Предшкольная пора

Н.Г. Салмина

ФГОС

Учимся думать

Что, как и с чем связано?

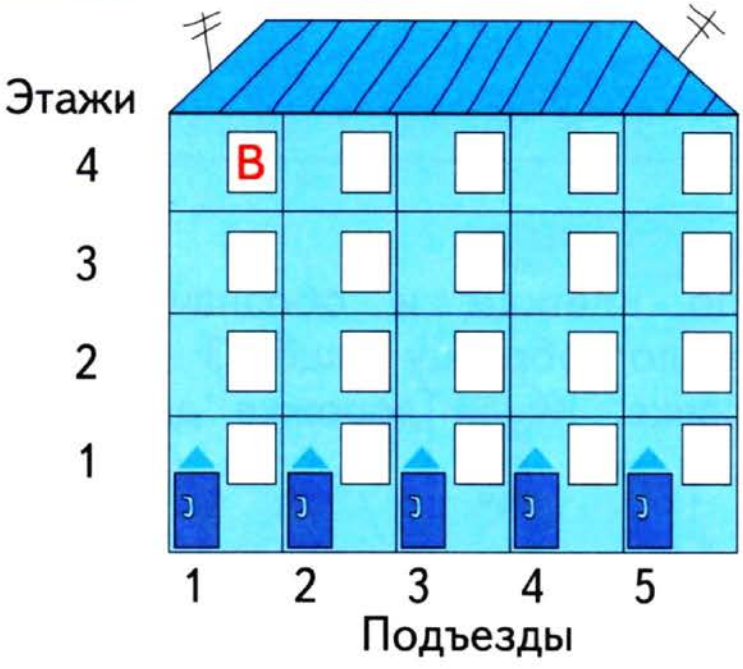
Часть вторая

вентана граф

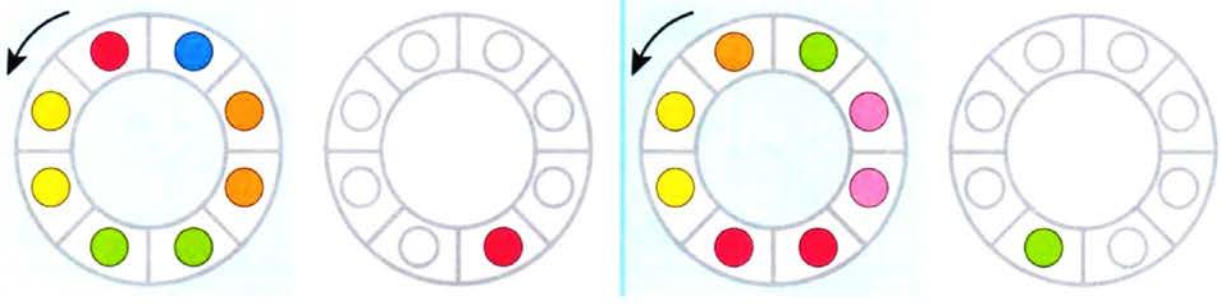
В каком подъезде и на каком этаже живёт каждый из детей? Обозначь буквами в окнах дома.



1 подъезд 4 этаж	2 подъезд 1 этаж	3 подъезд 2 этаж	4 подъезд 1 этаж	5 подъезд 3 этаж
✓ Вова	Ира	Аня	Оля	Юра



Докрась руль, учитывая поворот.



Выбери и запиши в ☐ число:

меньше на 1;

☐	5	
☐	6	
☐	8	
☐	10	

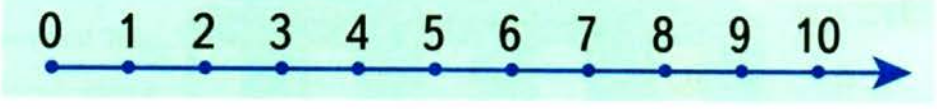
☐	2	
☐	7	
☐	9	
☐	4	

1
4
5
6
7
10
8
9
3

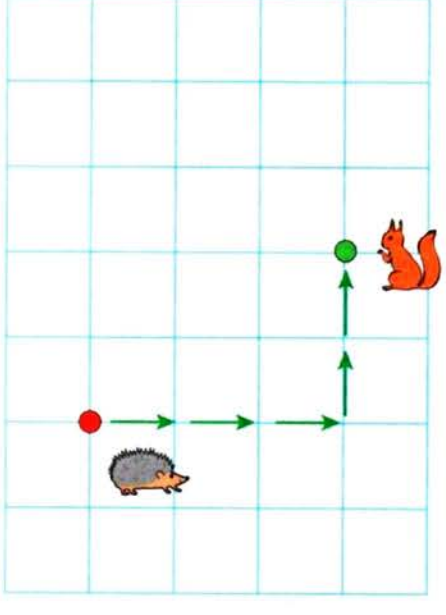
больше на 1.

	4	☐
	9	☐
	7	☐
	5	☐

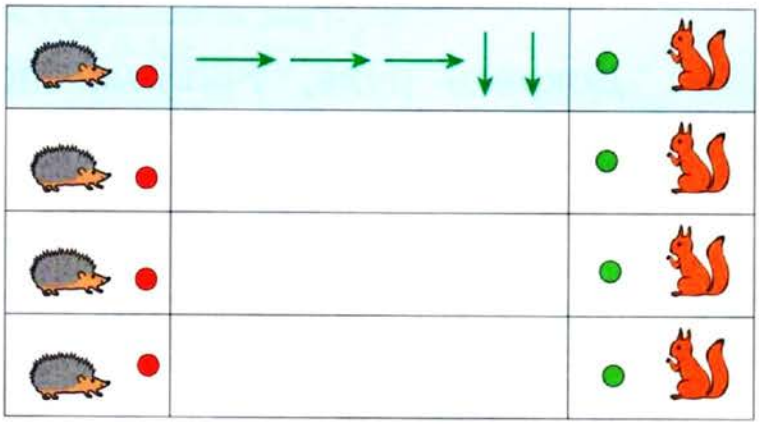
	3	☐
	8	☐
	6	☐
	0	☐



Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице по образцу ещё 3 дорожки от ёжика к белке. Какая дорожка длиннее?



Таблица



Сравни по высоте сову и попугаев. Мера — высота одного попугая. Запиши число в □.



Мера





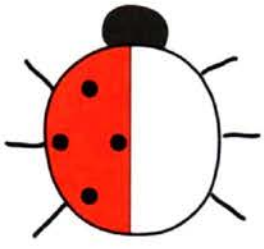
=

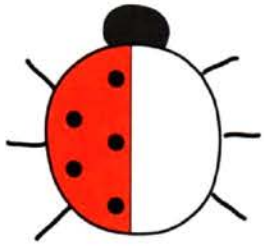
□

Число

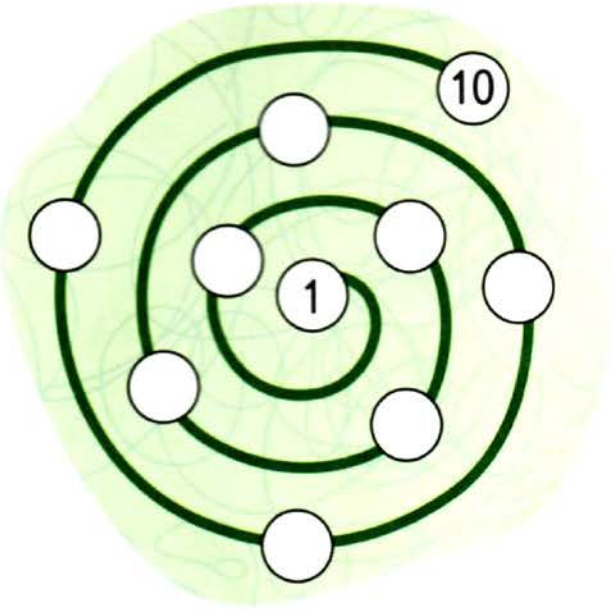


Дорисуй такие же пятна на второй половинке.

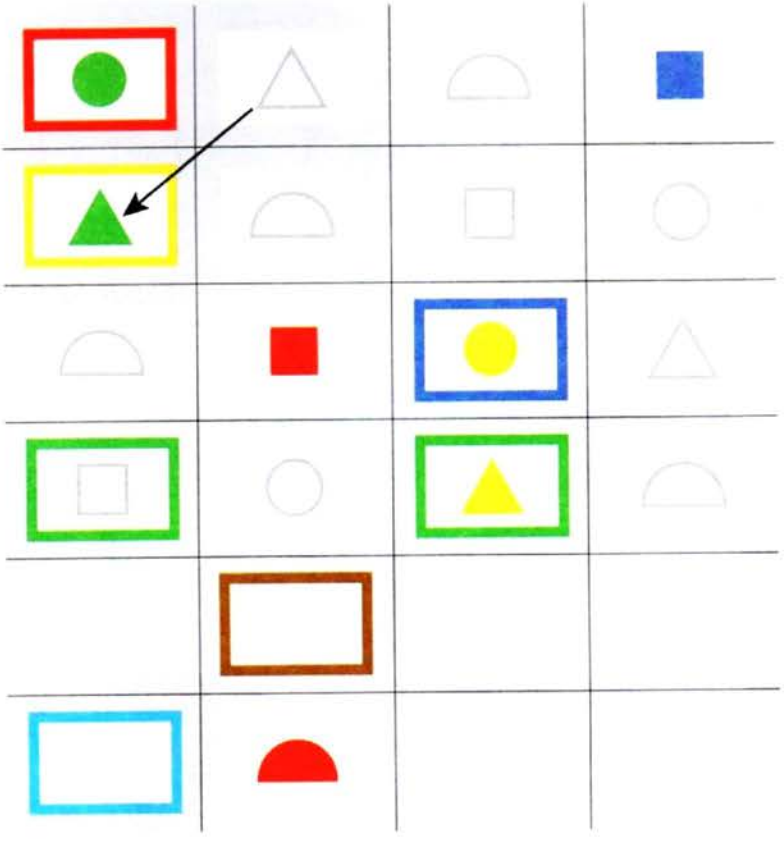




Допиши по порядку все числа в лабиринте.

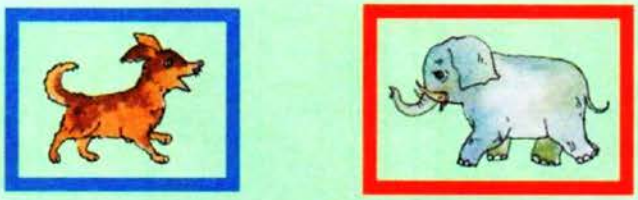


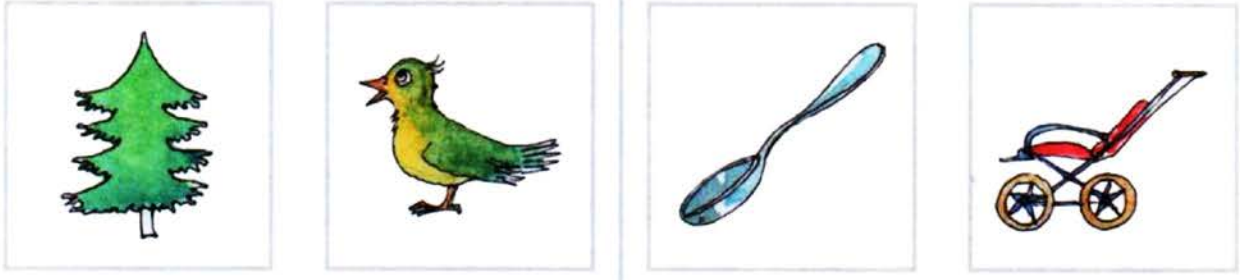
Дорисуй и раскрась все билеты на схеме зала.



Сравни каждую пару картинок. Что на самом деле больше, а что меньше?

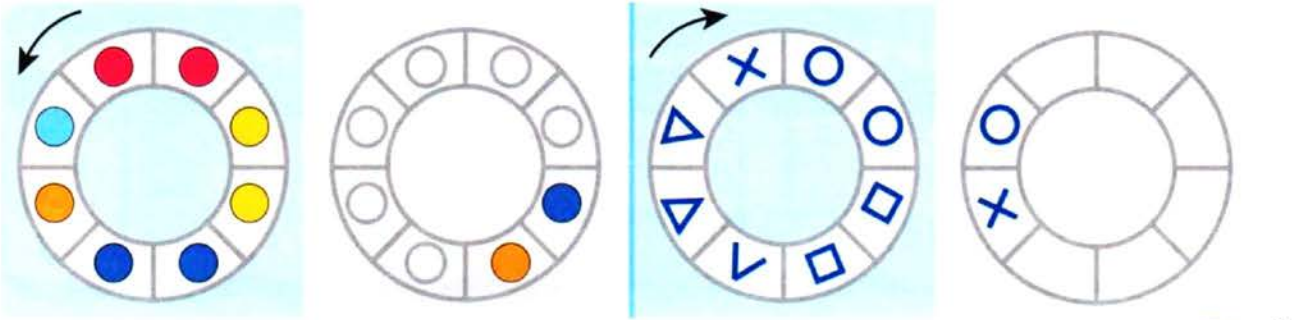
Образец: — больше, — меньше.



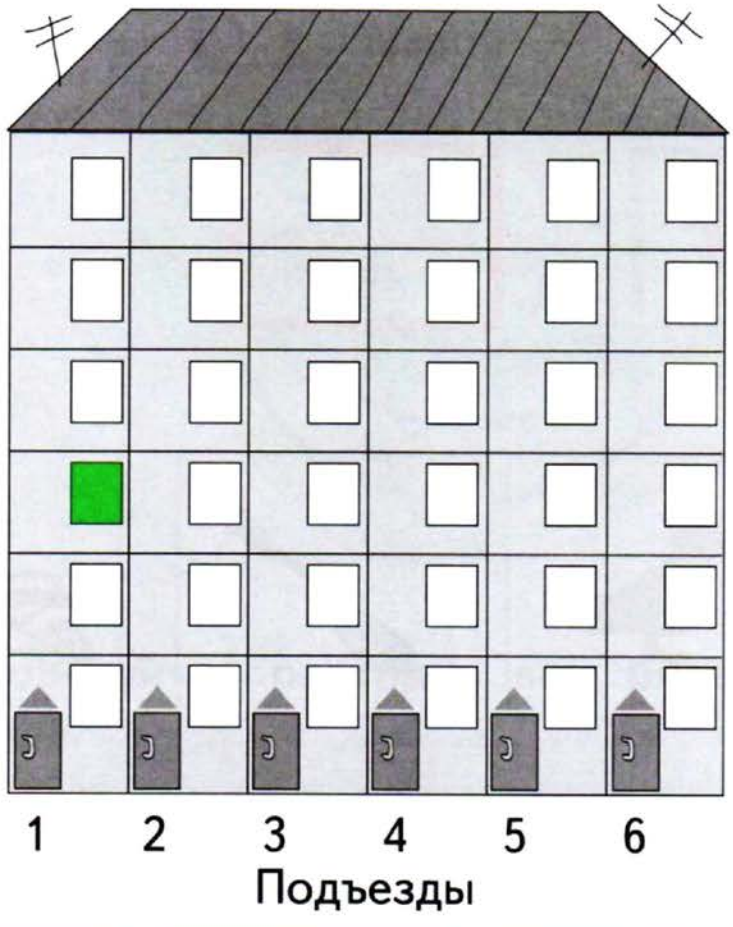




Раскрась по образцу.



Раскрась окна в доме по этим адресам. Одинаковый цвет у окон на одном этаже.



Образец

1 подъезд
3 этаж

6 подъезд
6 этаж

3 подъезд
2 этаж

5 подъезд
6 этаж

4 подъезд
5 этаж

5 подъезд
3 этаж

3 подъезд
4 этаж

5 подъезд
4 этаж

6 подъезд
1 этаж

Поставь номера на всех книгах по порядку.

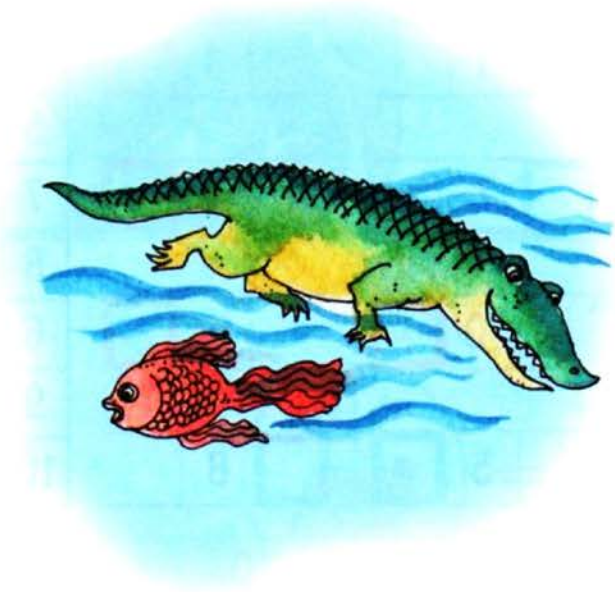


Сравни каждую пару картинок. Что на самом деле больше, а что меньше?

— больше, — меньше.






Числовой лабиринт. Нарисуй разные дорожки из чисел. (Числа соединяй по порядку.)

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

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

Запиши число в пустую клетку.

	4	5
3	4	

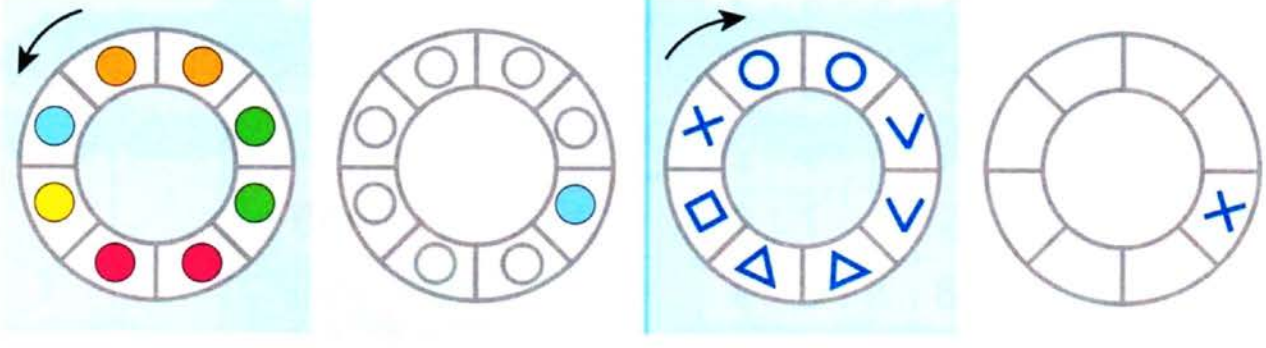
Больше на 1

Меньше на 1

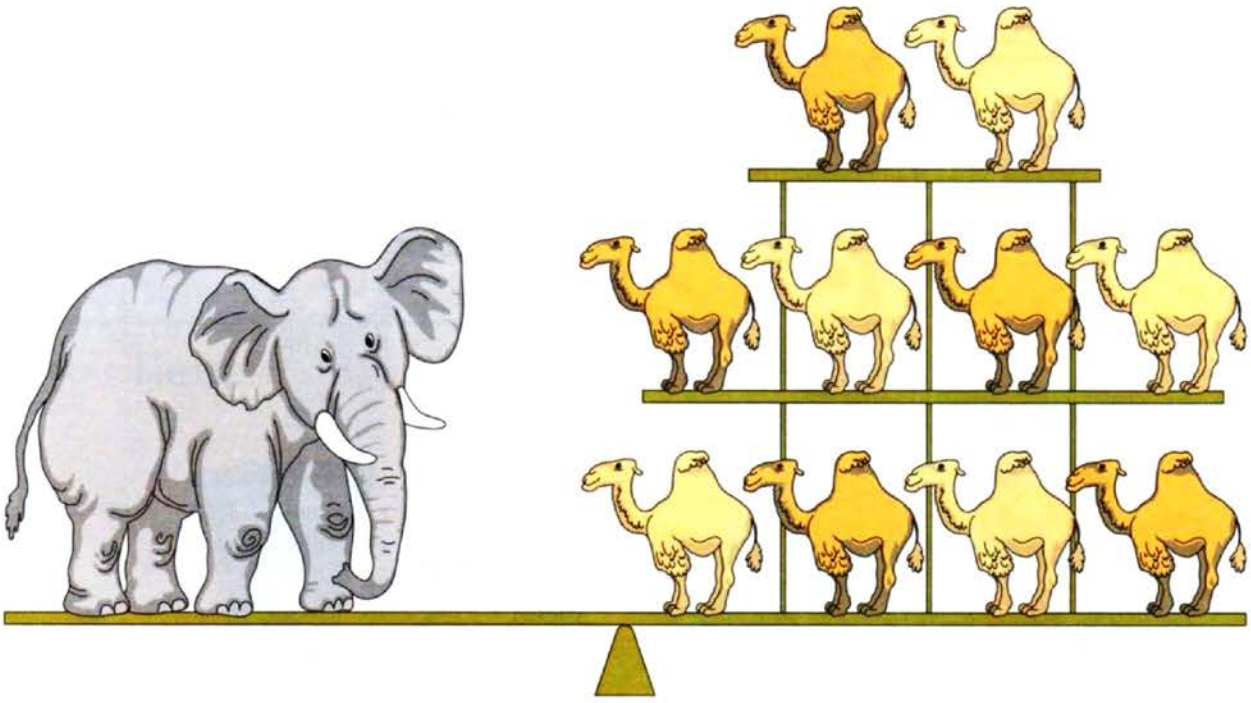
1		0			5			9		1	1
0											0
2		10			7			1		2	2
4											4
3		6			6			1		1	3
5											5
7		4			4			7		8	7
8											8
6		9			3			0		10	6
9											9
10		2			3			5		8	10

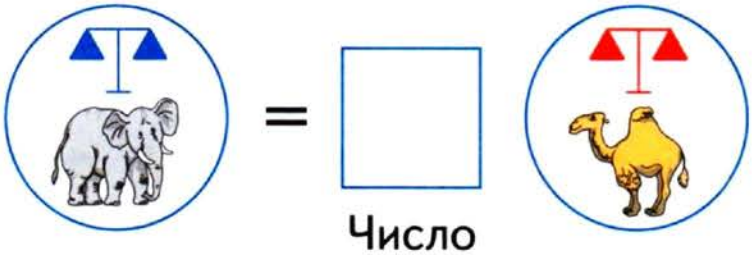


Раскрась по образцу.

