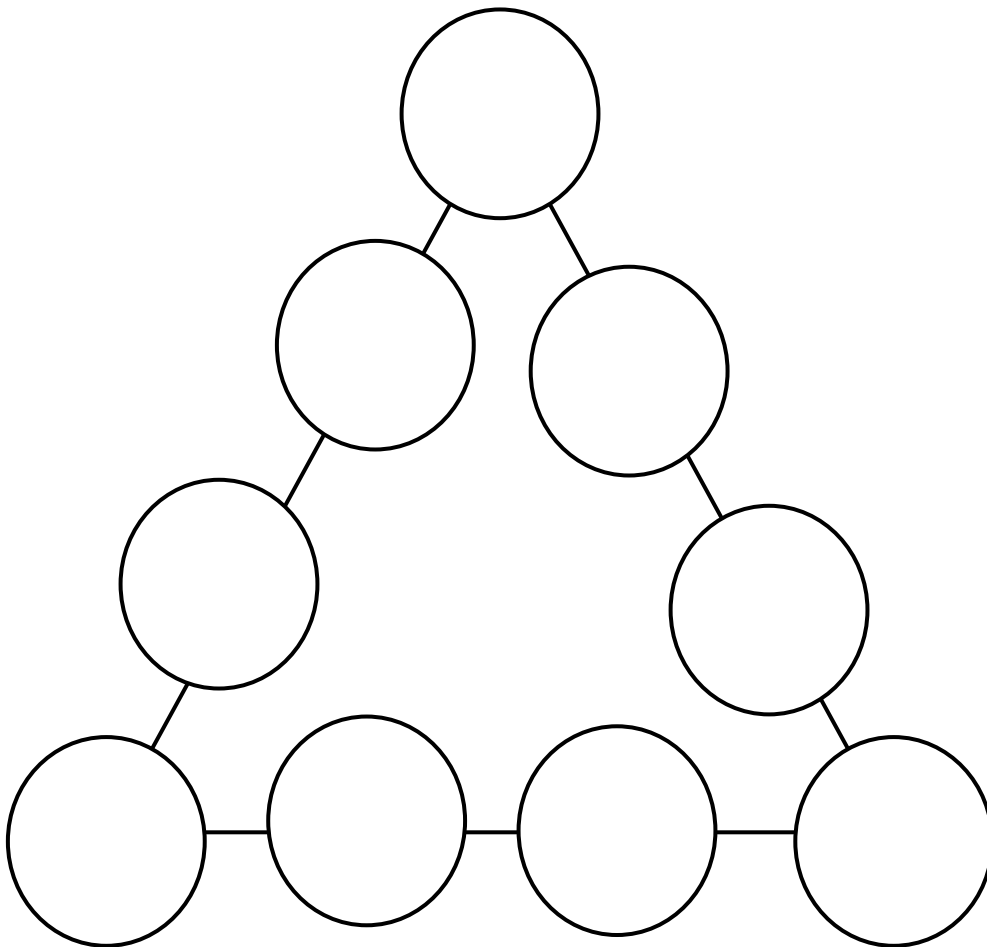
У кругах расположенных на треугольнике расставить числа от 1 до 9 так, чтобы сумма их на каждой стороне, равнялась **21**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 5»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 9 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

У кругах расположенных на треугольнике расставить числа от 1 до 9 так, чтобы сумма их на каждой стороне, равнялась **23**.

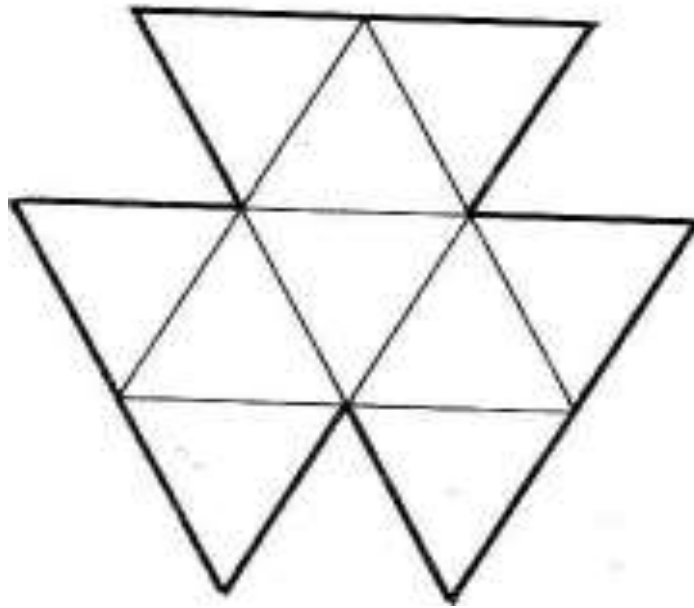
ИГРА 14

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Расположите в треугольниках числа от 1 до 10 так, чтобы сумма четырех чисел, образующих каждые четыре больших треугольника, равнялась 25.

ИГРА 15

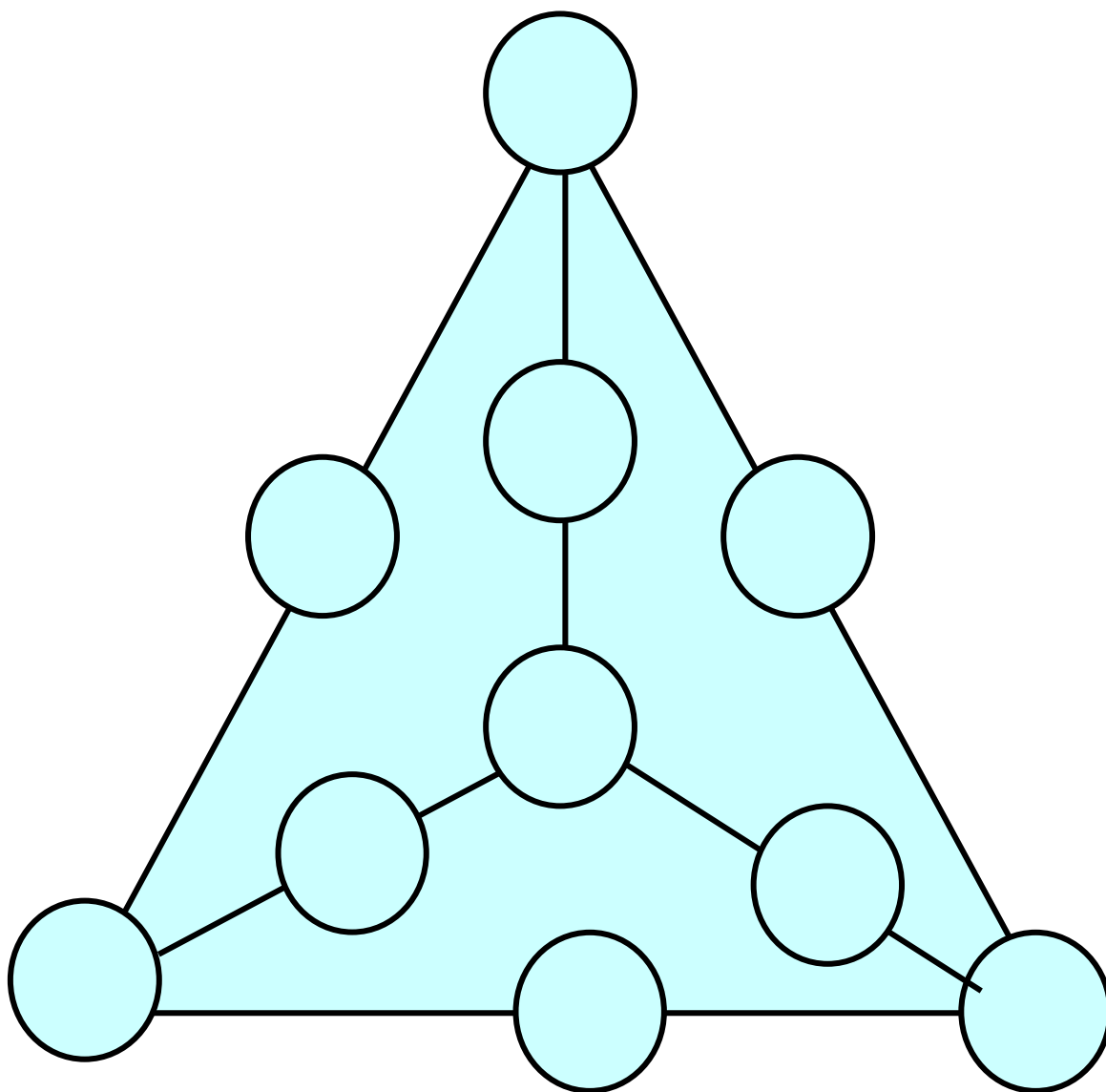
«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

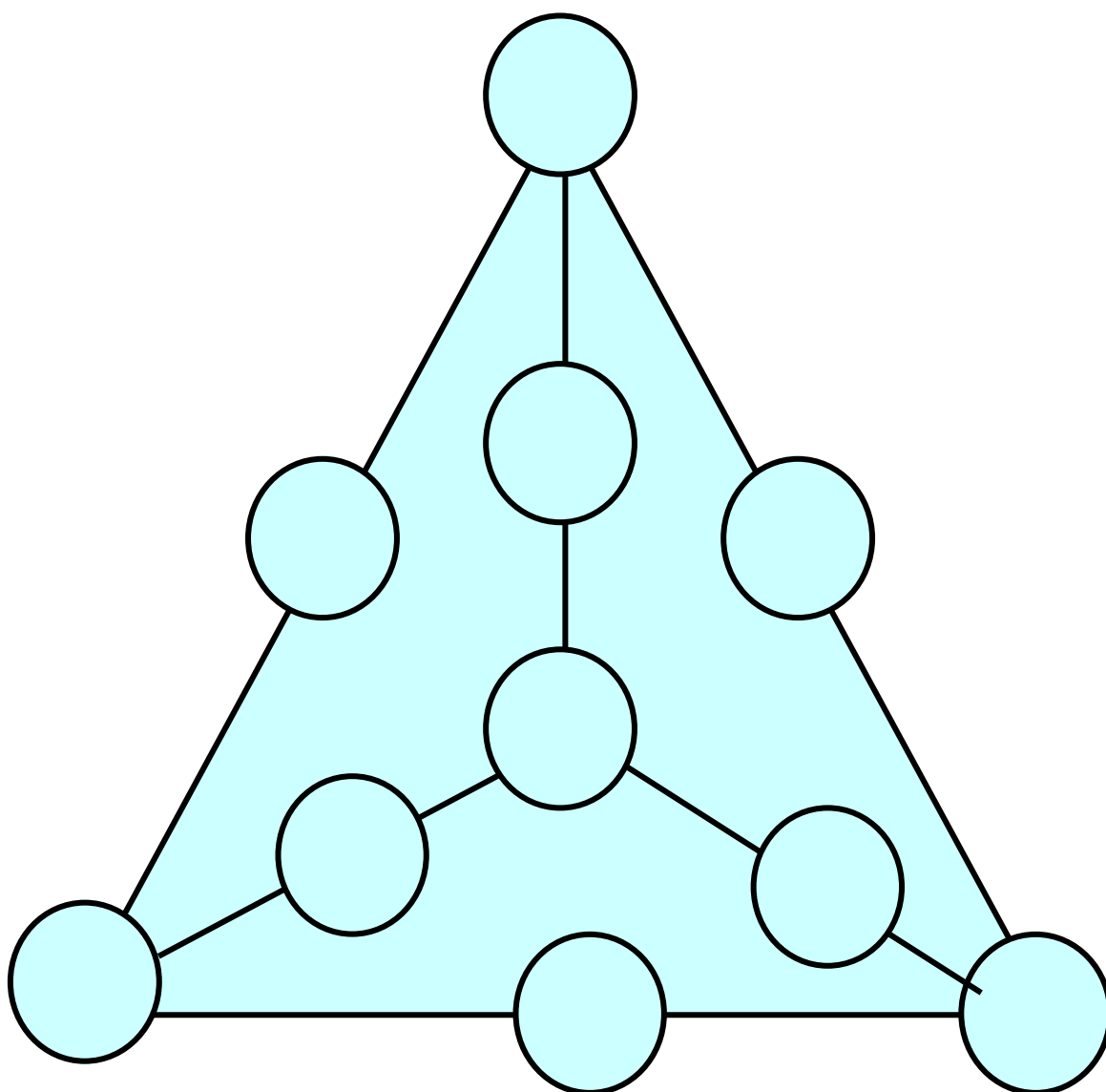
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **28**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

