



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО МАРАФОНА И ФЛЕШМОБА «ЗАДАЧА ДНЯ» С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ТЕМА МАРАФОНА:

«МАТЕМАТИКА В КРОССВОРДАХ И КУБИКАХ»

Основная идея проведения марафона

Организовать образовательное событие, в котором дошкольники смогут потренироваться в разгадывании и составлении кроссвордов, решении головоломок с опорой на математические знания и умения по курсу «Игралочка».

Для кого?

Участники марафона:

- *дети 3-7 лет*
- *родители*
- *педагоги*

Образовательные задачи

- *Развивать познавательный интерес детей к математике*
- *Развивать предпосылки математической грамотности*

Рекомендуемые длительность и даты проведения марафона

До 5 дней: 26.11–02.12.2024 г.

5-й день (2 декабря): флешмоб **«Задача дня»**



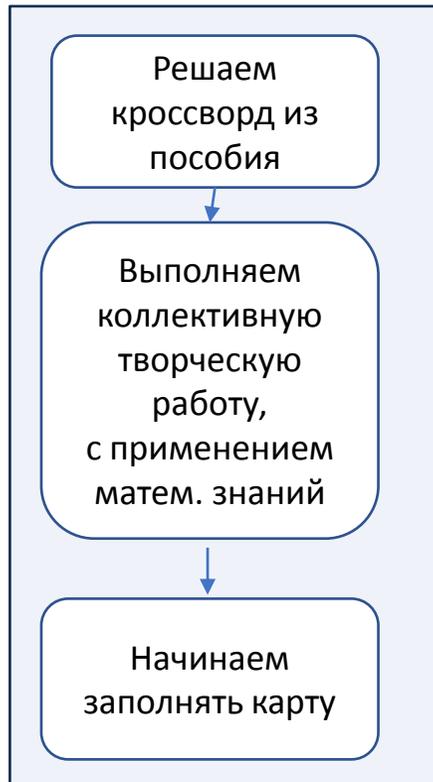
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



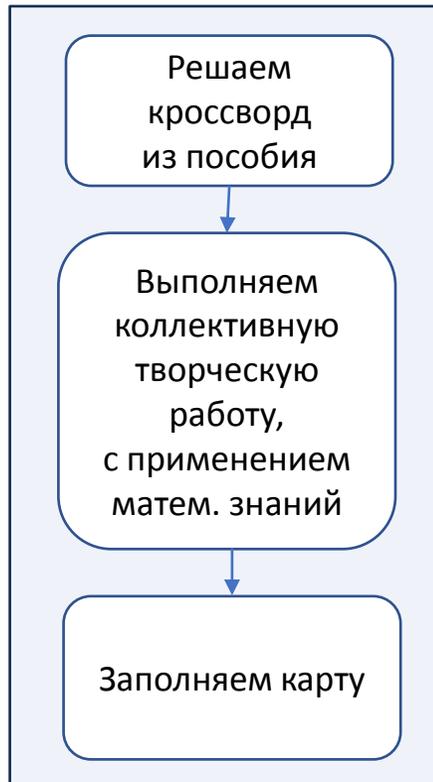
ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ МАРАФОНА ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