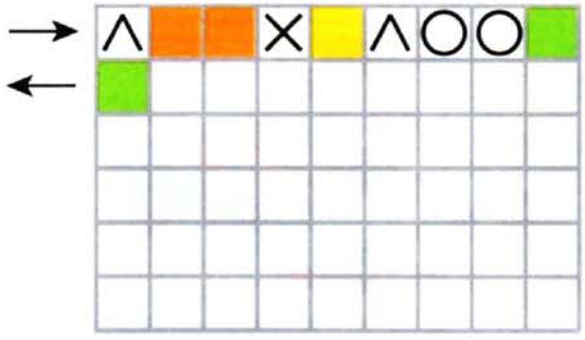


Сравни по весу слона и верблюдов. Мера равняется весу одного слона. Запиши число в □.





Раскрась коврик. Стрелки указывают порядок клеток.



Сравни каждую пару картинок. Что на самом деле больше, а что меньше?

— больше, — меньше.



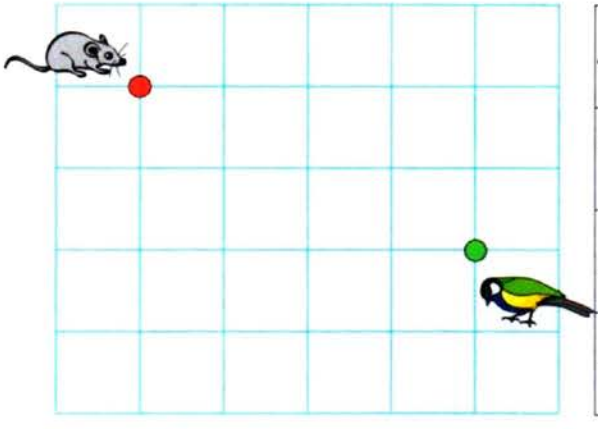




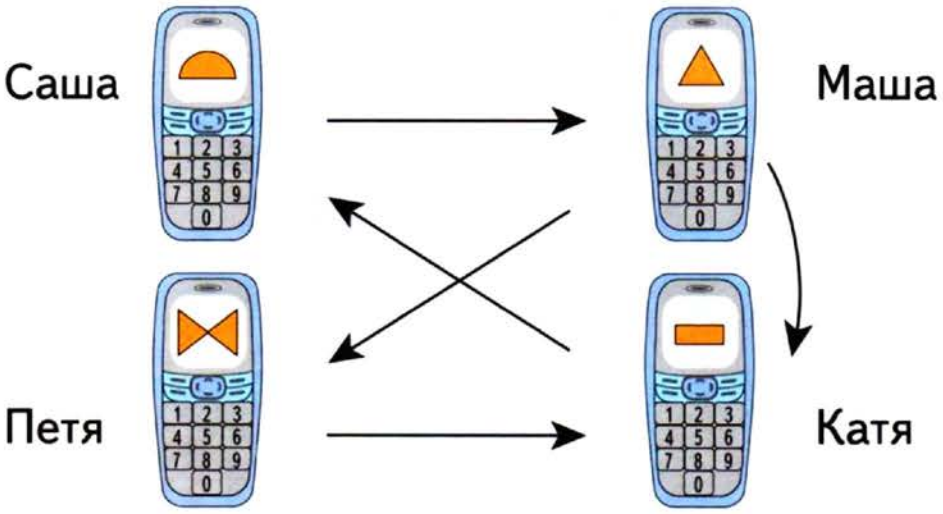


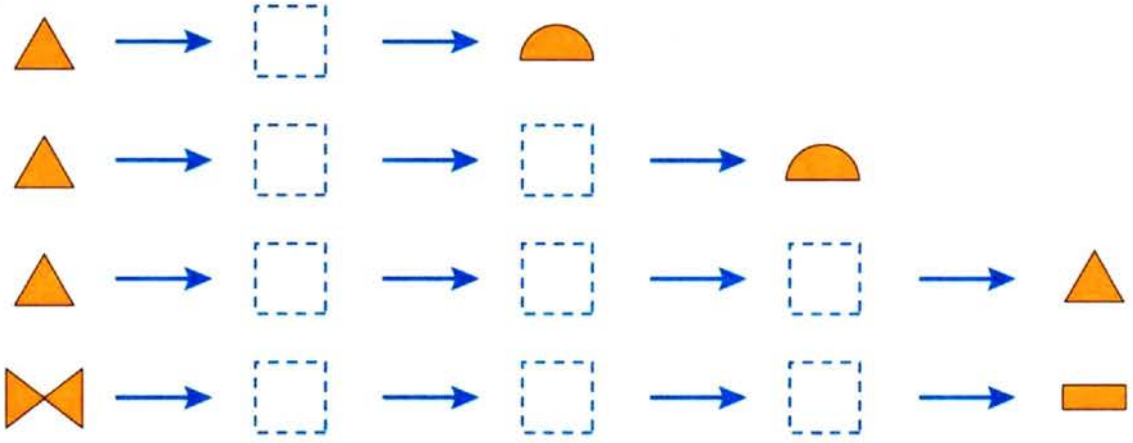
Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице 4 дорожки от мышки к птице.

Таблица




Дорисуй схему: кто кому передавал сообщение по телефону.



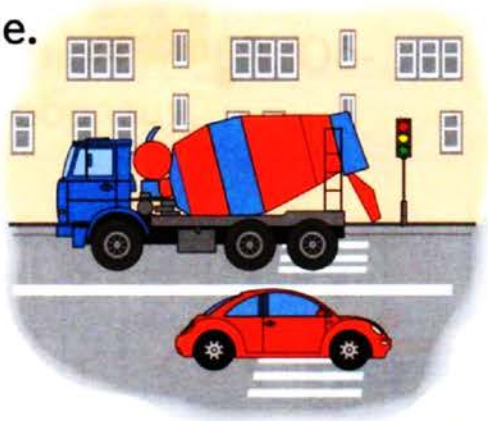


Что на самом деле больше, а что меньше?

— больше, — меньше.

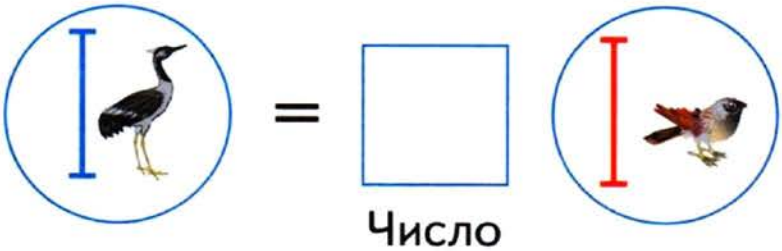




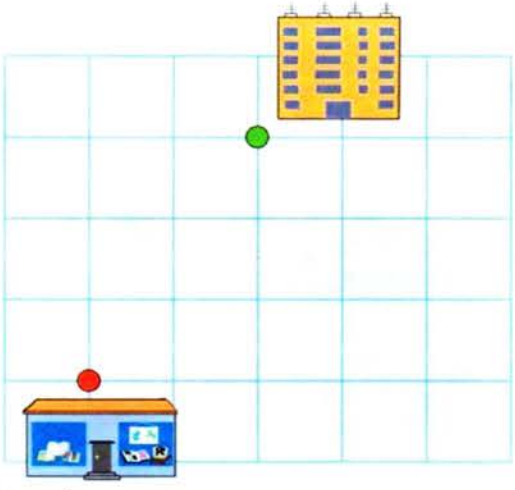


Сравни по высоте журавля и воробьёв. Мера — высота одного воробья. Запиши число мер в □.

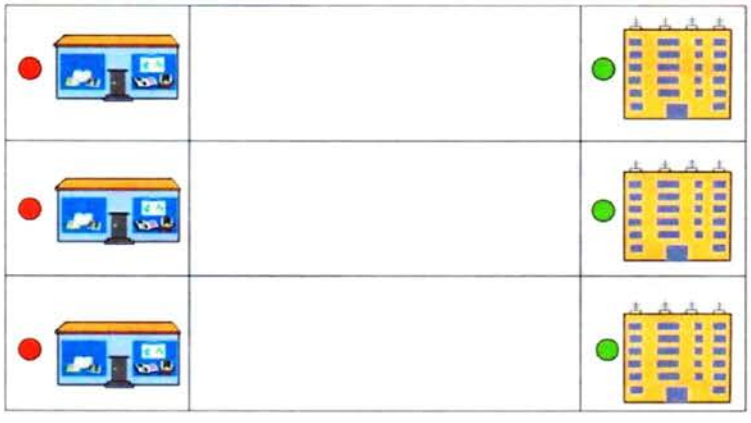




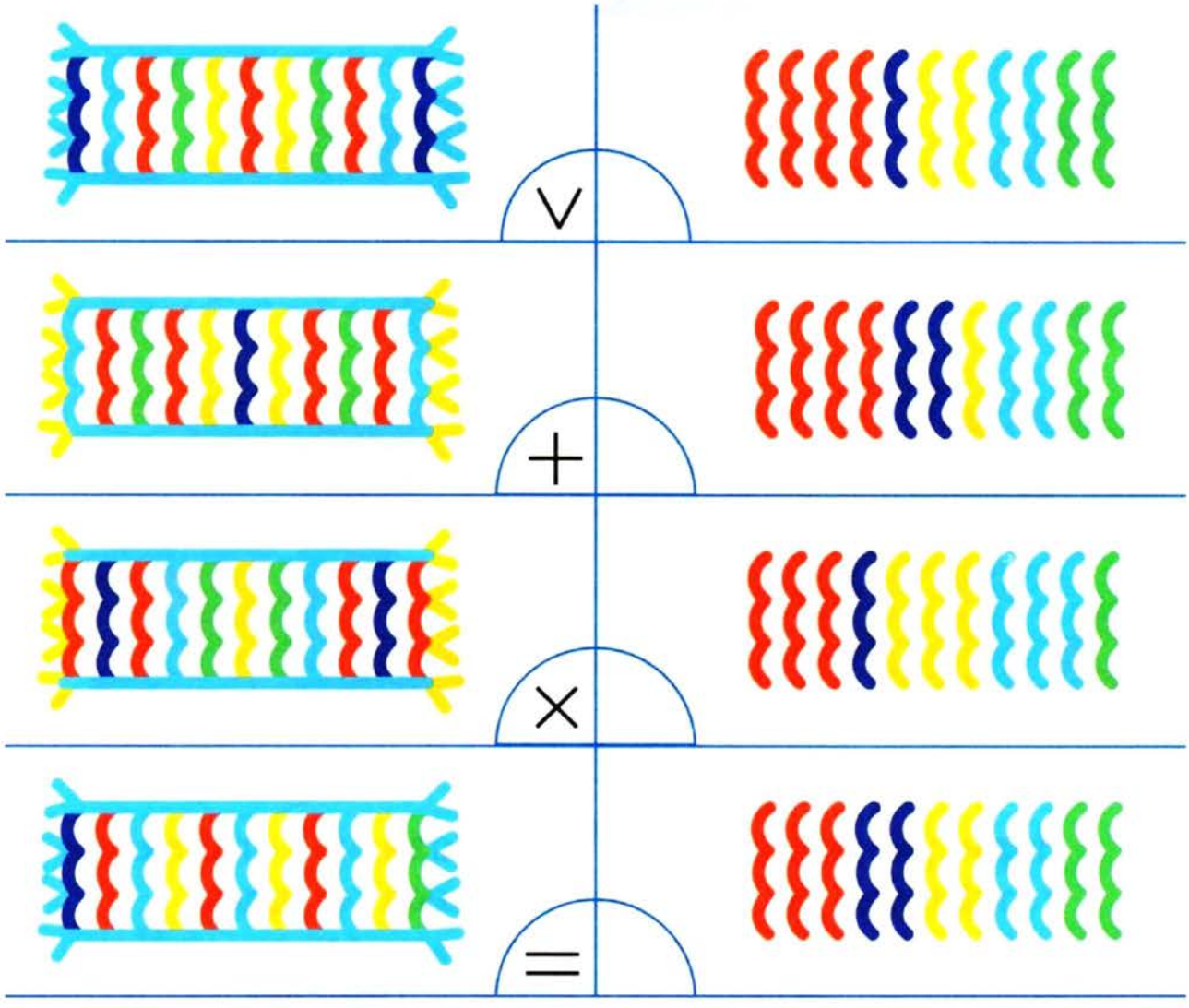
Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице 3 дорожки от магазина к дому.



Таблица



Найди для каждого шарфа, из каких ниток он сделан. Поставь такой же знак в пустом углу рядом с нитками.



Из каких чисел состоит число 5? 6? Обведи цифры в таблице по образцу.

5

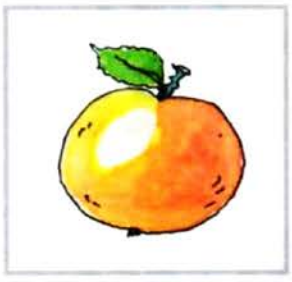
4	1	4	2	1	4
1	3	2	3	3	2

6

4	3	3	1	4
2	1	5	5	2

Сравни каждую пару картинок. Что на самом деле больше, а что меньше?

— больше, — меньше.

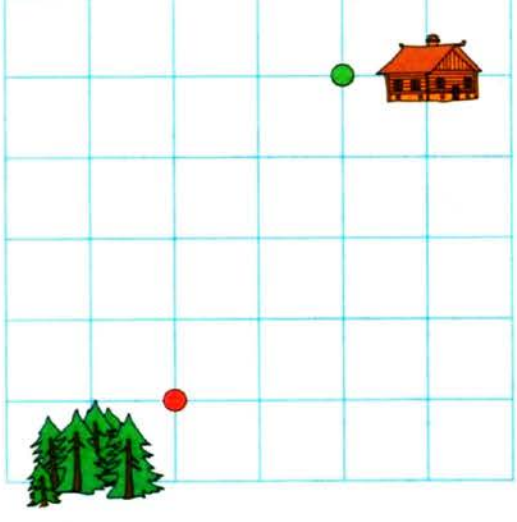




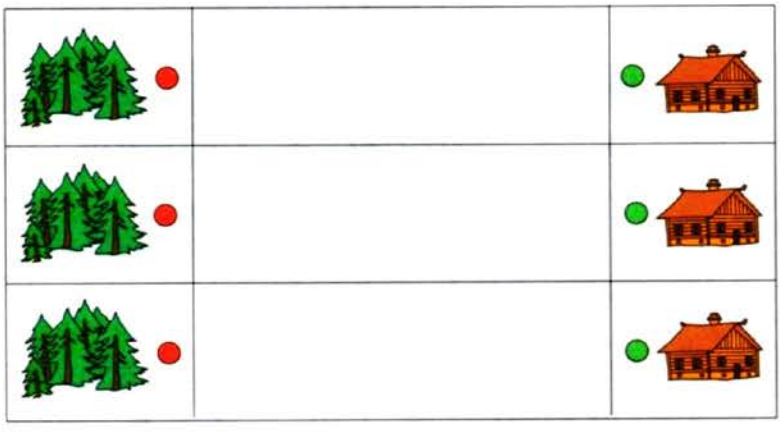




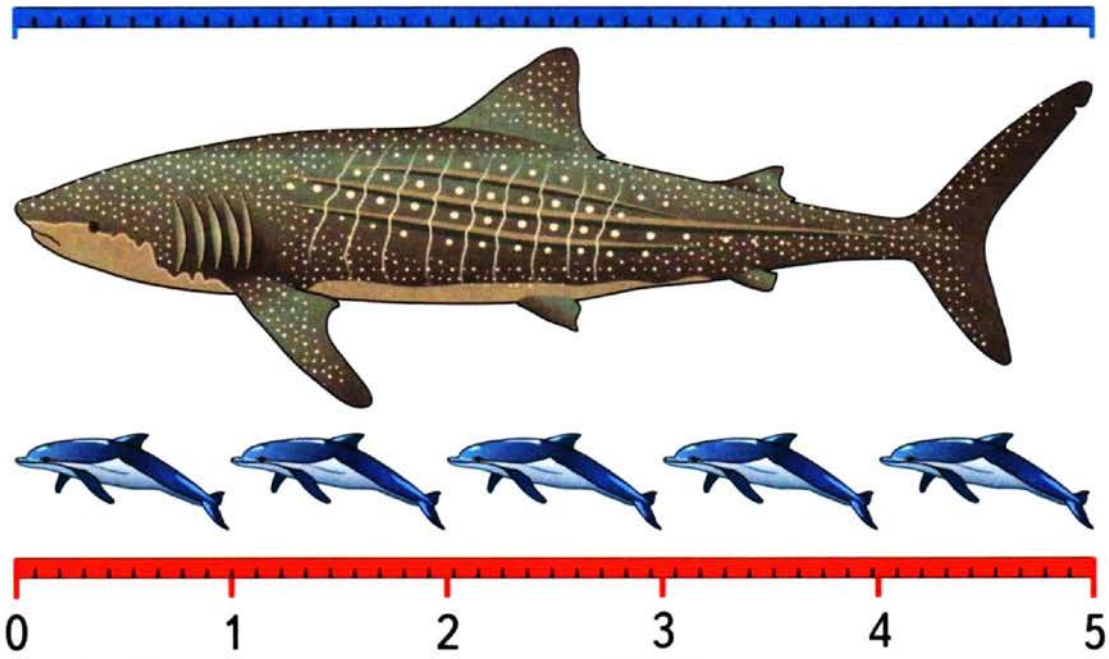
Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице 3 дорожки от леса к дому.

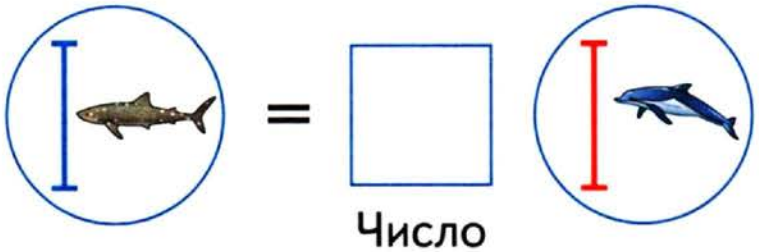


Таблица



Сравни по длине акулу и дельфинов. Мера — длина одного дельфина. Запиши число мер в □.





Число

Что на самом деле больше, а что меньше?

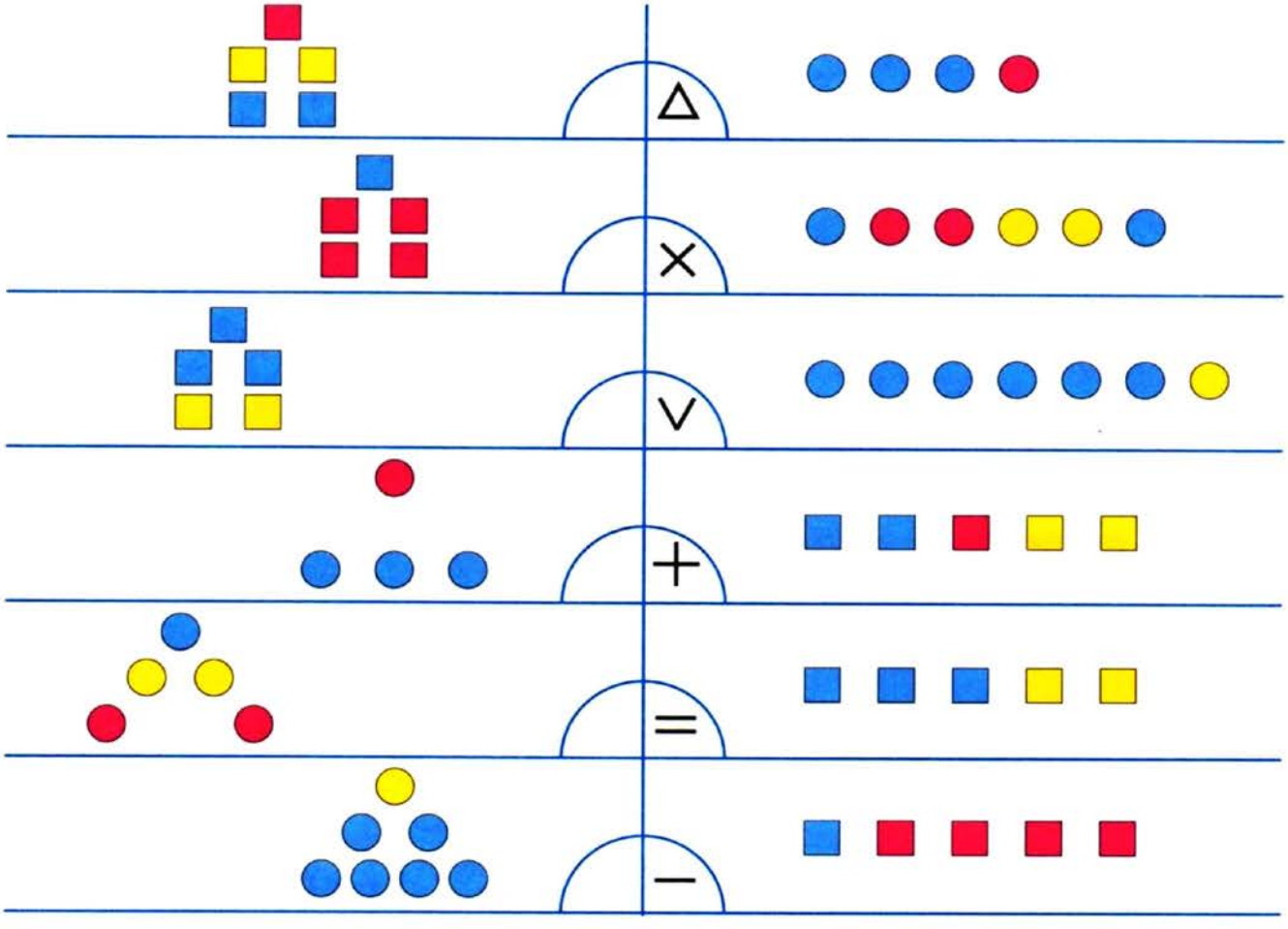
□ — больше, □ — меньше.