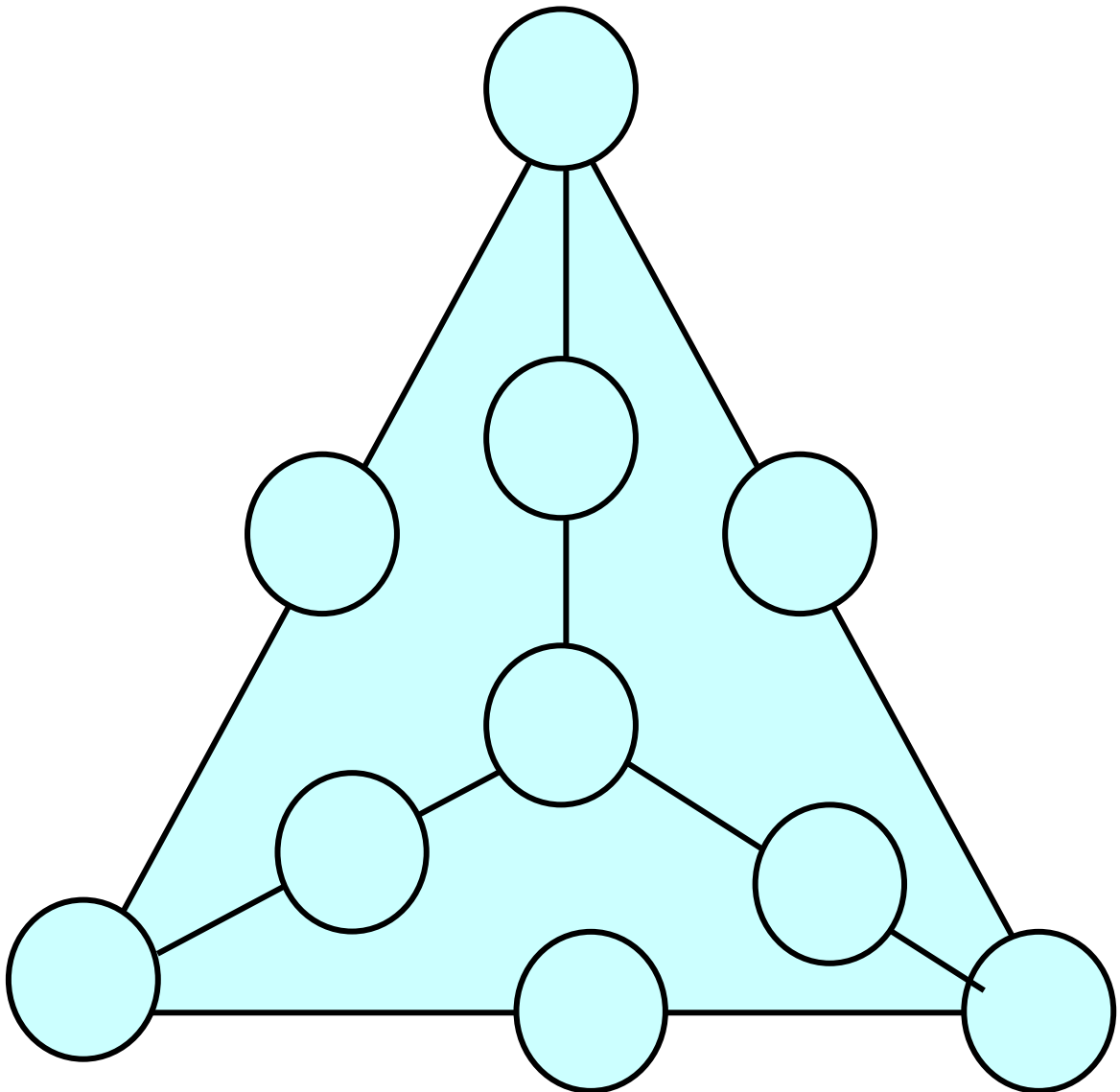
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **29**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 3»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

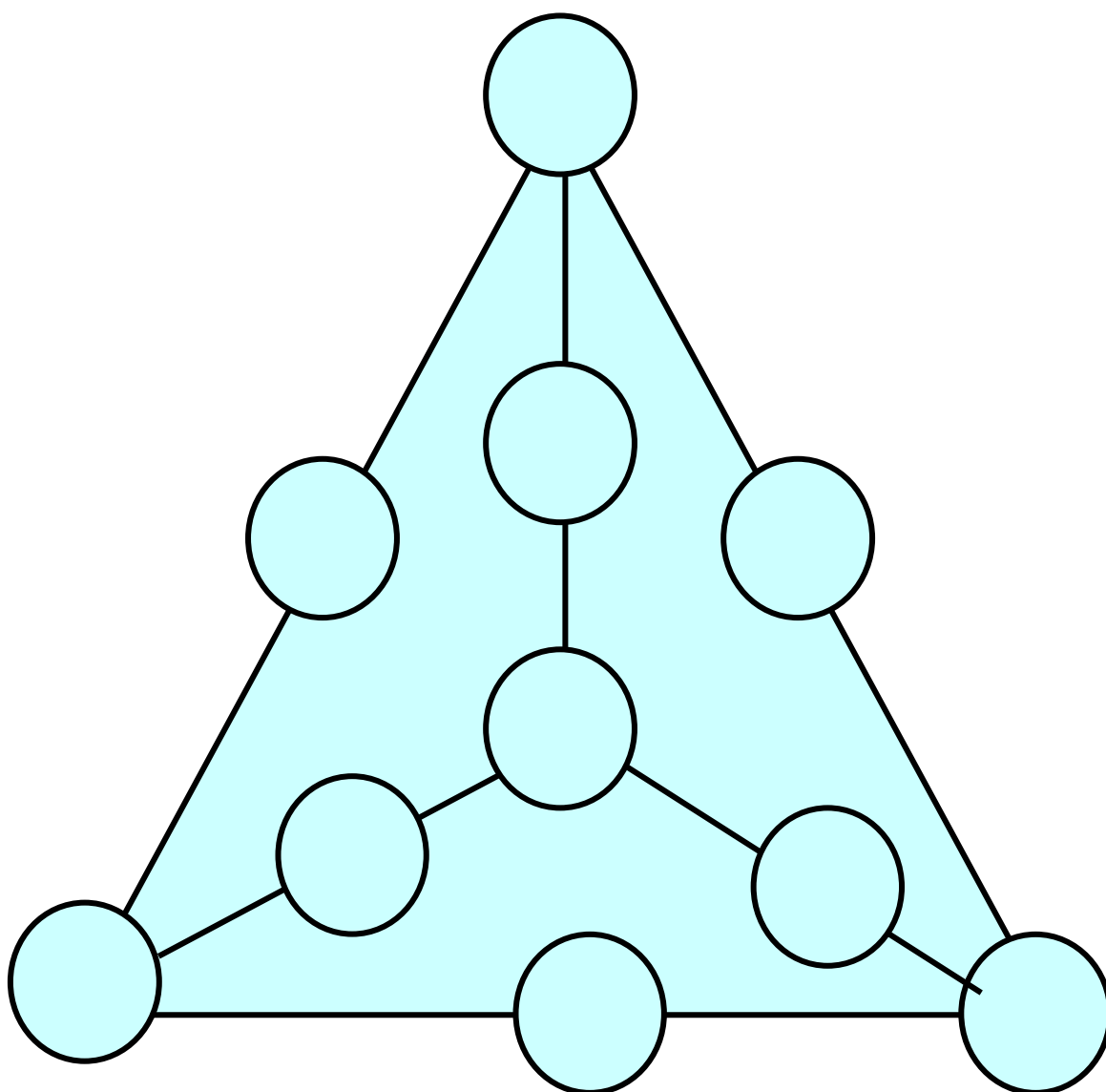
Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **31**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 4»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

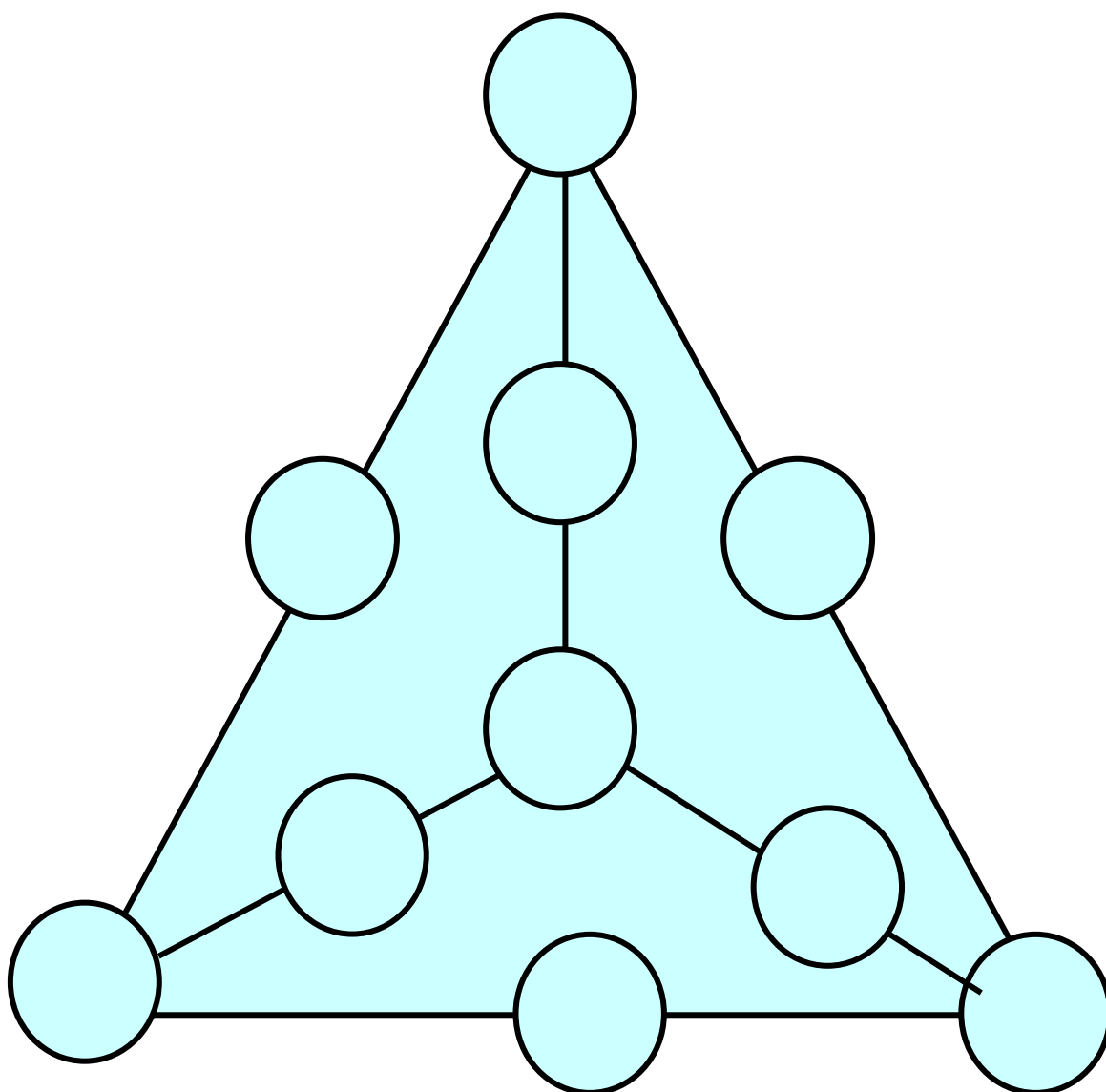
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **32**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 5»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

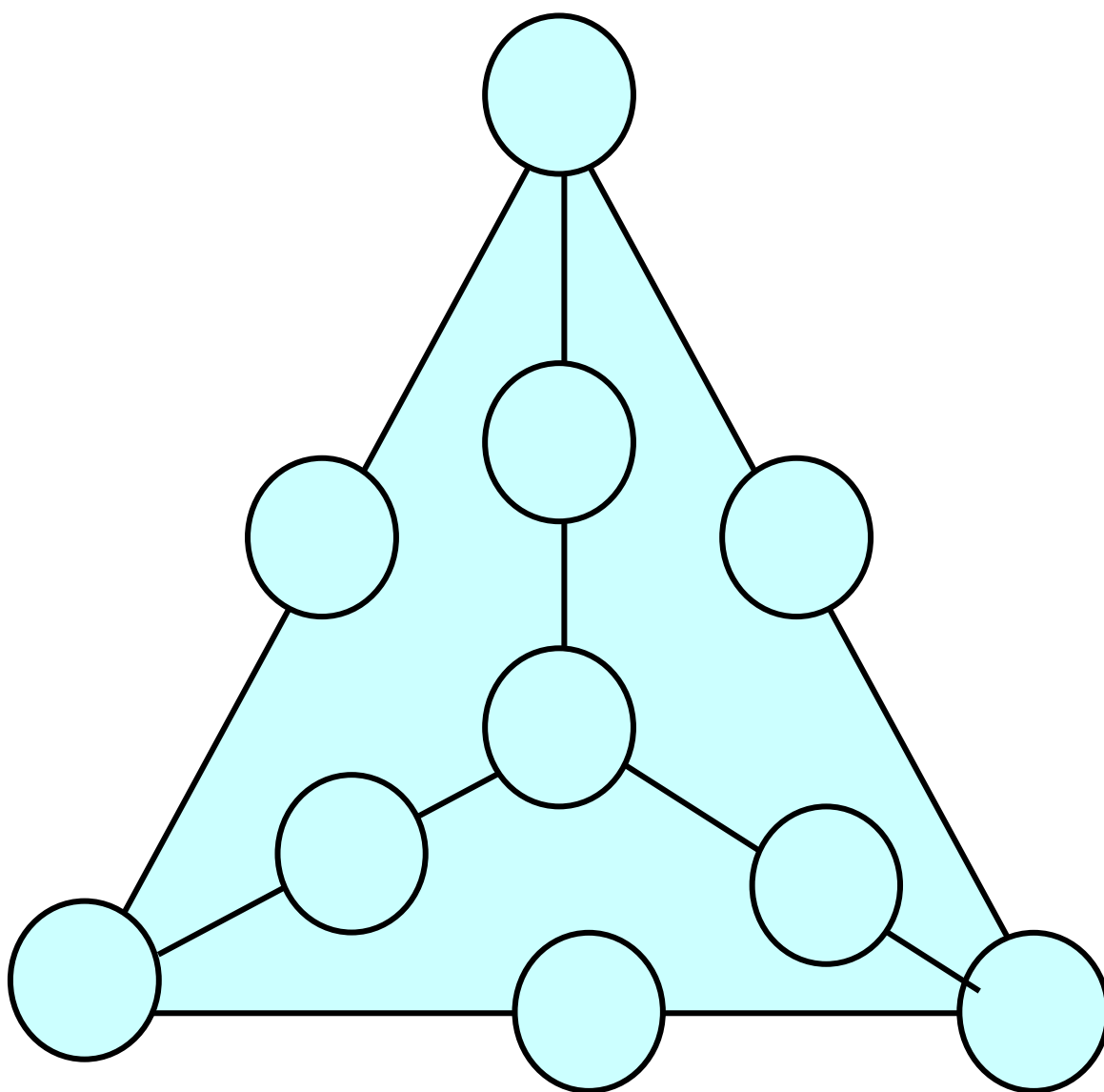
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **33**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 6»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