СТРУКТУРА И ЛОГИКА МАРАФОНА

1-й день



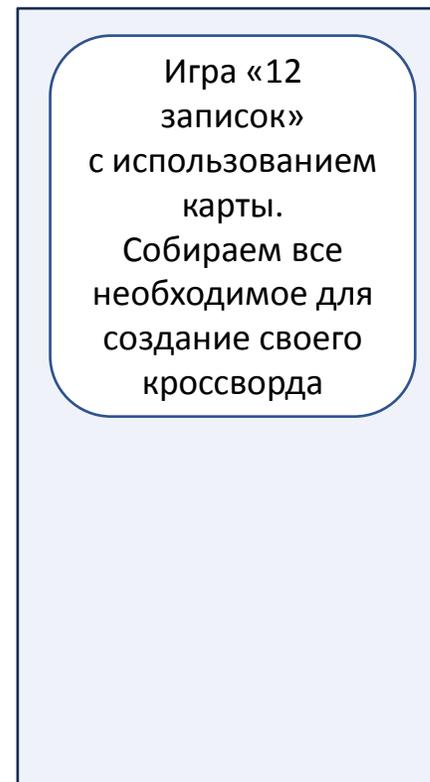
2-й день



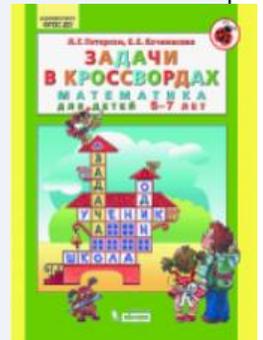
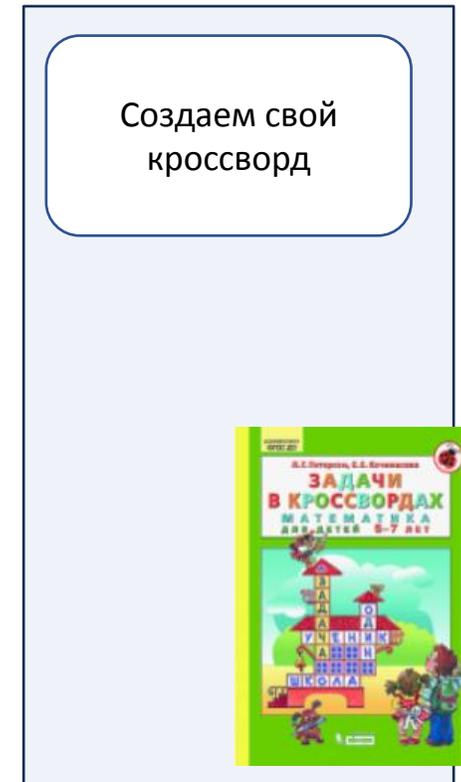
3-й день



4-й день



5-й день



Конструктор позволит выбрать и перестроить проведения марафона под образовательные задачи и особенности группы. Можно сделать, чтобы разные кроссворды разгадывали разные группы, но составить общую карту.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ВАРИАНТ 1



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ МАРАФОНА

- **Форма:** марафон-квест.
- **Тематика** на выбор воспитателя. Например, какой-либо знакомый детям сказочный персонаж просит детей составить кроссворд. Сначала дети вместе с ним решают готовые кроссворды, а в последний день составляют свой кроссворд.
- Каждый день (2-3 дня) марафона дети решают кроссворд (используются кроссворды из пособия **«Задачи в кроссвордах» Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасовой**).
- Ответ каждого кроссворда – получают в картинке (можно выполнять совместную творческую работу – рисовать, лепить, конструировать получившийся в ответе предмет).
- С помощью полученных картинок в предпоследний (3-4-й) день марафона дети составляют карту, с подсказками для кроссворда, который будут составлять в последний день.
- Последний день марафона проводится по принципу 12 записок. Подсказки спрятаны под изображением или фигурками ответов ранее разгаданных кроссвордов. Сами изображения расположены по территории детского сада. Детям нужно найти именно свой ориентир по подсказке.
- В последнем пункте дети находят карточки (карточки с буквами, основа для кроссворда и карточки для придумывания задач) для создания собственного кроссворда, которыми можно обменяться с другими группами или дать домой родителям для разгадывания*.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Решаем кроссворд из пособия

Выполняем коллективную творческую работу, с применением матем. знаний

Начинаем заполнять карту

Кроссворд 3

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

1. На дачном участке росли 1 большая яблоня и 7 маленьких. Сколько всего яблонь росло на участке?
2. Дед попросил внука вскопать землю вокруг 8 яблонь. Выглянув в окно, дед увидел, что земля около 2 яблонь не вскопана. Сколько яблонь успел обработать внук?
3. Осенью стволы плодовых деревьев обматывают мешковиной для того, чтобы их кору не объедали зайцы. На участке росло 8 плодовых деревьев. 5 стволов уже защитили. Сколько стволов пока не защищены?
4. На участке весной посадили 7 саженцев сливы. 6 саженцев прижилось. Сколько саженцев сливы не прижилось?
5. На ветке яблони висело 10 плодов. 8 плодов бабушка сорвала. Сколько яблок осталось на ветке?

5

Ответ: Осина

Творческая работа: создание дерева осины из бумаги. На листе ватмана нарисован ствол. Приготовлены шаблоны различных листьев разных цветов (дуб, клен, осина).

Как играть:

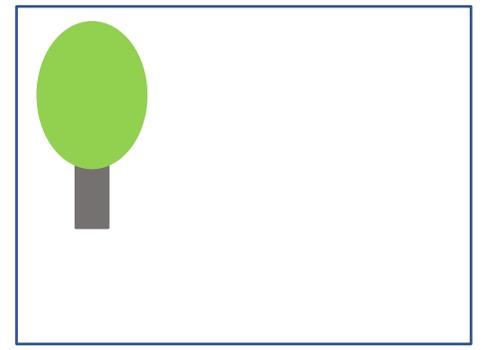
1. Найти по описанию (символьной записи) лист осины (шаблон) Например:
2. Шаблонов листьев осины в 2 раза меньше, чем ребят в группе. Предложить ребятам найти способ, как справиться с затруднением.

