

**Комплект интерактивных программ «Арифметика? Без проблем!»  
для детей от 3 до 8 лет .**



## **Введение**

Федеральные государственные образовательные стандарты школьного образования включают и требования к информационно-методическому обеспечению образовательного процесса в школьных учреждениях, в частности, обеспечение интерактивными дидактическими материалами, цифровыми образовательными ресурсами.

Серия интерактивных развивающих программ, подготовленных компанией Marco Polo Group, нацелена на организацию разносторонней работы с детьми дошкольного и школьного возраста по основным направлениям развития детей, определённым Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО) и Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования (ФГОС СОО).

Интерактивные обучающие и развивающие программы предназначены для занятий малышей, дошкольников и школьников разного уровня развития и подготовки.

Программы просты и удобны в использовании, работа с ними комфортна как для взрослых, так и для детей, не требует специальной подготовки педагогов. Вовлечь ребят в учебную и познавательную деятельность помогают интересные задания с ясными и краткими условиями, доступное для понимания изложение материала, поясняющие иллюстрации в обучающих комплектах, легко читаемые шрифты текстов.

## **Описание комплекта**

Интерактивный комплект игровых заданий «Арифметика? Без проблем!» — это сборник развивающих и обучающих программ, предназначенных для облегчения изучения детьми арифметики. Использовать комплект рекомендуется, начиная с трёх лет, но полезен он и для учеников начальной школы. Игровые задания комплекта подобраны и упорядочены таким образом, чтобы была максимально обеспечена возможность пошагового обучения ребёнка счёту, а затем и решения арифметических примеров по принципу «от простого к сложному». Комплект разработан с соблюдением санитарных требований при работе с компьютером и имеет интуитивно понятный для пользователя любого возраста интерфейс, адаптированный для применения на устройствах с сенсорными экранами.

В комплект «Арифметика? Без проблем!» включены девять игровых программ:

# Арифметика

для самых маленьких



A colorful illustration for a children's educational game. It features a yellow tiger sitting on a green block, a girl with a red dress and yellow hair, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a ruler, and a play button. The background is light blue with stars and geometric shapes.

# Цифровичок



A colorful illustration for a children's educational game. It features a robot character with a yellow body and a blue head, a girl with a red dress and yellow hair, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a hot air balloon. The background is light blue with stars and geometric shapes.

# Одинаковы!



A colorful illustration for a children's educational game. It features a grey elephant, a green crocodile, and two pink unicorns. There are mathematical symbols like  $1+4$ ,  $16-1$ ,  $6+9$ ,  $8-3$ , and  $5$ , along with a play button. The background is light green with stars and geometric shapes.

# Десяточка



A colorful illustration for a children's educational game. It features a girl in a pink dress and a witch's hat, a pig, and a large number 2 inside a rainbow. There is a play button. The background is light green with stars and geometric shapes.

# Умнодел



A colorful illustration for a children's educational game. It features a girl with a red dress and yellow hair, a boy with a blue hat, a dog, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a house. The background is light green with stars and geometric shapes.

# Космическая мозаика



A colorful illustration for a children's educational game. It features a fox in a red space suit, a girl with a red dress and yellow hair, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a rocket. The background is light blue with stars and geometric shapes.

# Математика

для смекалистых



A colorful illustration for a children's educational game. It features a girl with a red dress and yellow hair, a boy with a blue hat, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a car. The background is light blue with stars and geometric shapes.

# Арифметикус



A colorful illustration for a children's educational game. It features a wizard with a blue hat and a girl with a red dress and yellow hair, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a car. The background is light purple with stars and geometric shapes.

# Математический МАДЖОНГ



A colorful illustration for a children's educational game. It features a girl with a red dress and yellow hair, a boy with a blue hat, and various mathematical symbols like numbers 1-5, a play button, and a car. The background is light green with stars and geometric shapes.

Программа "Арифметика для самых маленьких" учит ребёнка считать предметы, складывать и вычитать их число.

Программа "Цифровичок" знакомит ребёнка с цифрами и помогает разобраться, как из цифр формируются числа.

Программа "Одинаковы!" помогает ребёнку понять, как количество предметов соотносится с соответствующими числами и обучает простейшим арифметическим операциям с ними.

Программа "Десяточка" тренирует внимание ребёнка и помогает ему освоить сложение и вычитание в пределах десяти.

Программа "Умнодел" знакомит ребёнка с операциями умножения и деления, а заодно и помогает ему выучить таблицу умножения.

Программа "Космическая мозаика" закрепит навыки работы ребёнка с арифметическими операциями при использовании чисел в пределах 100.

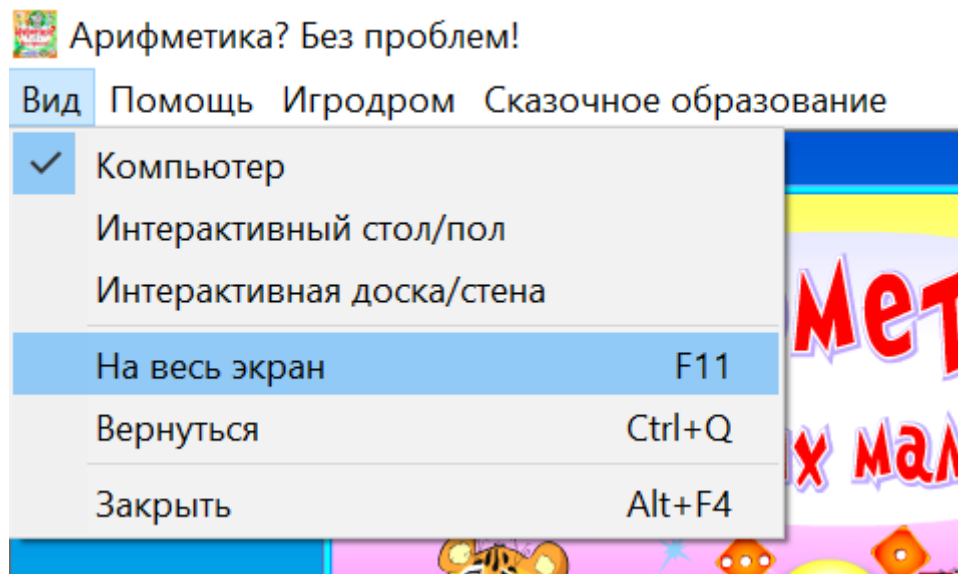
Игровые задания программы "Математика для смекалистых" кроме упрочения навыков устного счёта проведут отличный тренинг внимания, памяти, логического мышления и сообразительности ребёнка.

Программа "Арифметикус" проведёт тренировку внимания ребёнка и поможет закрепить у него навыки выполнения арифметических операций в пределах ста.

Программа "Быстросчёт" наряду с развитием внимания и сообразительности ребёнка, поможет ему потренироваться в скоростном выполнении арифметических операций в пределах ста и познакомиться с дробями.

В рабочем поле можно легко осуществлять навигацию по программам и играм внутри них.

Раскрыть игровое поле на весь экран можно, щёлкнув по кнопке "На весь экран" в разделе "Вид" или с помощью кнопки F11 клавиатуры. Выйти из игры и перейти на страничку выбора программ можно, щёлкнув по кнопке "Вернуться" или при помощи кнопок Ctrl+Q клавиатуры.



