Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 78 «Ивушка»

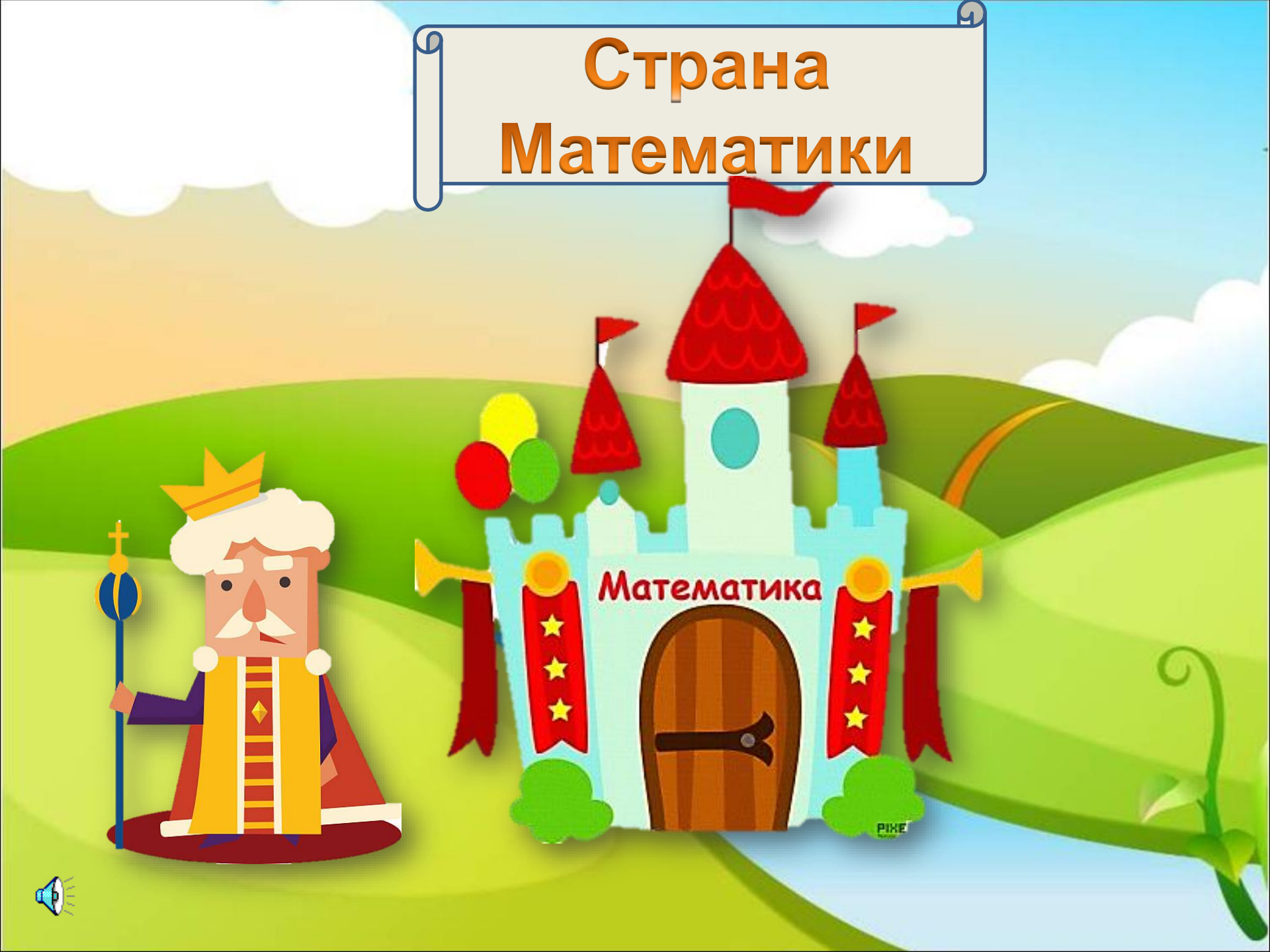




Путешествие в страну МАТЕМАТИКИ

Подготовила воспитатель:
Дрожжина Татьяна Ивановна

Страна Математики



Страна Математики






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


Математика


карта

карта

2

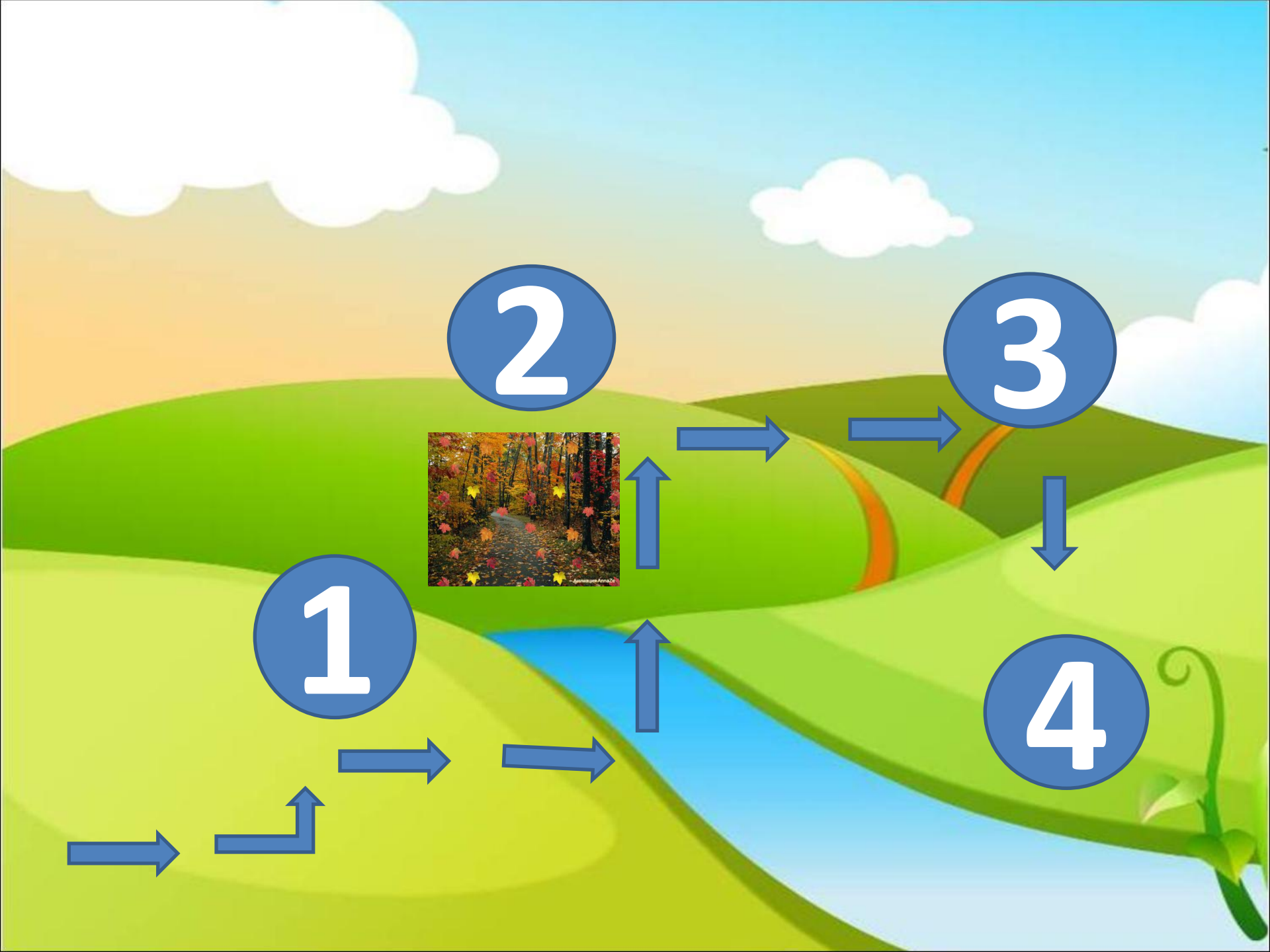


3

1

4


ИГРА
"Не зевай, быстро
на вопросы отвечай!"