Возможные варианты:

- *разделиться на пары и обводить шаблон по очереди;*
- *разделиться на пары, разрезать каждый шаблон вдоль на две части. Сложить лист бумаги пополам. Приложить половину шаблона к линии сгиба, обвести и вырезать.*

2. Дети вырезают, разукрашивают листья, или используют цветную бумагу. Прикрепляют к дереву.

Карта – это лист бумаги. Наклеиваем или рисуем схематично дерево, это будет первый пункт путешествия.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Решаем
кроссворд
из пособия

Выполняем коллективную
творческую работу, с
применением
матем. знаний

Заполняем
карту

Кроссворд 27

1. Утром на стройку привезли 6 машин кирпича, а после обеда — ещё 3 машины. Сколько всего машин кирпича привезли на строительство дома в этот день?
2. На одной из улиц нового микрорайона было решено построить 8 домов. На сегодняшний день возведено 7 домов. Сколько домов осталось построить на улице?
3. В девятиподъездном доме начался ремонт. Пока успели отремонтировать только 2 подъезда. Сколько подъездов осталось отремонтировать?

63

Ответ: ДОМ

Творческая работа: строим дом.

Вариант 1: конструирование домов из любых материалов.

Вариант 2: подготовить из бумаги шаблоны трехэтажных домиков, 5 окон на каждом этаже.

Дети делятся на группы. Количество домиков равно количеству групп.

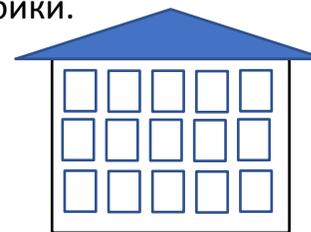
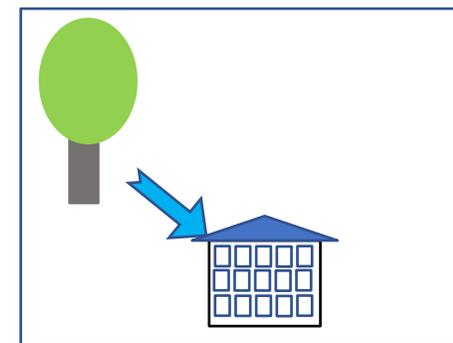
Каждой группе необходимо зажечь в своем домике 10 окошек. Свет должен гореть на каждом этаже.

Количество зажженных окон на каждом этаже должно быть разным.

Вариант 3: см. вариант 2, но домики выложены на полу лентами или нарисованы на асфальте. Окошки зажигаем, раскладывая формочки, кубики.

Карта – это лист бумаги.

На карте уже изображено дерево, рисуем (приклеиваем) изображение домика. От дерева к домику рисуем стрелку.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Решаем кроссворд из пособия

Играем в подвижные игры

Начинаем заполнять карту

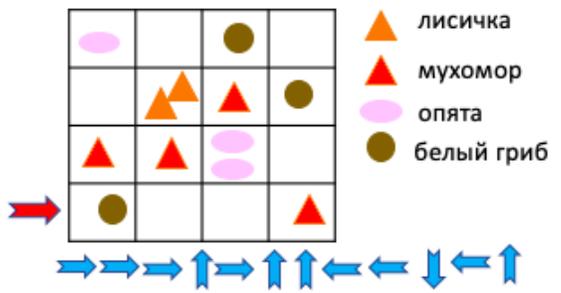
Кроссворд 21

- Папа принёс из леса 10 подберёзовиков, 9 из них были хорошими, остальные — червивыми. Сколько червивых подберёзовиков было в корзине у папы?
- На полянке мама нашла 3 розовые сыроежки и 2 жёлтые. Сколько всего сыроежек нашла мама на полянке?
- Ваня на одном пне срезал 6 опят, а на другом — 3 опёнка. Сколько всего опят срезал Ваня на этих пеньках?
- Белка посадила на сучок 8 белых грибов. 5 грибов были маленькие, остальные — большие. Сколько больших грибов белка повесила на сучок?
- Маленькая Таня собрала 6 грибов. Когда мама стала грибы разбирать, то оказалось, что в корзинке у Тани 4 мухомора, а остальные грибы — съедобные. Сколько съедобных грибов нашла Таня?