Найди, из какого набора форм построена каждая фигура. Поставь такой же знак в пустом углу рядом с фигурой.

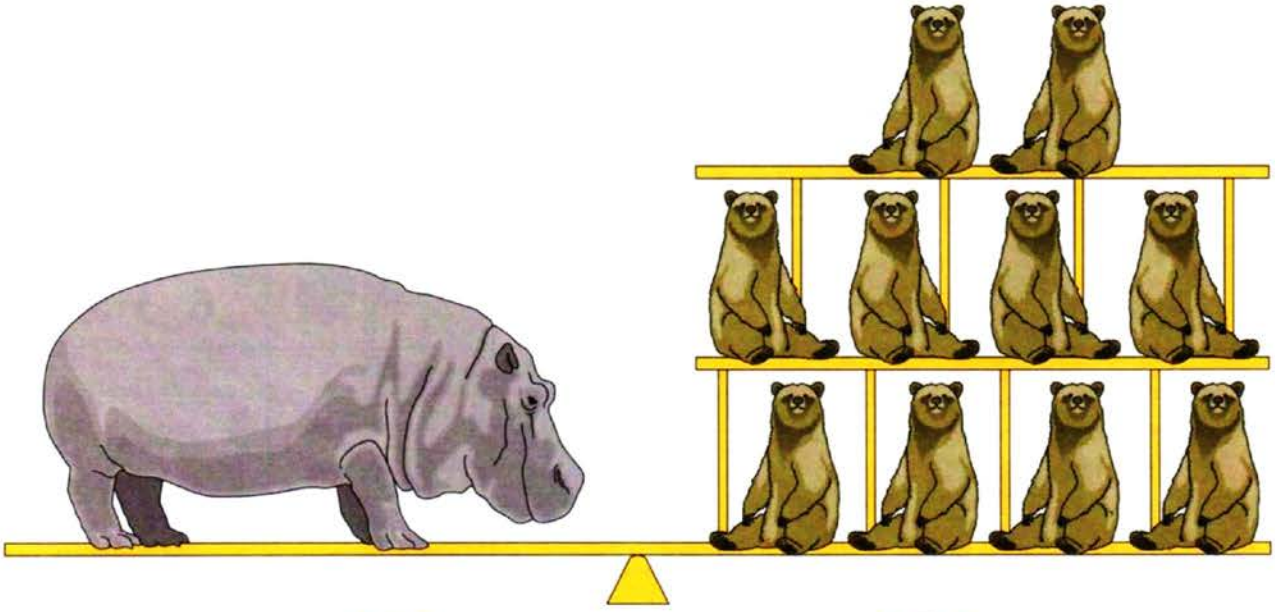


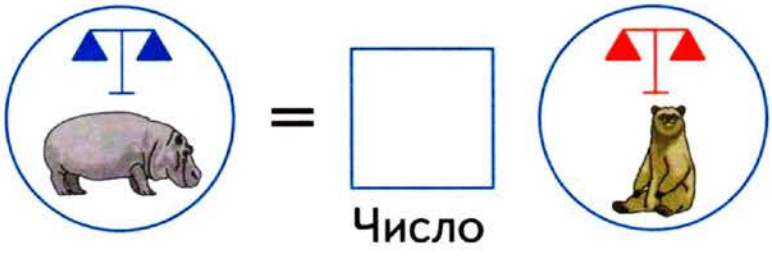
Числовой лабиринт. Нарисуй разные дорожки из чисел.

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

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

Сравни по весу бегемота и медведей. Мера — вес одного медведя. Запиши число мер в □.



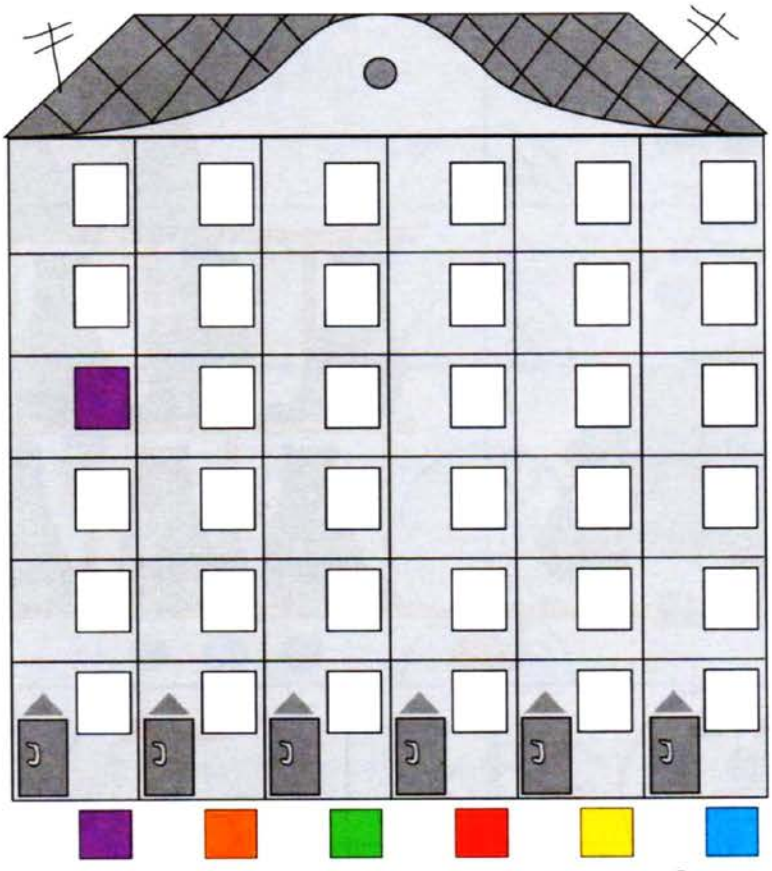


Числовой лабиринт. Нарисуй разные дорожки из чисел.

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

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

Раскрась окна в доме по этим адресам. Одинаковый цвет у окон в одном подъезде.



Образец

1 подъезд
4 этаж

2 подъезд
6 этаж

3 подъезд
2 этаж

5 подъезд
2 этаж

6 подъезд
2 этаж

3 подъезд
5 этаж

5 подъезд
6 этаж

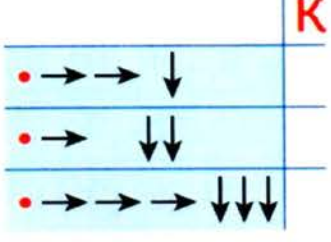
6 подъезд
5 этаж

1 подъезд
6 этаж

Отгадай имя по стрелкам.

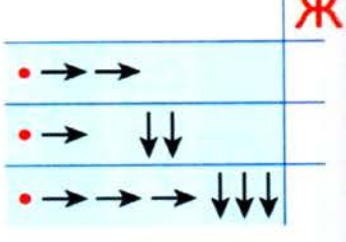
К	С	Ф	Н
Ю	П	А	М
Р	Т	З	Л
О	Д	Ж	Я

К

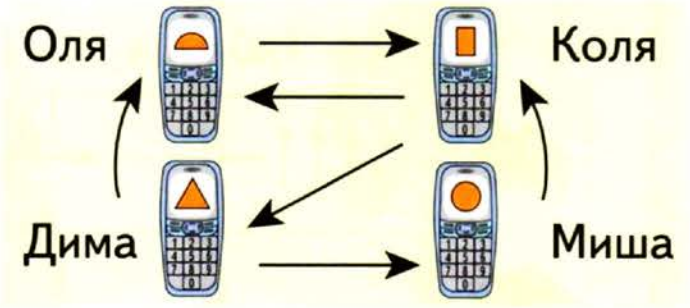


Ж	Т	Е	П
О	Л	У	Г
К	Н	Р	Д
А	М	С	Я

Ж



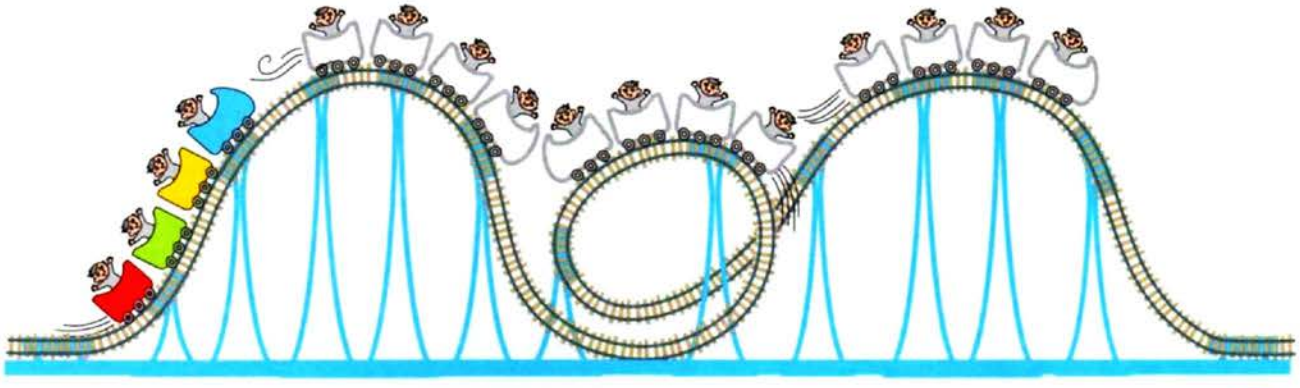
Дорисуй схему. Кто как передаёт сообщение: 1) один другому →; 2) через одного друга →→; 3) через двух друзей →→→.



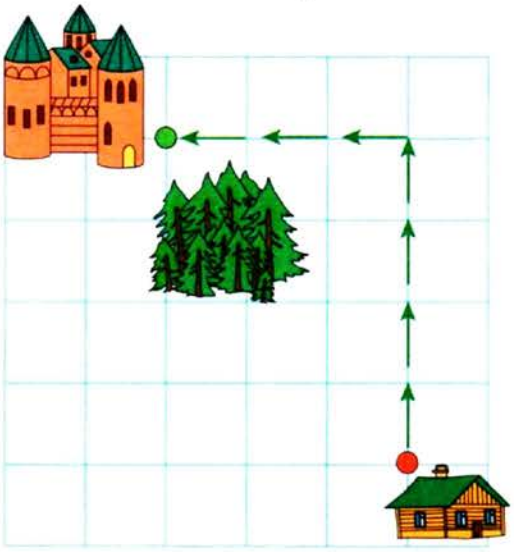
Схема

→	→ →	→ → →
◗ → ▮	◗ → ▮ → ▲	◗ → ▮ → ▲ → ● ◗ → ▮ → ▲ → ◗
▲ ↗ ↘		
▮ ↗ ↘		
● ↗ ↘		

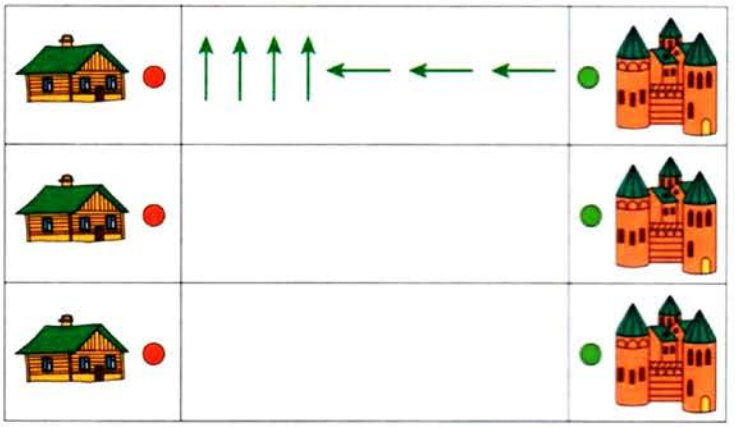
Раскрась по образцу.



Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице ещё 2 дорожки от избушки к замку.



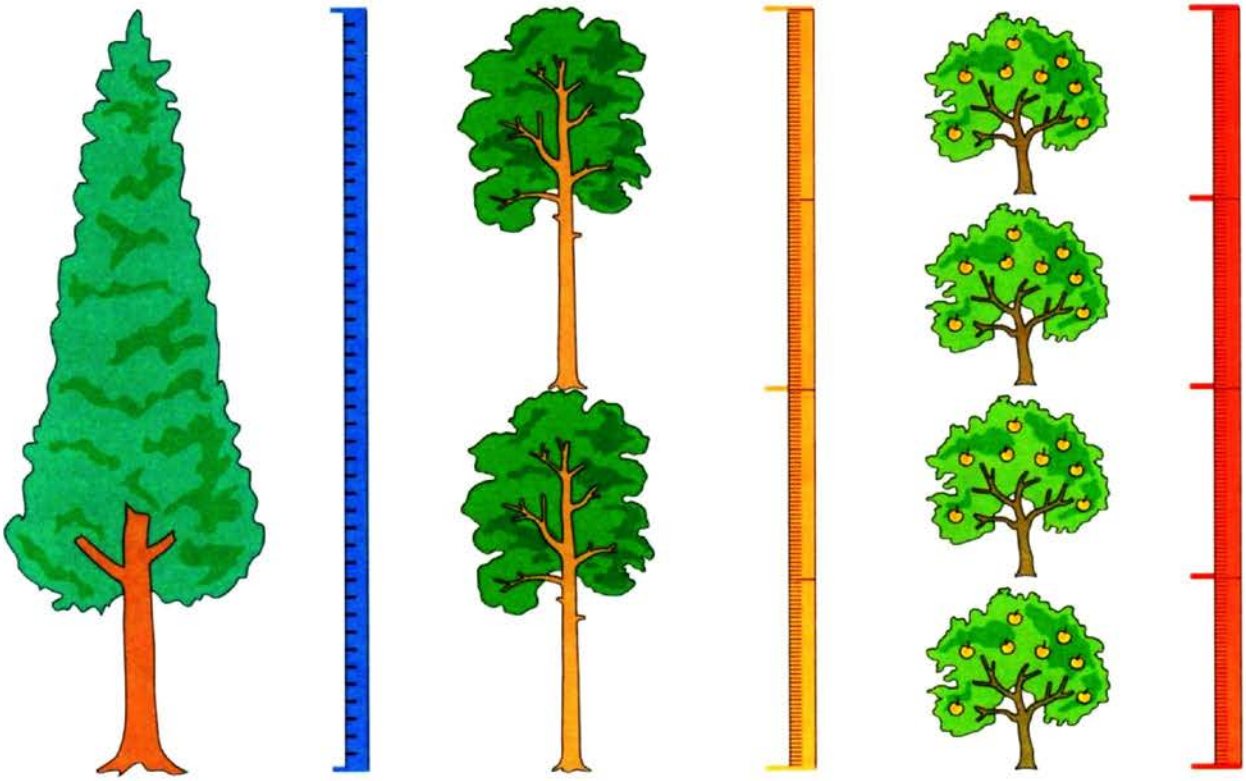
Таблица

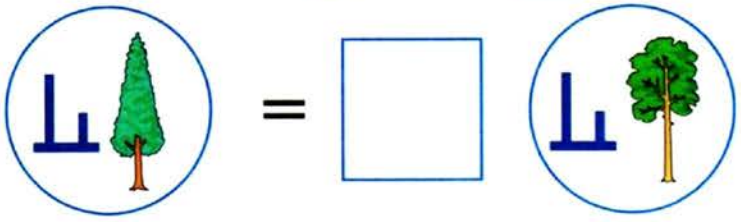


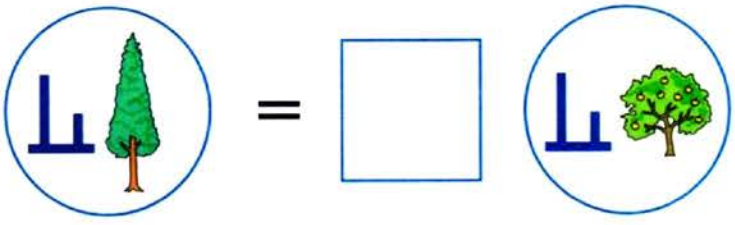
Нарисуй путь пчелы по лабиринту.

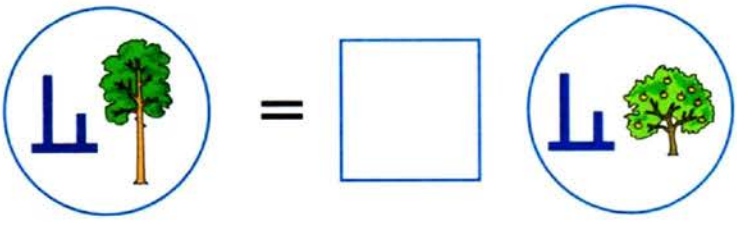


Сравни по высоте секвойю, сосны и яблони. Определи, что для чего является мерой. Запиши число мер в □.

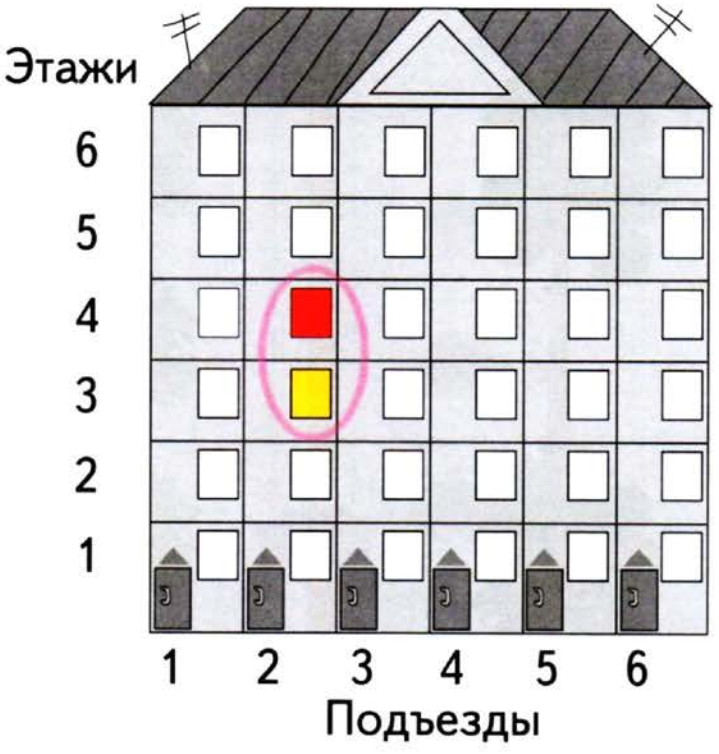








Определи, какое из пары окон выше этажом, а какое ниже, и раскрась по образцу.



Выше

Ниже

Образец

2 подъезд
3 этаж

2 подъезд
4 этаж

5 подъезд
1 этаж

1 подъезд
5 этаж

3 подъезд
5 этаж

5 подъезд
3 этаж

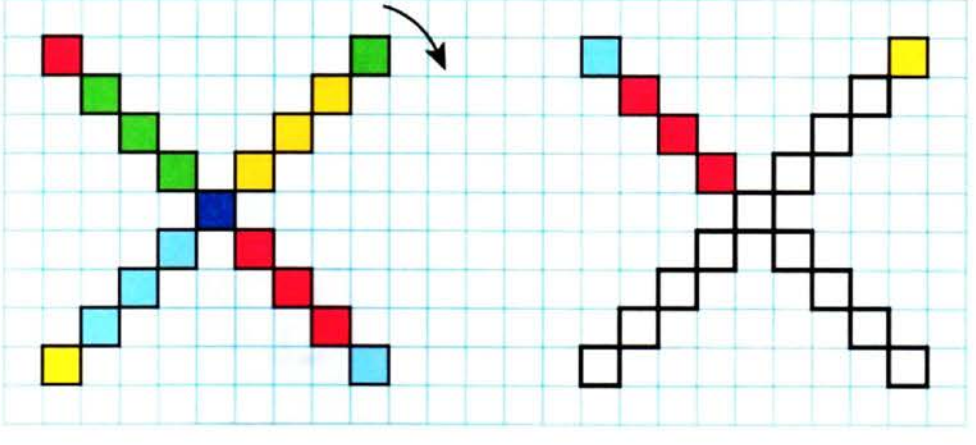
6 подъезд
2 этаж

2 подъезд
6 этаж

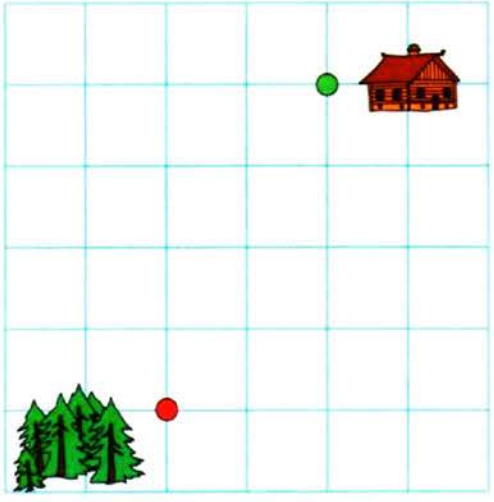
3 подъезд
4 этаж

4 подъезд
3 этаж

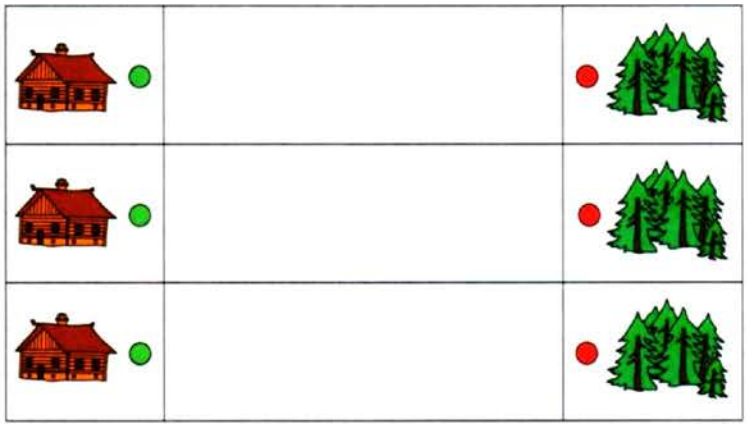
Раскрась по образцу.