2
3
1
4

ЦИФРОГРАД

2

3

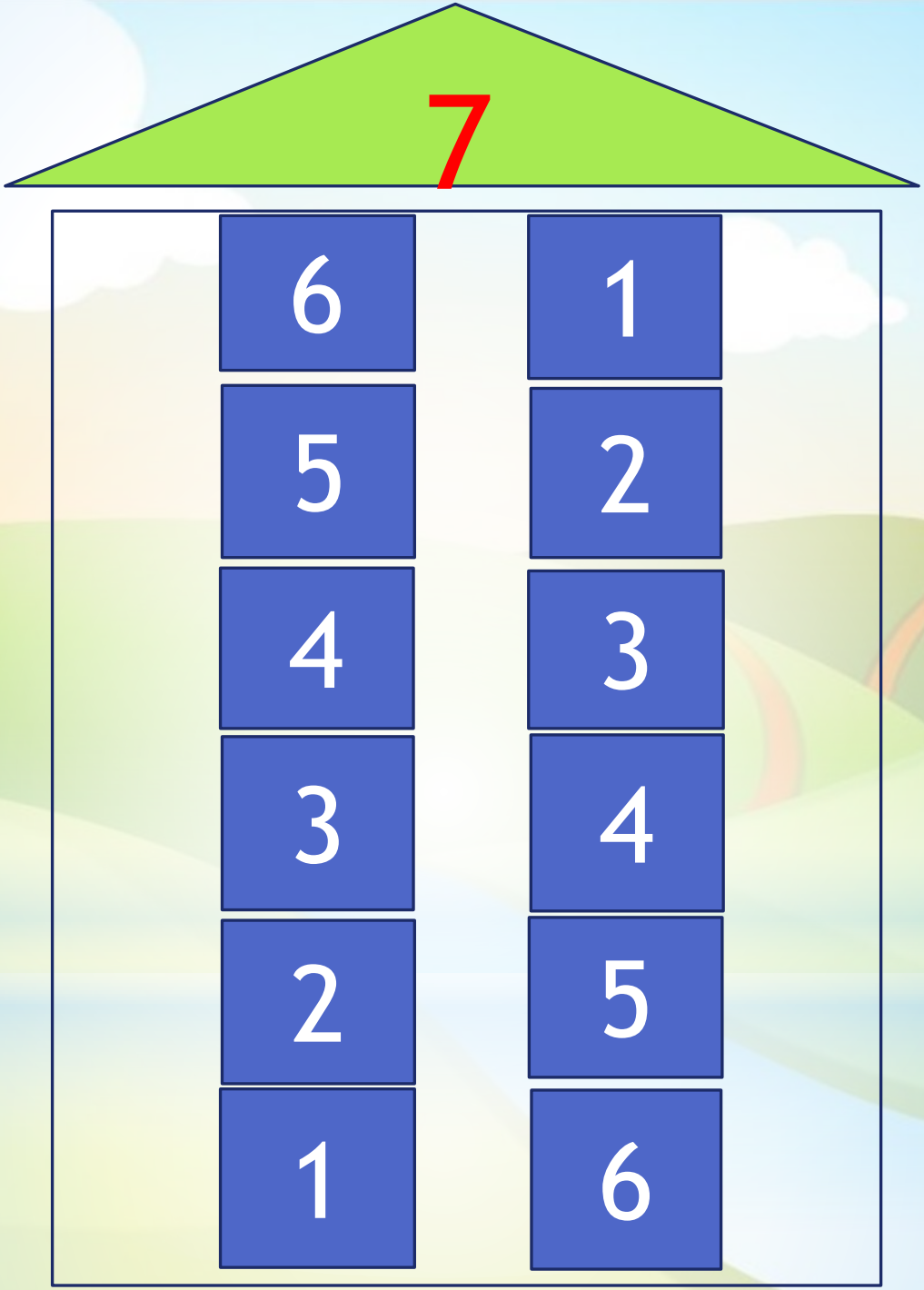
4

7

1 3

4 6




7
6
1
5
2
4
3
3
4
2
5
1
6

ЦИФРОГРАД

7

2



3

4

Сосчитай -ка

ЦИФРОГРАД







3

4

Сосчитай - ка



ЦИФРОГРАД





3

4

Сосчитайка



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ



ЦИФРОГРАД





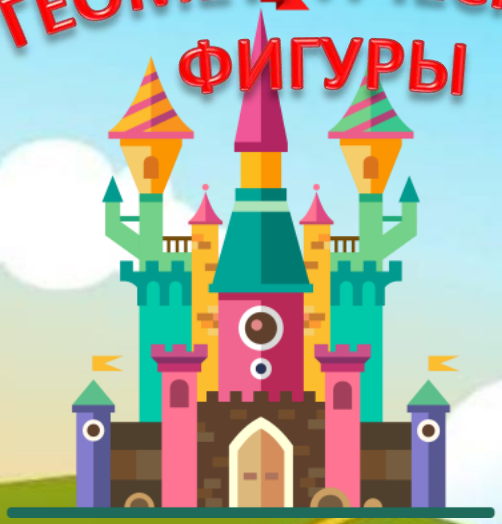
4

Сосчитай -ка

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

ЦИФРОГРАД

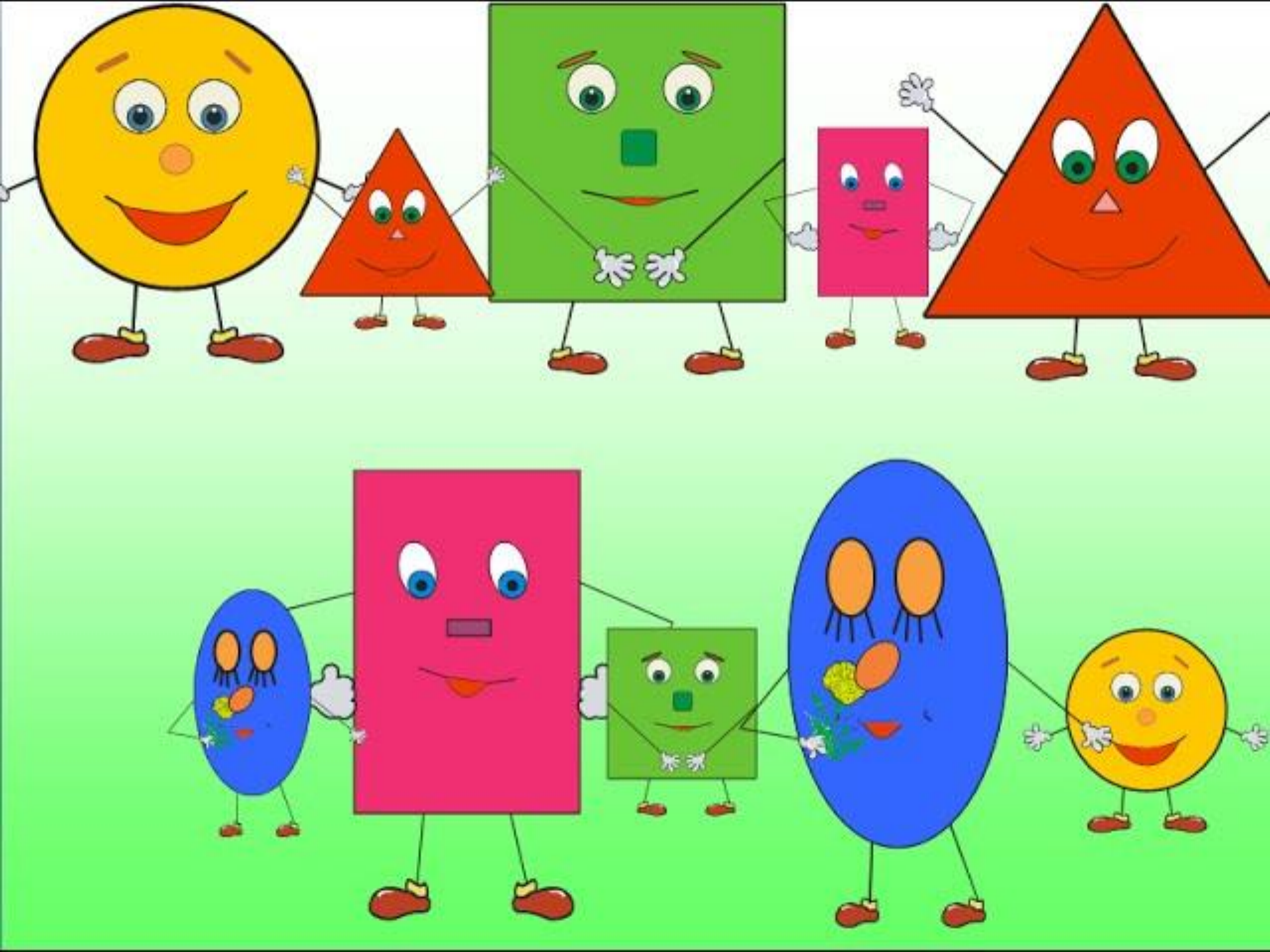








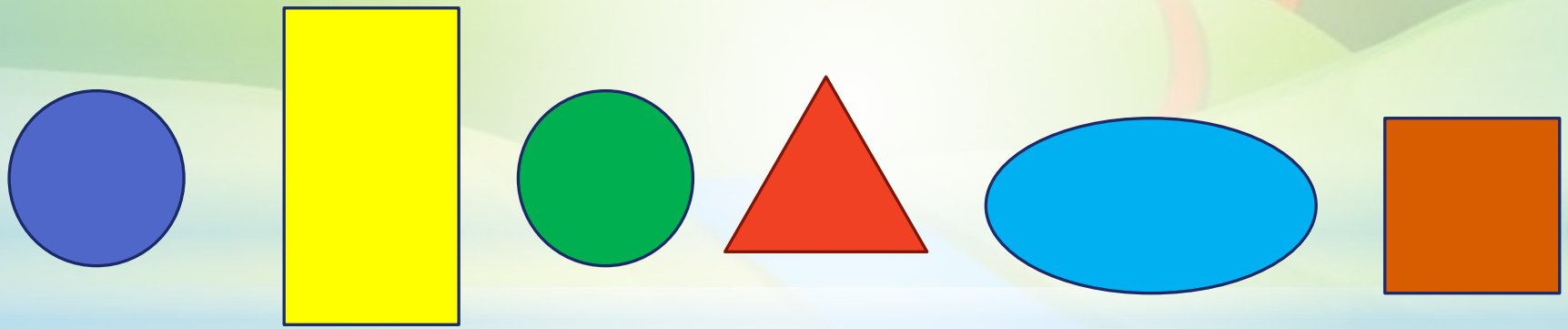
4









5


Сосчитай - ка

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ

ЦИФРОГРАД







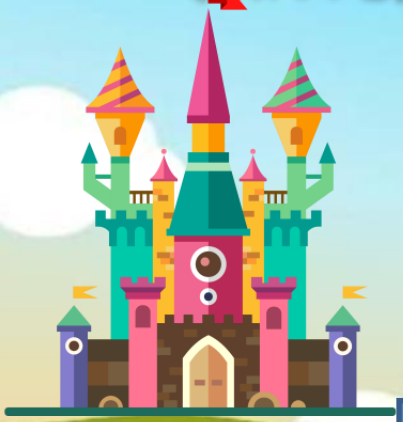


4

Сосчитай - ка



ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ



ЦИФРОГРАД





РЕЗИДЕНЦИЯ ЦАРЯ




Спасибо!
Математика

МБДОУ детский сад № 78 «Ивушка»



«Интересная игра-шашки»

Подготовила: воспитатель, педагог дополнительного образования Дрожжина Татьяна Ивановна

Шашки — одна из самых древних игр. Известно, что им увлекались еще египетские фараоны. Древние египтяне считали, что шашки изобрел бог мудрости Тот.



Игра в шашки – хороший тренер, она учит принимать решения, выслушивать мнения других и уметь настоять на своем, достойно выигрывать и уметь проигрывать, радоваться не только своим успехам, но и успехам сверстников.



Шашки — игра для двух игроков

на многоклеточной доске специальными фишкам – шашками..