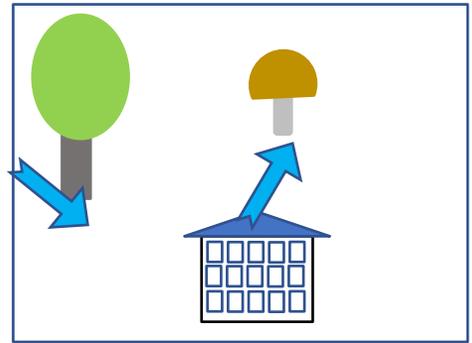
48

Ответ: опята

Подвижная игра «Собери грибы».
 Что потребуется: изображение съедобных и несъедобных грибов. Можно заменить на геометрические фигуры разного цвета, обсудить с детьми, какая фигура на какой гриб похожа.
 На больших листах рисуются таблицы 4x4, по которым можно ходить.
 Стрелки из бумаги.
 1. Дети делятся на группы по 4-5 человек.
 2. Каждая группа получает таблицу, стрелки из бумаги.
 3. Педагог раскладывает в каждой таблице съедобные и несъедобные грибы.
 4. Задача каждой группы с помощью стрелочек выложить алгоритм передвижения по своей таблице, чтобы собрать все съедобные грибы. Вставить в ячейку с несъедобными грибами нельзя. Ходить по диагонали нельзя.
 5. Один из участников группы проходит по выложенному алгоритму и собирает грибы. Нужно посчитать сколько съедобных грибов получилось собрать.



Карта – это лист бумаги. На карте уже изображено дерево, домик. Рисуем или приклеиваем гриб на карту. От домика рисуем стрелку к грибочку.



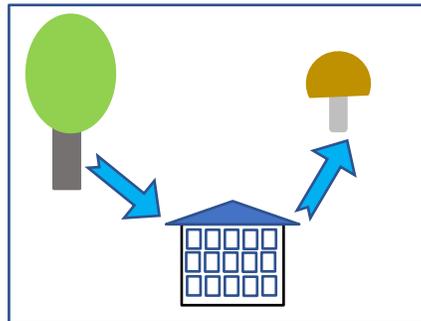
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Что потребуется:

1. Карта.
2. Подготовить места, похожие на дерево, дом и гриб, где будут спрятаны подсказки и материалы для создания своего кроссворда. Может быть задействовано не только пространство группы. Например: дерево – цветок в кадке на этаже, дом – кукольный домик в группе, гриб – картинка с грибом в музыкальном зале.
3. Подсказки, с описанием, где можно искать следующую подсказку.
4. Материалы для следующего этапа (карточки с числительными, карточки с ключевым словом для кроссворда, карточки для составления задач, см. слайд «Как создать кроссворд. Необходимые материалы»).
5. Конверты.

Игра «12 записок»
с использованием карты.
Собираем все необходимое для
создание своего кроссворда



Как создать свой кроссворд.
Необходимые материалы.

Карточки с числительными
(по несколько штук каждой,
зависит от возраста детей)

Карточки картинками
для ключевого слова.
Примеры:

Карточки картинками
для составления задач.
Примеры:

Составь задачи по картинкам и соедини с нужными равенствами.

О	Д	И	Н
Д	В	А	
Т	Р	И	
Ч	Е	Т	Ы
П	Я	Т	Ь
Ш	Е	С	Т
С	Е	М	Ь
В	О	С	Е
Д	Е	В	Я

ворон репа

$2 + 1 = 3$ $1 + 1 = 2$



Институт системно-
деятельностной педагогики
ПЕТЕРСОН



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Игра «12 записок»
с использованием карты.
Собираем все необходимое для
создания своего кроссворда

Ход игры:

1. Педагог предлагает детям поиграть и найти клад, пользуясь картой.
2. Вместе с картой педагог дает детям первую подсказку. Например: *«Первая подсказка спрятана на этаже. Зеленые листочки укажут, где искать.»* (Место: цветок в кадке на этаже. За ним спрятан конверт с подсказкой, указывающий на кукольный домик в группе. Например, картинка, как куклы пьют чай или загадка об игрушечном домике. Дети должны, используя карту и подсказку, догадаться, где искать следующий конверт.)
3. В последнем месте спрятан конверт с материалами для создания кроссворда. На конверте может быть надпись: Конверт можно открыть _____ (дата следующего дня).

*Для создания квеста можно использовать конструктор сайта <http://kvestodel.ru/>



Институт системно-
деятельностной педагогики
ПЕТЕРСОН

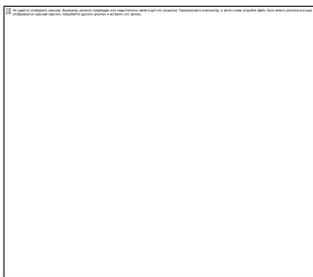


ДЕНЬ
5-Й

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



2 ДЕКАБРЯ



СОЗДАНИЕ КРОССВОРДА



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



1. Карточки с числительными
(по несколько штук каждой,
зависит от возраста детей)

О Д И Н

Д В А

Т Р И

Ч Е Т Ы Р Е

П Я Т Ь

Ш Е С Т Ь

С Е М Ь

В О С Е М Ь

Д Е В Я Т Ь

Как создать свой кроссворд.
Необходимые материалы.