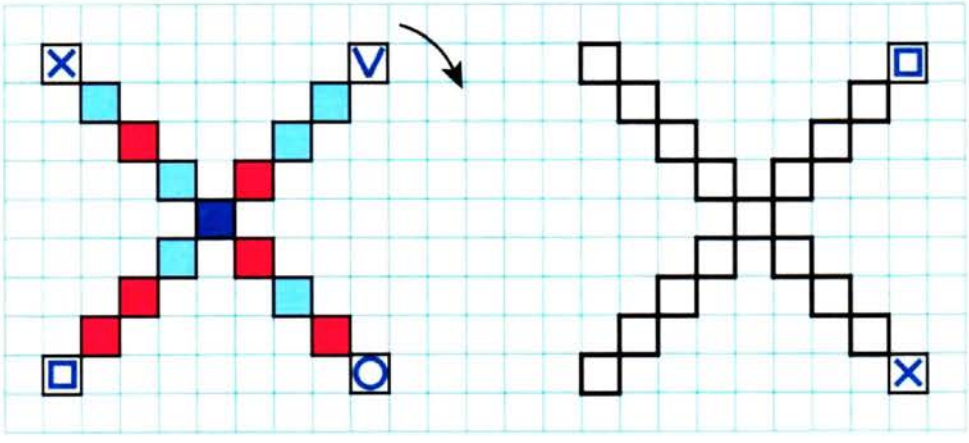
Нарисуй по клеткам и обозначь стрелками в таблице 3 дорожки от дома к лесу.



Таблица



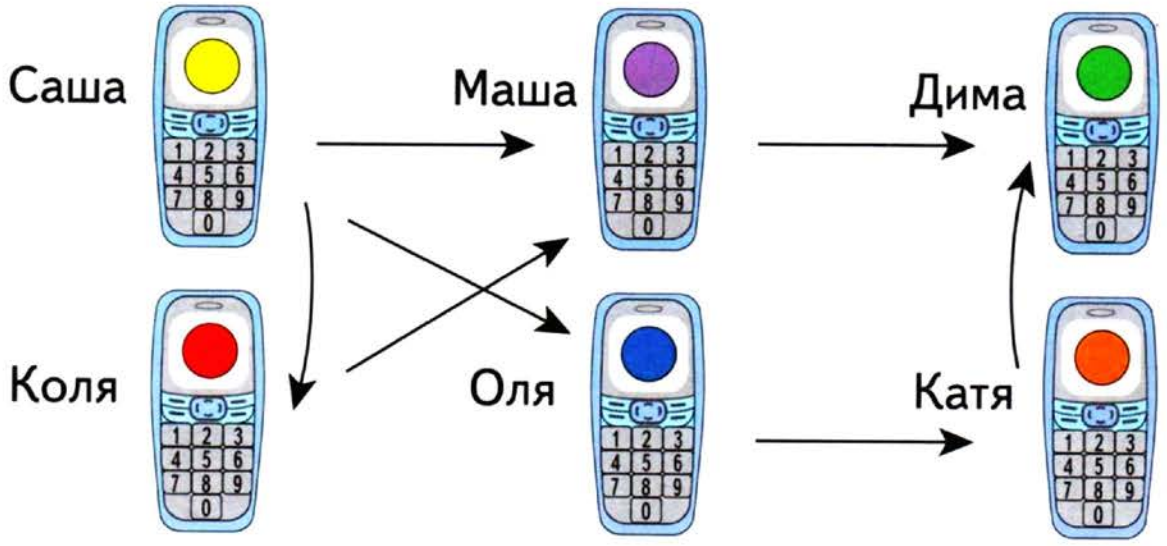
Раскрась по образцу.

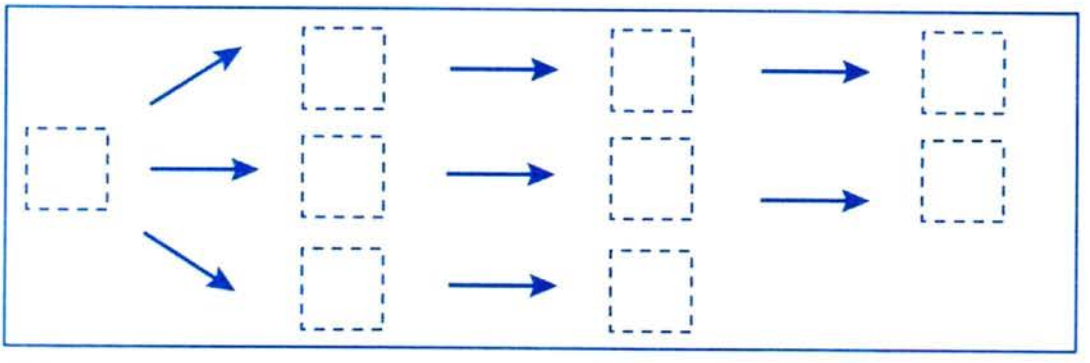


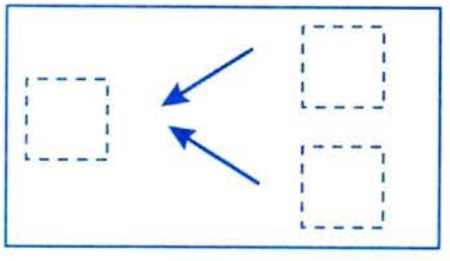
Дорисуй пятна так, чтобы на обеих половинках был одинаковый рисунок.

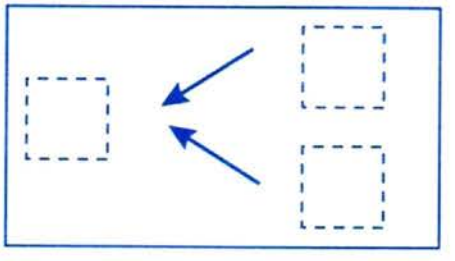


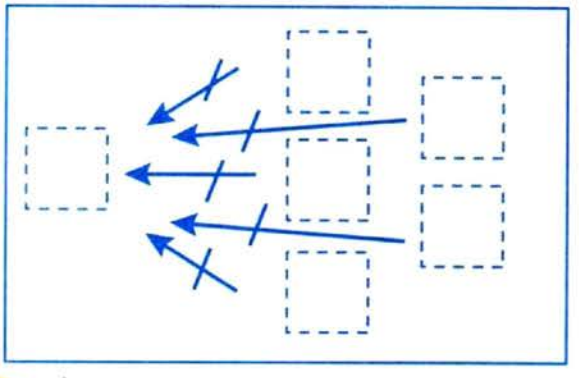
Дорисуй схему: кто кому передавал сообщения по телефону? Кто не получал и не посылал ни одного сообщения?

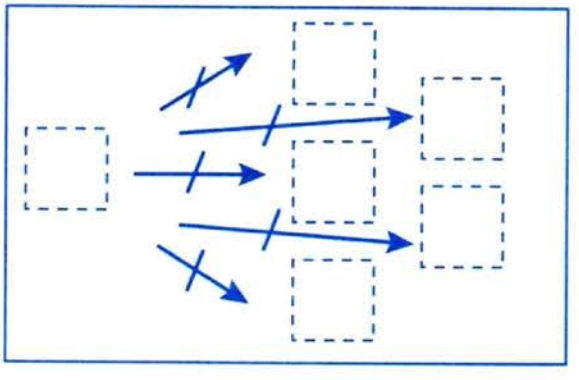












Докрась все кружки на схемах. Раскрась номера телефонов.



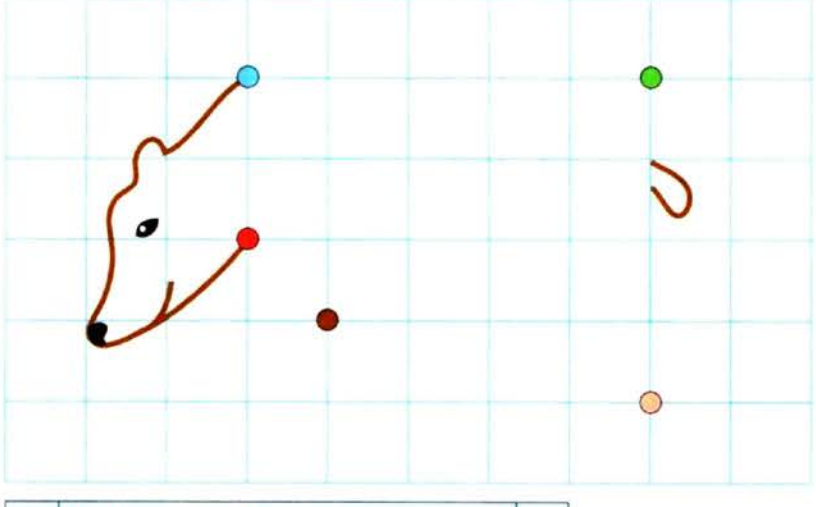
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 Схема

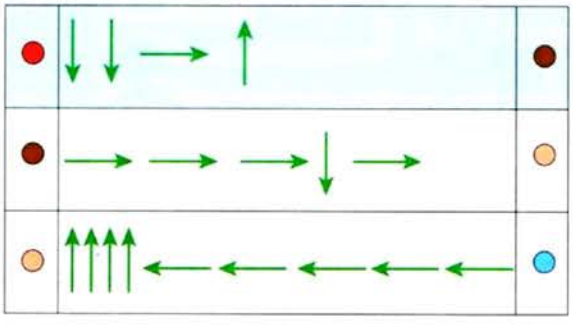
9 1 6 3 2 8 4 Номер

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 Схема

8 2 5 9 3 0 6 1 Номер

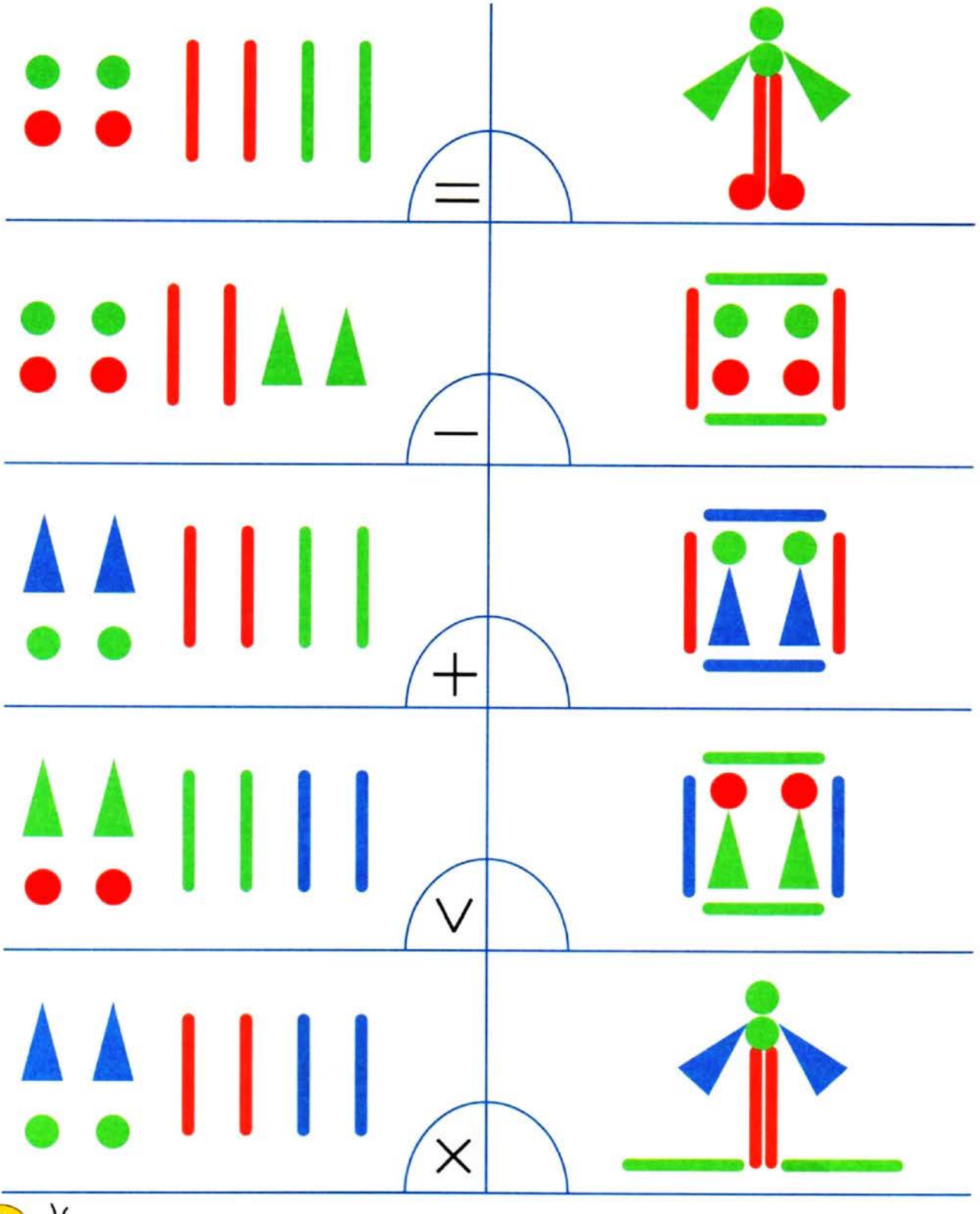
Дорисуй. Таблица показывает, как соединить точки по клеткам.



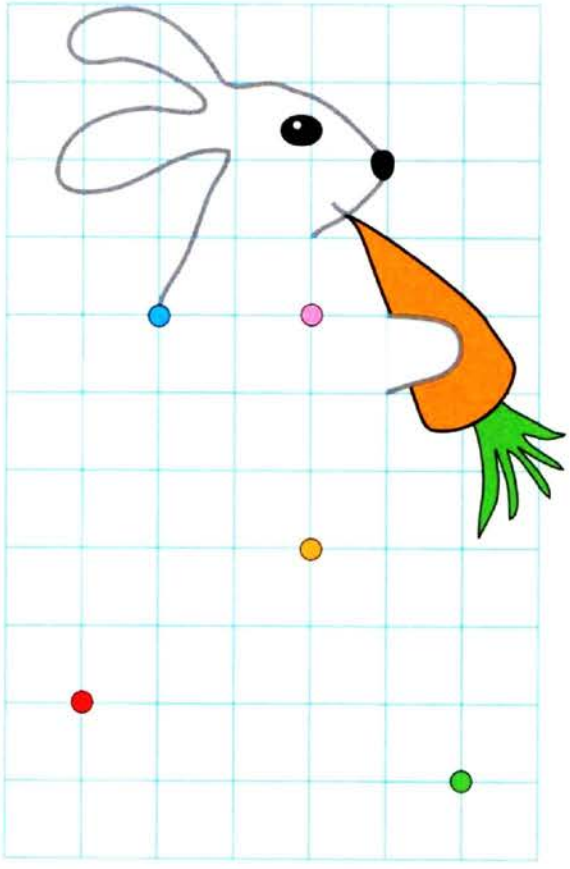


Таблица

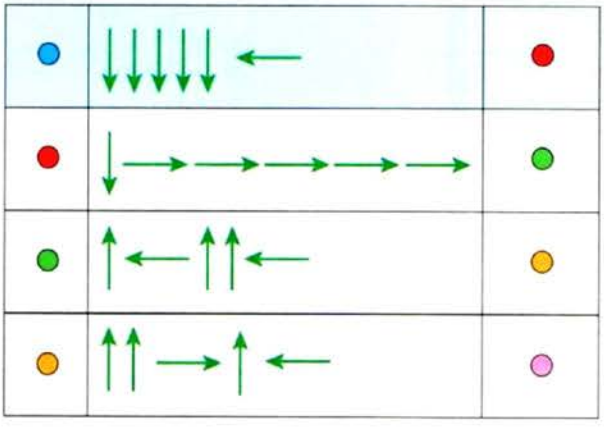
Для каждой фигуры найди, из каких форм она составлена. Поставь такой же знак в пустом углу около фигуры.



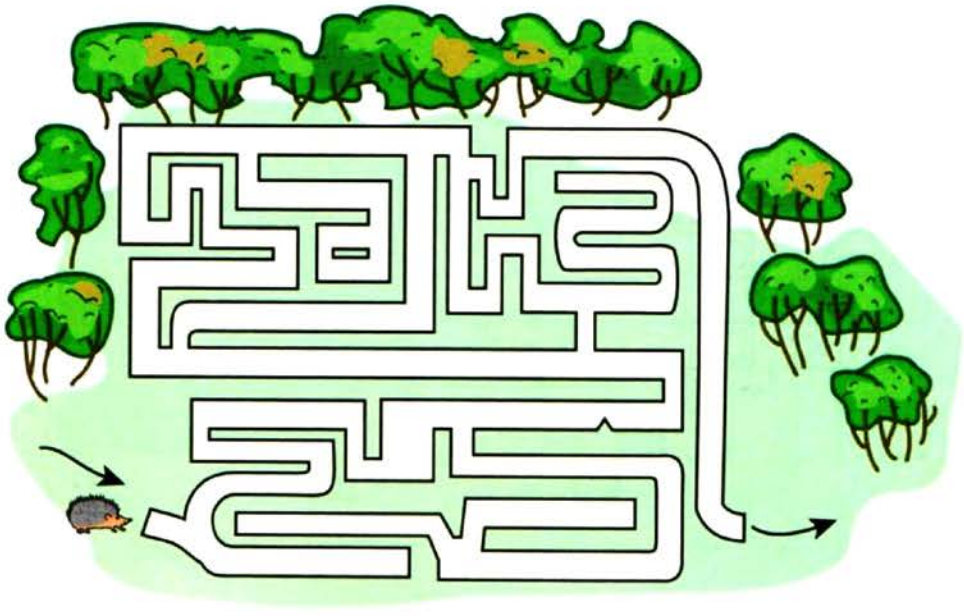
Дорисуй. Таблица показывает, как соединить точки на рисунке.



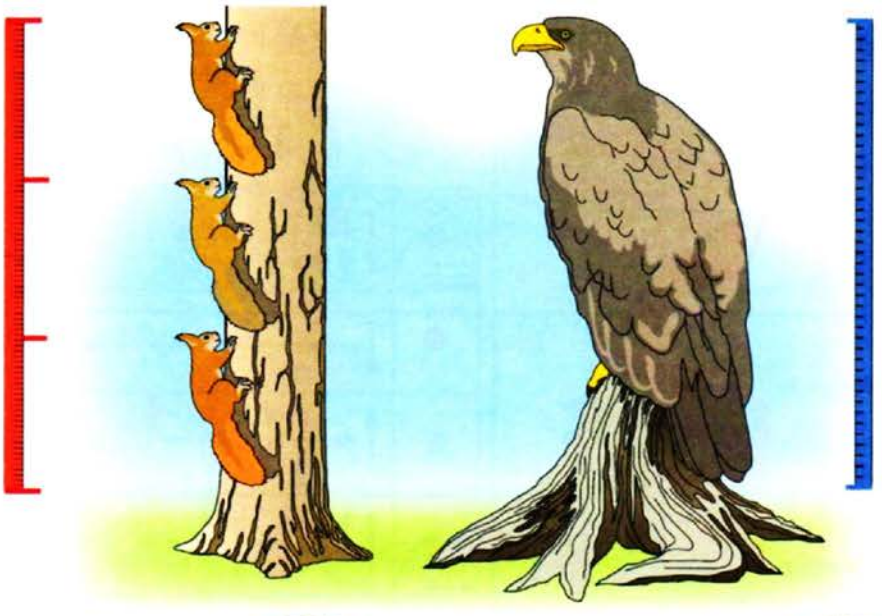
Таблица

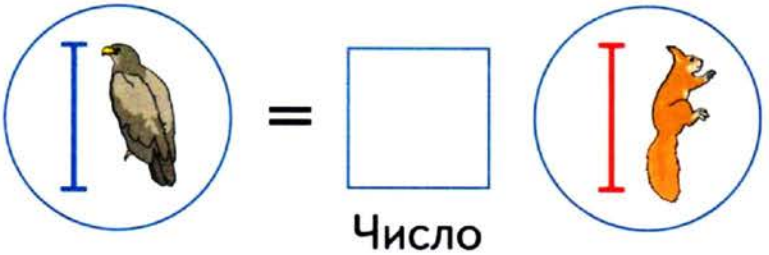


Нарисуй путь по лабиринту.