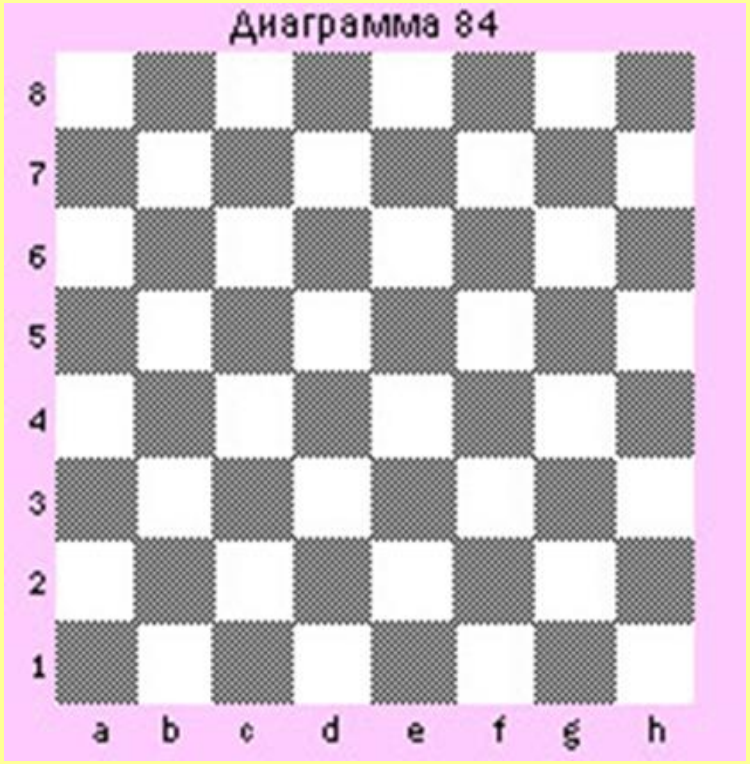






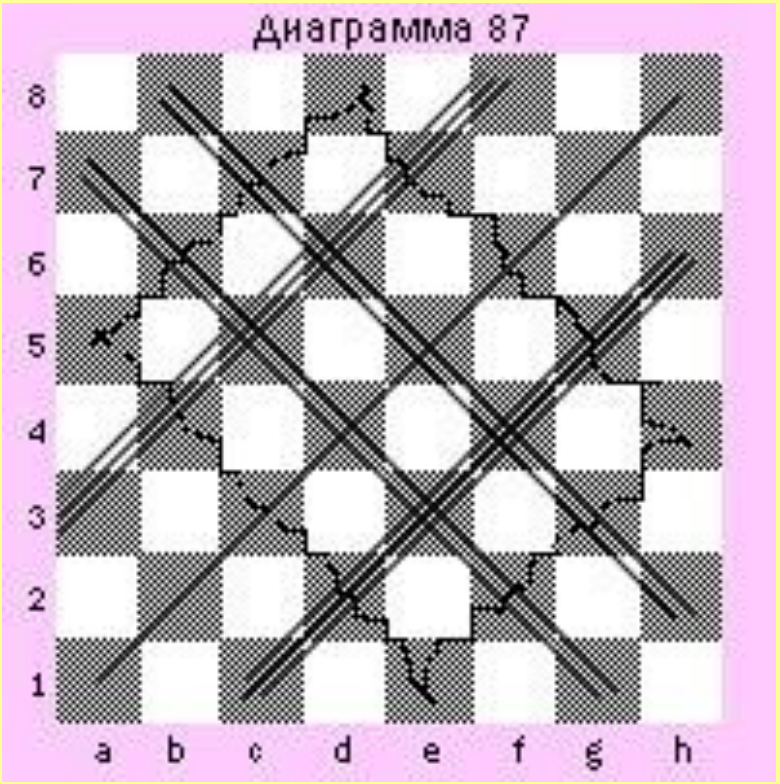


Посмотрите: какое поле в левом нижнем углу? Оно ТЕМНОЕ! Доска ставится между игроками тоже именно так — ЕЕ НИЖНЕЕ УГЛОВОЕ ПОЛЕ СЛЕВА ДОЛЖНО БЫТЬ ТЕМНЫМ.



- - Доска состоит из 64-х игровых полей
- - Белых игровых полей 32, черных игровых полей 32
- На доске есть горизонтальные ряды, обозначены цифрами. И вертикальные ряды, обозначены буквами
- Горизонтальные ряды 1 и 8 называют ДАМОЧНЫМИ РЯДАМИ
- Вертикальные ряды А и Н называются БОРТАМИ
- - Игра проводится только на черных игровых полях (диагоналях)

Темные поля, соприкасаясь уголками, как бы образуют цепочки — это ДИАГОНАЛИ. Они имеют названия.

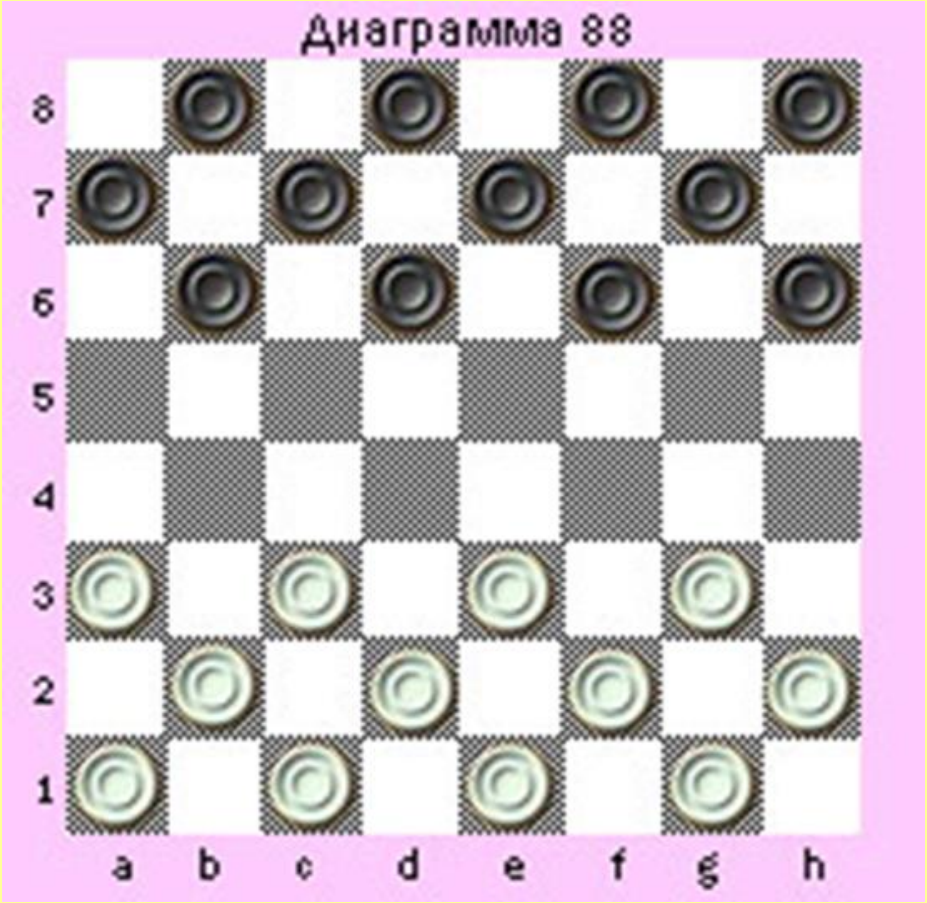


- Диагональ, обозначенная жирной чертой (она идет от a 1 до h8) — БОЛЬШАЯ ДОРОГА, или БОЛЬШАК.

- Двойными чертами обозначены двойники. Их два: тот, что ближе к тебе (a7 — g1),— нижний, а второй (b8—h2) — верхний.

- Две диагонали, обозначенные тройными чертами (a3 —f8 и c1—h6) —ТРОЙНИКИ. Их тоже два — нижний и верхний.

- И наконец, диагонали, обозначенные волнистой линией (e1 — h4, h4 — d8, d8—a5, a5—e1), образуют КОСЯК.



В начальной позиции у каждой стороны по 12 шашек, которые занимают первые три ряда с каждой стороны.