2. Карточки с
картинками
для ключевого слова.
Примеры:



ворон



репа

3. Карточки с картинками
для составления задач.
Примеры:

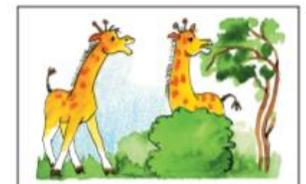
2 Составь задачи по картинкам и соедини с нужными равенствами.



$$2 + 1 = 3$$



$$1 + 1 = 2$$



Как создать свой кроссворд

Шаг 1

1. Дети совместно с педагогом выбирают, какое из предложенных слов станет ключевым. Можно обратить внимание ребят, что от количества букв в ключевом слове, будет зависеть, сколько задач нужно будет составить для кроссворда.

Карточки картинками для ключевого слова. Примеры:

ворон

репа



Шаг 2

2. Например, было выбрано слово «ВОРОН». Педагог вместе с детьми составляем из карточек с числительными слово ворон. Может получиться несколько вариантов кроссвордов.



Шаг 3

3. Составление задач по карточкам.. Можно использовать варианты из тетради «Игралочка». Примеры:

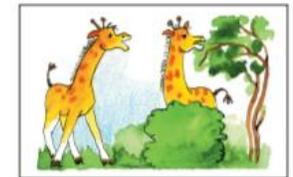
2 Составь задачи по картинкам и соедини с нужными равенствами.



$$2 + 1 = 3$$



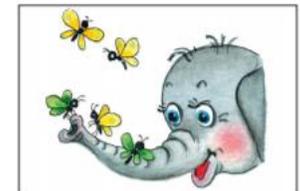
$$1 + 1 = 2$$



3 Составь задачи по картинкам и соедини с нужными равенствами. Что ты замечаешь?



$$4 - 1 = 3$$



$$5 - 2 = 3$$

$$5 - 3 = 2$$

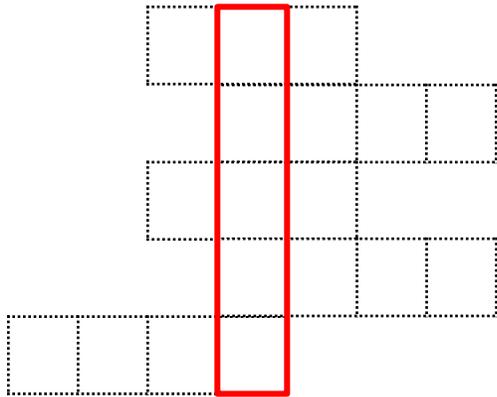
$$3 - 2 = 1$$

Как создать свой кроссворд

Шаг 4

4. Придуманный кроссворд переносится на лист бумаги, уже без ответов*. Рядом записываются вопросы к кроссворду.

Пример:



1. Заболел 1 слоненок и 1 львенок.
Сколько всего зверят заболело?
2.

Шаг 5

5. Полученный кроссворд можно раздать детям и предложить родителям решить дома, а можно обменяться с другой группой кроссвордами.

**Можно предложить детям перерисовать макет шаблона на листочек, например по клеточкам. А потом раздать к нему вопросы. Можно оформить кроссворд как открытку.*



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ВАРИАНТ 2

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ МАРАФОНА

- **Первый день марафона** дети решают кроссворд (используем кроссворды из пособия «Задачи в кроссвордах» Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасовой). Можно вспомнить и послушать сказки, где идет речь про поросят: «Три поросенка», «Поросенок Чуня» Е. Каргановой, «Свинка» Л. Пантелеева.
- **Второй день марафона** выполняют совместную творческую работу в соответствии с ответом кроссворда. Например, если в ответе получилось слово ПОРОСЯТА, то можно вырезать поросенка, лепить для него угощение, строить домик для поросят. Если слушали или смотрели сказку, то можно выполнить работу по сюжету сказки.
- **Третий день марафона:** поросята присылают письмо со своими любимыми играми и просят ребят, определить, какая игра самая веселая. Дети играют в подвижные (математические) игры и голосуют за ту, которая больше всего понравилась каждому ребенку.
- **Четвертый день марафона:** дети проходят квест (используем задания из пособий к курсу «Игралочка» Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасовой).
- **Пятый день марафона (Флешмоб):** поросята присылают в благодарность детям посылку, в которой лежат карточки для создания своего кроссворда (карточки с буквами, основа для кроссворда и карточки для придумывания задач, карточки с написанием числительных, картинка ответом кроссворда – можно зашифровать, например в ребус) для создания собственного кроссворда, которыми можно обменяться с другими группами или дать домой родителям для разгадывания.