Если комплект используется на сенсорном столе или доске, можно разделить экран на части в зависимости от числа игроков:

# КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ



ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ**

**1**

**2**

**3**

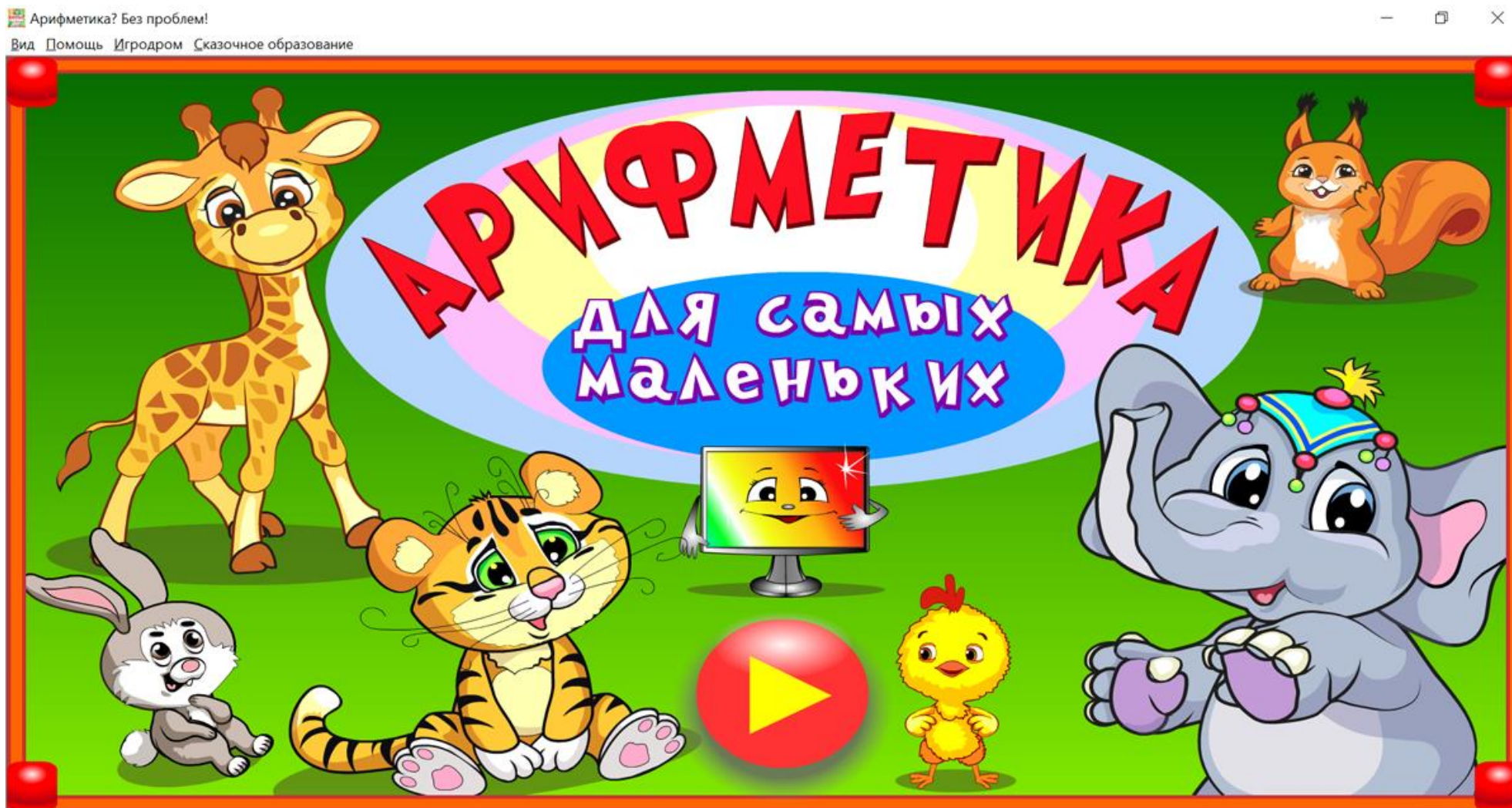
**4**

**ВЫХОД ИЗ ИГРЫ**

## Характеристика игровых программ комплекта

В этом разделе представлены скриншоты, которые помогут пользователю сориентироваться в массиве программ и выбрать нужные игровые задания в соответствии с теми задачами, которые решаются на данном этапе занятий.

### Программа 1. «Арифметика для самых маленьких»





В игре участвуют двое: весёлый компьютер Компик и зверюшка, не умеющая считать. Играть за зверюшку будет ребёнок. Цель игры – выиграть у соперника все его жетоны.

Перед началом игры ребёнок выбирает зверюшку нажатием на кнопку с её изображением. Затем следует выбрать один из пяти вариантов состязаний: самый простой – ведение игры при помощи одного кубика, два самых сложных варианта – ведение игры при помощи трёх кубиков:

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

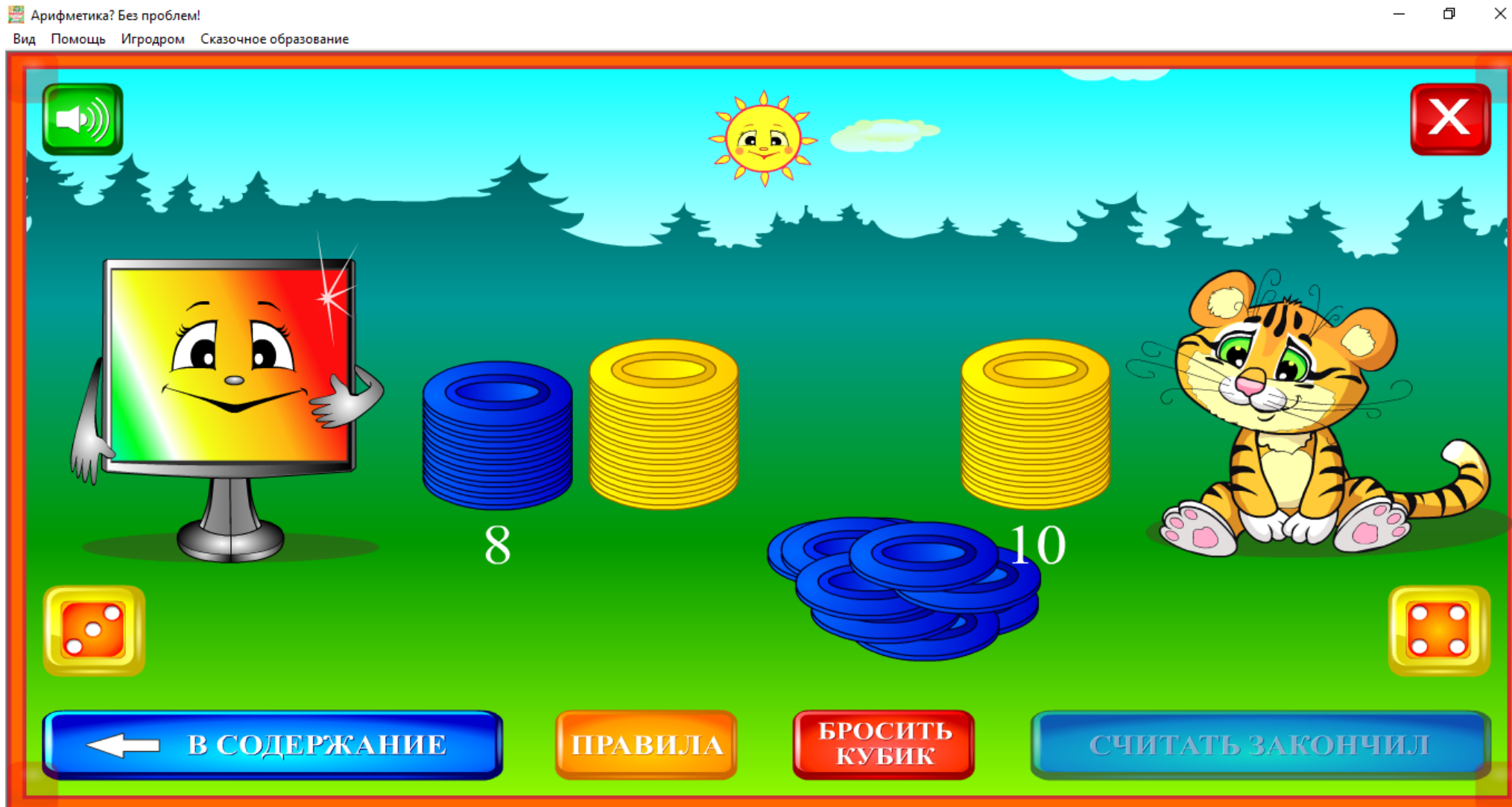


На приведённом ниже скриншоте показан самый сложный вариант игры с тремя кубиками. Задание любого из вариантов игры можно прослушать или прочитать, нажав на кнопку «Правила»:

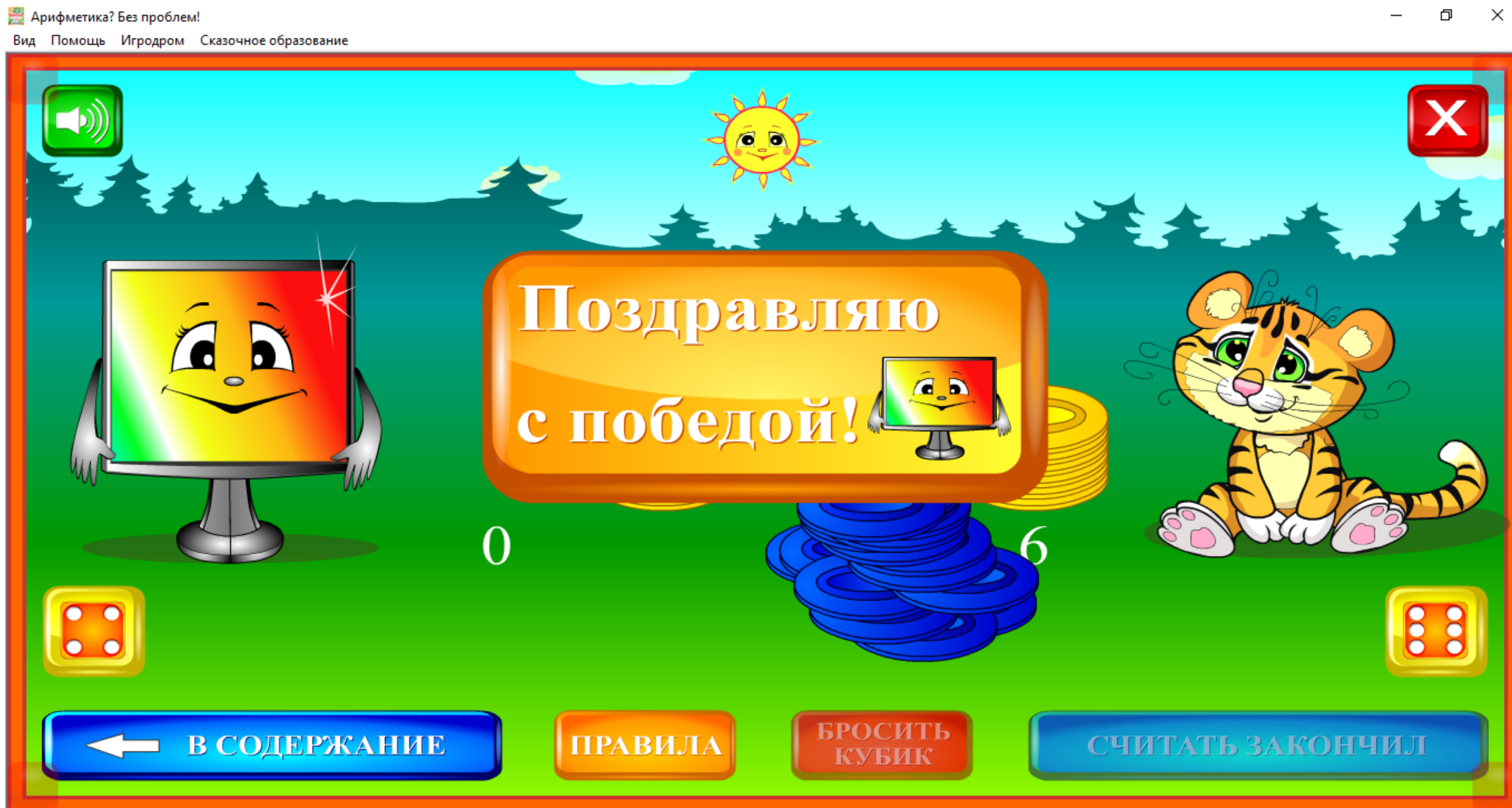


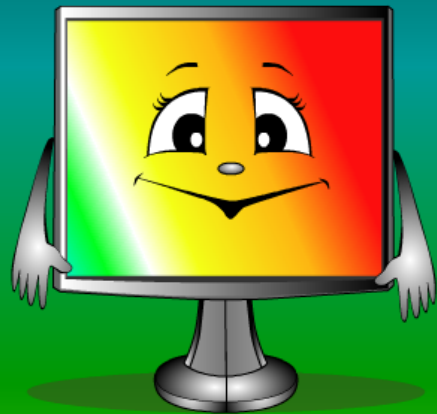
Произведя вычисления согласно заданию и переместив к себе выигранные жетоны соперника, ребёнок должен нажать на кнопку «Считать закончил».

На приведённом ниже скриншоте показан вариант игры с одним кубиком (в данный момент тигрёнок выигрывает у Компика 12 жетонов, Компик у тигрёнка - 10):



Тигрёнок и помогающий ему игрок успешно завершили игру:





Играем ещё?

Да

Нет



0

6



В СОДЕРЖАНИЕ

ПРАВИЛА

БРОСИТЬ  
КУБИК

СЧИТАТЬ ЗАКОНЧИЛ

## Программа 2. «Цифровичок»

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Данная программа познакомит ребёнка с цифрами и поможет разобраться, как из цифр можно сформировать любое маленькое или большое число:



# ЦИФРЫ И ЧИСЛА



**Число** — единица счёта, выражающая количество (один мяч, два мяча, три мяча и т.д.).



**Цифра** — знак, обозначающий значение числа. Для записи чисел используют цифры —

*0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9*. Цифры придуманы для обозначения чисел.