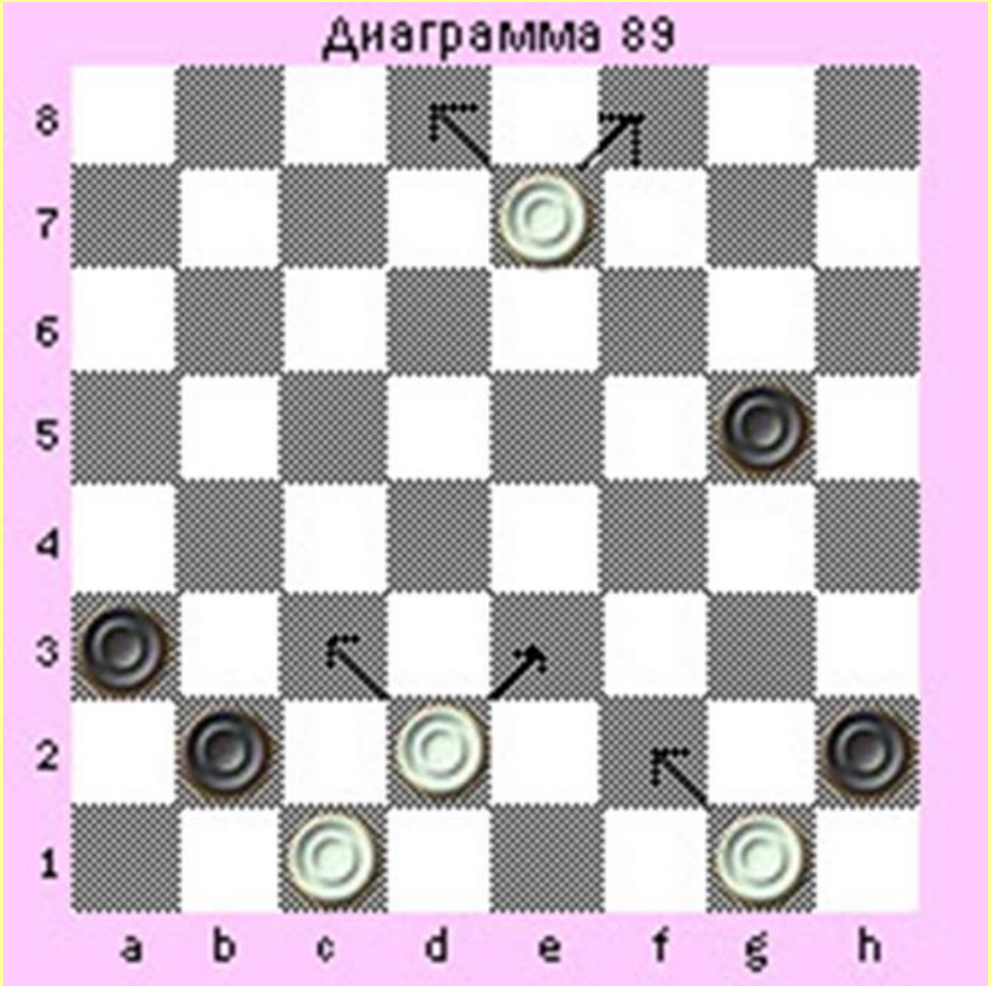
- Игра ведется по тёмным полям.

- Шашки делятся на простые и дамки.

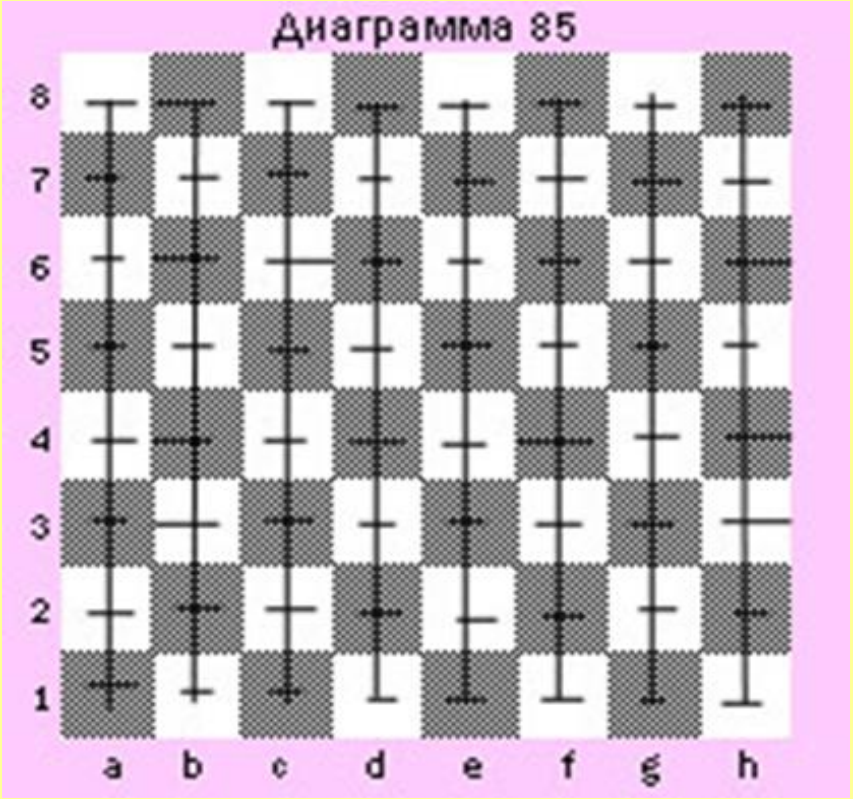
-В начальном положении все шашки простые.

-При достижении последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда простая шашка превращается в дамку. Дамка обычно обозначается либо двумя шашками, поставленными друг на друга, либо перевернутой шашкой.

- Простая шашка ходит по диагонали вперёд на одну клетку.
- При достижении последнего (восьмого от себя) горизонтального ряда простая шашка превращается в дамку. Дамка обычно обозначается либо двумя шашками, поставленными друг на друга, либо перевернутой шашкой.



Во время игры шашки передвигаются только по темным полям. А записать (и потом прочитать), какой был сделан ход или как стоят на доске шашки, помогает НОТАЦИЯ — система обозначения полей.