Можно разбить на два дня: **1 день – квест, **2 день** – создание кроссворда: поросята присылают в благодарность детям квест, в конце которого дети находят набор для создания кроссворда.*

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



1-й день

- Решаем кроссворд
- Смотрим, слушаем сказку про героя

2-й день

Выполняем коллективную творческую работу, с применением математических знаний

3-й день

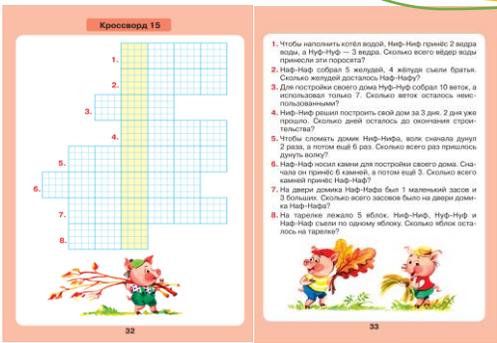
Играем в подвижные математические игры, голосуем за понравившуюся. Вместе делаем выводы

4-й день

Проходим квест

5-й день

Создаем свой кроссворд



Ответ: поросята

Примеры сказок:

- «Три поросенка»
- «Поросенок Чуня» Е. Каргановой
- «Свинка» Л. Пантелеева.

- вырезать поросенка;
- слепить для него угощение;
- построить домик для поросят;
- выполнить работу по сюжету сказки;
- и т.д.

Поросята прислали письмо со своими любимыми играми и просят ребят, определить, какая игра самая веселая. Дети играют в подвижные (математические) игры и голосуют за ту, которая больше всего понравилась каждому ребенку.

Дети проходят квест, составленный на основе математических заданий из доп. пособий Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасовой: «Задачи в кроссвордах», «Сказочная математика» и других.





Институт системно-
деятельностной педагогики
ПЕТЕРСОН

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ МАРАФОНА ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

СТРУКТУРА И ЛОГИКА МАРАФОНА

1-й день

Слушаем сказку

Организуем подвижные игры на ориентировку в пространстве в соответствии с сюжетом сказки

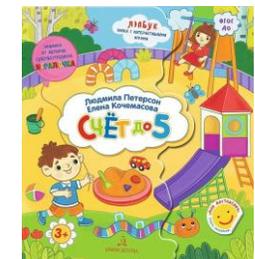
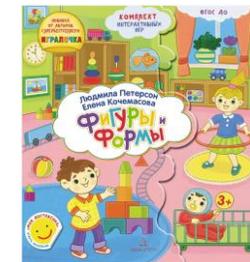
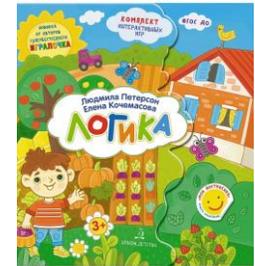
2-й день

Выполняем коллективную творческую работу, с применением мат. знаний

3-й день

Проходим математический квест по решению головоломок из кубиков или пазл

Выполняем математические задания из дополнительных пособий курса «Игралочка»



Конструктор позволит выбрать и перестроить проведения марафона под образовательные задачи и особенности группы.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ МАРАФОНА

- **Первый день марафона.** Дети слушают (вспоминают) какую-либо сказку и беседуют по ее содержанию. Затем организуют подвижные игры на ориентировку в пространстве в соответствии с сюжетом сказки.
- **Второй день марафона.** Дети выполняют совместную творческую работу по мотивам сказки: лепка, рисование, аппликация, составление из геометрического лото или строительного материала какого-либо объекта или персонажа сказки и т.д. с применением математических знаний.
- **Третий день марафона (Флешмоб).** Дети проходят математический квест по решению **головоломок из кубиков** или пазл, посредством которого помогают герою сказки решить какую-то проблему, найти друга или какой-либо предмет. В ходе квеста дети выполняют математические задания из дополнительных **пособий курса «Игралочка»**: «Осенняя математика», «Зимняя математика», Лепбуки и др. Каждое выполненное задание приближает детей к их цели. По достижении цели подводится итог, создается ситуация успеха и организуются игры с участием героев сказки.

**Первый и второй дни марафона можно объединить или наоборот разделить на большее количество дней, на усмотрение организаторов.*

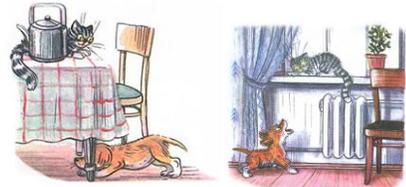


МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ПРИМЕРЫ МАТЕРИАЛОВ

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Можно объединить
в 1-й день



Пример сказки: «КТО СКАЗАЛ «МЯУ?»»