## Из чего состоит число —

**Однозначные числа** состоят только из одной цифры:

*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9*



**Двузначные числа** состоят только из двух цифр:

*10 11 12 ... 97 98 99*



**Трёхзначные числа** состоят только из трёх цифр:

*100 101 ... 998 999*



В центральной части игрового поля размещены цифры. В правой части расположены кнопки разделов-заданий и поощрительное табло. Ниже находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки:

The interface features a central grid of ten large, light-gray rounded squares containing the digits 0 through 9. The digits are arranged in three rows: the top row contains 1, 2, and 3; the middle row contains 0, 4, 5, and 6; the bottom row contains 7, 8, and 9. To the left of the grid is a yellow oval containing an illustration of a sailing ship and a globe, with the text "группа 'МАРКО ПОЛО'" (group 'MARCOPOLLO'). To the right of the grid is a calculator keypad with green buttons for digits 1-6 and two rows of yellow dots. Above the keypad is a green banner with the text "Разделы:" (Sections:). Below the keypad are two orange buttons: "Задание" (Task) and a speaker icon for audio playback. The background is a light blue and yellow gradient with several colorful bubbles. The entire interface is framed by a green border with red corner caps.

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:



группа "МАРКО ПОЛО"

Разделы:

1 2 3

4 5 6

Найди названное число и щёлкни по нему.

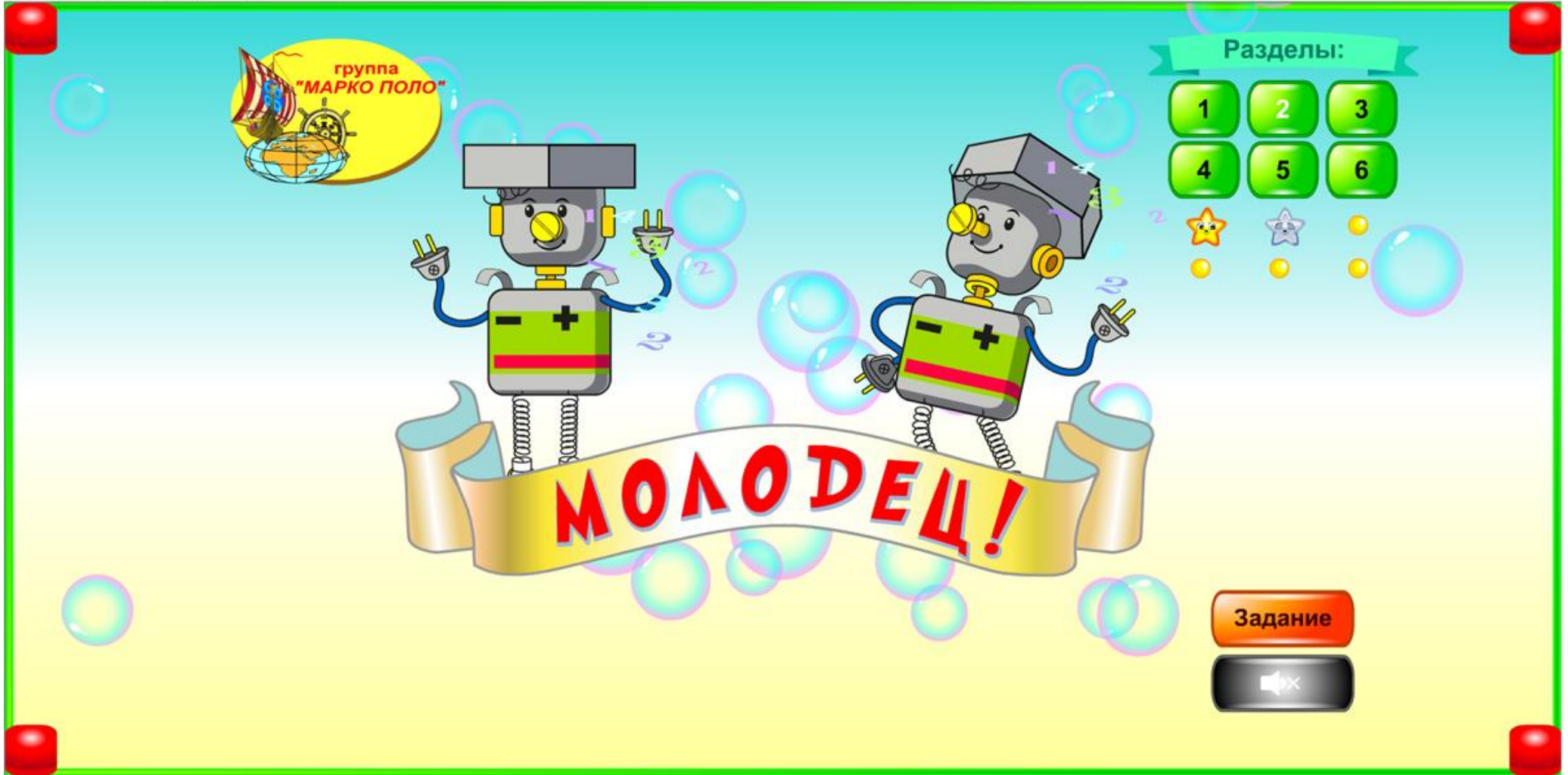
Задание

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

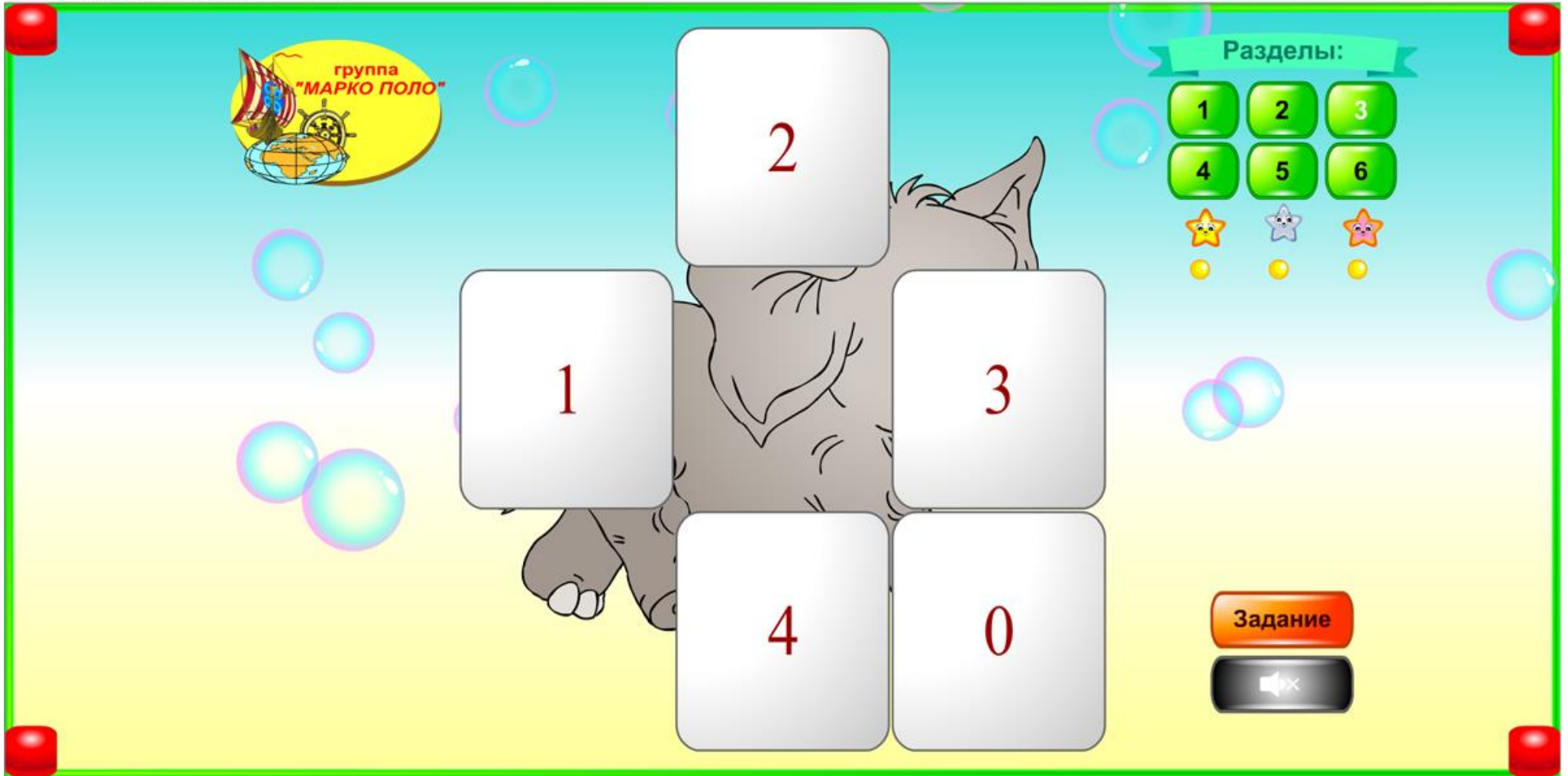
Заданий в данной программе шесть, по одному для каждого из её разделов:

<b>№ раздела</b>	<b>Задание</b>
1.	Щёлкни по цифре и услышишь её название.
2.	Щёлкай по цифрам в порядке их возрастания.
3.	Щёлкай по цифрам в порядке их убывания.
4.	Щёлкни по числу и услышишь его название.
5.	Найди названное число и щёлкни по нему.
6.	Собери названное число, щёлкая по цифрам.

При правильном выполнении задания компьютер хвалит игрока:



При выполнении нескольких заданий одного типа ребёнок зарабатывает серебряную, пурпурную, а затем и золотую звезду:

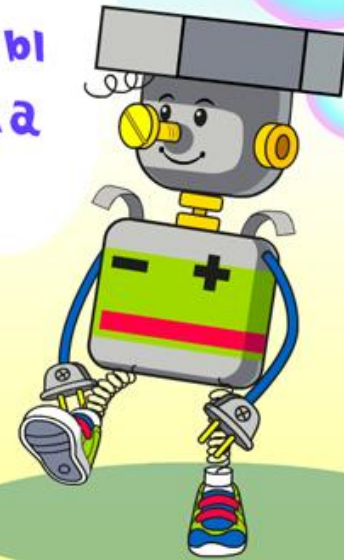


После получения ребёнком шести золотых звёзд он получает поздравление от компьютера:



# МОЛОДЕЦ!

Ты узнал, что такое цифры  
и как собирают из них числа



### Программа 3. «Одинаковы!»

Данная программа поможет ребёнку не только понять, как разные количества предметов соотносятся с соответствующими числами, но и обучит простейшим арифметическим операциям.



В центральной части игрового поля размещены шесть кнопок-разделов. Ниже сектора «Разделы» находится поощрительное табло, а справа и слева от него расположены игровые картинки. Ниже картинок расположены: кнопка для прослушивания задания - «Задание», кнопка включения-выключения фоновой музыки, кнопка размеров поля (размеры поля: 2x2, 3x3, 4x4) и кнопка «Обновить»:



Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Разделы:

1 2 3  
4 5 6

группа "МАРКО ПОЛО"

Щёлкай по одинаковым картинкам на левом и правом поле.

Задание

Поле 4x4

Обновить

Заданий в данной программе шесть, по одному для каждого из её разделов:



№ раздела	Задание
1.	Щёлкай по одинаковым картинкам на левом и правом поле.
2.	Щёлкай по картинкам с одинаковым числом зверюшек на левом и правом поле.
3.	Щёлкай по числу на правом поле и по картинке, на которой изображено такое же число зверюшек на левом поле.
4.	Щёлкай по парам чисел на левом поле и по числам, являющимися их суммой на правом поле.
5.	Щёлкай по парам чисел на левом поле и по числам, являющимися их разностью на правом поле.
6.	Щёлкай по тем парам чисел на левом и правом поле, результаты действий над которыми совпадают.

Если у игрока возникают затруднения с решением примеров, показанных на экране, задание можно поменять кнопкой «Обновить».

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:



При выполнении нескольких заданий одного типа ребёнок награждается серебряной, пурпурной, а затем и золотой звездой (смотреть поощрительное табло):



При получении ребёнком шести золотых звёзд его поздравляет компьютер:

**МОЛОДЕЦ!**

Ты умеешь находить  
нужный ответ!



## Программа 4. «Десяточка»

На первом этапе обучения устному счету необходимо научить ребенка считать в пределах десяти. Данная программа в игровой форме поможет малышу прочно запомнить результаты всех вариантов сложения и вычитания чисел в пределах десяти точно так же, как помнят их взрослые.

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



На рабочем поле размещены управляющие кнопки программы, игровое поле с набором чисел, табло решения примеров и поощрительное табло:

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

группа "МАРКО ПОЛО"

$? + ? = ?$

Задание

Шаг назад

Разделы:

Сложение

Вычитание

Пределы счёта:

Игровое поле

3x3 6x6

Кнопками в левой части рабочего поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать или сменить задание, обнулить результаты и начать игру заново. Также в левой части расположено табло решения примеров (на нём установлены знаки вопроса).

В правой части расположены кнопки выбора арифметических действий «Сложение» и «Вычитание», шесть секторов поощрительного табло, соответствующих шести кнопкам «Пределы счёта». Ниже них расположены две кнопки размеров игрового поля: «3x3» и «6x6».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с набором чисел.

Прежде чем начинать игру необходимо внимательно прослушать или прочитать задание. Их в данной программе два:

Раздел	Задание
Сложение	Щёлкай по парам чисел на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их суммой, на жёлтой клеточке.
Вычитание	Щёлкай по уменьшаемому и вычитаемому на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их разностью, на жёлтой клеточке.

При выполнении заданий квадраты на игровом поле исчезают, открывая изображение симпатичного животного, а слева от поля в окошке табло появляется составляемый пример:

группа "МАРКО ПОЛО"

$2 + 3 = ?$

Задание

Шаг назад

Разделы:

Сложение

Вычитание

Пределы счёта:

5 6 7

8 9 10

Игровое поле

3x3 6x6

При выполнении трёх заданий по одной из арифметических операций (например, сложение) в поле размером 3x3 на одном и том же пределе счёта (на расположенном выше скриншоте задействованная кнопка «Пределы счёта» отмечена красным цветом) на игровом поле появляется поздравление, а на поощрительном табло - смайлик:



группа  
"МАРКО ПОЛО"

? + ? = ?