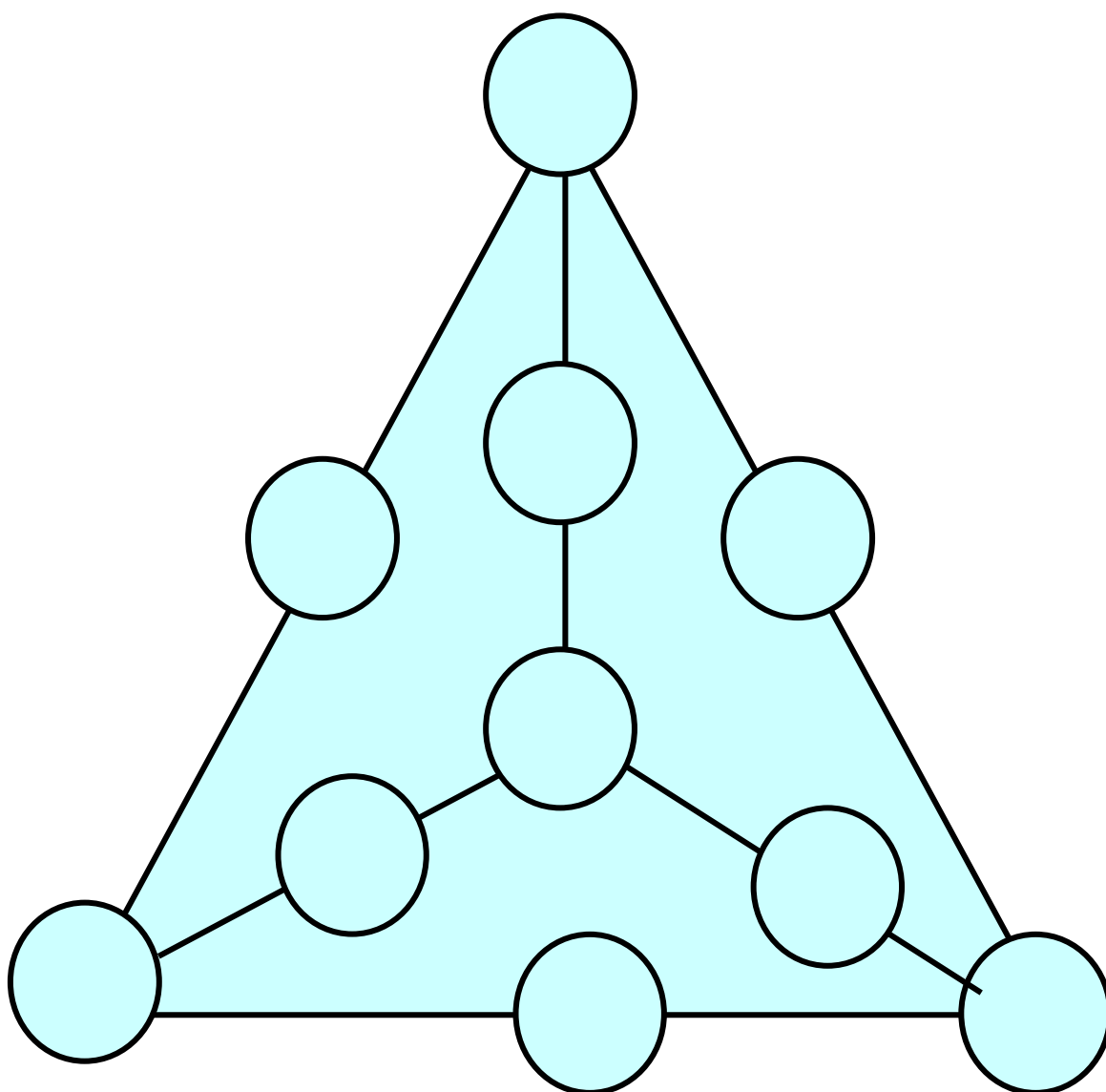
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **34**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 7»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.

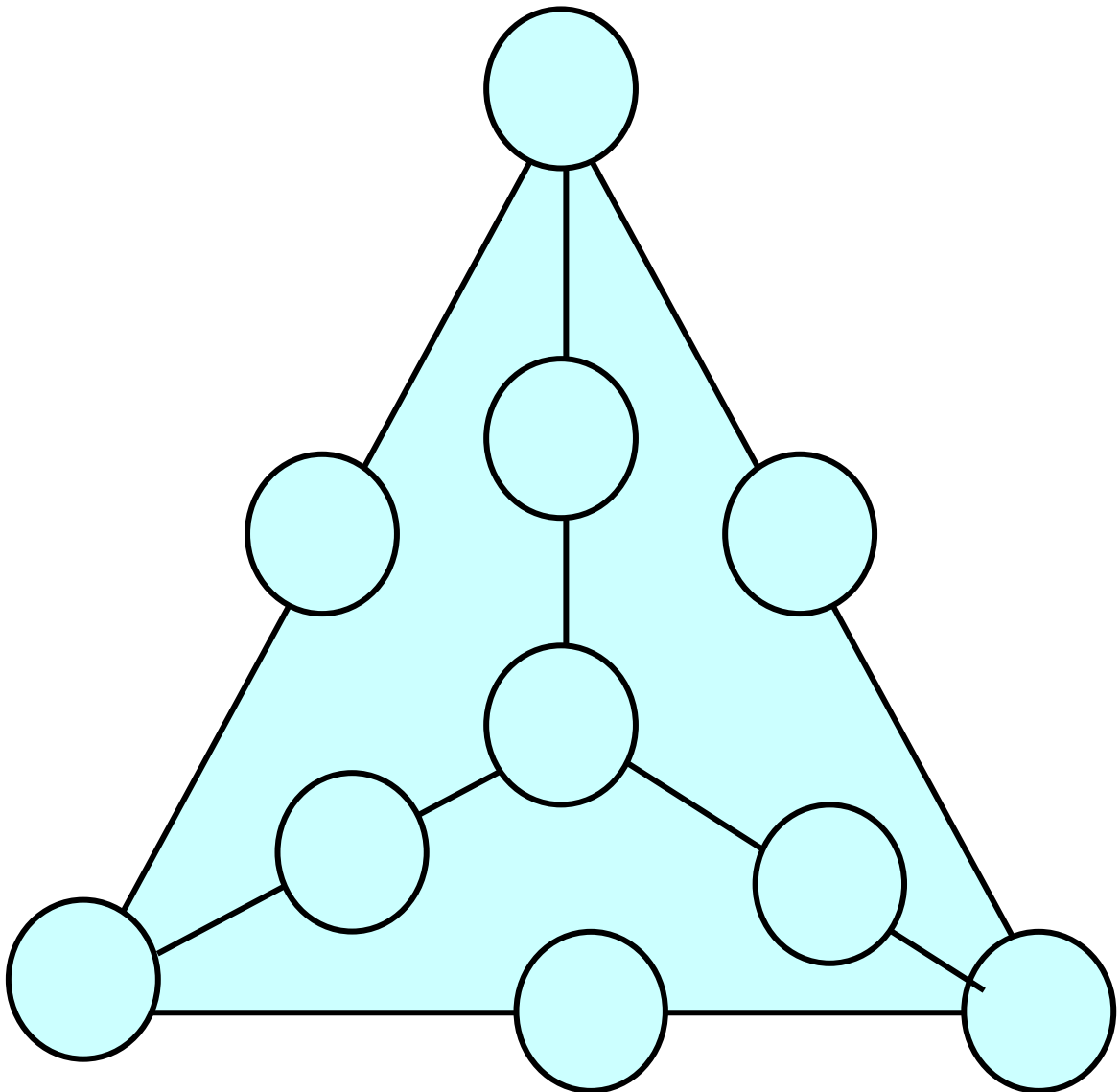
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **35**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 8»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** не повторяется.
Расположи их в кружочках, чтобы сумма чисел, расположенных на сторонах каждого из маленьких треугольников, была равна числу **36**.