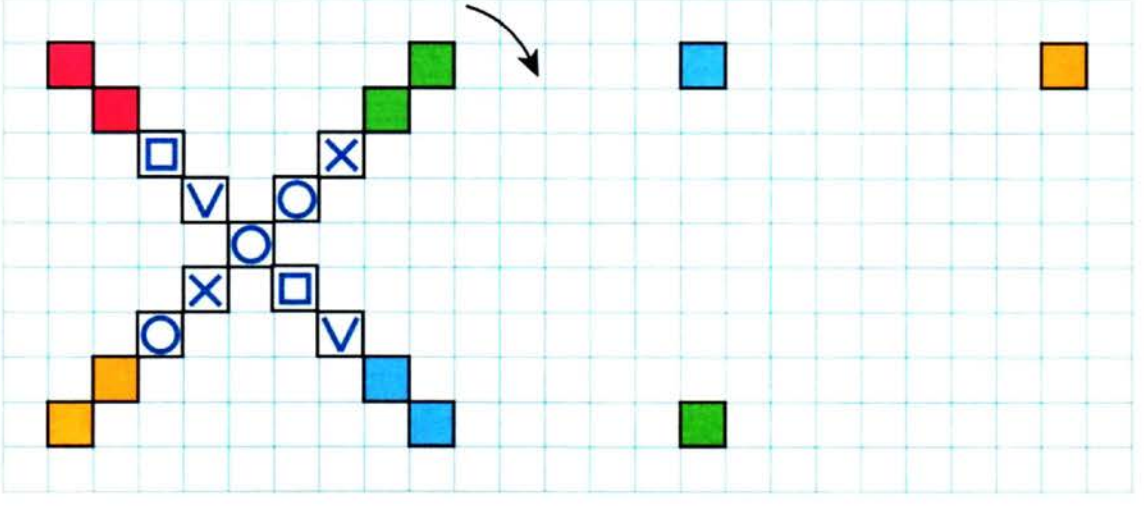
Сравни высоту орла и белок. Что является мерой? Запиши число мер в □.



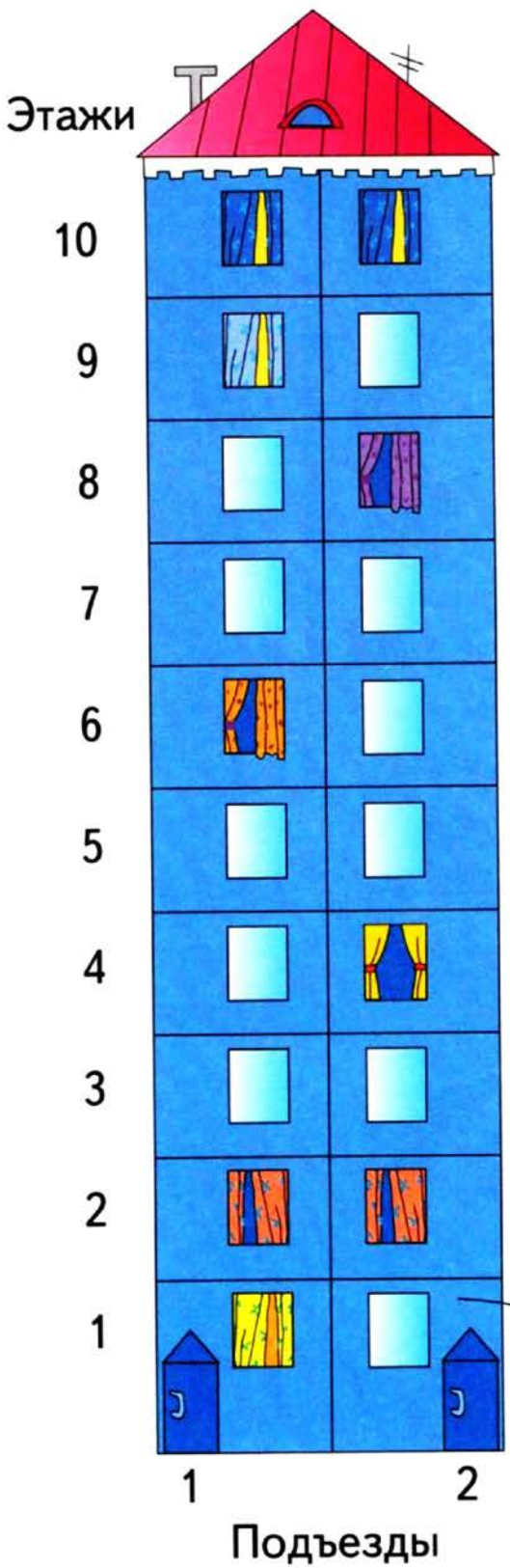


Число

Раскрась по образцу.

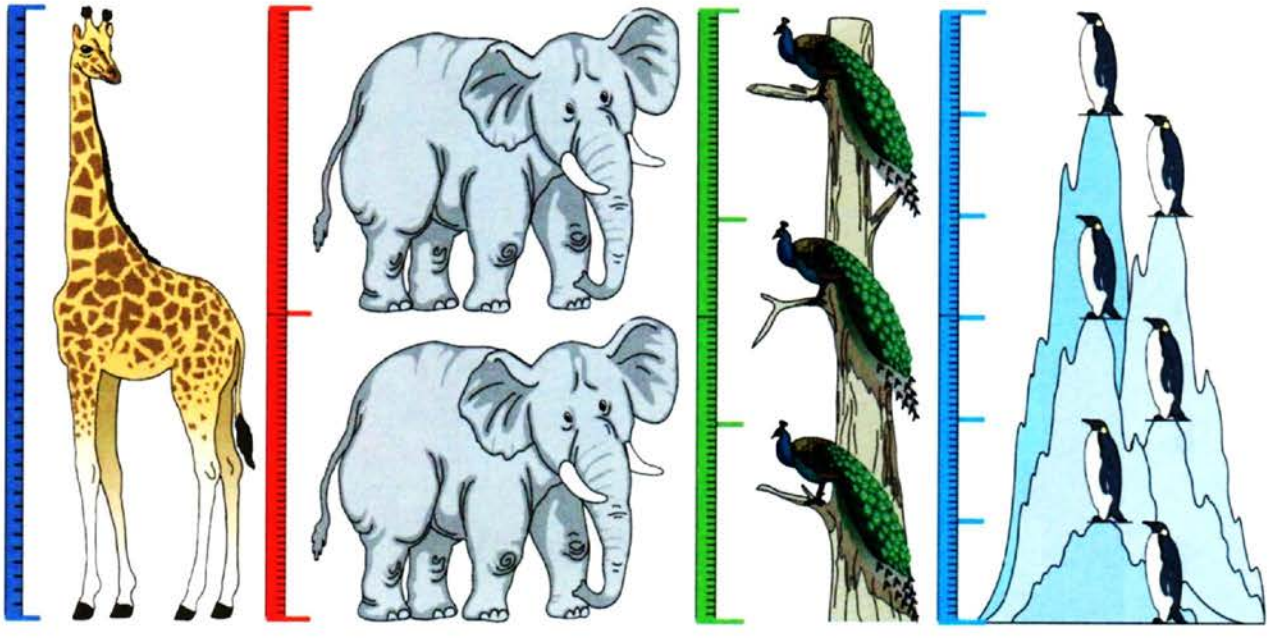


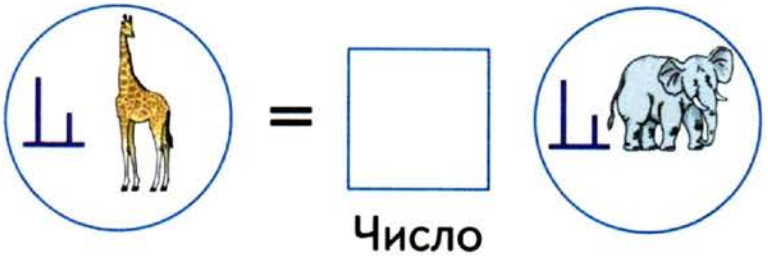
Напиши по образцу адреса для квартир, где ещё нет жильцов.



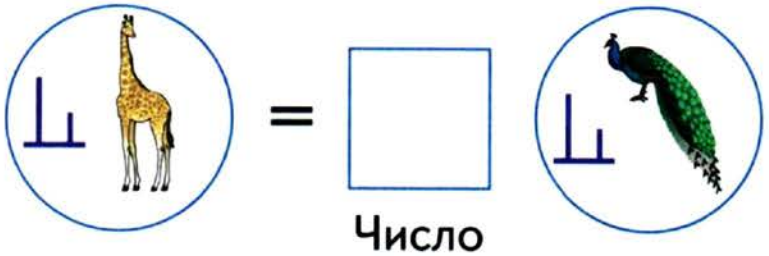
☐ подъезд ☐ этаж	☐ подъезд ☐ этаж
☐ подъезд ☐ этаж	☐ подъезд ☐ этаж
☐ подъезд ☐ этаж	☐ подъезд ☐ этаж
☐ подъезд ☐ этаж	☐ подъезд ☐ этаж
☐ подъезд ☐ этаж	☐ подъезд ☐ этаж
2 подъезд 1 этаж	Образец

Сравни по высоте жирафа со слонами, павлинами и пингвинами. Определи меры. Запиши число мер в □.

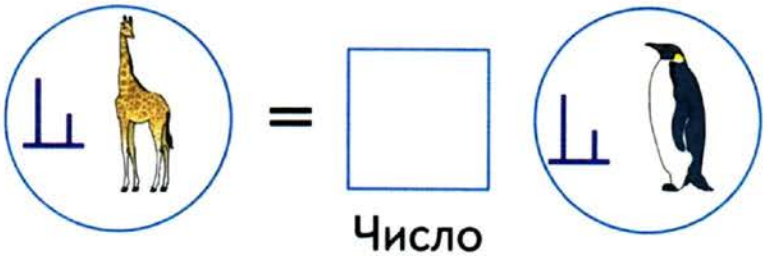




Число

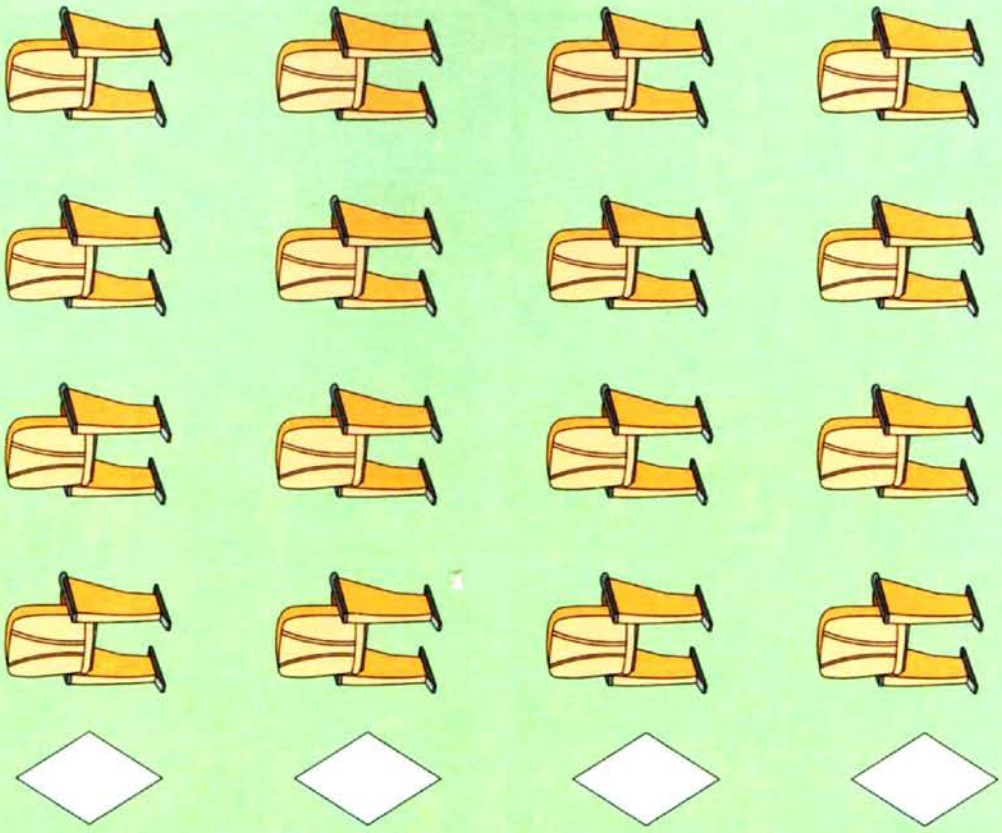


Число

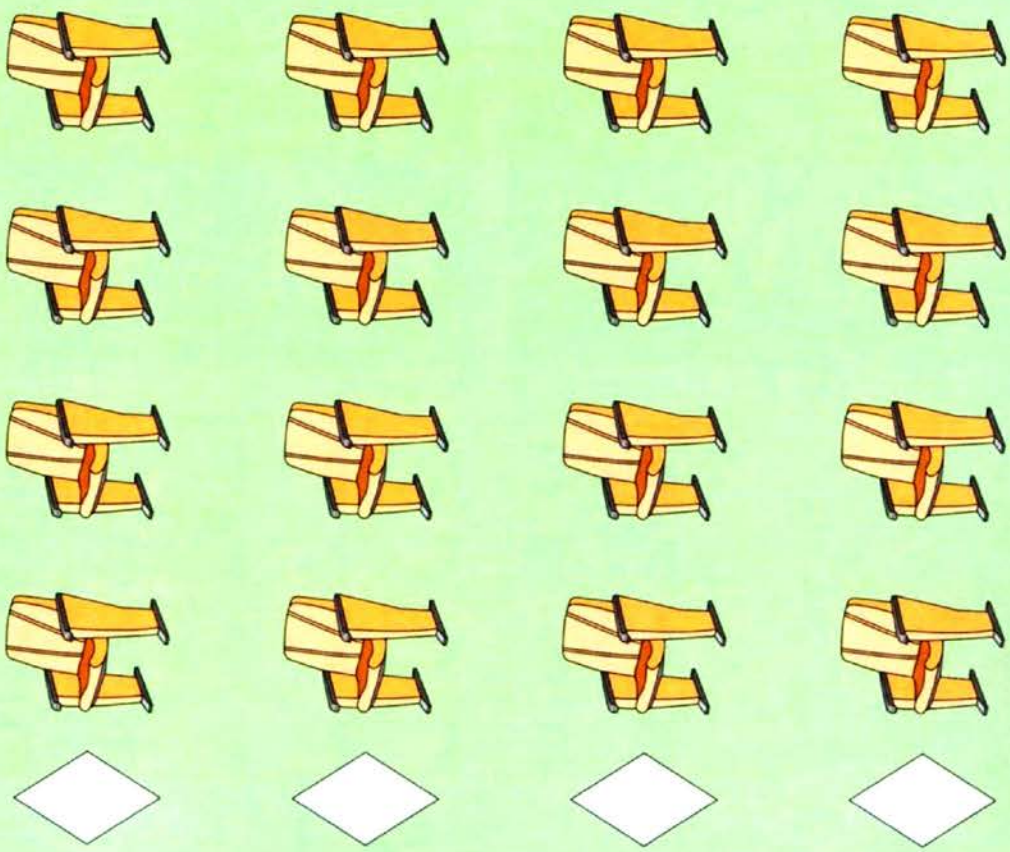


Число

Разрезное приложение №1. Поля к игре «Театр».

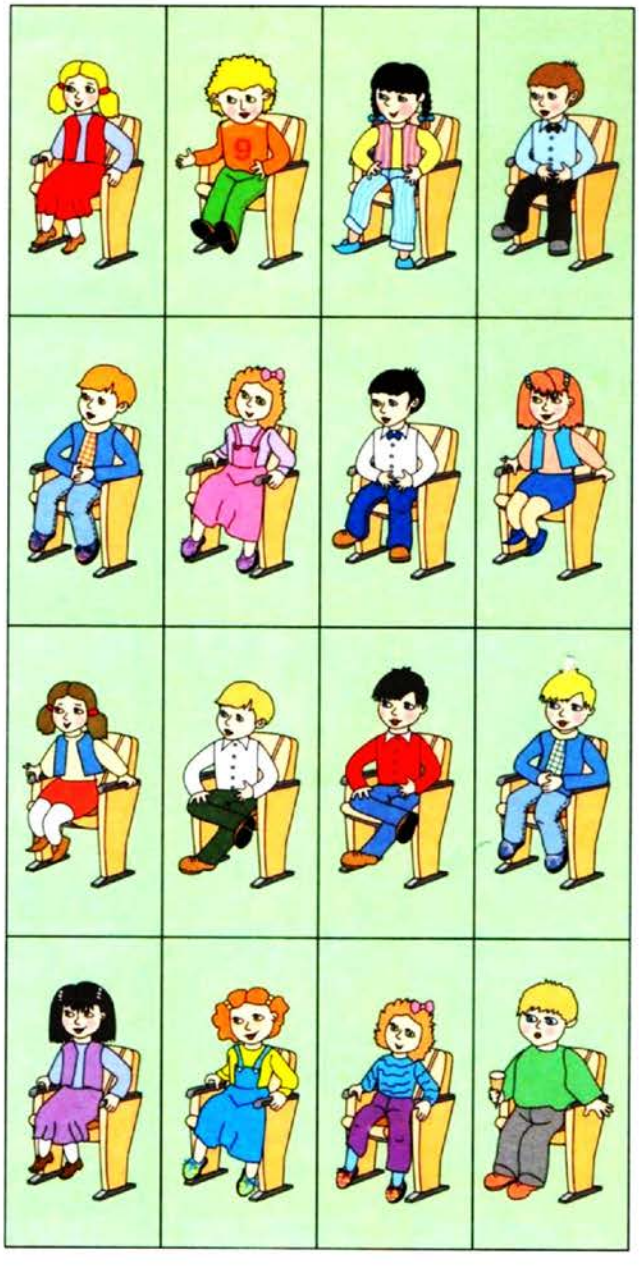


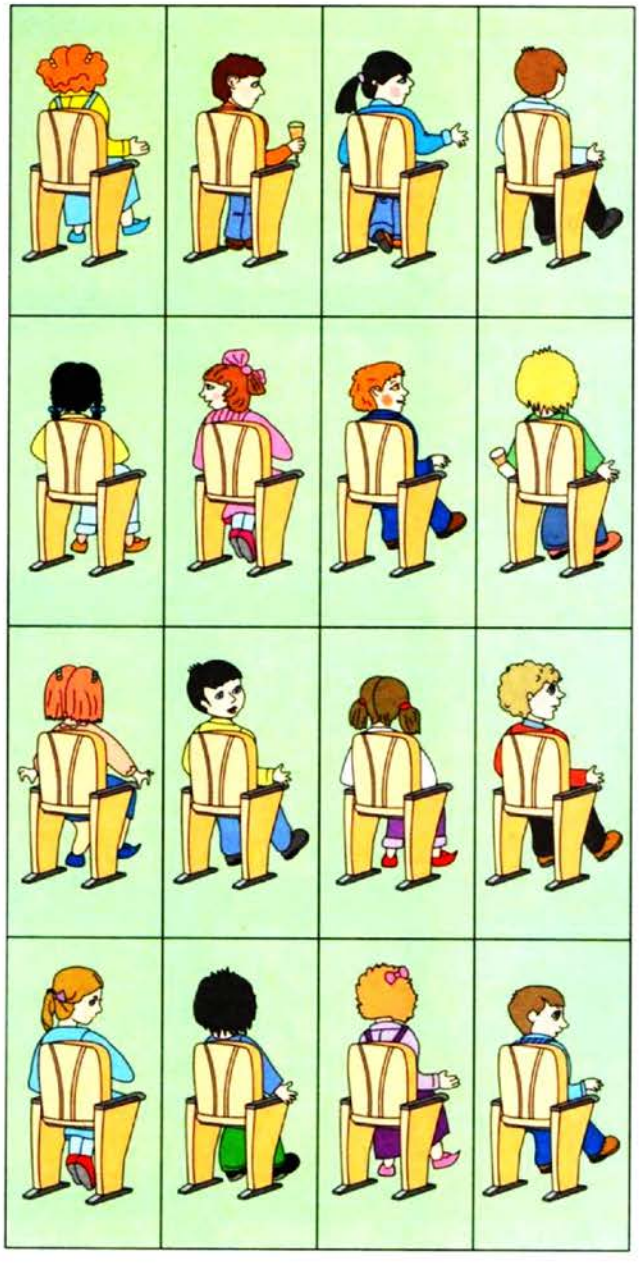
Ряд



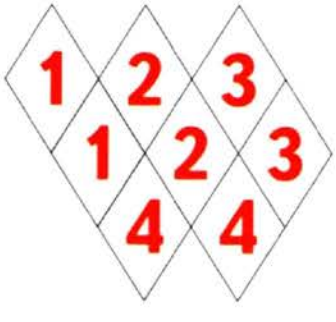
Ряд

Разрезное приложение № 2. Фишки к игре «Театр».