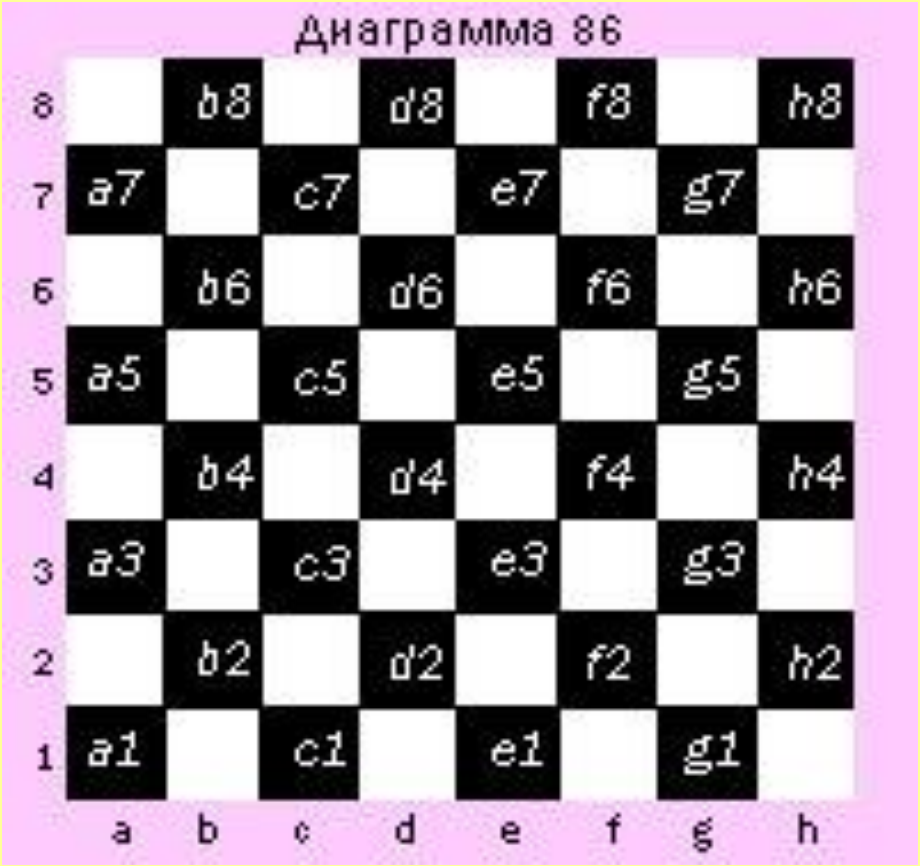


- Игровые поля образуют ряды. Ряды, идущие снизу вверх (они помечены сплошными линиями), называются ВЕРТИКАЛЬНЫМИ, или ВЕРТИКАЛЯМИ, а идущие слева направо (помечены пунктиром) называются ГОРИЗОНТАЛЬНЫМИ, или ГОРИЗОНТАЛЯМИ.
- Вертикальные ряды обозначаются буквами латинского алфавита—a, b, c, d, e, f, g, h (а, бэ, цэ, дэ, е, эф, же, аш).
- Горизонтальные ряды обозначаются цифрами — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Горизонтальные ряды 1 и 8 называют ДАМОЧНЫМИ РЯДАМИ, а их темные поля (a1, c1, e1, g1, b8, d8, f8, h8) —ДАМОЧНЫМИ ПОЛЯМИ. Вертикальные ряды a и h называются БОРТАМИ, а их темные поля (a3, a5, a7, h2, h4, h6) — БОРТОВЫМИ ПОЛЯМИ.

- На каждом темном поле вертикальный ряд пересекается с горизонтальным. Поле, на котором пересекается ряд «b» с рядом «2», обозначают b2 (бэ два); поле, где пересекаются ряды «d» и «6», обозначают d6 (дэ шесть).





Игра, где правила легки: «Не выходя за рамки,
Лишь делать мелкие шашки для попаданья в дамки.
Шажки, шажки, одни шажки, и нету здесь поблажки.
Назвали встарь игру «шажки», сейчас привычней «шашки»!







ШАХМАТЫ-

увлекательная игра













Шахматы – это не только популярная игра,
но и полезное времяпровождение.



ШАХМАТЫ родились в одной прекрасной стране с названием Индия 2000 лет назад. Название этой игры очень загадочное, но в переводе на русский язык всё достаточно просто. «Шах» — это Король, а «Мат» — это конец. Вместе получается «Конец Королю».

Индийский Шах-Падишах очень полюбил эту игру и играл в неё все дни и ночи напролёт. А когда к нему приезжали гости из других стран, шах обязательно дарил им шахматный набор.







Со временем шахматы разъехались по всему свету, и сейчас в эту замечательную игру играют во всех странах мира. Прежде, чем шахматы попали к нам в Россию, им пришлось преодолеть большой путь: через высокие горы, большие пустыни, плыть через моря-океаны. И сейчас эта игра в России очень популярна.



Чтобы научиться играть в шахматы, необходимо знать

Правила игры!



1 правило:

В шахматы играют два противника.
Их еще называют партнеры.
Они садятся лицом друг к другу.



2 правило:

Шахматная доска располагается между противниками.



3 правило:

Перед началом игры поприветствуй соперника.



4 правило:

После игры поблагодари соперника за игру.



5 правило:

Первый ход всегда делают белые.





7 правило:

Если проиграл, не обижайся.



8 правило:

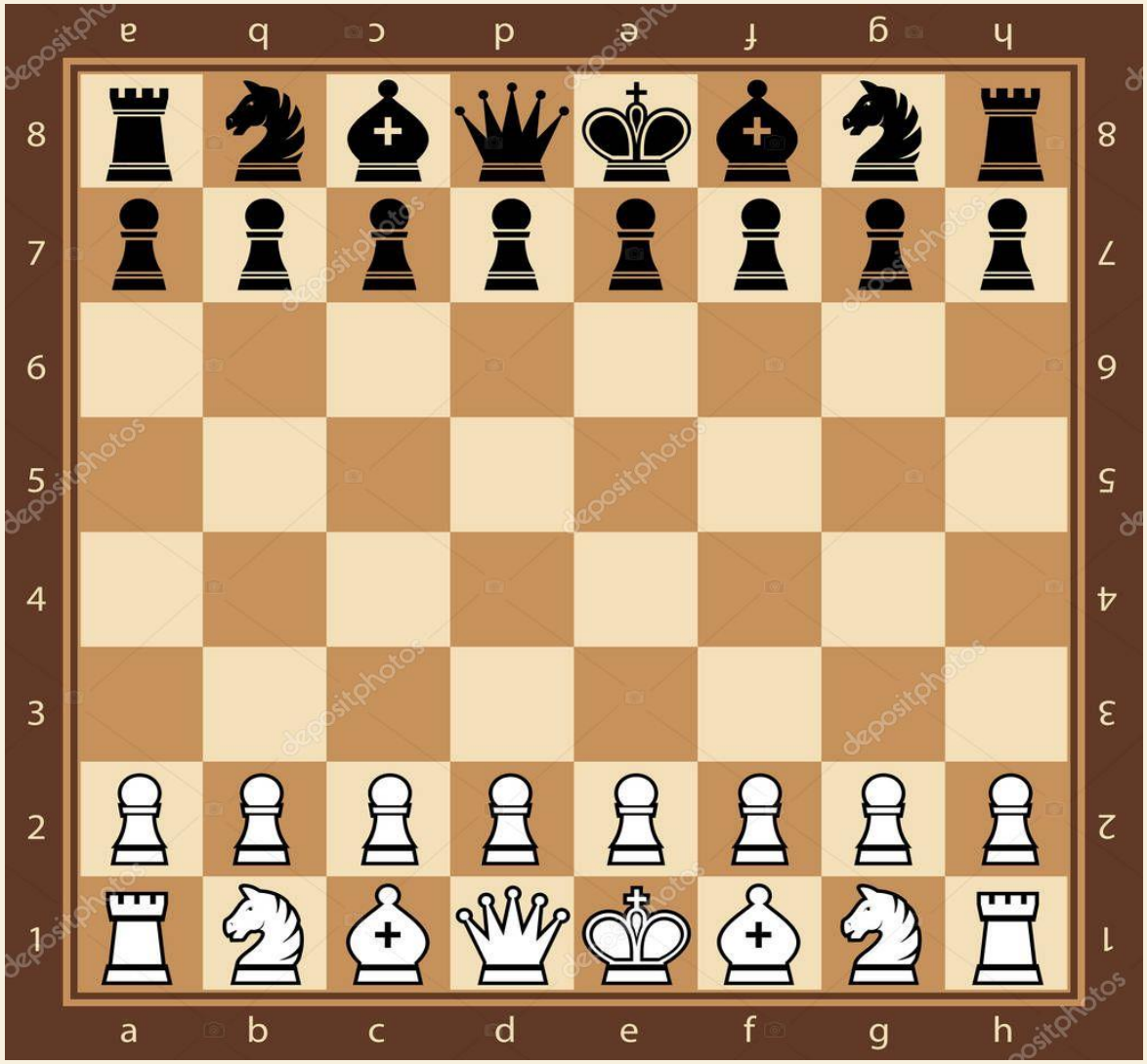
Во время игры соблюдай тишину.