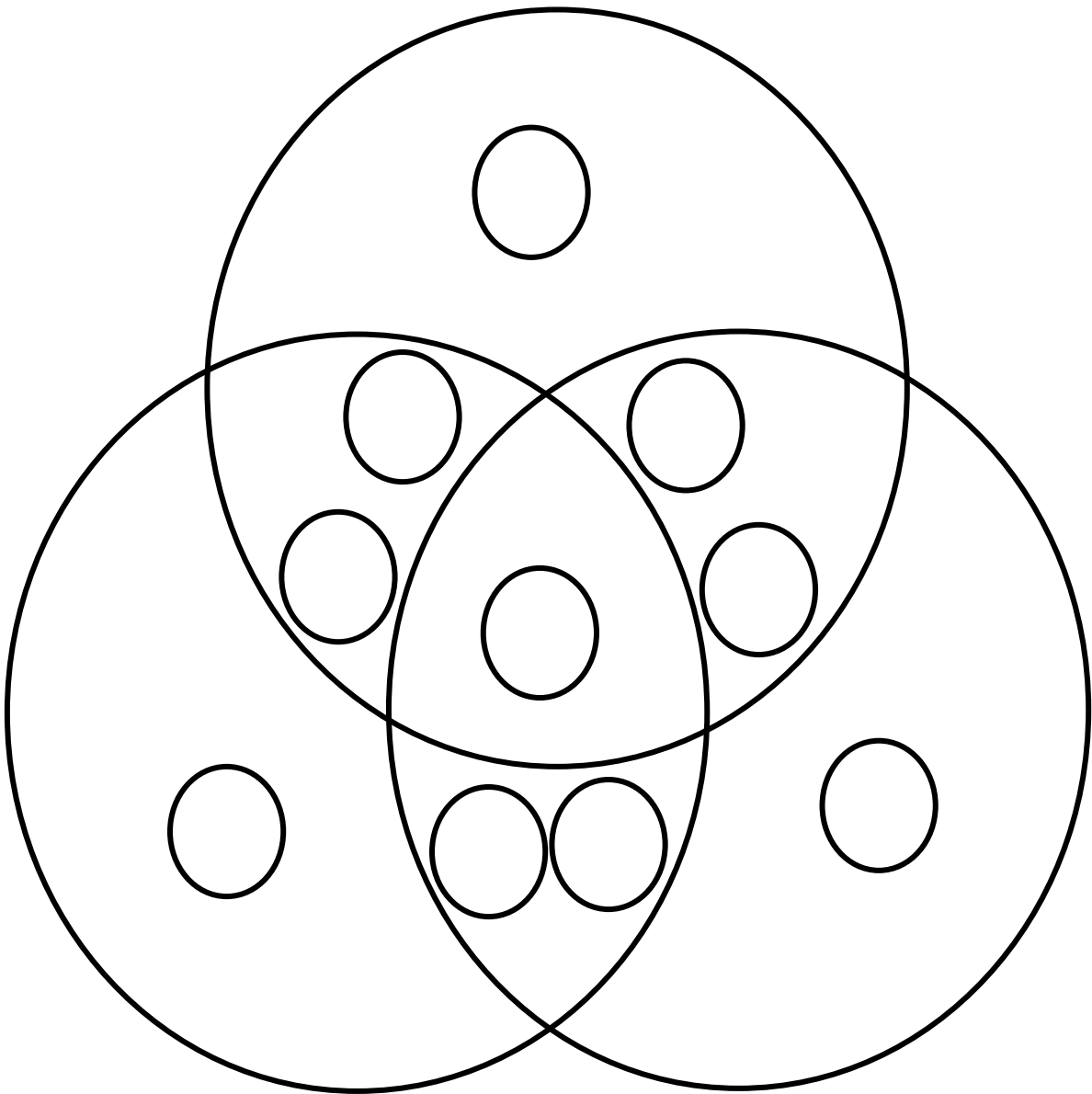
ИГРА 16

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



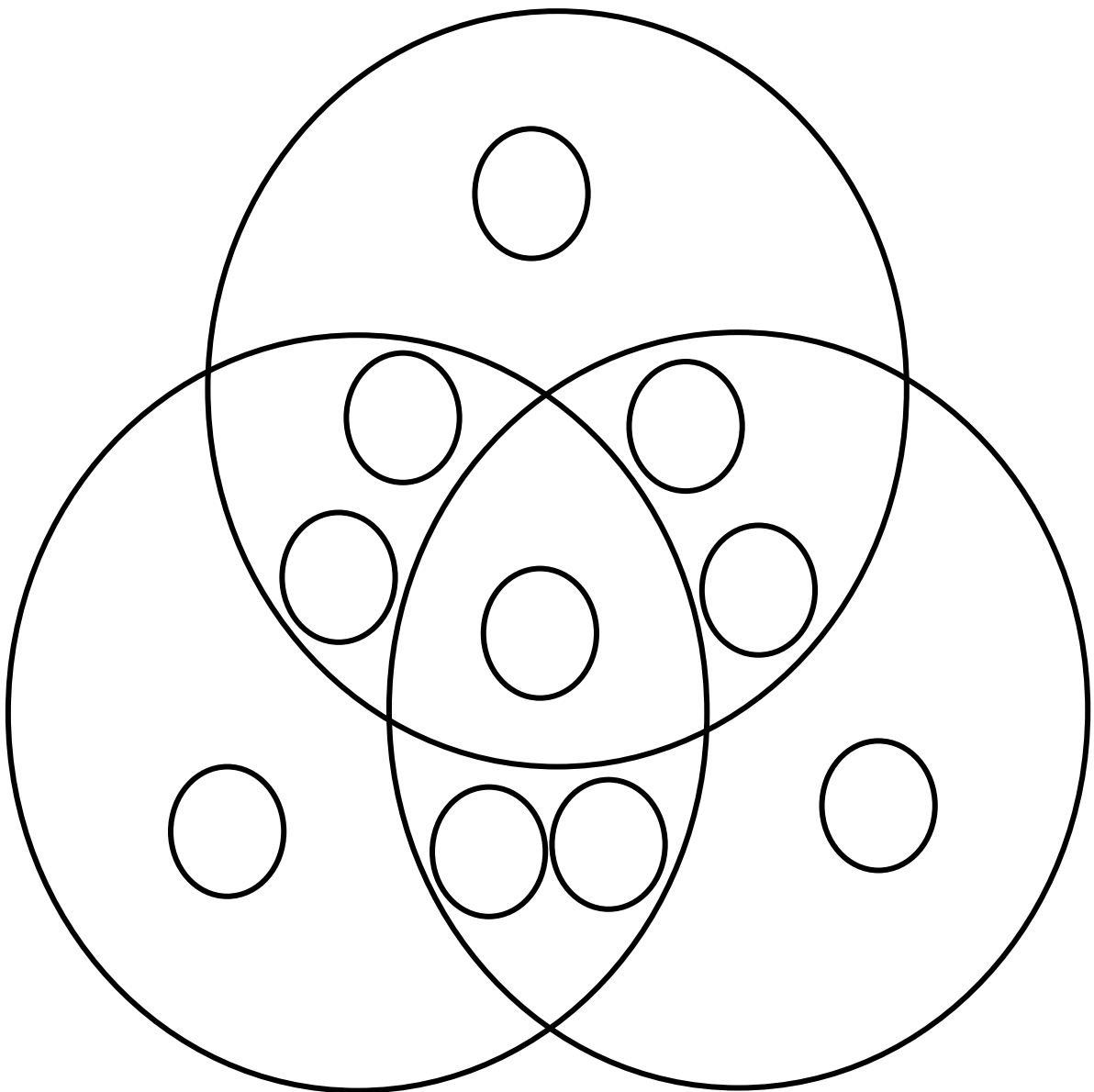
Расставь в маленькие кружки числа от 1 до 10 так, чтобы суммы чисел в трёх больших кругах были равными **28**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



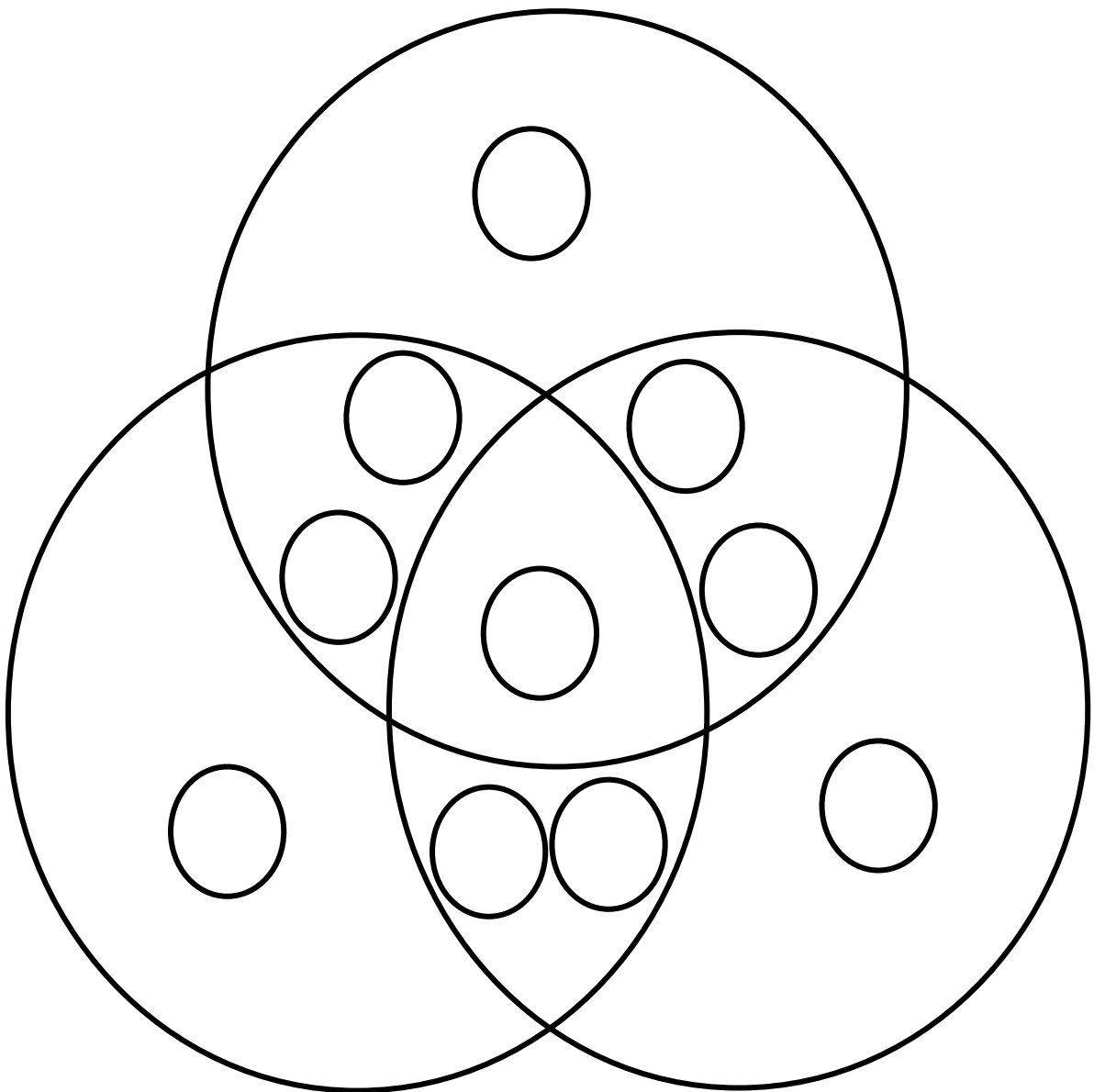
Расставь в маленькие кружки числа от 1 до 10 так, чтобы суммы чисел в трёх больших кругах были равными **31**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 3»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



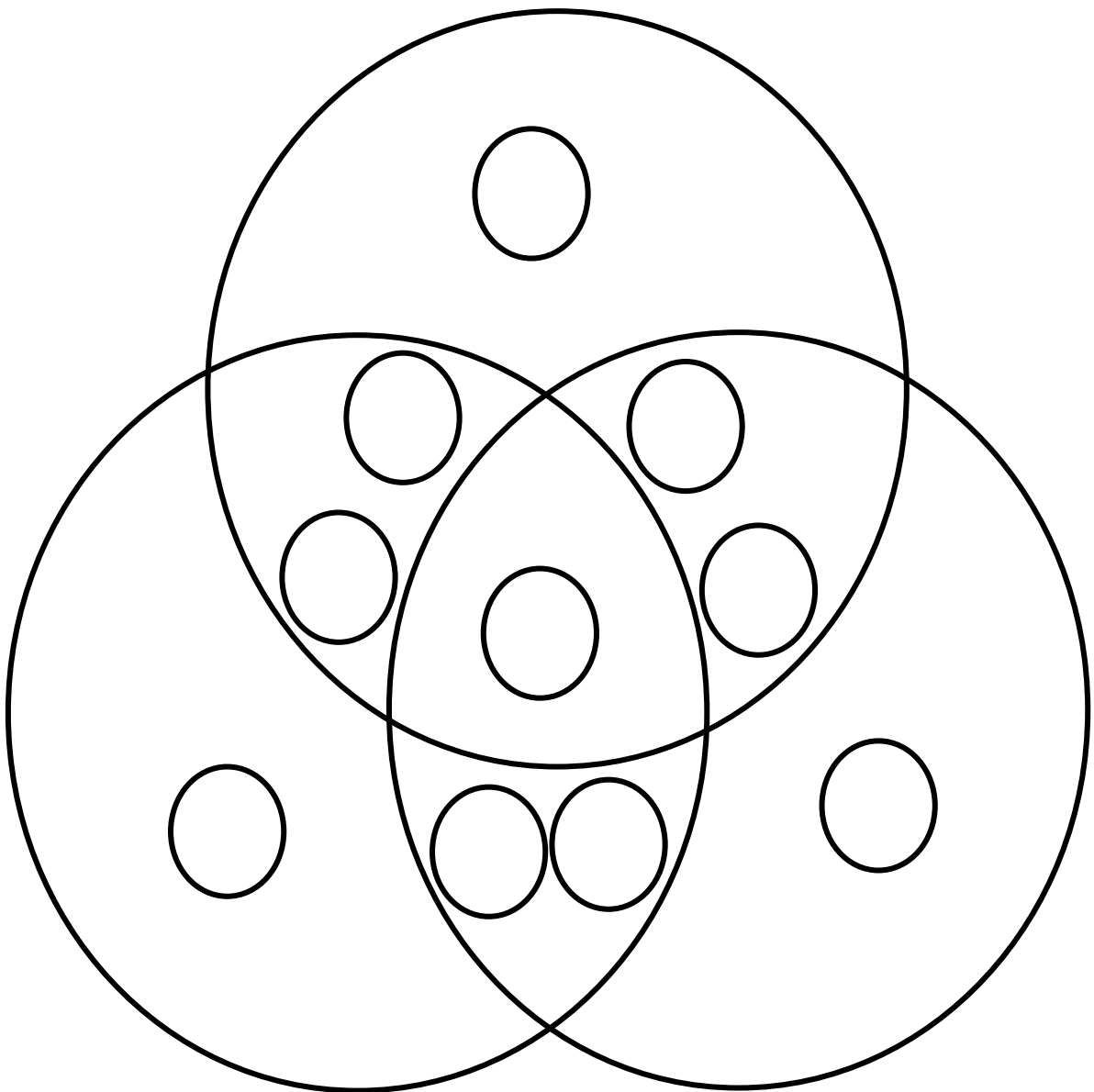
Расставь в маленькие кружки числа от 1 до 10 так, чтобы суммы чисел в трёх больших кругах были равными **32**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 4»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел - 10 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Расставь в маленькие кружки числа от 1 до 10 так, чтобы суммы чисел в трёх больших кругах были равными **33**.