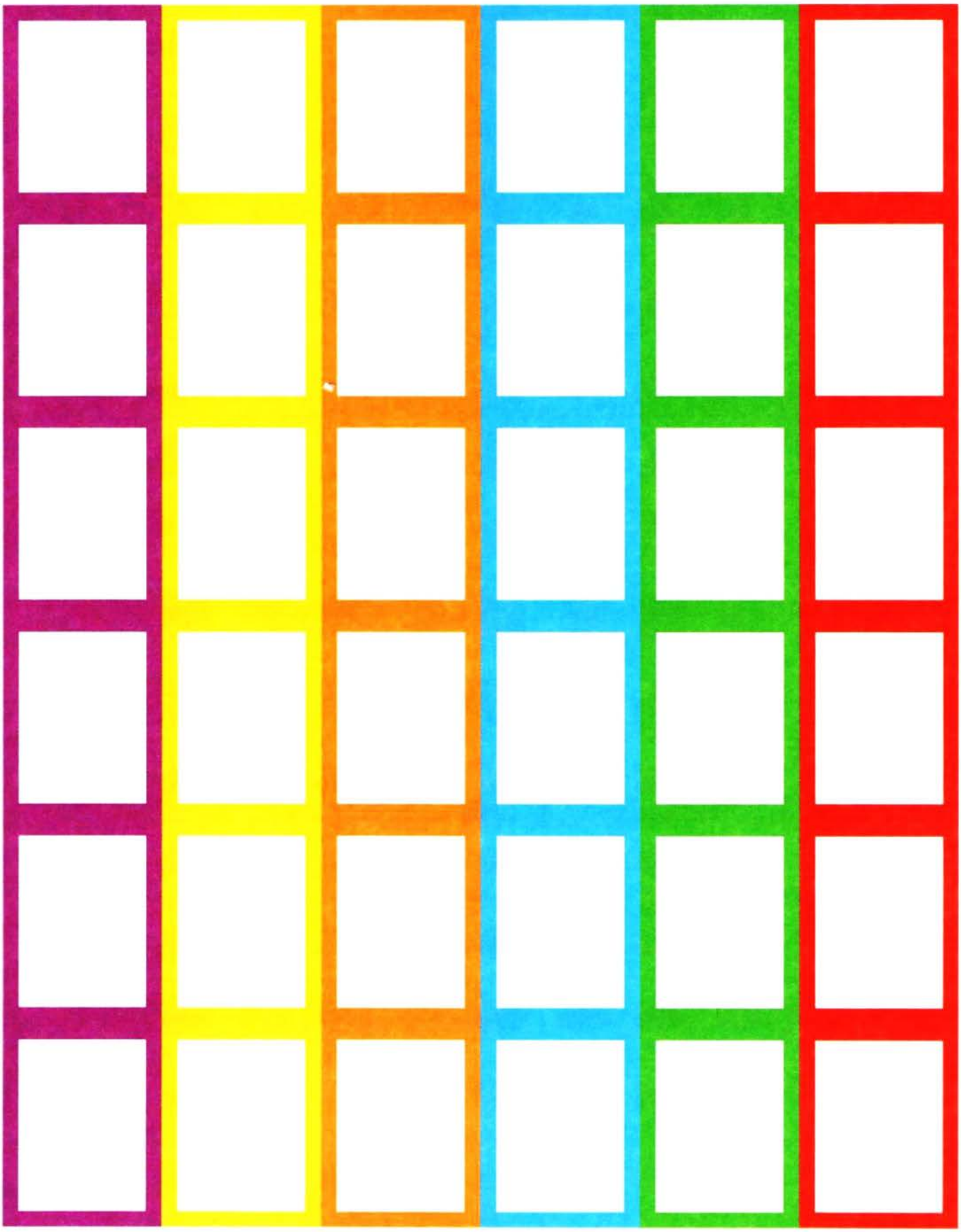




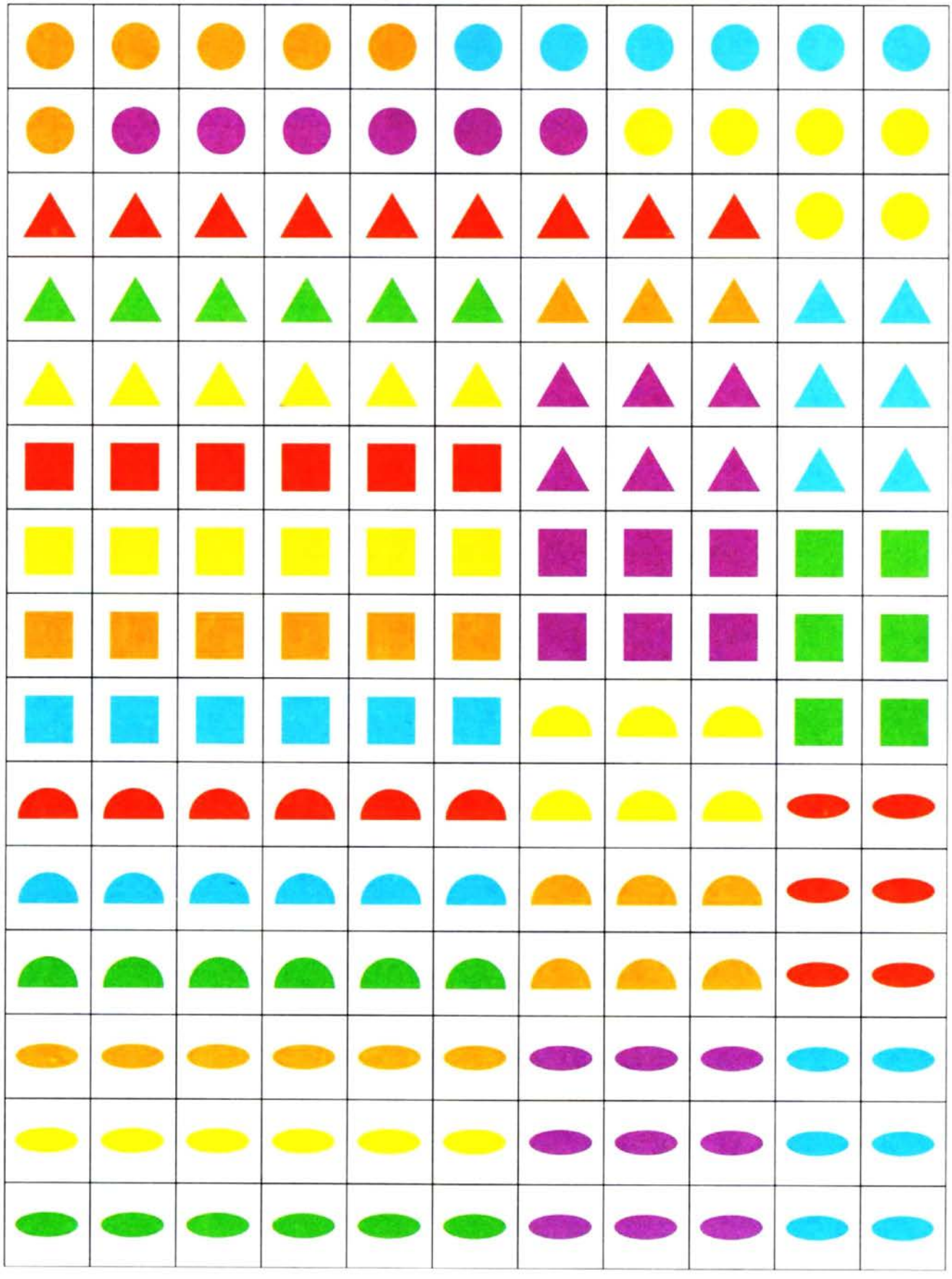
1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4



Разрезное приложение №3. Основа для составления билетов.

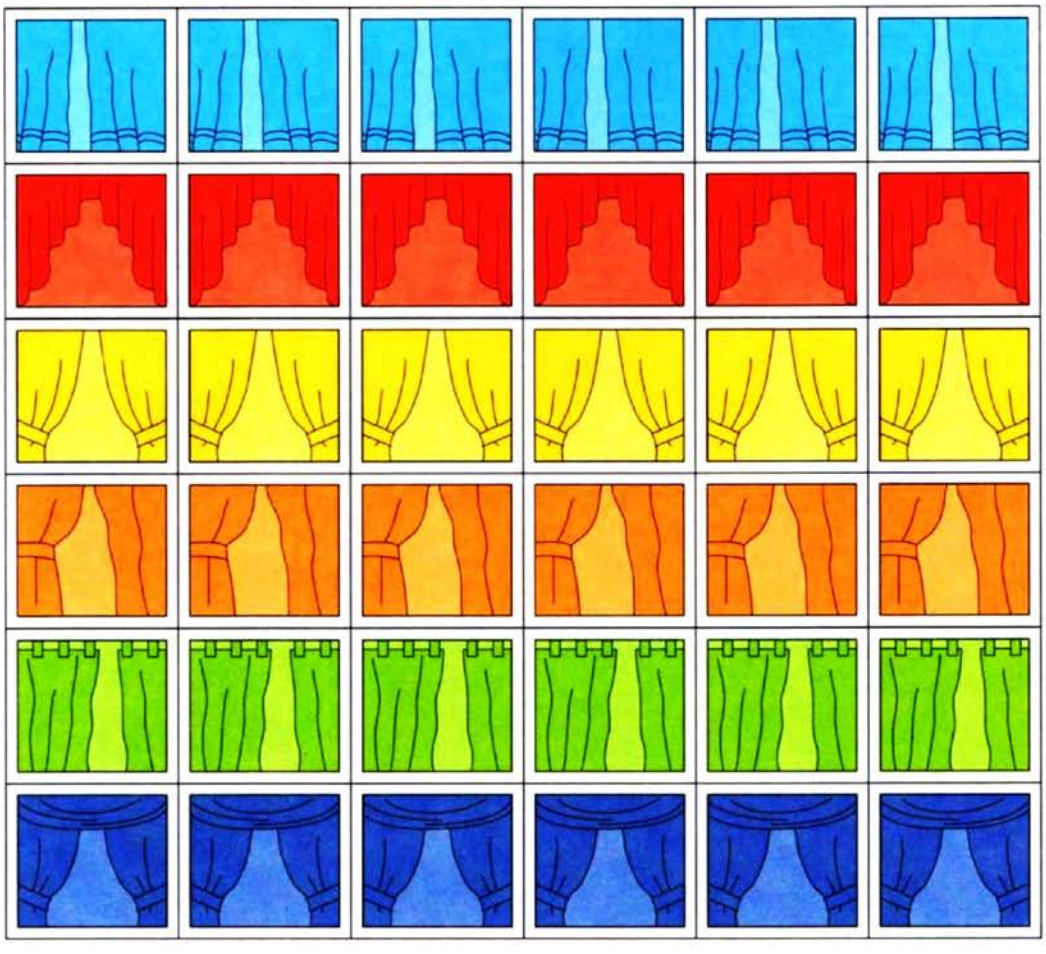


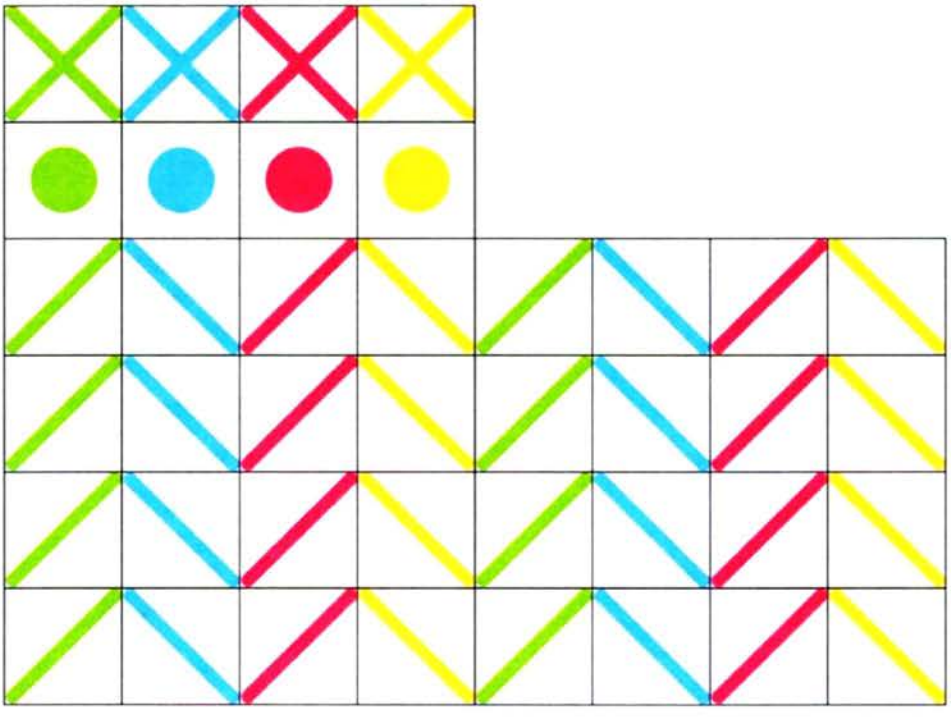
Разрезное приложение № 4. Формы для составления билетов.



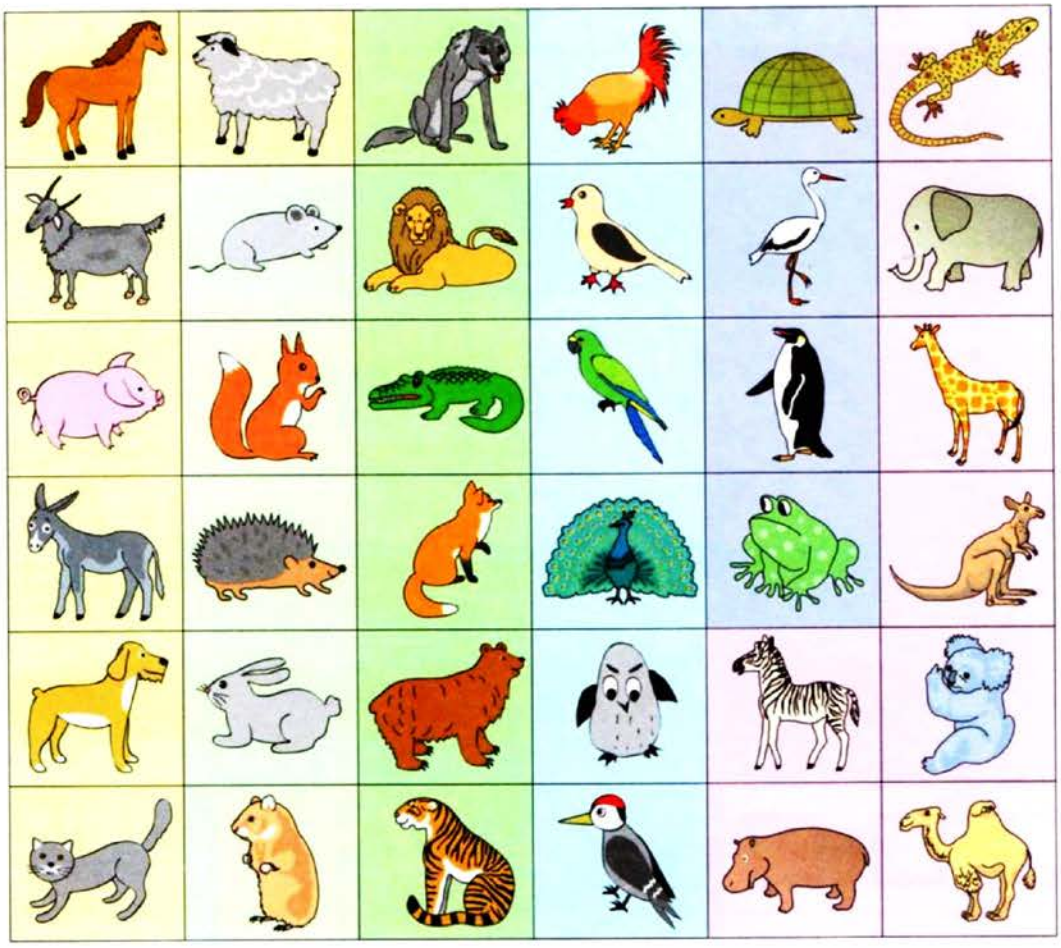
Разрезное приложение № 5. Фишки к игре «Дом» и к играм № 1–6.

Этажи

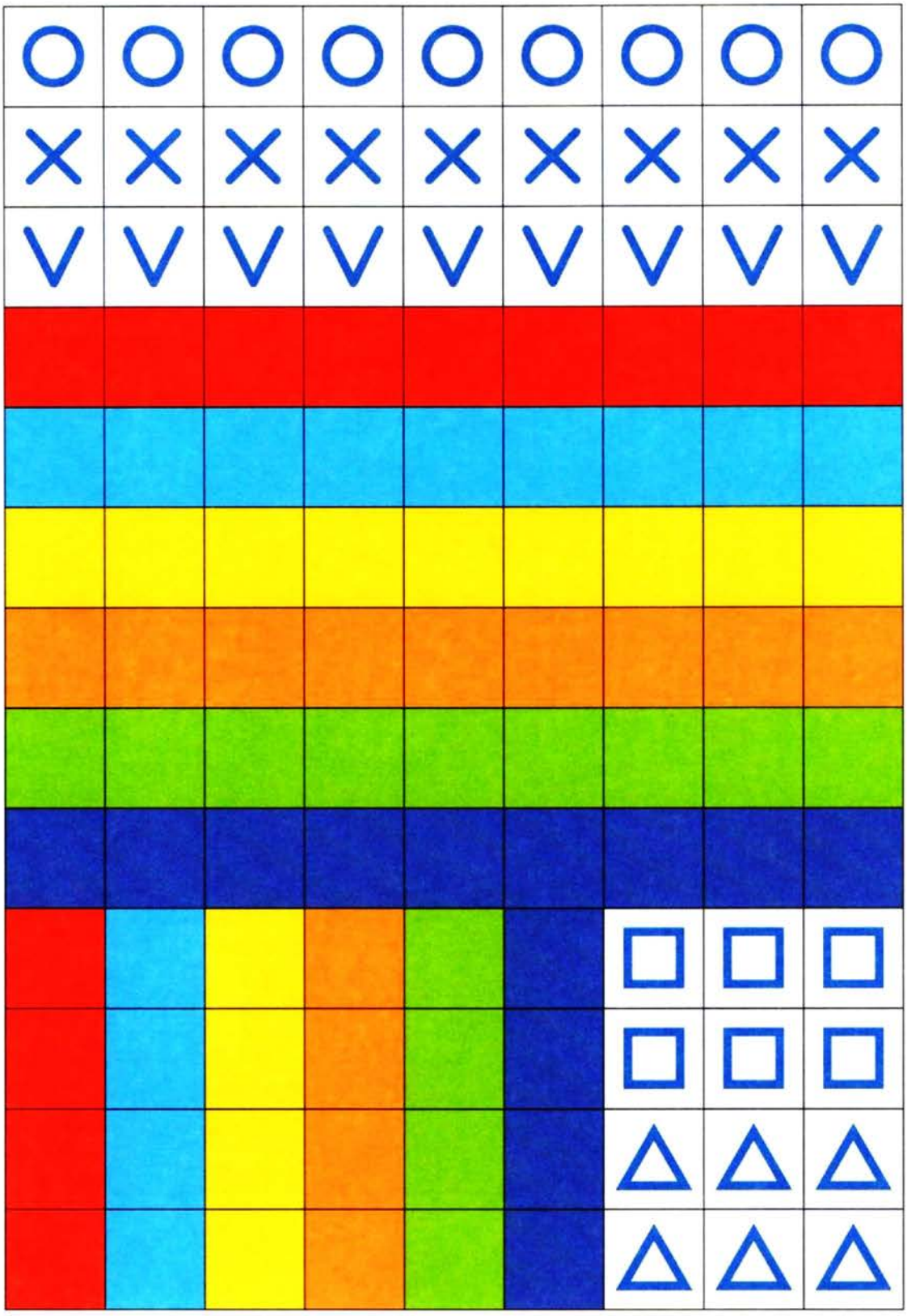




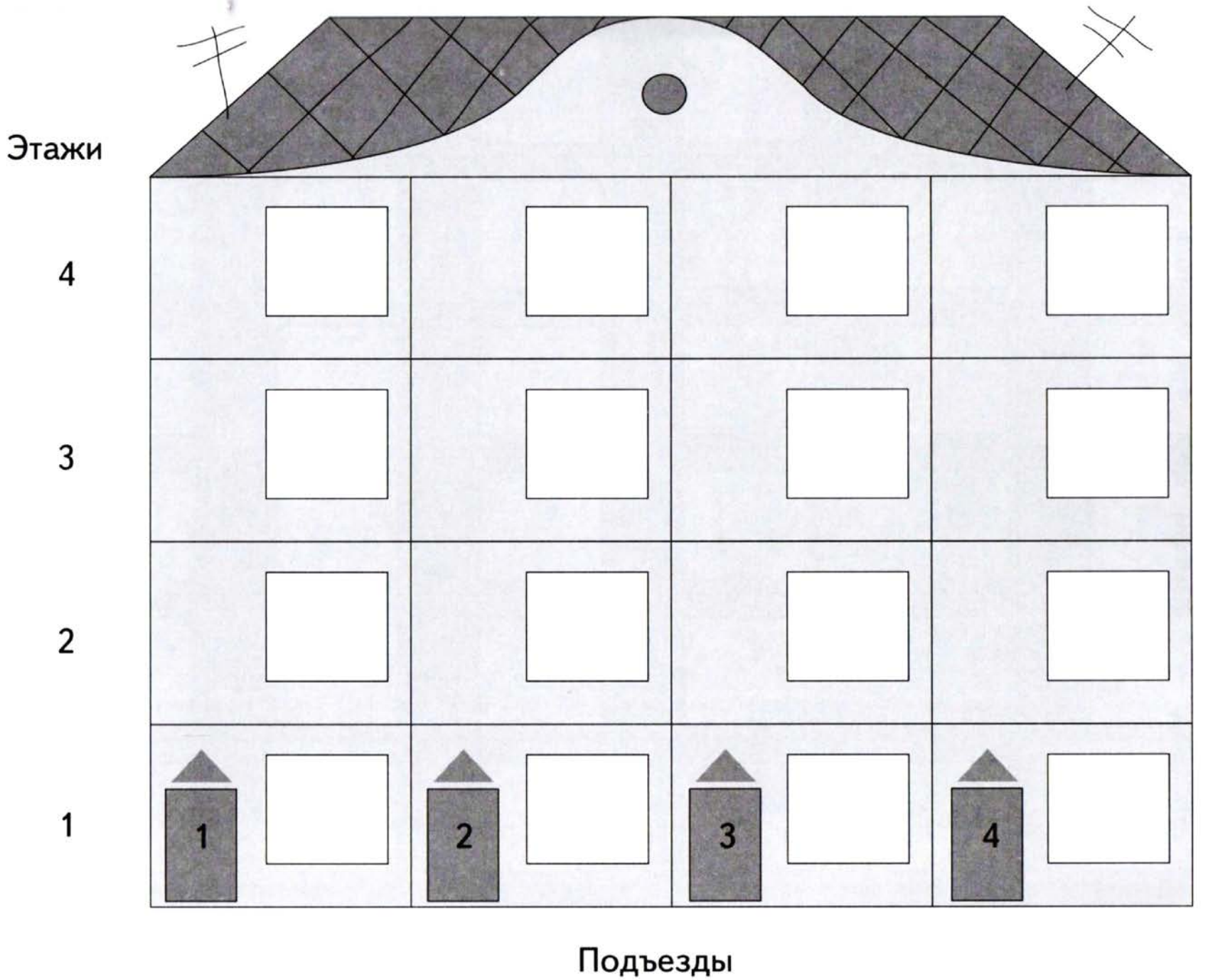
Разрезное приложение № 6. Фишки к игре «Дом».