Задание

Шаг назад

Разделы:

Сложение

Вычитание

Пределы счёта:

5 6 7

8 9 10

Игровое поле

3x3 6x6

**МОЛОДЕЦ!**

Если игра продолжается с той же кнопкой «Пределы счёта», при успешном решении примеров на вторую арифметическую операцию (на вычитание), поощрительный смайлик меняется на серебряную звёздочку:



При успешном выполнении набора заданий на одну из арифметических операций в поле размером 6x6 и на одном и том же «Пределе счёта» на поощрительном табло появляется пурпурная звезда:

группа "МАРКО ПОЛО"

$? - ? = ?$

Задание

Шаг назад

Разделы:

Сложение

Вычитание

Пределы счёта:

5 6 7

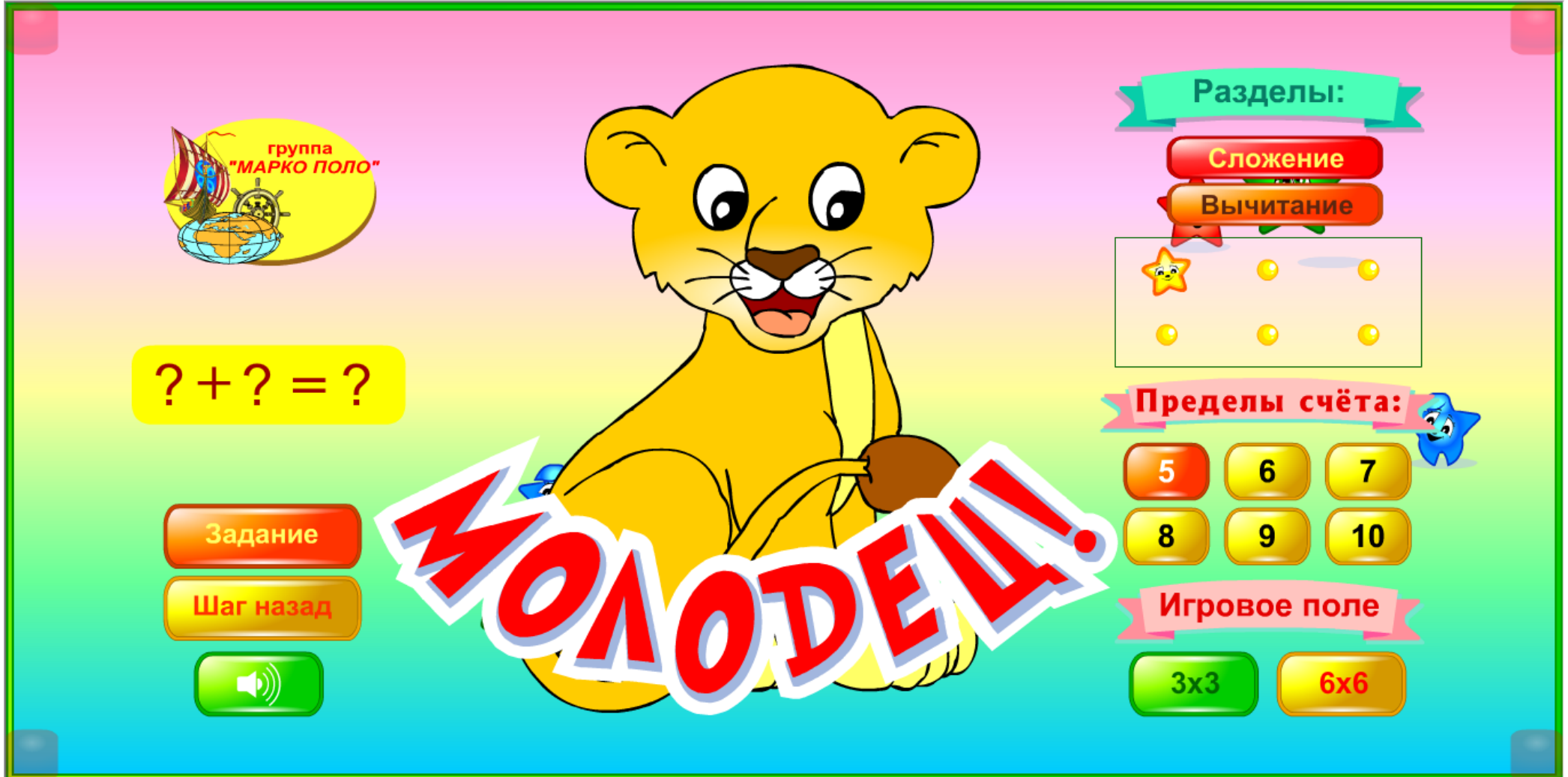
8 9 10

Игровое поле

3x3 6x6

2	1	2	0	4	1
2	5	2	3	2	2
0	1	3	4	1	4
1	0	3	4	1	1
3	5	2	2	3	3
1	5	2	2	2	1

Пурпурная звезда меняется на золотую при выполнении заданий на вторую арифметическую операцию:



Когда на поощрительном табло появятся шесть золотых звёзд, компьютер поздравит игрока:



Программа 5. «Умнодел»

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



Решетом звёзды не ловят.  
Учи математику!

# УМНОДЕЛ

$45:5$

$15$

$=36$

$\times \begin{array}{r} 82 \\ 4 \\ \hline 328 \end{array}$

$5$

$5$

$2 \ 3 \ 4 \ 5$

$\begin{array}{r} 2 \\ 3 \\ 4 \\ 5 \end{array} \begin{array}{r} + \\ + \\ + \\ + \end{array} \begin{array}{r} 4 \\ 9 \\ 8 \\ + \end{array} \begin{array}{r} 5 \\ + \\ + \\ + \end{array}$

Данная программа познакомит ребёнка с операциями умножения и деления, а заодно поможет ему выучить и запомнить таблицу умножения.

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



# УМНОЖЕНИЕ И ДЕЛЕНИЕ

**Умножение** - математическое действие, в результате которого из двух чисел получается новое число, которое содержит первое число столько раз, сколько единиц во втором.

Числа, которые перемножаются, называют **множителями** или **сомножителями**.  
Результат умножения называется **произведением**.



**множитель**  
 $5 \times 2 = 10$   
**множитель**     **произведение**



$4 \times 3 = 4 + 4 + 4 = 12$





**Деление** - это разбиение целого на равные части.      $12 : 3 = 4$       $10 : 2 = 5$

**Делимое** - то, что делят,  
**делитель** - число, показывающее,  
на сколько частей нужно разделить делимое,  
**частное** - результат деления.

**Делимое**  
 $10 : 2 = 5$   
**делитель**     **частное**





В центральной части поля размещены две кнопки «Разделы»: «Умножение» и «Деление». Ниже сектора «Разделы» находится сектор «Множитель/Делитель» (нажатием кнопки этого сектора выбирается нужный в данный момент один из множителей для выполнения умножения, или делитель для выполнения деления). Ниже сектора «Множитель/Делитель» размещено поощрительное табло и сектор записи примера. Для подсказки игроку в левой части поля открывается табло правильных решений примеров с выбранным множителем или делителем. Ниже находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки. В правой части расположено табло чисел, с которыми проводится в данный момент игра, а ниже - кнопка размеров поля (размеры поля: 3x3, 6x6) и кнопка «Обновить»:



### Умножение на 6

$1 * 6 = 6$	$6 * 6 = 36$
$2 * 6 = 12$	$7 * 6 = 42$
$3 * 6 = 18$	$8 * 6 = 48$
$4 * 6 = 24$	$9 * 6 = 54$
$5 * 6 = 30$	$10 * 6 = 60$

**Разделы:**

Умножение

Деление

**Множитель:**

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		

• • • •

• • • •

• •

6	6	3
30	12	2
6	5	18

Задание

**? \* ? = ?**

Поле 3x3

Обновить

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие (кнопка «Задание»).

Заданий в данной программе два, по одному для каждого из её разделов:

Раздел	Задание
Умножение	Щёлкай по множителям на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их произведением, на жёлтой клеточке.
Деление	Щёлкай по делимому и делителю на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их частным, на жёлтой клеточке.

Если у игрока возникают затруднения с решением примеров, показанных на экране, задание можно поменять кнопкой «Обновить».