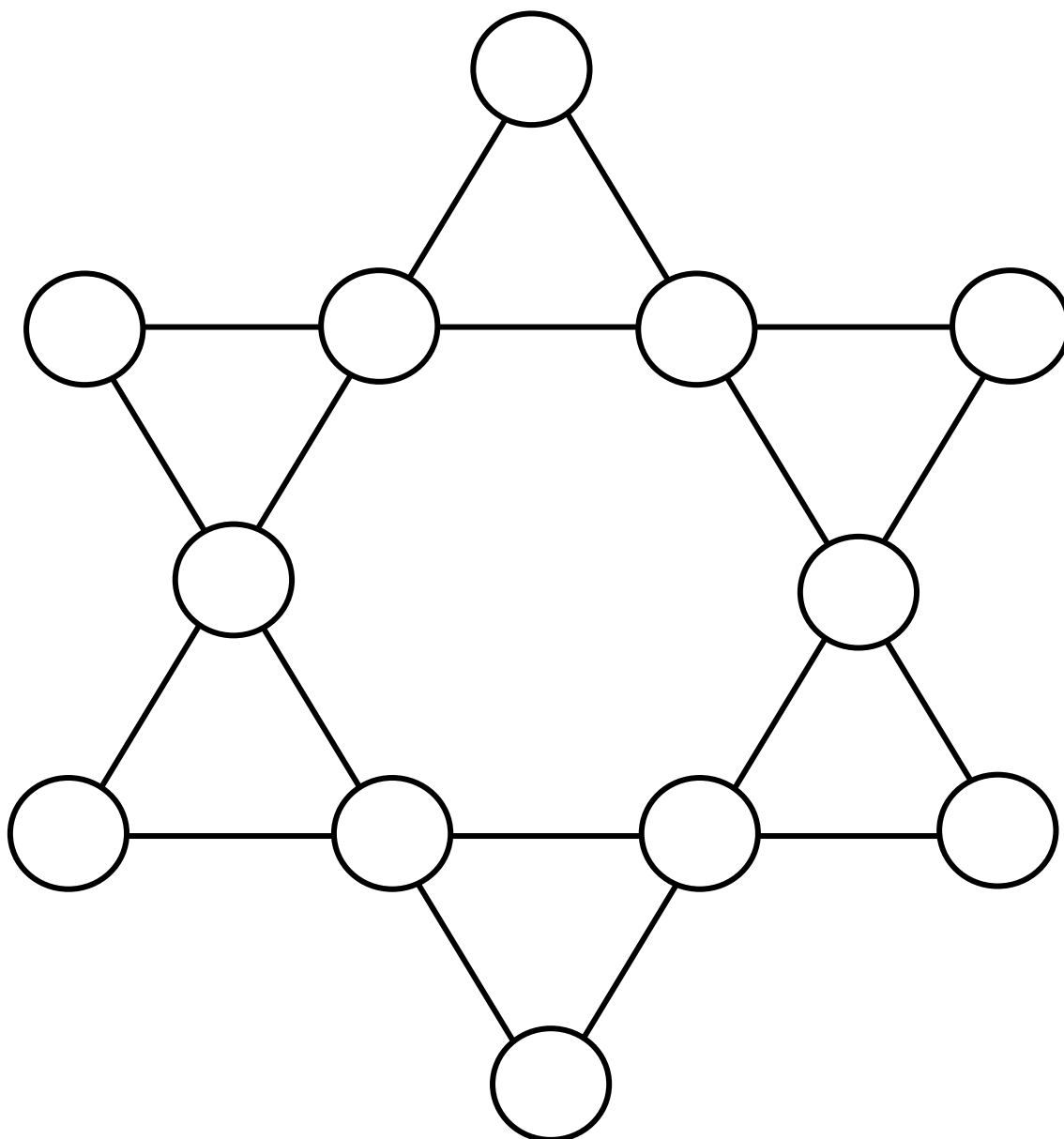
ИГРА 17

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 12 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Каждое из чисел **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12** не повторяется. Расставить числа от 1 до 12 так, чтобы сумма четырёх чисел, расположенных на каждой из прямых линий, были одинаковы и каждая из них равнялась **26**.

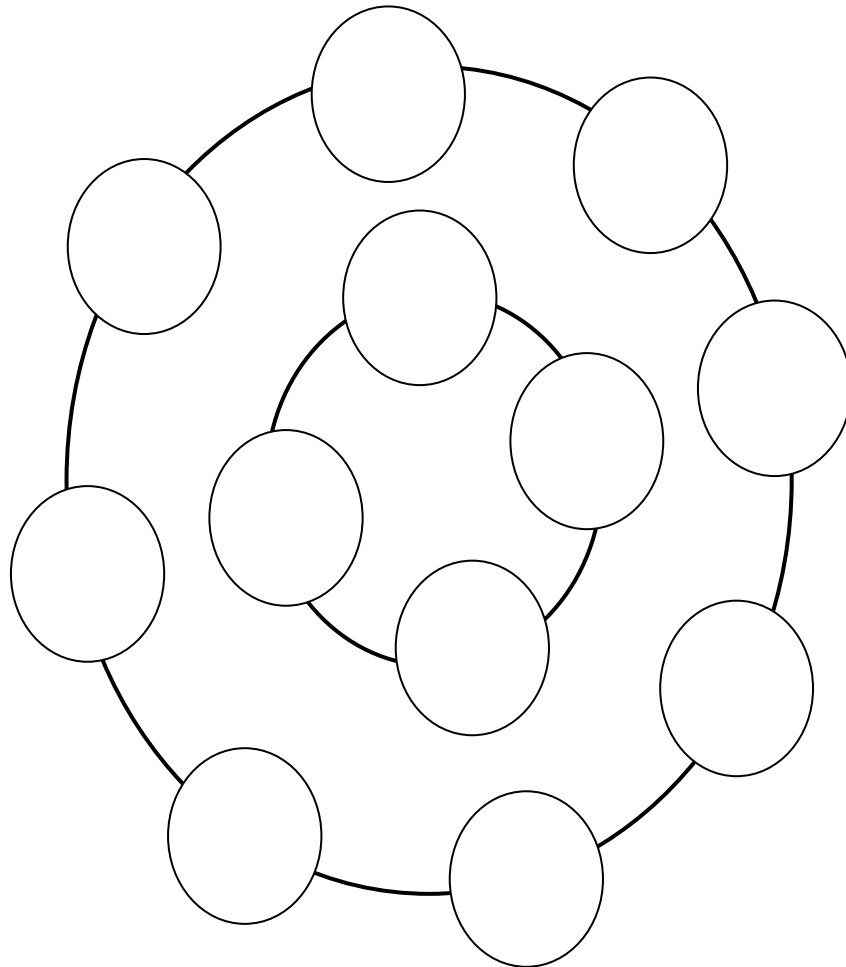
ИГРА 18

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 12 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Расположите числа от 1 до 12, в 12 кругах так, чтобы сумма чисел во внешнем кольце в двое превышала сумму чисел во внутреннем. Причём 4 числа во внутреннем кольце должны составлять арифметическую прогрессию.

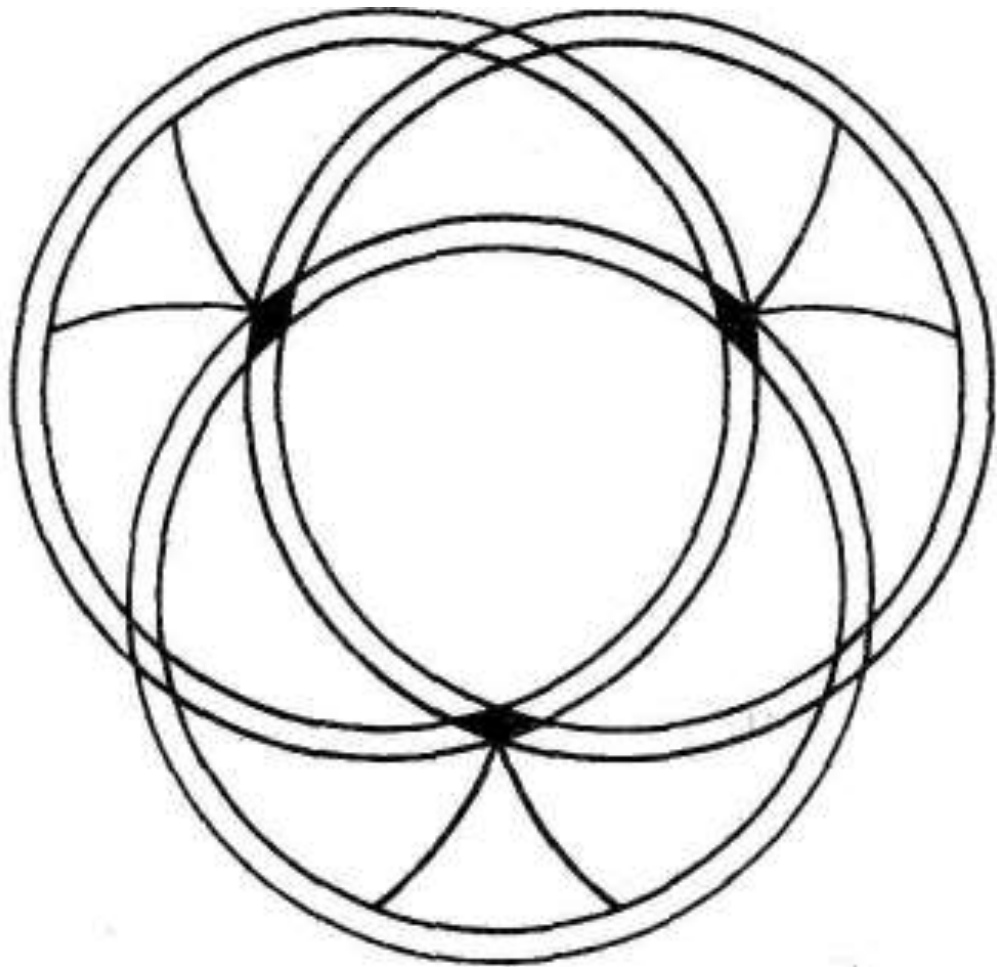
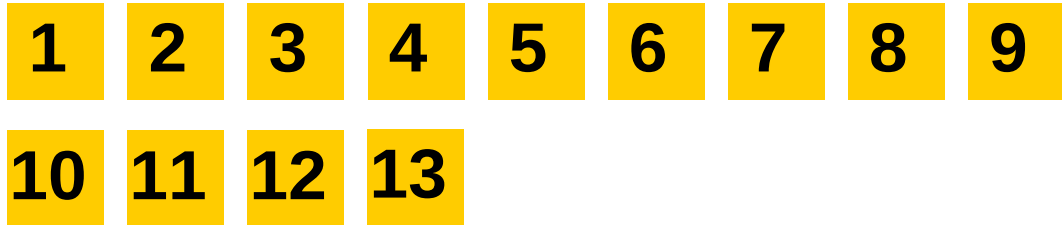
ИГРА 19

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 13 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Впишите в ячейки все целые числа от 1 до 13 так, чтобы сумма в каждом круге равнялась 50.

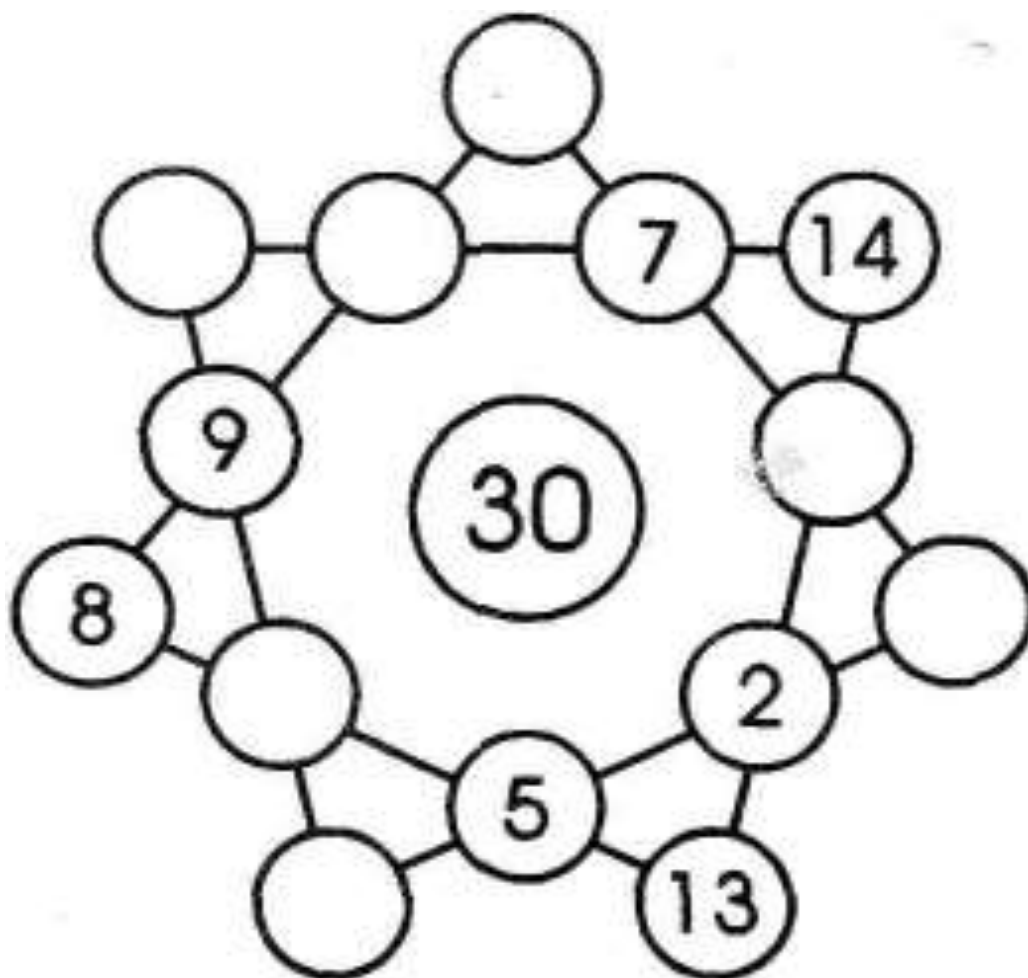
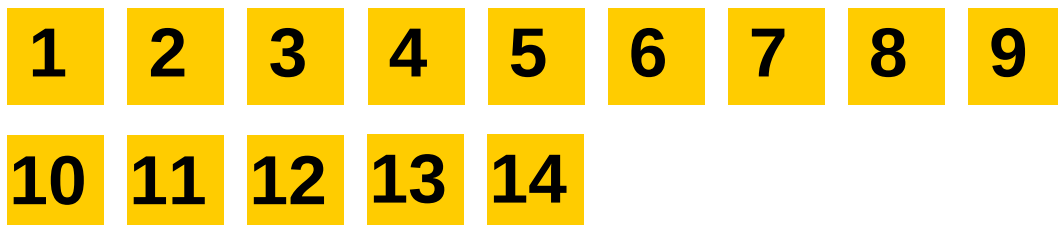
ИГРА 20

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 14 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Расставить числа от 1 до 14 так, чтобы сумма четырёх чисел, расположенных на каждой из прямых линий, равнялась по 30. Часть чисел уже стоит на своих местах.