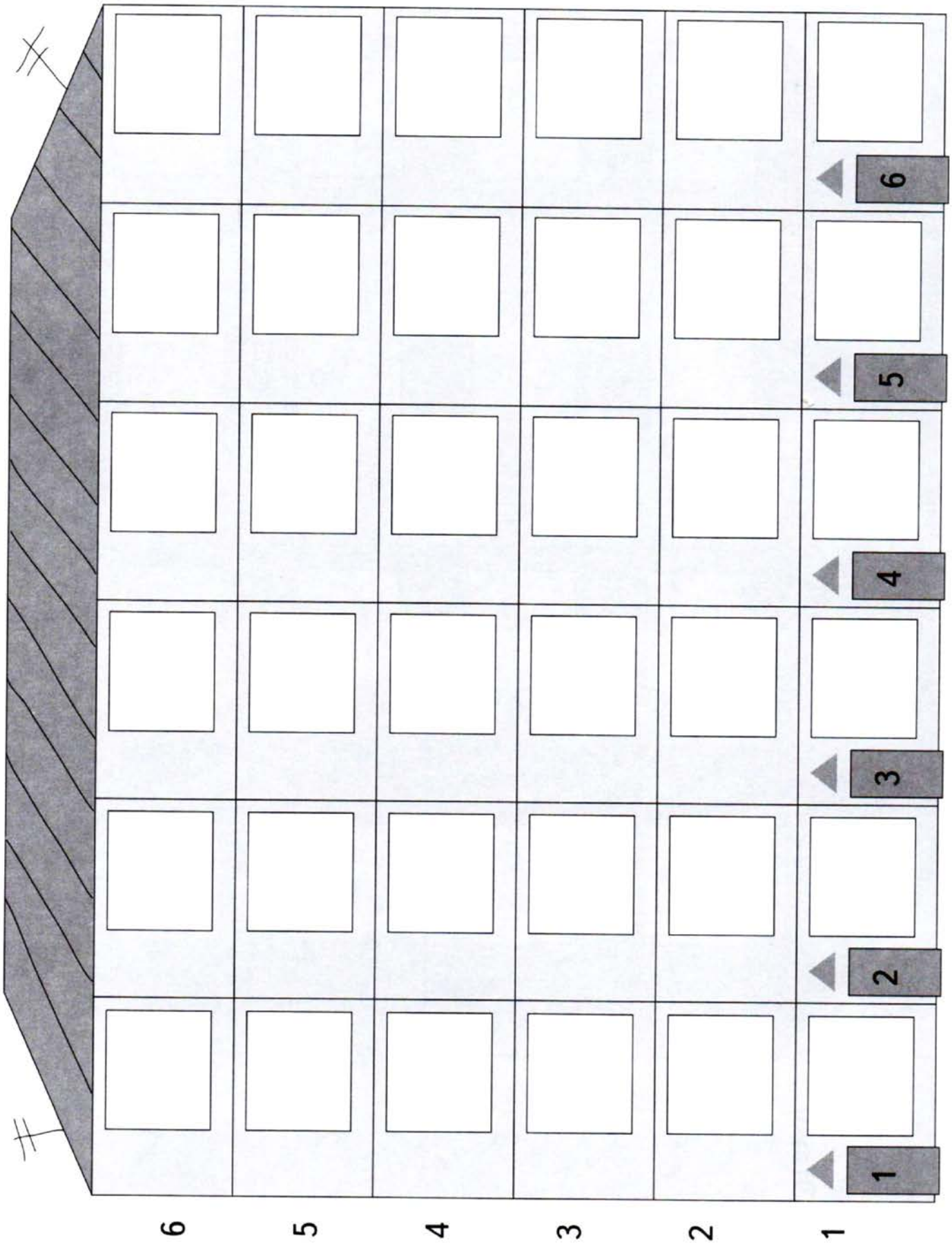
Разрезное приложение № 7 Фишки к играм 1–6 (с. 50–55).



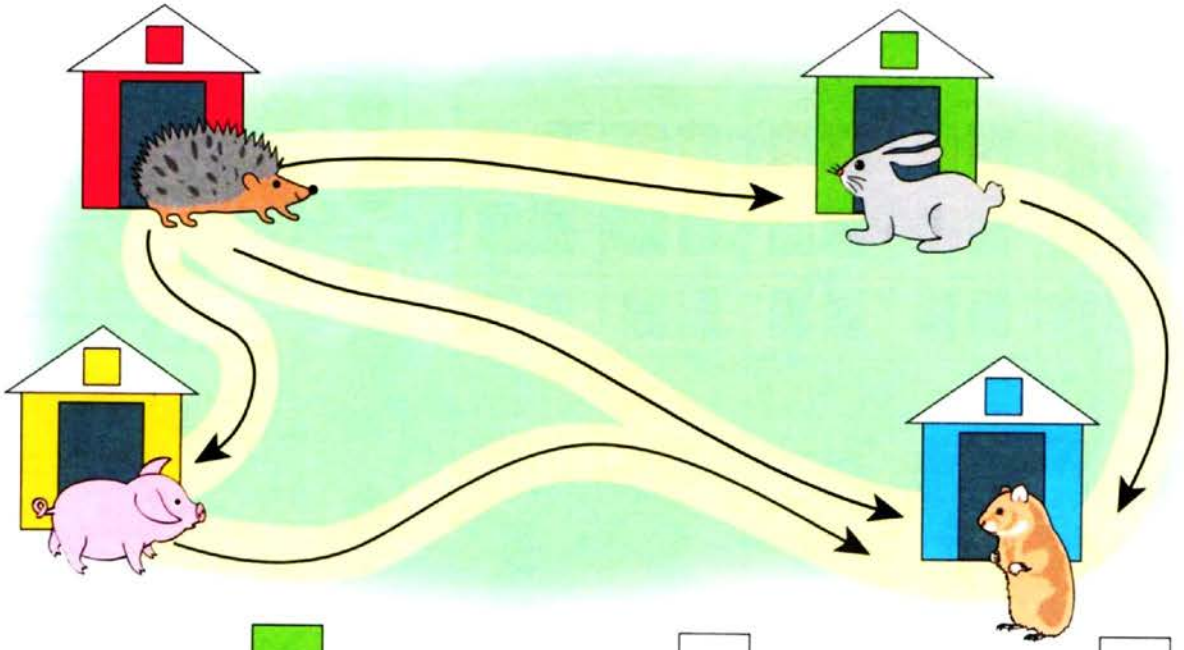
Приложение № 8. Поле к игре «Дом».

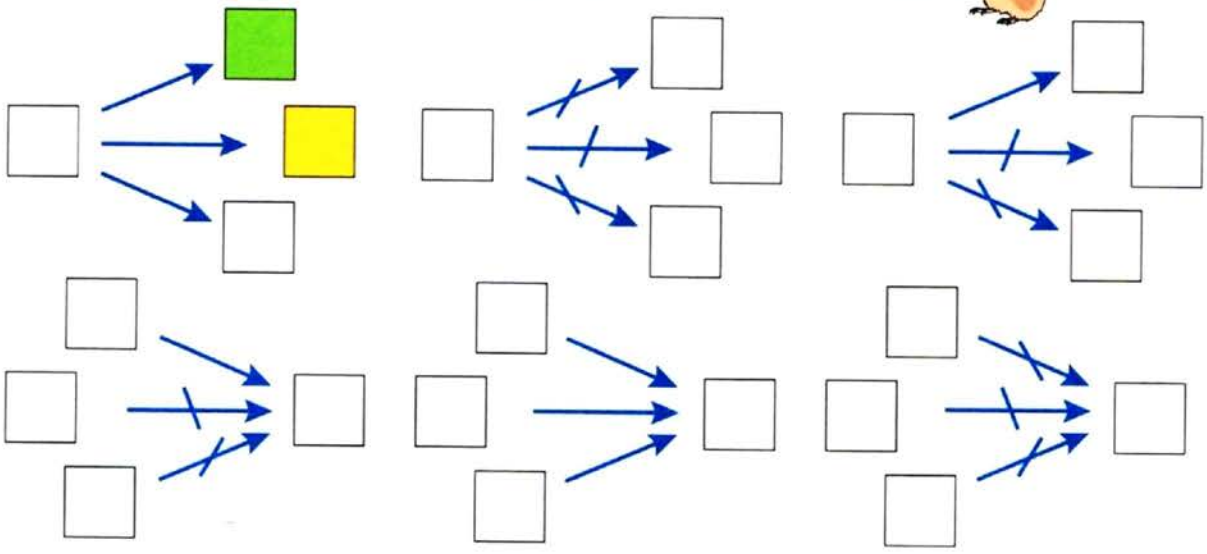


Приложение № 9. Поле к игре «Дом».

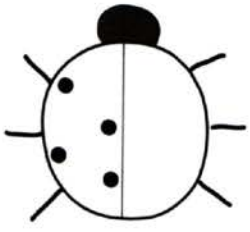


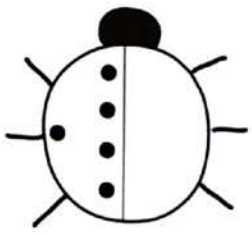
Обозначь домики на всех схемах. Схемы показывают, можно → или нельзя ↛ доехать.



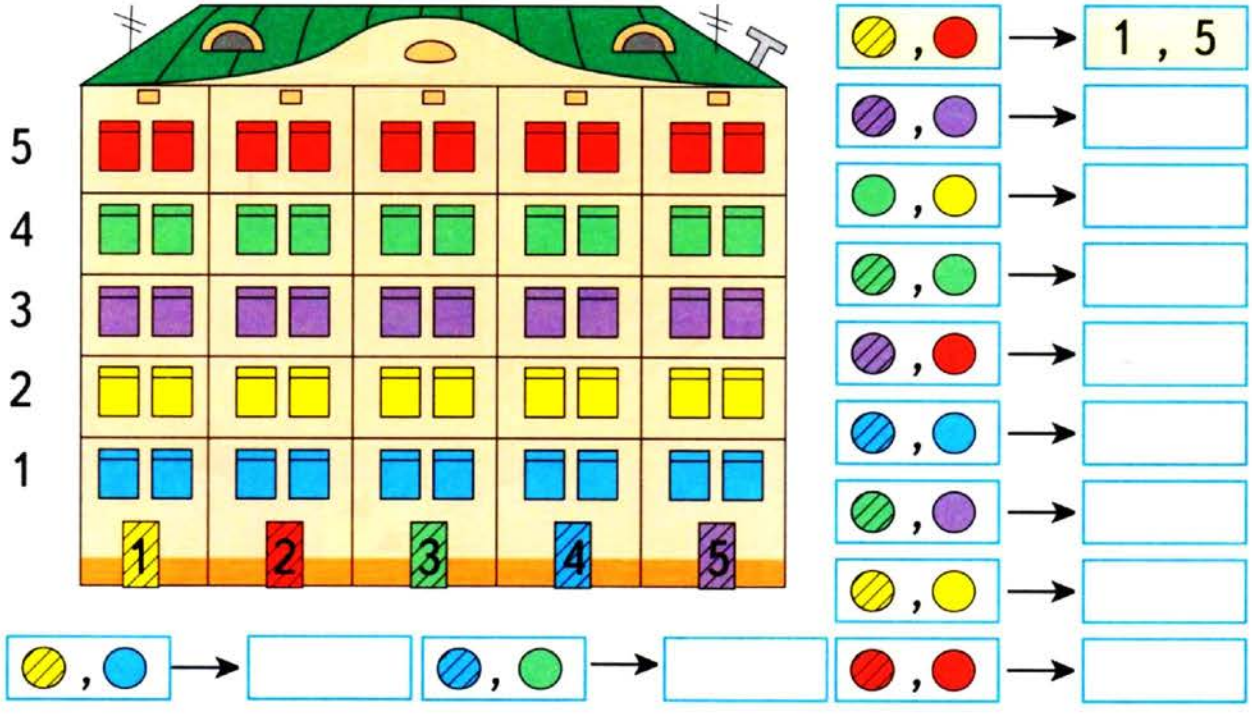


Дорисуй такие же пятна на второй половинке.

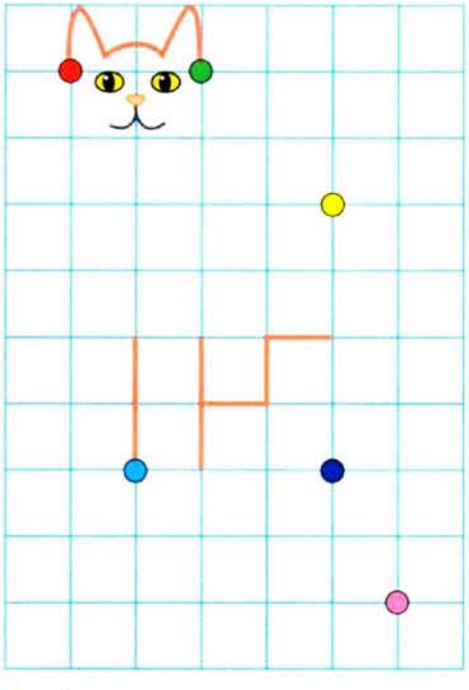




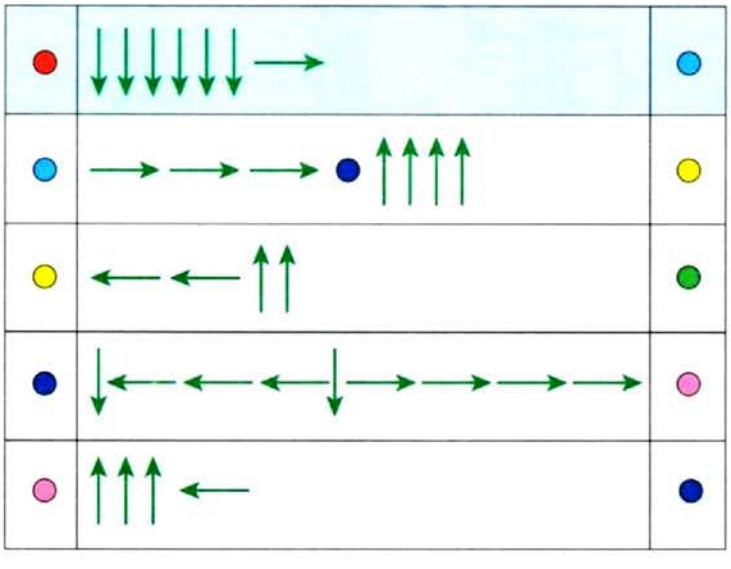
Отгадай и запиши адреса цифрами по образцу.



Дорисуй. Таблица показывает, как соединять точки на рисунке.

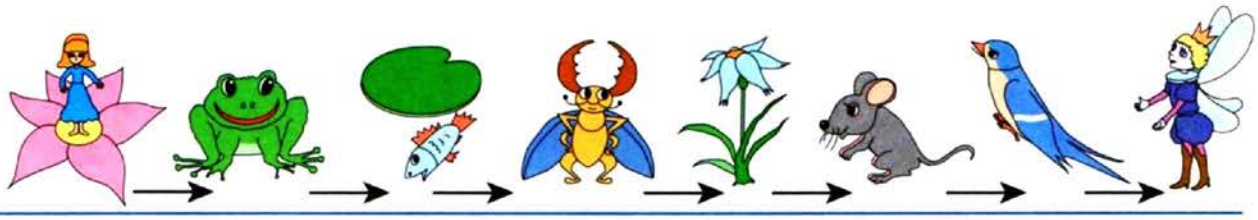


Таблица



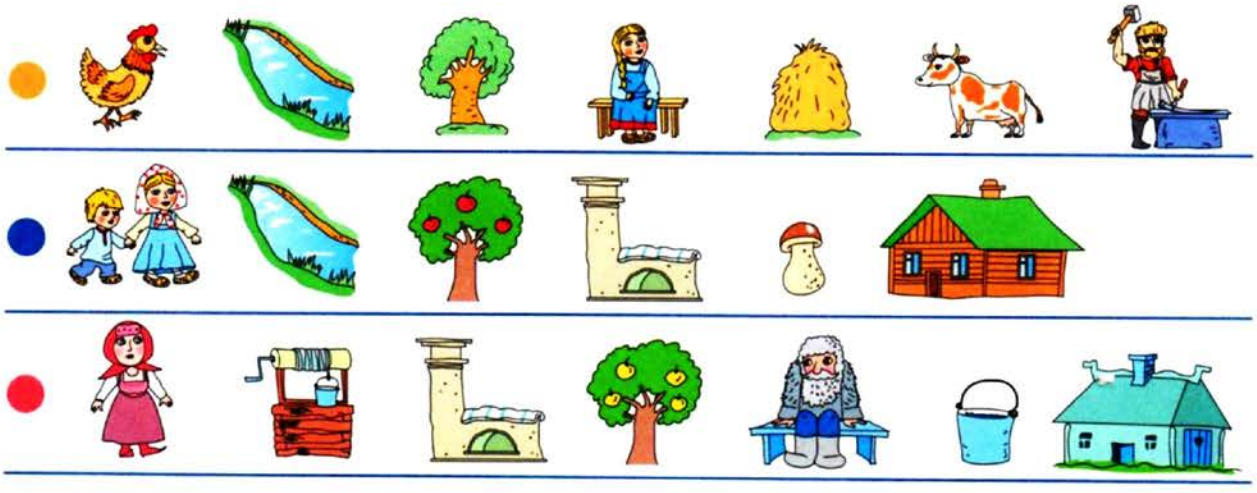
Прочерти путь Дюймовочки. На схеме по рисункам определи, кого она встретила сначала, а кого — потом.

Схема





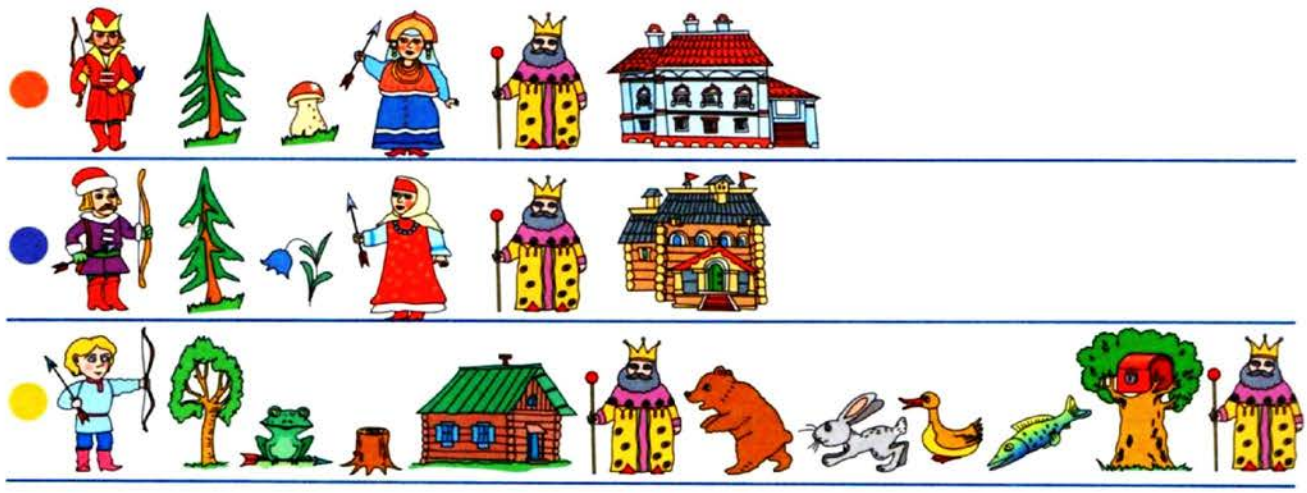
Начерти пути героев трёх сказок по схемам.





1. «Петушок и бобовое зёрнышко»; 2. «Гуси-лебеди»; 3. «Мороз Иванович».