Примеры игр:

- «Где кошка?» (дети на слух определяют, откуда послышался звук: слева, справа, спереди, сзади...)
- «Найди Мышонка» (поиск игрушки по словесной инструкции или элементарному плану)

Примеры работ:

- сложить из геометрических фигур героя сказки;
- вылепить угощение для Щенка;
- создать аппликацию «Коврик для Щенка»,
- сконструировать домик для Кошки;
- и т.д.

Дети помогают Щенку найти Кошку: проходят математический квест с героями сказки, в результате которого получают подсказки для поиска.

Дети с помощью полученных подсказок находят Кошку. Затем придумывают и обыгрывают разные игровые сюжеты с героями сказки.

МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Слушаем сказку



1. Чтение сказки.

2. Беседа по содержанию.

Примерные вопросы:

- Кого и зачем искал Щенок?
- Кого нашел самым первым (вторым, третьим...)?
- Кого встретил раньше (позже) Мышонка или Рыбу?
- Кто ему встретился после Пса (перед Лягушкой)?
- Сколько всего героев встретилось Щенку?
- Нашел ли он Кошку?
- Что сделал Щенок, после того, как нашел Кошку?
- Правильно ли поступил Щенок?

Играем в подвижные игры

Игра «Где кошка?»

Дети под музыку свободно двигаются на коврике. Как только музыка замолкает, становятся друг за другом и закрывают глаза. Воспитатель громко «мяукает» из какой-либо точки и уходит в другое место.

Дети открывают глаза и говорят, где послышался звук: слева, справа, спереди, сзади, далеко, близко...).

Вариант-упрощение игры: после построения воспитатель сажает игрушку по разным сторонам относительно детей, дети визуально определяют и называют местоположение кошки относительно себя.



Игра «Найди Мышонка»

Воспитатель прячет игрушку Мышонка или другого героя сказки. Дети ищут игрушку по инструкции:

- 2 шага вперед,
- 3 шага вправо...,
- Посмотреть вверх (вниз, перед собой...),
- Найти вторую полку снизу...

Игра проводится в малых подгруппах из 5-6 человек.

Вариант-усложнение игры: дети могут искать игрушку по элементарному плану.



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»

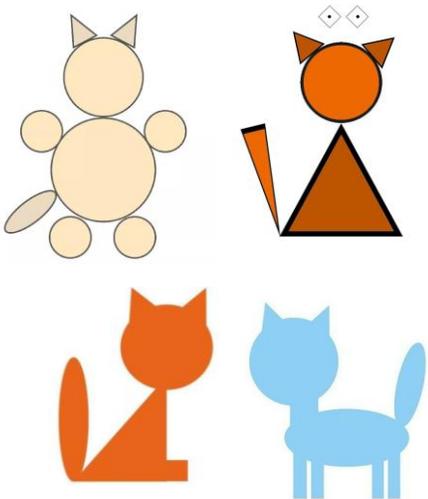


Выполняем коллективную творческую работу,
с применением математических знаний

Творческая работа:

Кошка из геометрических фигур.
Материал: геометрическое лото.

Примеры работ:

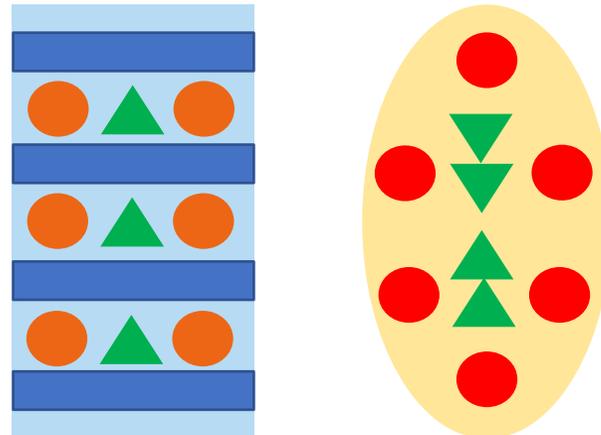


Творческая работа:

Аппликация «Коврик для Щенка».

Материал: цветная бумага, ножницы, клей, кисти...
(набор примерный, уточняется в зависимости от задумки педагога и возраста детей).

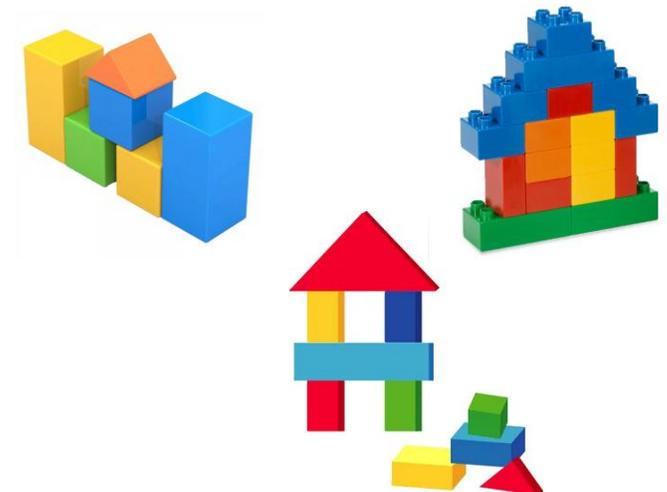
Примеры работ:



Творческая работа:

Конструирование «Домик для Кошки».
Материал: кубики или любой строительный материал.