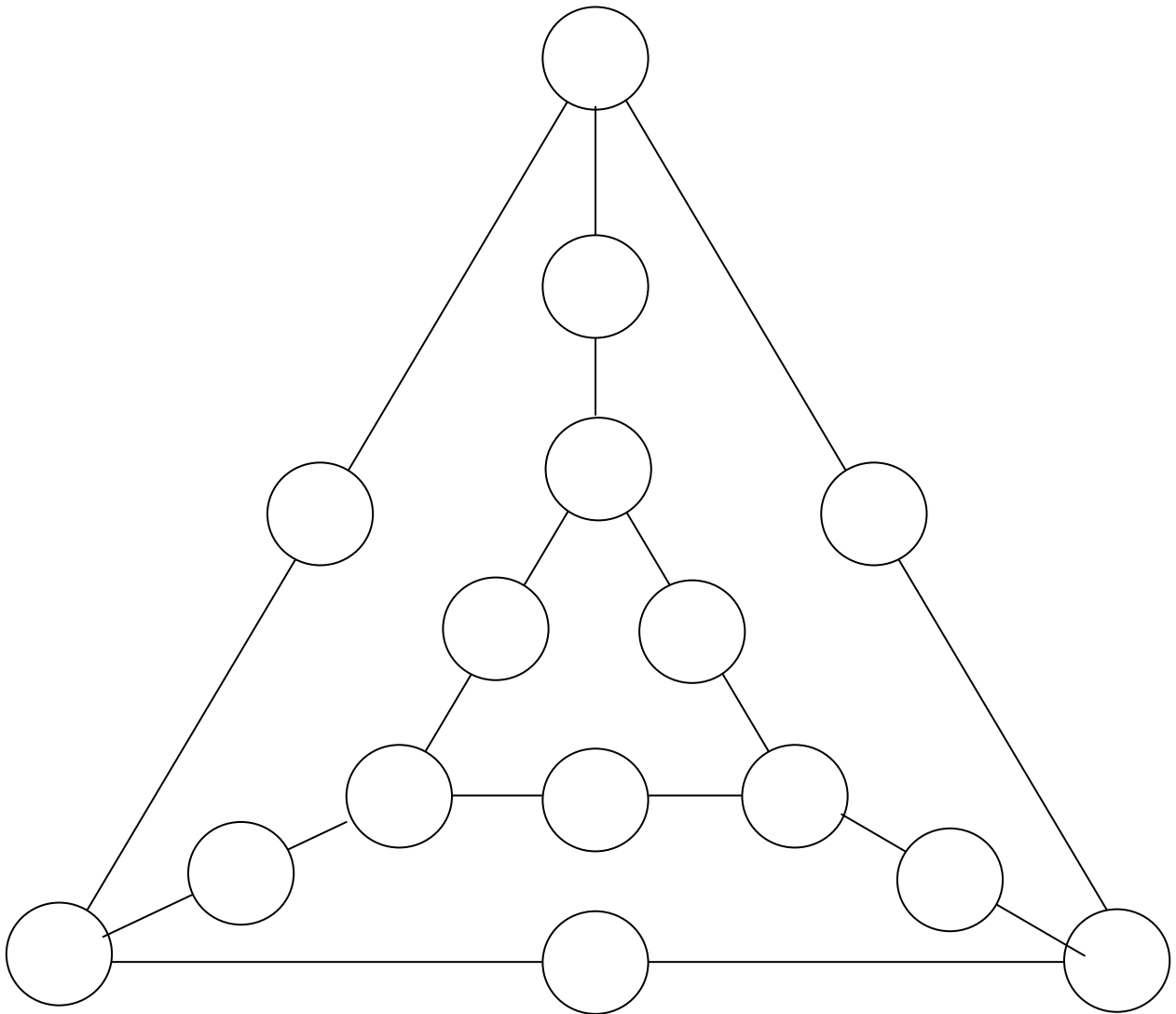
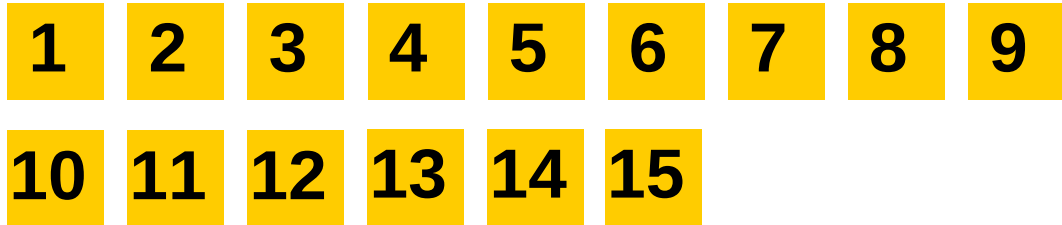
ИГРА 21

«ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 1»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 15 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

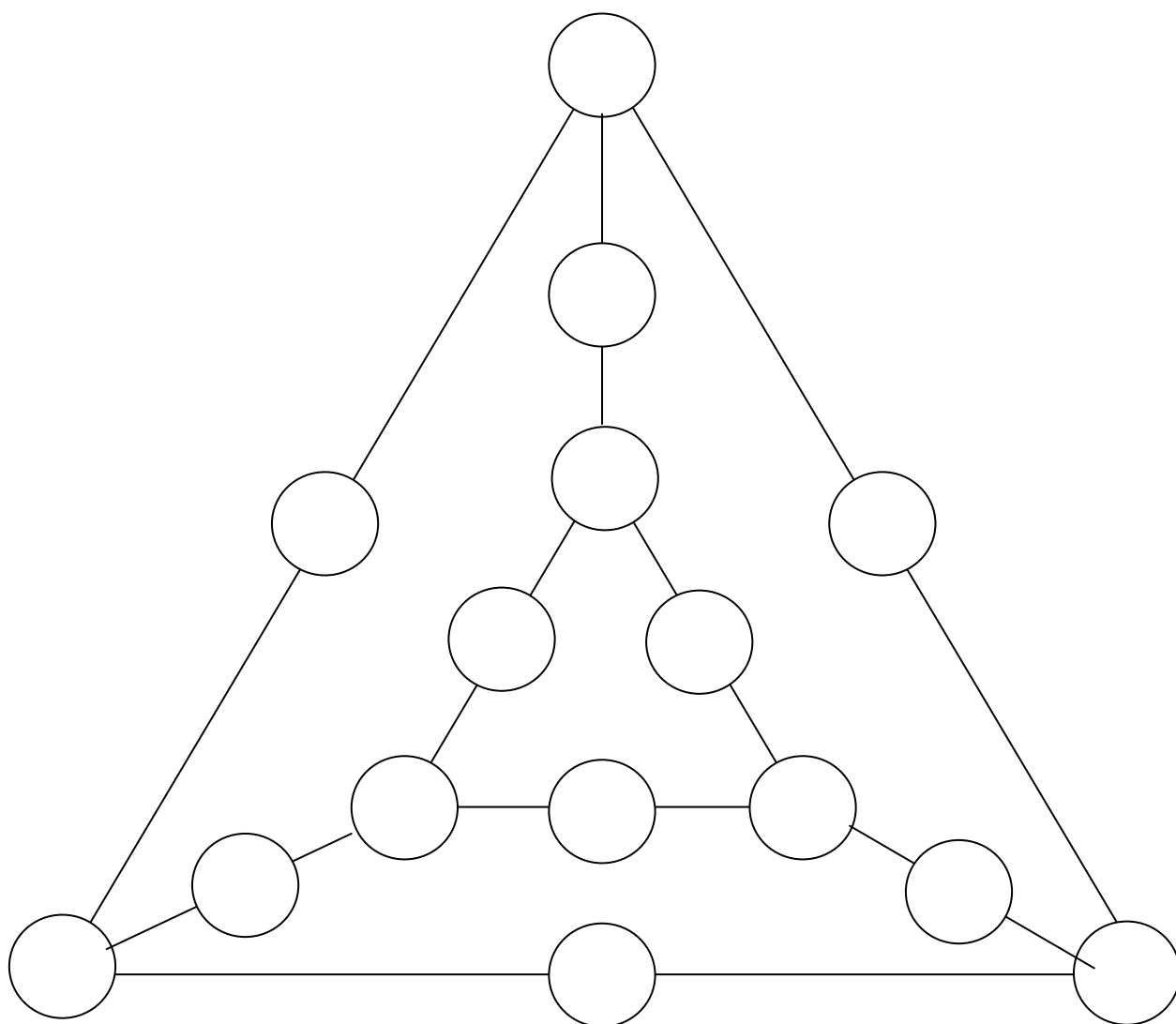
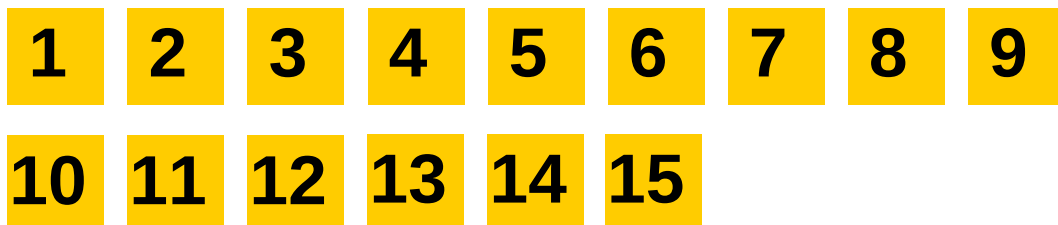
Расставить в кружочках числа от 1 до 15 так, чтобы суммы трёх чисел, расположенных на каждой из прямых линий, были одинаковы, и каждая из них равнялась **18**.

ИГРА «ЛЮБИТЕЛЕЙ ГОЛОВОЛОМОК 2»

Задания развивает память, логику, внимание, мышление.

В комплект входят:

1. Набор чисел – 15 шт.
2. Рабочее поле для игр - 1 шт.



Условие головоломки.

Расставить в кружочках числа от 1 до 15 так, чтобы суммы трёх чисел, расположенных на каждой из прямых линий, были одинаковы, и каждая из них равнялась **24**.

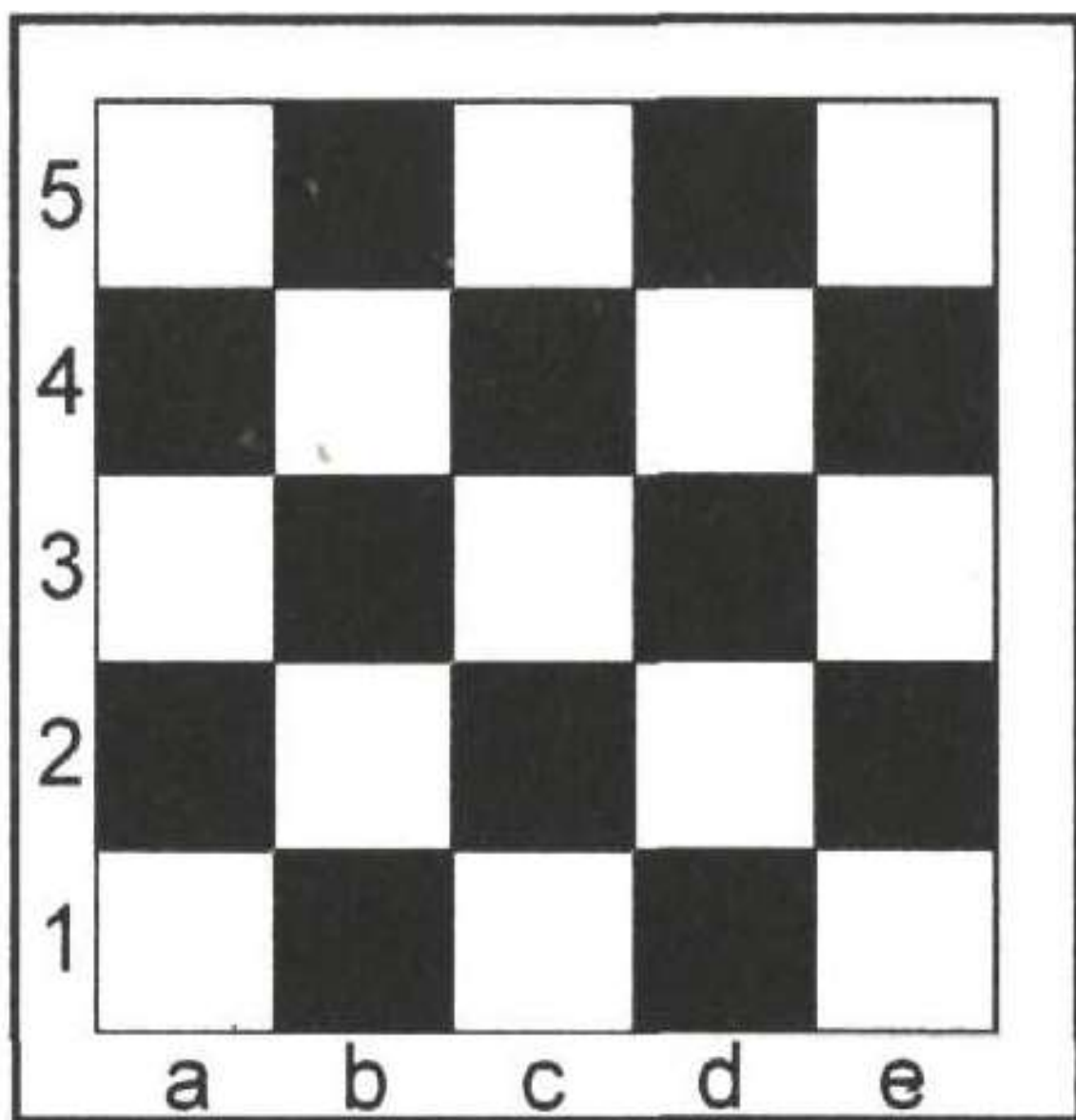
ИГРА 22

«КВАДРАТ ДЛЯ СУПЕРКОРОЛЕВ»

Назовём суперкоролевой шахматного коня, который может ходить как шахматный конь и как королева.