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:

## Деление на 2

$2 : 2 = 1$

$12 : 2 = 6$

$4 : 2 = 2$

$14 : 2 = 7$

$6 : 2 = 3$

$16 : 2 = 8$

$8 : 2 = 4$

$18 : 2 = 9$

$10 : 2 = 5$

$20 : 2 = 10$

Разделы:

Умножение

Деление

**МОЛОДЕЦ!**

Задание



$18 / 2 = 9$

Поле 3x3

Обновить

При выполнении нескольких заданий одного типа на полях разного размера игрок награждается смайликом, серебряной, пурпурной, а затем и золотой звездой (смотреть поощрительное табло):

**Умножение на 5**

$1 * 5 = 5$	$6 * 5 = 30$
$2 * 5 = 10$	$7 * 5 = 35$
$3 * 5 = 15$	$8 * 5 = 40$
$4 * 5 = 20$	$9 * 5 = 45$
$5 * 5 = 25$	$10 * 5 = 50$

**Разделы:**

Умножение  
Деление

**Множитель:**

1 2 3 4  
5 6 7 8  
9 10

☺ ☆ ☆ ☆

5	30	3
5	6	10
15	5	2

Задание ⏪

$? * ? = ?$

Поле 3x3 Обновить

После получения ребёнком десяти золотых звёзд его поздравляет компьютер:



**МОЛОДЕЦ!**  
Видишь,  
терпение и труд всё перетрут!



## Программа 6. «Космическая мозаика»

Данная программа поможет ребёнку упрочить свои навыки работы с арифметическими операциями при использовании чисел в пределах 100.

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



В центральной части поля размещены четыре кнопки «Разделы»: «Сложение», «Вычитание», «Умножение» и «Деление». Ниже сектора «Разделы» находится поощрительное табло и сектор «Пределы счёта»: кнопки «10», «20», «50»,

«100». В левой части поля расположены квадраты с примерами. Ниже примеров находится кнопка для прослушивания задания - «Задание» и кнопка включения-выключения фоновой музыки. В правой части расположены числа-ответы, а под ними - кнопка размеров поля (размеры поля: 2x2, 3x3, 6x6) и кнопка «Обновить».

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

$12+3$	$5+8$	$4+9$
$9+10$	$3+13$	$5+2$
$11+5$	$2+7$	$6+10$

Разделы:

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

Пределы счёта:

- 10
- 20
- 50
- 100

16	9	13
19	7	13
15	16	16

Задание

Поле 3x3 Обновить

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие. Задание в данной программе одинаковое для всех четырёх её разделов:

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

**Разделы:**

8/2	10/2	10/5	10/2	9/3	6/2
9/3	9/3	8/4	8/4	10/2	6/3
9/3	6/2	10/2	9/3	9/3	8/2
8/4	8/2	9/3	6/2	9/3	10/2
9/3	9/3	8/4	9/3	4/2	6/2
8/2	9/3				

**Сложение**

**Вычитание**

**Умножение**

**Деление**

**Пределы счёта:**

10 20

50 100

Щёлкай по примерам на левом поле, а затем по результатам их решения на правом поле до полной очистки изображения.

Задание

Поле 6x6 Обновить

Если у игрока возникают затруднения с решением примеров, показанных на экране, задание можно поменять кнопкой «Обновить».



При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока:




При выполнении нескольких заданий с максимальным пределом счёта на полях разного размера игрок награждается серебряной, пурпурной, а затем и золотой звездой (смотреть поощрительное табло):

**Разделы:**

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

**Пределы счёта:**

- 10
- 20
- 50
- 100

**Задание**  **Поле 6x6** **Обновить**

18 - 1	16 - 5	7 - 2	15 - 6	17 - 3	15 - 8
18 - 8	17 - 8	6 - 3	15 - 1	2 - 2	16 - 3
16 - 9	17 - 5	16 - 3	12 - 8	6 - 2	8 - 4
18 - 13	15 - 12	18 - 3	14 - 10	10 - 1	11 - 1
13 - 2	3 - 1	3 - 3	12 - 7	18 - 6	18 - 3
13 - 3	12 - 6	14 - 3	15 - 9	10 - 7	8 - 4

3	9	0	3	13	5
6	7	9	0	10	11
14	14	6	4	4	12
5	12	11	11	10	9
15	5	2	3	4	15
17	7	4	4	13	10

После получения ребёнком четырёх золотых звёзд его поздравляет компьютер:

**МОЛОДЕЦ!**  
Ты считаешь  
как  
настоящий космонавт!



## Программа 7. «Математика для смекалистых»

Если ребёнок уже научился считать и начал решать лёгкие арифметические примеры, то для его дальнейшего изучения математики весьма пригодится данная программа. В ней собраны задания разного уровня сложности, для решения которых будут нужны не только знания в области арифметики, но и внимание, память, логическое мышление и, конечно же, сообразительность. Поэтому

Арифметика? Без проблем!

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



программа и названа «Математика для смекалистых».

Таблица поможет пользователю сориентироваться в массиве игровых заданий программы и выбрать нужную на данном этапе занятий игру:

<b>Название игры</b>	<b>Описание игры</b>
<b>День рождения</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Счёт до 10 с определением числа объектов.
<b>Подсчитай!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Счёт до 20 с определением числа объектов.
<b>Соедини по точкам</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Прямой и обратный счёт до 50.
<b>Сосчитайка</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт до 10 с определением числа объектов.
<b>Цветочки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт: нахождение одинакового числа объектов.
<b>Подели поровну!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Счёт, деление объектов на равные части.
<b>Чётные-нечётные</b>	<i>Внимание.</i> Нахождение чётных и нечётных чисел.
<b>Божьи коровки</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Нахождение объектов, имеющих одинаковое количество заданных признаков.
<b>Раскраска</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие.</i> Решение примеров.
<b>Реши пример!</b>	<i>Внимание.</i> Расстановка знаков в заданном примере.

<b>Парочки</b>	<i>Внимание, логика.</i> Решение и нахождение примеров с одинаковыми ответами.
<b>Составь пример!</b>	<i>Внимание, логика.</i> Нахождение и установка чисел в заданный пример.
<b>Столбики</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и составление ответов из предложенных цифр.
<b>Календарь</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Расстановка согласно заданию чисел.
<b>Подними!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи с выбором верного ответа.
<b>Магический квадрат</b>	<i>Внимание, логика.</i> Арифметическая головоломка.
<b>Бегуны</b>	<i>Внимание, логика.</i> Решение задачи с выбором верного ответа.
<b>Игра в кольца</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и составление ответа из предложенных цифр.
<b>Взвесь!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и выбор ответа из чисел.
<b>Сравни!</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и сравнение их результатов.
<b>Где чей домик?</b>	<i>Внимание.</i> Решение примеров и выбор из предлагаемых ответов.
<b>Сколько градусов?</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи (единицы температуры) и выбор ответа из чисел.

<b>Сколько времени?</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи (единицы времени) и выбор ответа из чисел.
<b>Магазин</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.
<b>Уравновесь весы!</b>	<i>Внимание, зрительное восприятие, логика.</i> Решение задачи и набор суммарного ответа из имеющихся чисел.