Шахматные фигуры расставляют на шахматной доске



На 1и 2 рядах стоят белые фигуры-

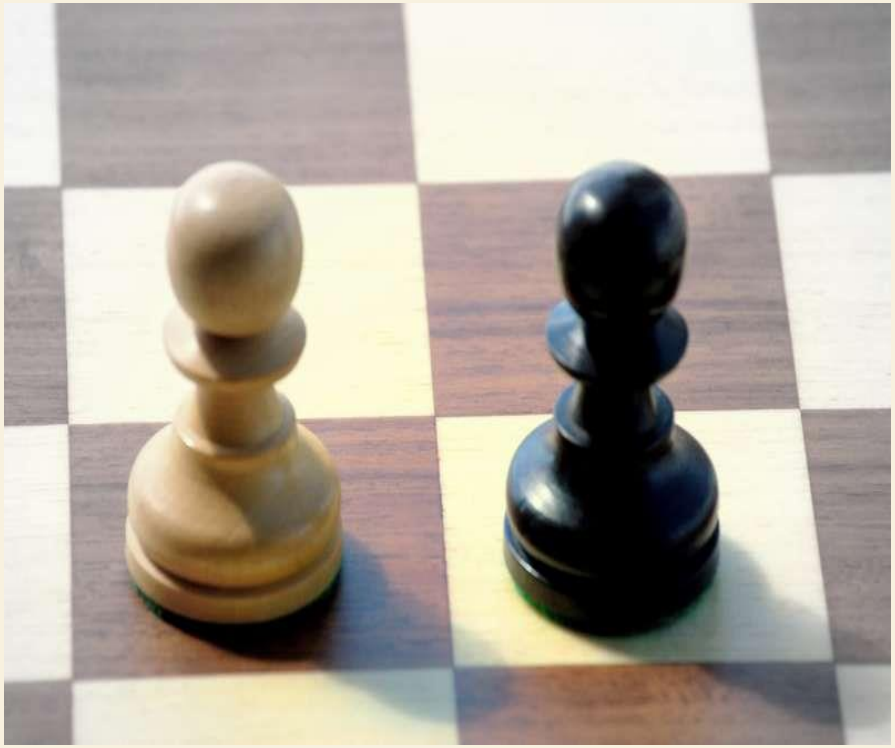


На 7и 8 рядах стоят черные фигуры-



ПЕШКА

Пешка, маленький солдат,
лишь команды ждёт,
чтоб с квадрата на квадрат
двинуться вперёд.
На войну, не на парад,
пешка держит путь,
ей нельзя пойти назад,
в сторону свернуть.





ЛАДЬЯ

Видимо, ладья упряма,
если ходит только прямо,
не петляет — прыг да скок,
не шагнёт наискосок.
Так от края и до края
может двигаться она.
Эта башня боевая
неуклюжа, но сильна.



КОНЬ

Не мила коню неволя,
перед ним простор широк,
очень ловко на два поля
совершает конь прыжок,
замечательный прыжок:
поле — прямо, поле — вбок!

СЛОН

Если слон на белом поле
встал вначале (не забудь!),
он другой не хочет доли —
знает только белый путь.
А когда на поле чёрном
слон стоит, вступая в бой,
ходит, правилам покорный,
чёрной тропкой слон такой.
До конца игры слоны
цвету одному верны.



Слоны бывают
белопольные и чернопольные.

ФЕРЗЬ



Ферзь в шахматах,
можно сказать, чемпион,
и шаг у ферзя широк.
Ферзь может ходить,
как ладья и как слон,
и прямо и наискосок.

КОРОЛЬ

**Король любит гладкий,
расчищенный путь:
в любую он сторону может
шагнуть,
однако легко ты заметишь, дружок,
что в силах он сделать не шаг, а
шажок.
Всего одно поле — вот шага длина,
не очень проворен король-старина.
Зато начеку королевская рать —
должна короля она оберегать.**





ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ













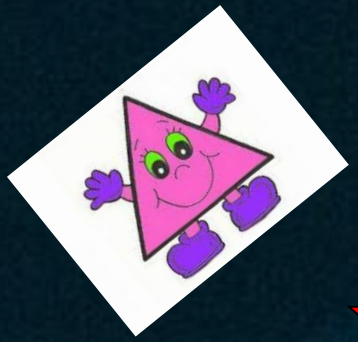
Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра тысячи радостей.





Играйте в шахматы, друзья!

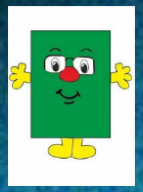






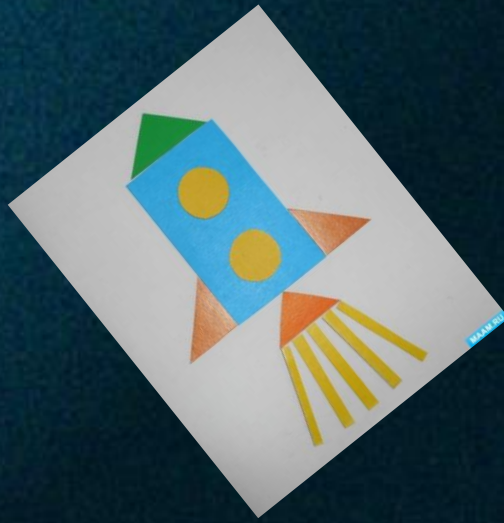
Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»









SOS!

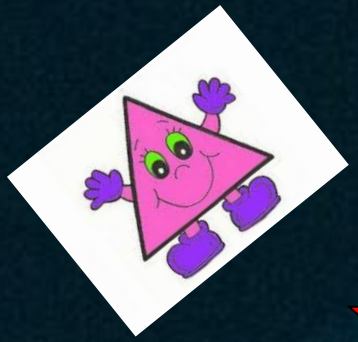
SOS!

SOS!