Требуется разместить 4 суперкоролевы на шахматной доске 5 x 5, так, чтобы ни одна фигура не оказалась под боем.

Шахматная доска 5x5 – 1 шт.



Фишки – СУПЕРКОРОЛЕВ 4 шт.



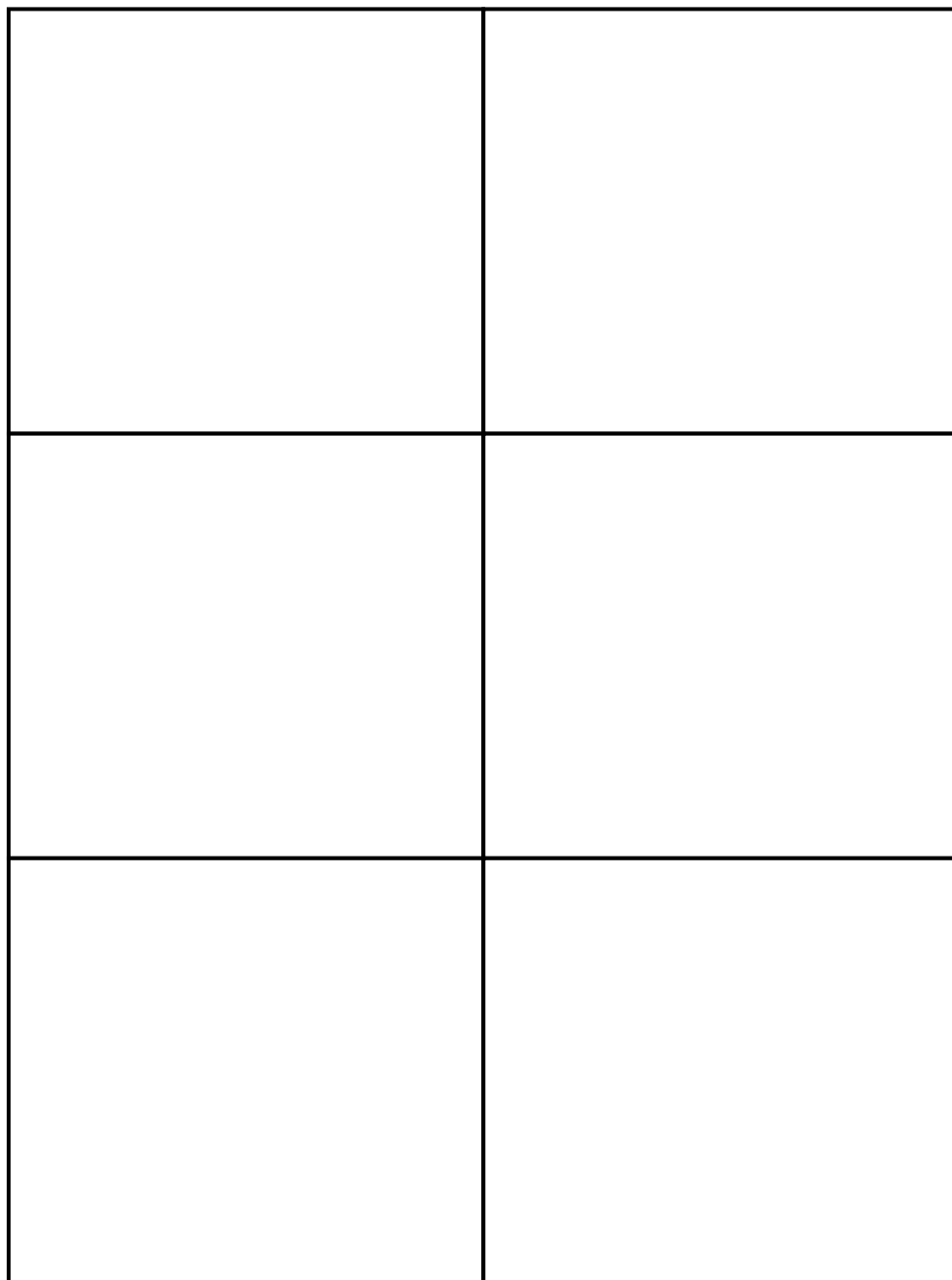
ИГРА 23

«ПОМЕНЯТЬ МЕСТАМИ КОРАБЛИ В ТЕСНОМ ФОРВАТЕРЕ»

Игра развивает память, внимание, логику.

В комплект поставки входит набор рисунков кораблѐй - 5 шт.

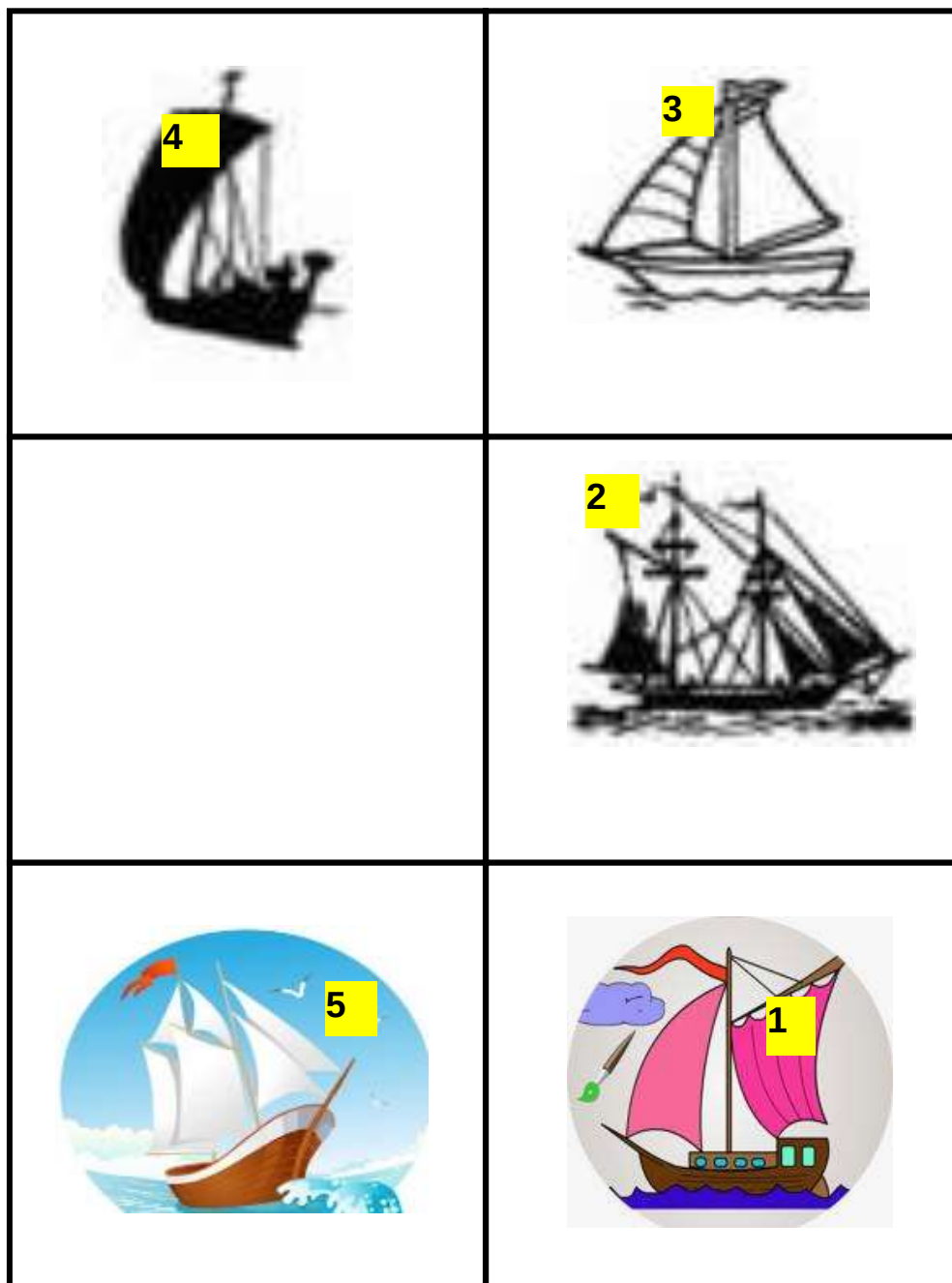
Игровое поле – 1 шт



ХОД ИГРЫ

На рабочее поле установи корабли на рисунке.

Передвигая за один ход по одному кораблику, поменяйте местами корабль 5 и корабль 1.



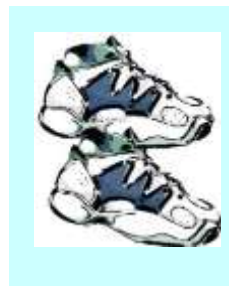
ИГРА 24 «В СУПЕРМАРКЕТЕ 1»

Может использоваться, как для подготовки к школе, так и при обучении математики в 1-2 классах.

Фантазия и вопросы: Что? Для чего? Чем отличаются? Что общего? Сколько, больше, меньше, выше, ниже, правее, левее, над, под, один, много, столько же и так далее, помогут руководителю полнее использовать материалы игры. Использование направлений движения (стрелок) и чисел способствуют развитию пространственного воображения, внимания, развития мышления.

В комплект для игры входит:

1. Набор рисунков **20 штук**. 2. Набор чисел и стрелок **13 штук**



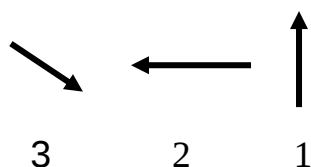
1 1 1 1 2 2 2 3 3 **→ → → →**

Рабочее поле

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. На одно поле магнитной доски ставим рисунок девочки. на остальные поля рисунки с одеждой, обувью и т. д.
2. Задача играющего, направлять по данному маршруту девочку что бы. показать, какую вещь она должна купить

Например, задан маршрут движения. Числа, записанные под стрелками показывают сколько секций магазина надо пройти в данном направлении.



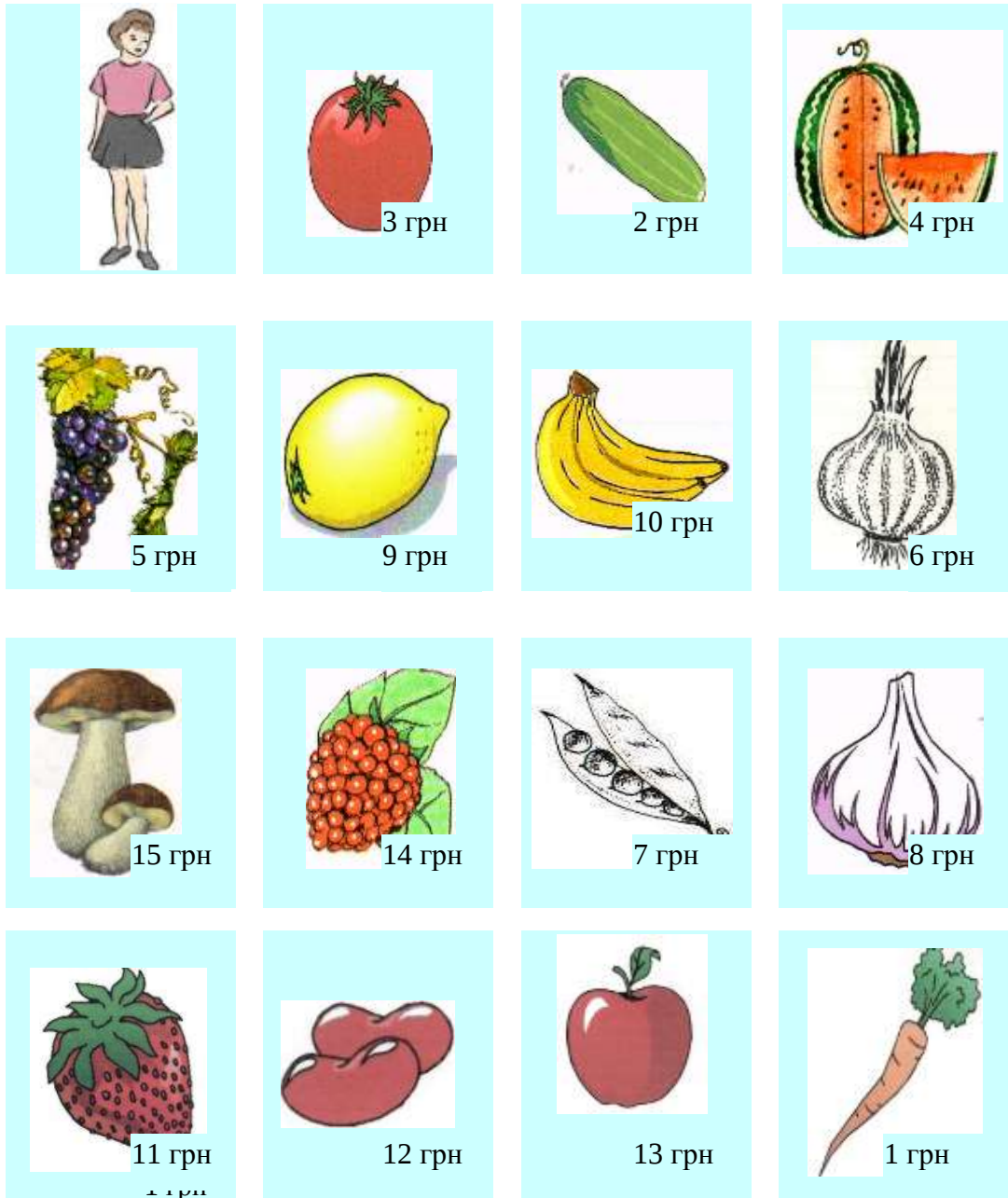
Нетрудно увидеть, что сначала она двигалась слева направо вниз по диагонали и подошла к секции, в которой продаются красовки, затем влево прошла две секции и остановилась там, где продаются ботинки, и, наконец, поднялась вверх, где и купила пиджак для старшего брата.