### ***Программа 8. «Арифметикус»***

Выработка навыков устного счёта занимает важнейшее место в начальной школе и является одной из главных задач при получении математических знаний. Основные приёмы устных вычислений активизируют мыслительную деятельность ребёнка, повышают его внимание и быстроту реакции, развивают речь и память. В процессе игры овладеть ребёнку навыками счёта в пределах 100 поможет данная программа:



На рабочем поле размещены управляющие кнопки тренажёра, игровое поле с набором чисел, табло решения примеров и поощрительное табло.



Кнопками в левой части поля можно включить или выключить фоновую музыку, узнать задание, при замеченной ошибке или вводе промежуточных результатов можно сделать шаг назад, начать игру заново. Также в левой части расположено табло решения примеров (на нём установлены знаки вопроса).

В правой части расположены кнопки «Разделы» - выбор арифметических действий «Сложение», «Вычитание», «Умножение» и «Деление». Рядом с каждой кнопкой – поощрительное табло в виде звезды. Ниже кнопок «Разделы» находятся четыре кнопки «Пределы счёта» и три кнопки размеров игрового поля: «3x3», «6x6», «9x9».

В центральной части расположено игровое поле - квадраты с набором чисел.

группа  
"МАРКО ПОЛО"

? + ? = ?

Шаг назад

Задание

Разделы:

Сложение

Вычитание

Умножение

Деление

Пределы счёта:

10 20

50 100

Игровое поле:

3x3 6x6 9x9

0	8	8
4	4	0
9	1	0

Прежде чем начинать игру необходимо внимательно прослушать или прочитать задание. Их в данной программе четыре:

Разделы	Задание
Сложение	Щёлкай по парам чисел на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их суммой, на жёлтой клеточке.
Вычитание	Щёлкай по уменьшаемому и вычитаемому на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их разностью, на жёлтой клеточке.
Умножение	Щёлкай по множителям на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их произведением, на жёлтой клеточке.
Деление	Щёлкай по делимому и делителю на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их частным, на жёлтой клеточке.

Чтобы прослушать или прочитать задание, следует нажать кнопку «Задание»:

группа "МАРКО ПОЛО"

$? + ? = ?$

Щёлкай по парам чисел на белых клеточках, а затем по числу, являющемуся их суммой, на жёлтой клеточке.

**Задание**

**Разделы:**

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

**Пределы счёта:**

- 10
- 20
- 50
- 100

**Игровое поле:**

- 3x3
- 6x6
- 9x9

0	4	2
2	5	3
0	6	0

При выполнении задания цвет ячеек на игровом поле меняется на зелёный, а слева от поля в окошке появляется составленный ребёнком пример:

группа "МАРКО ПОЛО"

$6 + 10 = ?$

Шаг назад

Задание

0

16

10

0

0

6

Разделы:

Сложение

Вычитание

Умножение

Деление

Пределы счёта:

10 20

50 100

Игровое поле:

3x3 6x6 9x9

При выполнении задания возможны ошибки:

группа "МАРКО ПОЛО"

1 4

2

? - ? = ?

**ТЫ ОУЧБСЯ!  
НАЧНУ СНАЧАЛА!**

3 0 2 5

8 2 1 8 1 2

Разделы:

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

Пределы счёта:

- 10 20
- 50 100

Игровое поле:

- 3x3 6x6 9x9

Шаг назад

Задание

🔊

При выполнении задания максимальной сложности для выбранного раздела, цвет звёздочки на поощрительном табло становится золотым:



? - ? = ?

Шаг назад

Задание



**МОЛОДЕЦ!**

**Разделы:**

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

**Пределы счёта:**

- 10
- 20
- 50
- 100

**Игровое поле:**

- 3x3
- 6x6
- 9x9



группа "МАРКО ПОЛО"

$20 / 5 = 4$

Шаг назад

Задание

Разделы:

- Сложение
- Вычитание
- Умножение
- Деление

Пределы счёта:

- 10
- 20
- 50
- 100

Игровое поле:

- 3x3
- 6x6
- 9x9

9, 16, 0, 8, 3, 6, 3, 36, 4, 3, 0, 0

Когда на поощрительном табло появятся все звёзды, ребёнка лично похвалит Арифметикус:



МОЛОДЕЦ!

ТЫ

ОТЛИЧНО СЧИТАЕШЬ!



## Программа 9. «Математический маджонг»

Данная программа помогает ребёнку потренироваться в выполнении арифметических операций в пределах ста и познакомиться с дробями.

Вид Помощь Игродром Сказочное образование



На большей части поля размещено игровое табло с набором чисел.

8	9	10 - 0	8 - 1	5	9 - 4	10 - 4	7	8
10 - 1	7 - 3	5	4	7	9	5	4	7 - 2
10 - 3	7	9 - 1	9 - 1	6	6	9 - 0	6 - 2	6
10	10 - 2	10 - 6	10	9 - 2	8	8	9 - 3	7
9 - 0	10 - 3	9 - 0	7 - 2	9	9	7 - 2	4	6
10 - 0	10 - 0	7 - 1	10	5	10 - 0	10	9 - 3	9 - 1

**Игровое поле:**

4x6 6x9

**Задания:**

1 2 3  
4 5 6  
7 8 9

★ ★ ☹  
☹ ☹ ☹  
☹ ★ ★

**Пределы счёта:**

10 20 100

Задача 🎵

Перед выполнением задания следует прослушать или прочитать его условие:

$2 + 2$	$2 + 2$	$1 + 9$	$4 + 2$	$0 + 7$	$2 + 8$
$8 + 1$	$1 + 4$	$3 + 3$	$6 + 3$	$1 + 7$	$3 + 3$
$3 + 3$	$0 + 7$	$6 + 2$	$2 + 2$	$4 + 1$	$2 + 6$
$3 + 5$	$2 + 5$	$5 + 4$	$6 + 1$	$6 + 3$	$0 + 7$

Игровое поле:

4x6

6x9

Задания:

1

2

3

4

5

6

7

8

9



Щёлкай по парам слагаемых с одинаковой суммой, если эти пары находятся либо в соседних клеточках, либо между ними можно провести ломаную линию, в том числе за пределами поля. Так надо делать, пока все пары слагаемых не исчезнут.

Задача



Программа включает 9 разделов:

1. Раздел 1 знакомит ребёнка с числами в пределах 100.
2. Раздел 2 тренирует ребёнка в поисках результата суммы двух чисел.
3. Раздел 3 тренирует ребёнка в поисках пар чисел, дающих при сложении одинаковые результаты.
4. Раздел 4 тренирует ребёнка в поисках результата вычитания двух чисел.
5. Раздел 5 тренирует ребёнка в поисках пар чисел, дающих при вычитании одинаковые результаты.
6. Раздел 6 тренирует ребёнка в поисках результата умножения двух чисел.
7. Раздел 7 тренирует ребёнка в поисках результата деления двух чисел.
8. Раздел 8 тренирует ребёнка в поисках одинаковых дробей.
9. Раздел 9 тренирует ребёнка в поисках одинаковых по значению десятичных и обычных дробей.

При правильном выполнении каждого из заданий компьютер хвалит игрока

**Игровое поле:**

4x6 6x9

**Задания:**

1	2	3
4	5	6
7	8	9
★	★	★
★	★	★
★	★	★

**Пределы счёта:**

10 20 100

Задача

:

При выполнении всего задания под кнопками на поле 4x6 появляется серебряная звёздочка, а на поле 6x9 - золотая:

# Игровое поле:

4x6

6x9

## Задания:

1

2

3

4

5

6

7

8

9



После получения ребёнком девяти золотых звёзд его поздравляет компьютер:

Вид Помощь Игродром Сказочное образование