Примеры работ:



*Педагог предоставляет детям самостоятельность в выборе материалов и реализации собственного замысла.

*Уровень сложности творческой работы может быть разным и зависит от возможностей детей.



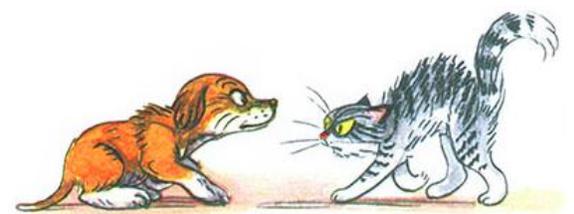
МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



2 ДЕКАБРЯ



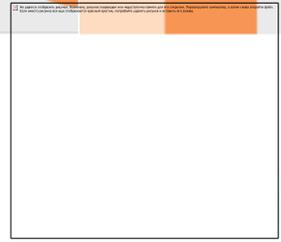
**РЕШАЕМ ГОЛОВОЛОМКИ
ИЗ КУБИКОВ (ПАЗЛ)
И ПОМОГАЕМ ГЕРОЮ СКАЗКИ**



МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



Решаем головоломки из кубиков (пазл) и помогаем герою сказки



Воспитатель говорит детям: «Щенок подумал, почему от него убежала Кошка, и понял, что, наверное, мог ее напугать. А Щенку так хотелось подружиться с Кошкой, что он пошел ее искать, чтобы извиниться». Воспитатель предлагает детям помочь Щенку в поисках.

Дети поочередно обращаются за помощью к героям сказки, например, к Петуху, Мышонку, Псу и др.

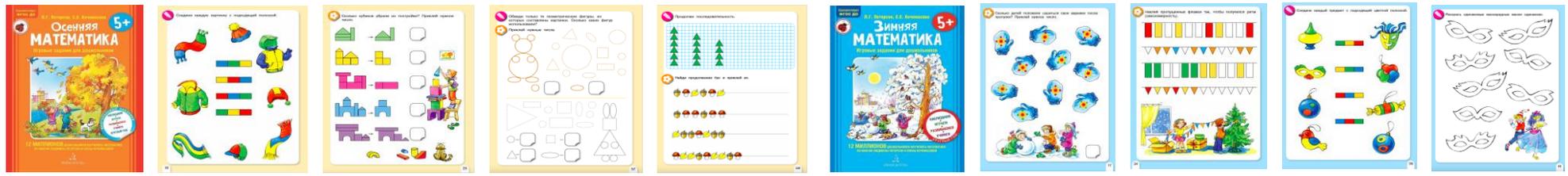


Каждый из героев предлагает выполнить математическое задание из доп. пособий курса «Игралочка» (задания могут выполняться совместно или индивидуально), а затем вручает детям награду за выполненное задание – часть картинки-подсказки (кубик или фрагмент пазла) или часть плана группы (для детей 4-5 лет).

Дети из полученных фрагментов собирают картинку с изображением предмета (например, комнатное растение, имеющееся в группе), за которым прячется Кошка, или план группы с обозначением места нахождения Кошки. Затем находят Кошку. Проблема решена! Помощь оказана! Дети придумывают и обыгрывают разные игровые сюжеты с героями сказки.



Примеры заданий для детей 3-5 лет:



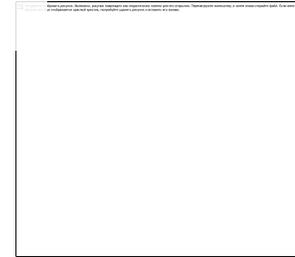
Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова: Осенняя математика. Стр. 18, 25, 57, 59 и другие.

Л.Г. Петерсон, Е.Е. Кочемасова: Зимняя математика. Стр. 17, 34, 39, 41 и другие.





МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФЛЕШМОБ «ЗАДАЧА ДНЯ»



ЖЕЛАЕМ ВАМ ТВОРЧЕСКИХ УСПЕХОВ,
ВДОХНОВЕНИЯ, РАДОСТНЫХ ОТКРЫТИЙ
И ОЩУЩЕНИЯ НАСТОЯЩЕГО
ПРАЗДНИКА!