Если бы она знала, где в этом магазине секция с пиджаками она проделала бы свой путь намного короче. Начерти несколько коротких направлений к секции, в которой продаются пиджаки.

ИГРА «В СУПЕРМАРКЕТЕ 2»

Может использоваться как для подготовки к школе, так и при составлении и решении задач вида «Цена. Количество. Стоимость» на уроках математики.

В комплект входит: 1. Набор рисунков 2. Набор чисел и стрелок

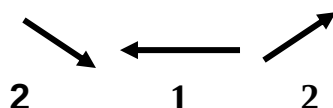


Рабочее поле

Ход игры

1. На одно поле магнитной доски ставим рисунок девочки, на остальные поля - рисунки с фруктами, овощами и ягодами.
2. Задача играющего направлять по данному маршруту девочку, чтобы показать, какие овощи, фрукты или ягоды она должна купить.

Например, задан маршрут движения. Числа, записанные под стрелками показывают сколько секций магазина надо пройти в данном направлении.



Нетрудно увидеть, что сначала она двигалась слева направо вниз по диагонали и подошла к секции, в которой продаётся горох, затем влево прошла одну секцию и остановилась там, где продаётся малина, и, наконец, пройдя слева направо вверх по диагонали, купила арбуз.

Если бы она знала, где в этом магазине секция с арбузами, она проделала бы свой путь намного короче. Начерти несколько коротких направлений к секции, в которой продаются арбузы.

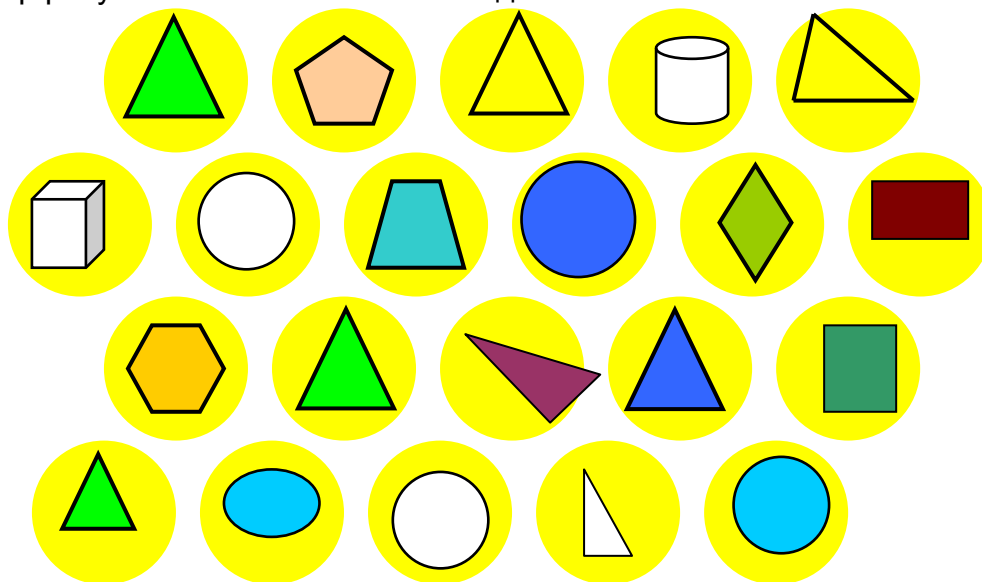
3. Фантазия и вопросы: Что? Для чего? Чем отличаются? Что общего? Сколько, больше, меньше, выше, ниже, правее, левее, над, под, один, много, столько же и так далее помогут руководителю полнее использовать материалы игры. Использование направлений движения (стрелок) и чисел способствуют развитию пространственного воображения, внимания, развития мышления.

ИГРА 25

«ВЗЯТЬ ПЕРВЫМ ПОСЛЕДНЮЮ ФИШКУ»

Игра развивает память, внимание, логику. В комплект поставки входят:

Набор рисунков - 21 шт. Магнитная доска - 1 шт



Рабочее поле



ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. На поле магнитной доски ставим фишки. Картинки к игре подобраны так, что могут быть использованы при изучении темы ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ.

К распространённым вопросам неплохо добавить и такой:

Какие рисунки из данных следовало бы исключить?

(конус и куб не являются геометрическими фигурами и многие не знают, что это геометрические тела).

2. В игру 21 играют двое. Участники игры по очереди берут любое число фишек от одной до трёх. Выигрывает тот, кто возьмёт последнюю фишку. Разработайте правильную стратегию игры.



ИГРА «СОБИРАЕМ ГРИБЫ»



ИГРА

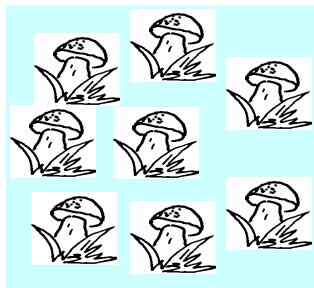
«СОБИРАЕМ ГРИБЫ»

Магнитная игра предназначена для детей 6-7 лет.

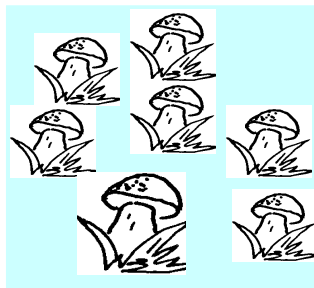
Может использоваться при обучении математики в 1 классе. Игра способствует не только развитию вычислительных навыков, но и внимания, развития мышления.

В комплект входят:

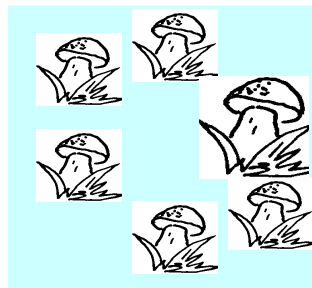
1. Набор рисунков - **10 штук.**



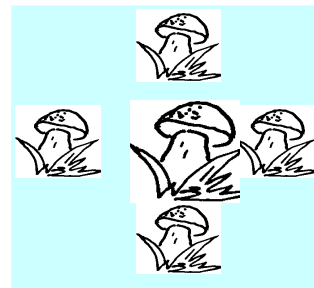
1 шт.



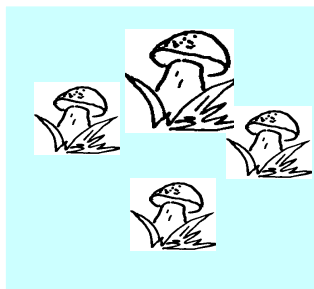
1 шт.



1 шт.



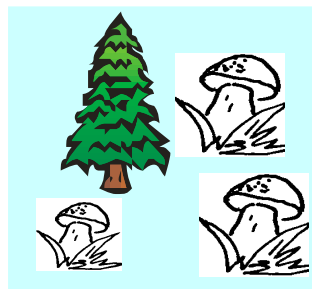
2 шт.



2 шт.



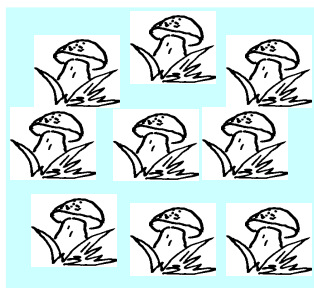
2 шт.



2 шт.



2 шт.

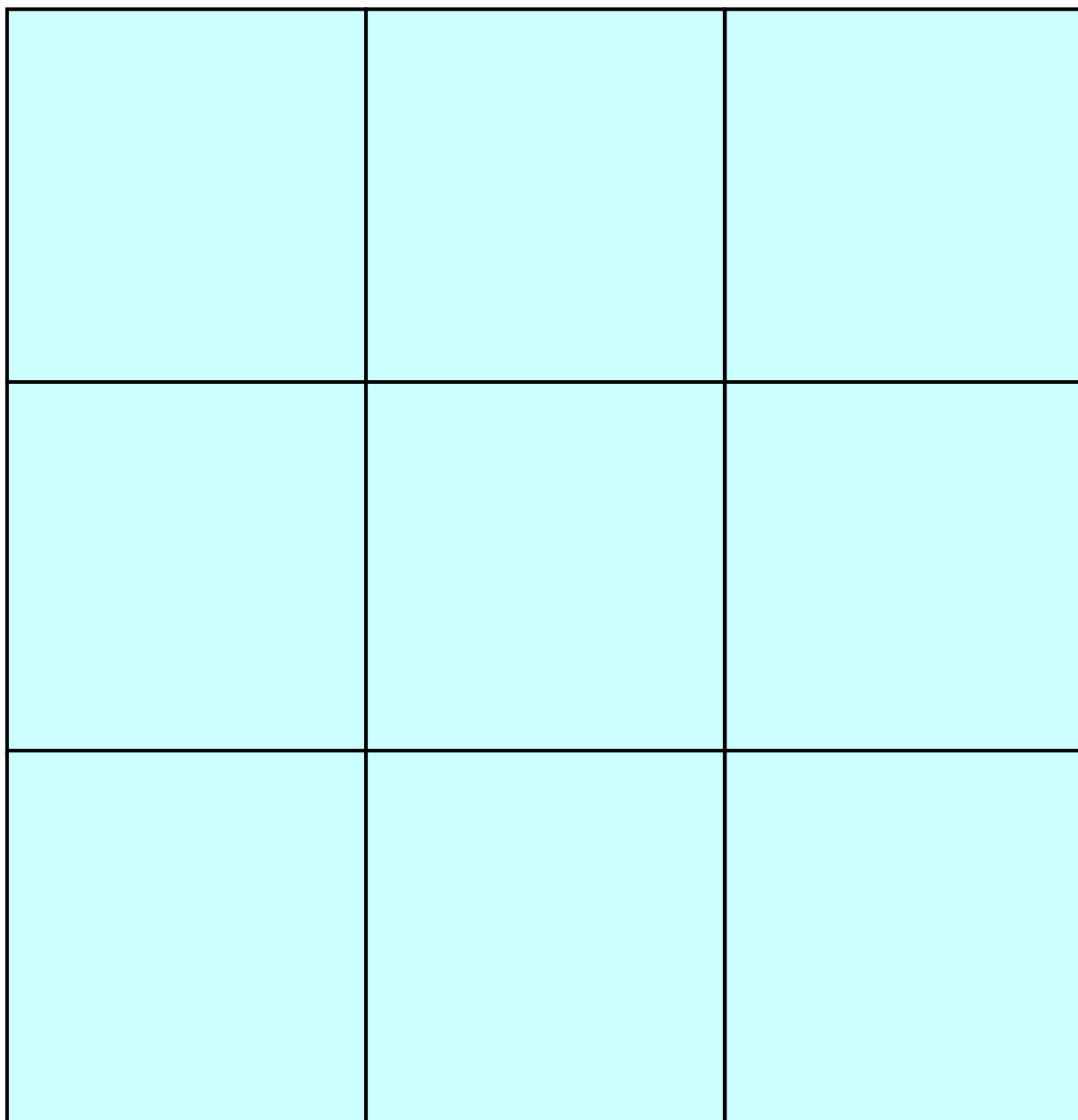


1 шт.



1 шт.

2. **Рабочее поле** для игры -1 шт.



ЦЕЛЬ ИГРЫ. ПОМОЧЬ УСВОЕНИЮ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА 1 КЛАССА.

Ход игры

1. На одно поле ставим рисунок девочки, на остальные поля - рисунки с грибами.
2. Задача играющего, двигаясь последовательно в любом направлении на три поля, собрать наибольшее число грибов если большой гриб считать за два гриба.
3. Фантазия и вопросы: **сколько, больше, меньше, выше, ниже, правее, левее, над, под, один, много, и так далее**, помогут руководителю полнее использовать материалы игры.