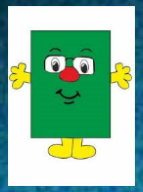

dreamstime





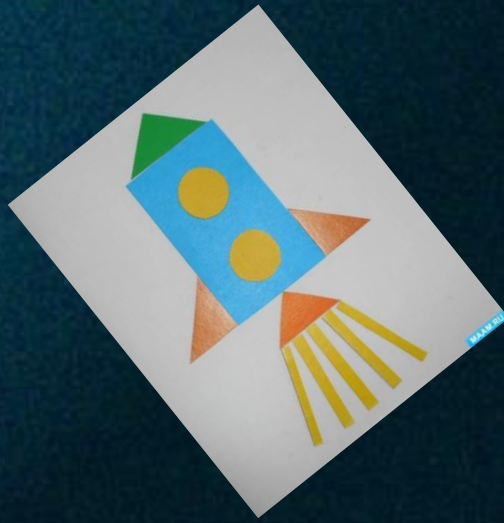
Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»

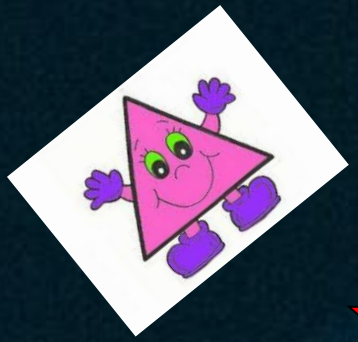








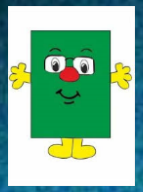






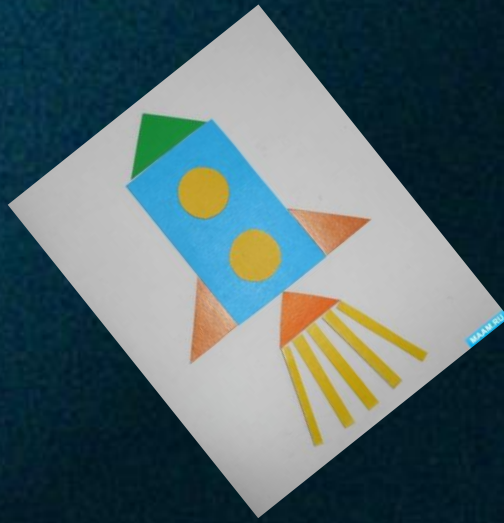
Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»







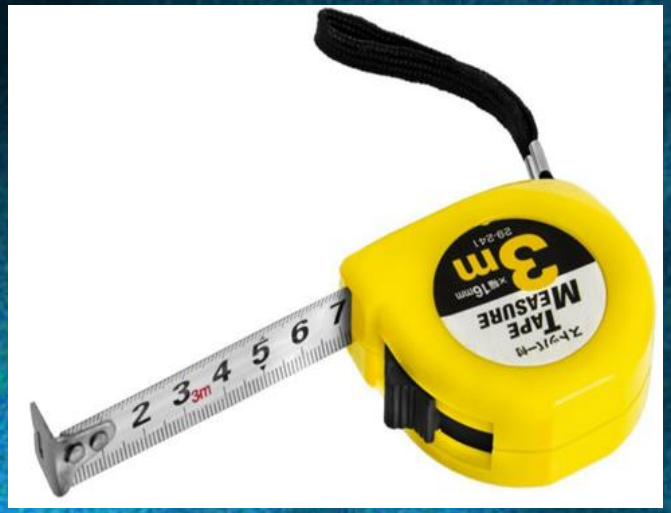


Узнай предмет по фрагменту





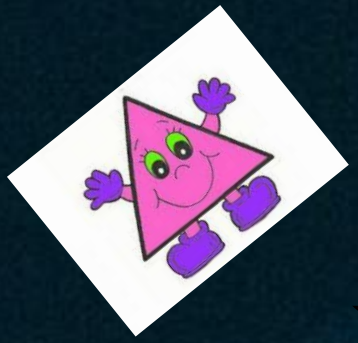








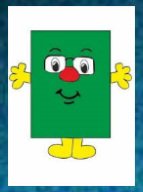
ответ: Рулетка, песочные часы, весы





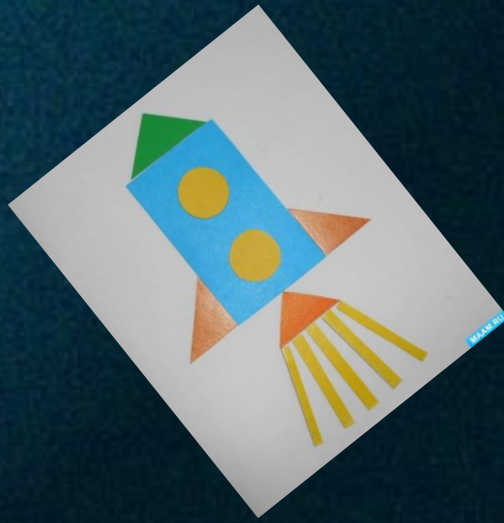
Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»

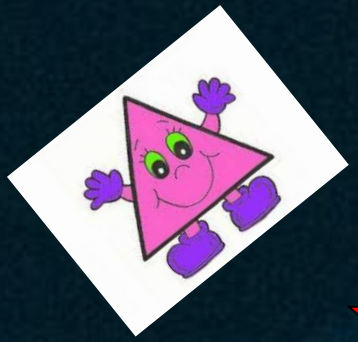








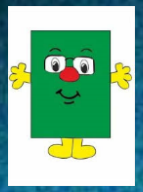






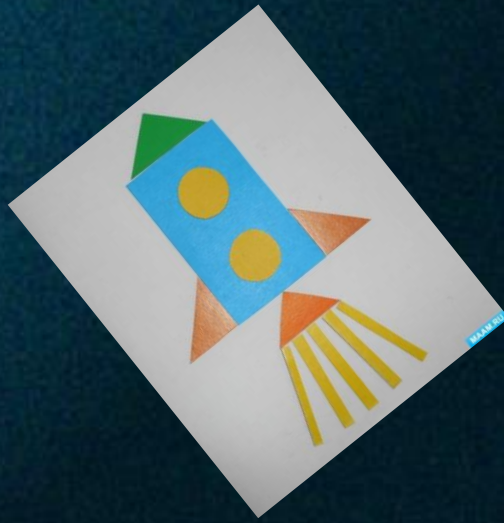
Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»

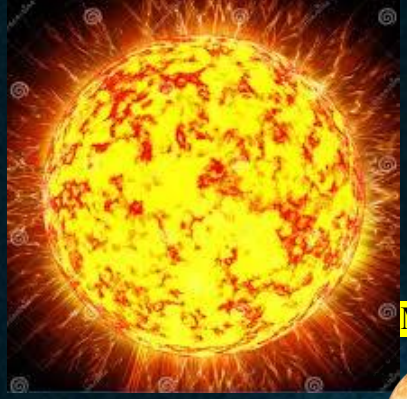














МЕРКУРИЙ



1

ВЕНЕРА



2

ЗЕМЛЯ



3

МАРС



4

ЮПИТЕР



5

САТУРН



6

УРАН

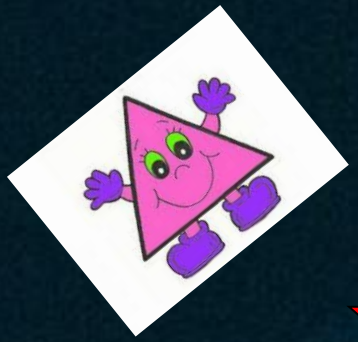


7

НЕПТУН



8





Квест – игра

«Космическое путешествие юных математиков»