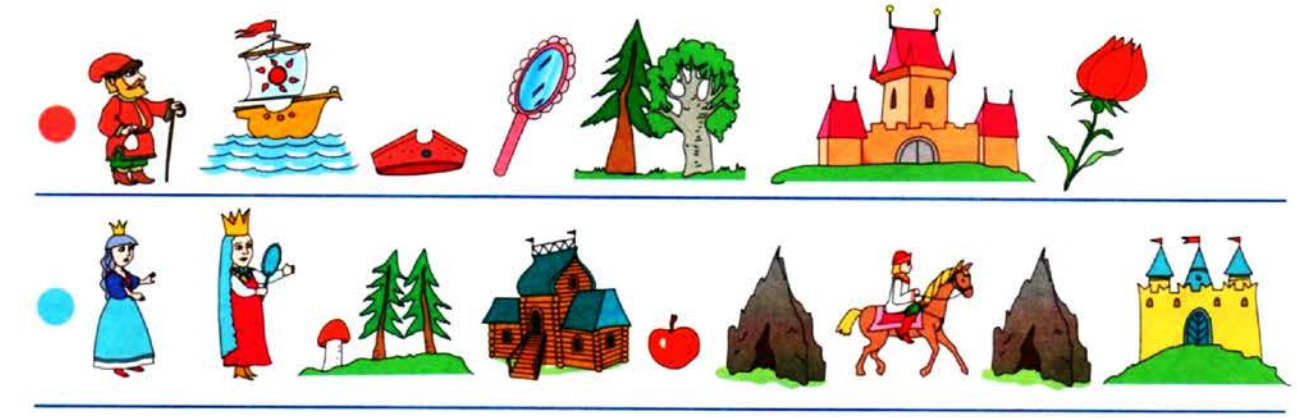
Начерти пути трёх братьев по схемам.





«Царевна-лягушка». 1. Старший брат. 2. Средний брат. 3. Младший брат.

Начерти пути героев по схемам.





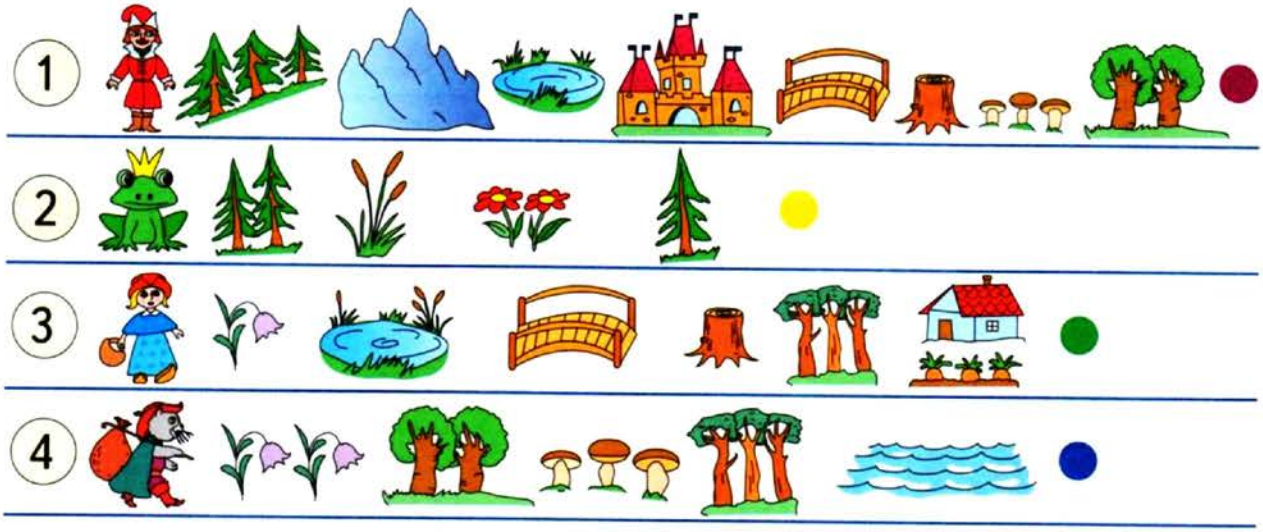
1. «Аленький цветочек»; 2. «Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях».

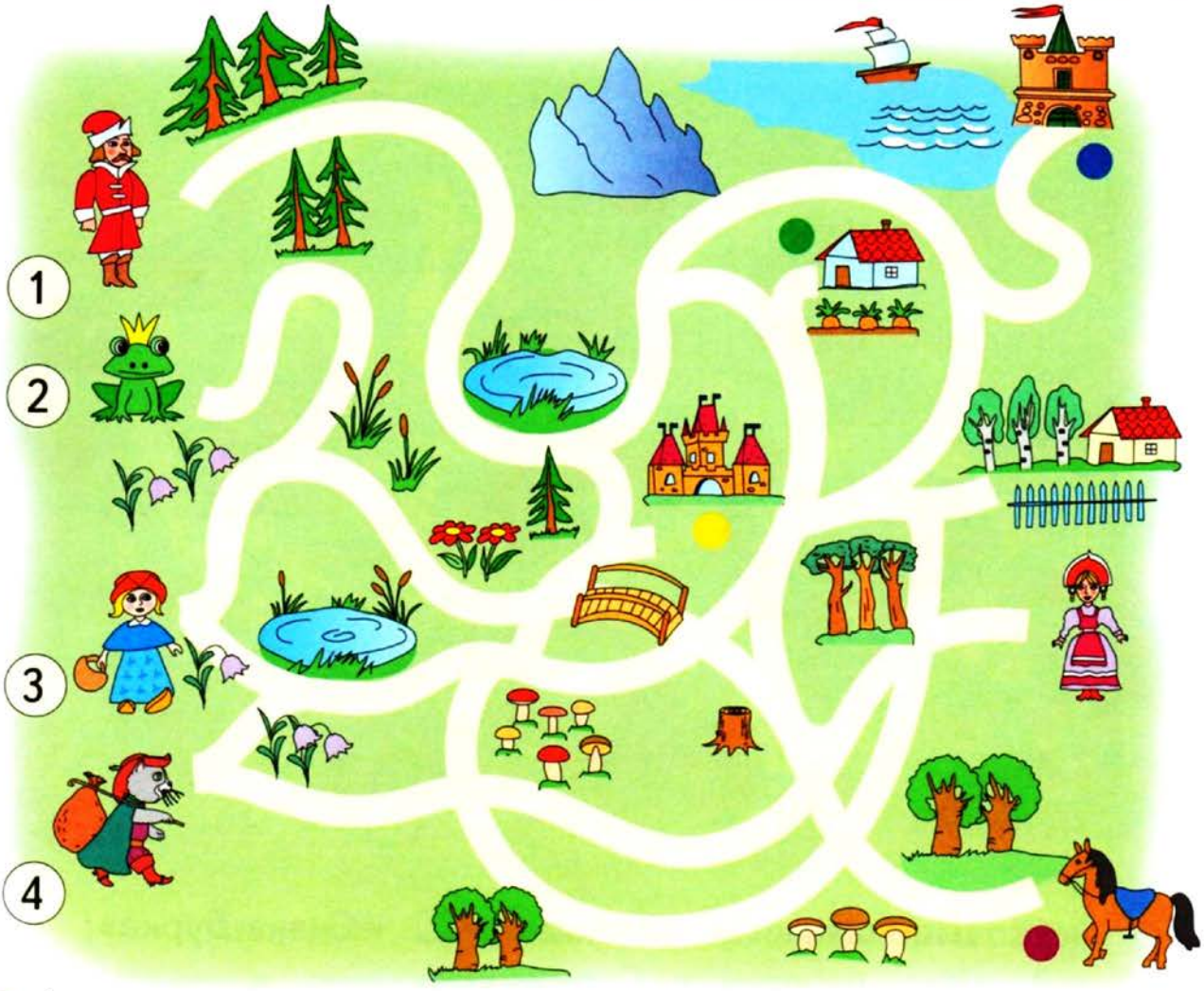
Начерти пути героев по схемам.



1. «По щучьему велению»; 2. «Сивка-Бурка»;
3. «Иван-царевич и Серый Волк».

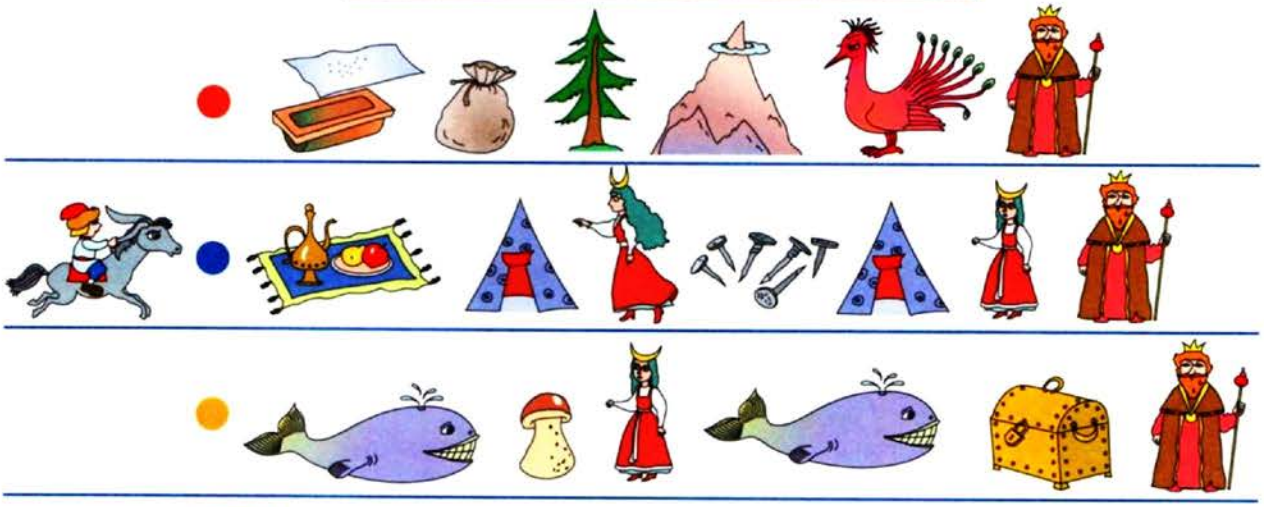
Начерти пути: 1) Ивана-царевича, 2) Царевны-лягушки, 3) Красной Шапочки и 4) Кота в сапогах по схемам.

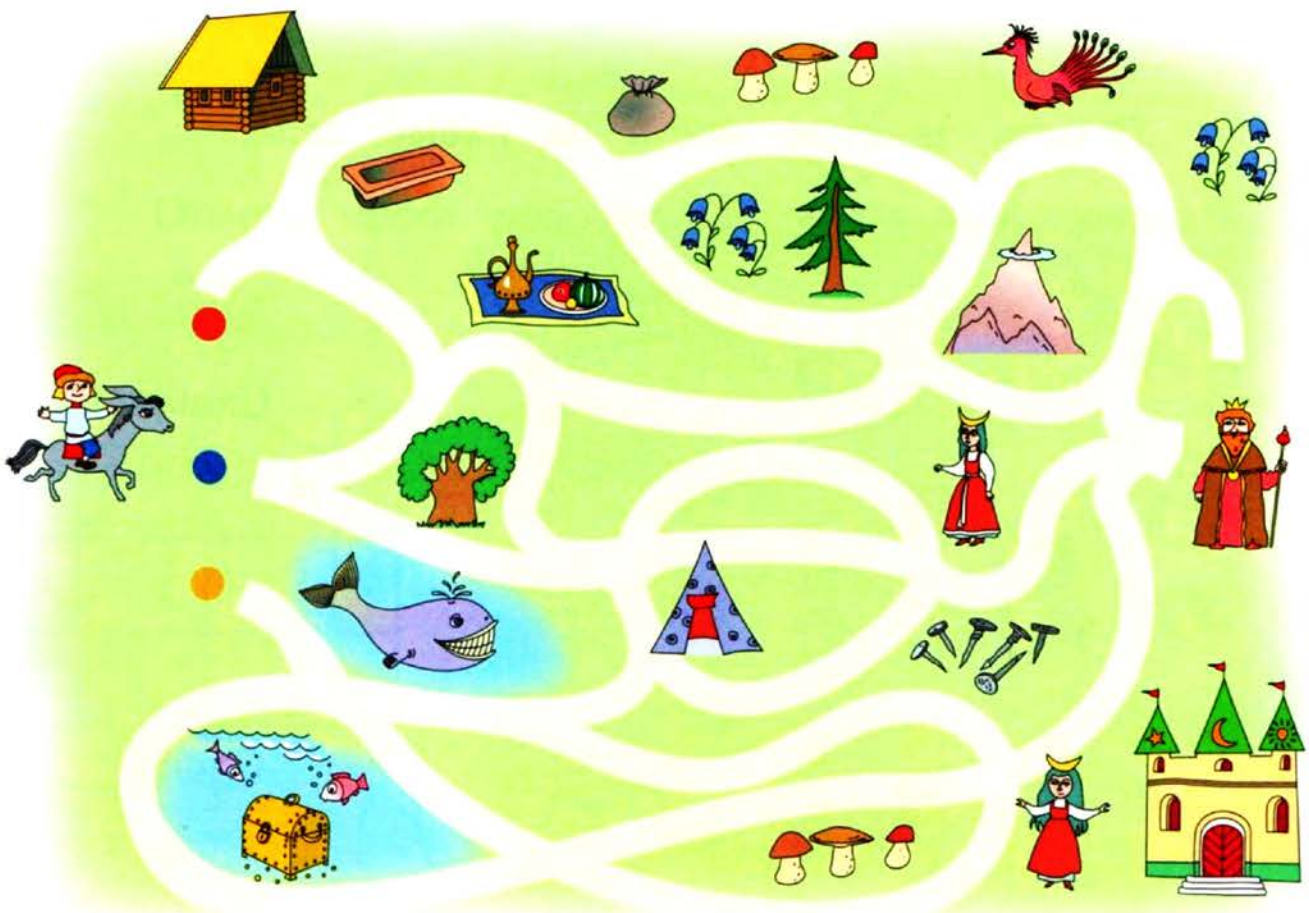




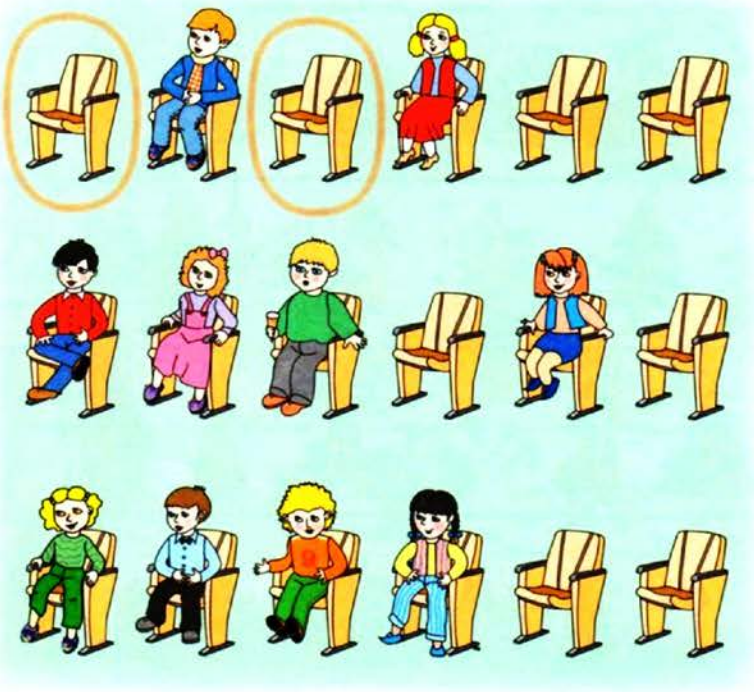
Нарисуй три пути Ивана из сказки «Конёк-горбунок» по схемам.







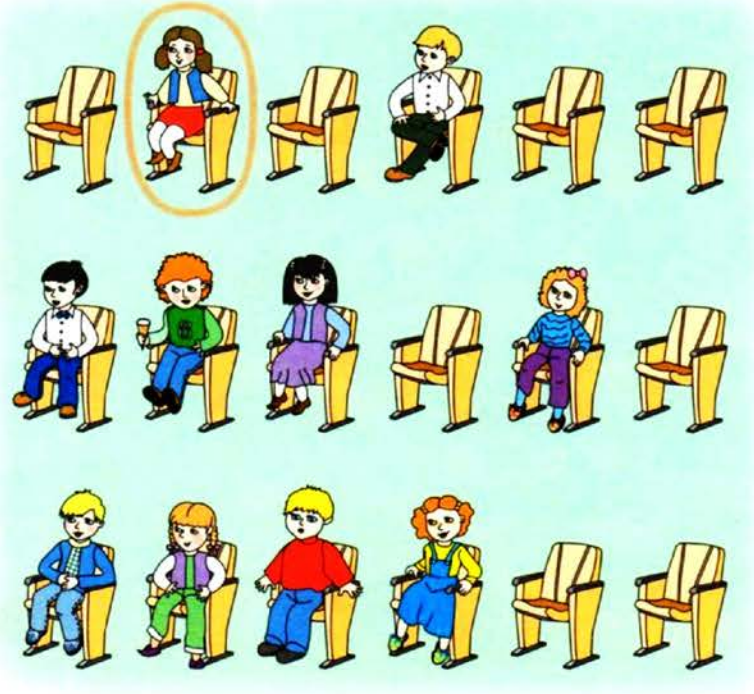
Отметь свободные места на схеме зала.



Схема



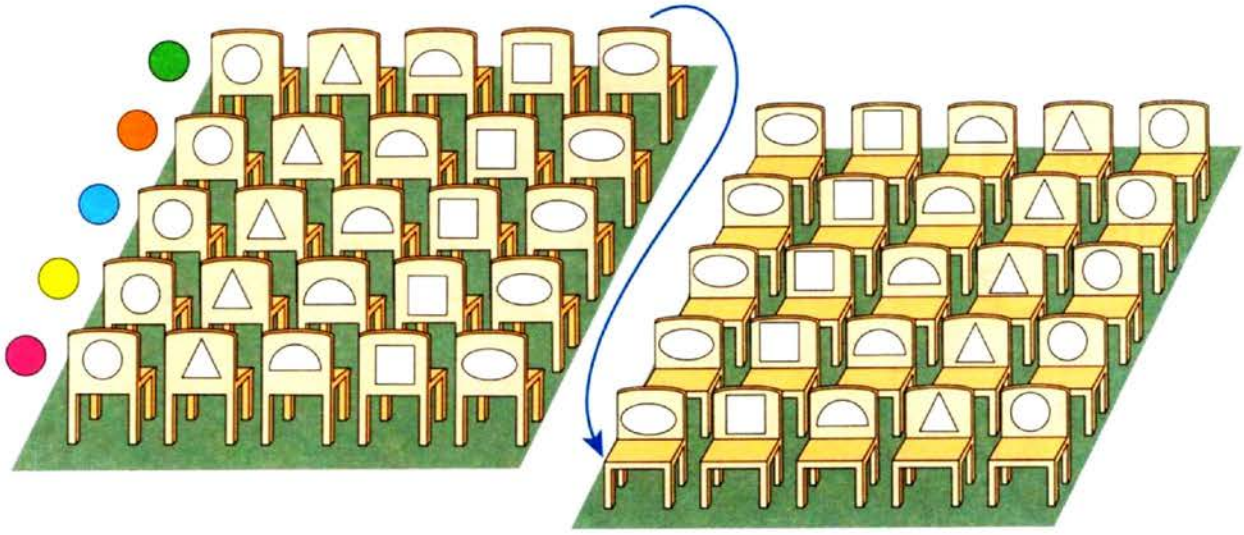
Отметь занятые места на схеме зала.



Схема

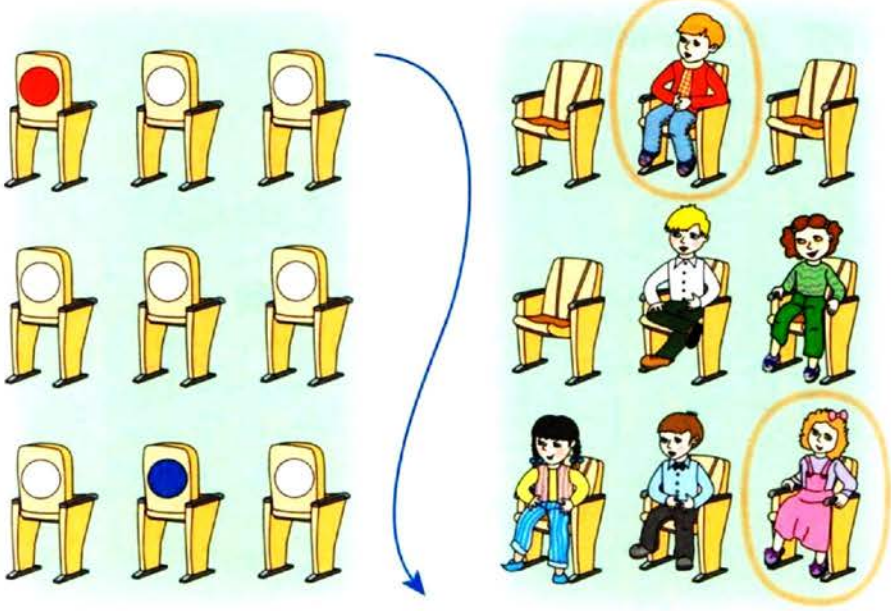


Найди места по билетам и раскрась знаки тем же цветом.

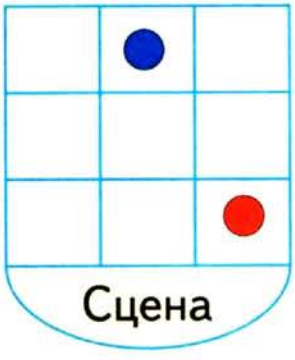




Отметь места девочек ●, места мальчиков ●.



Схема



Найди места по этим билетам, поставь ✕ цвета ряда.

Образец

ряд ✕	3
место	1

ряд ✕	1
место	2

Билеты

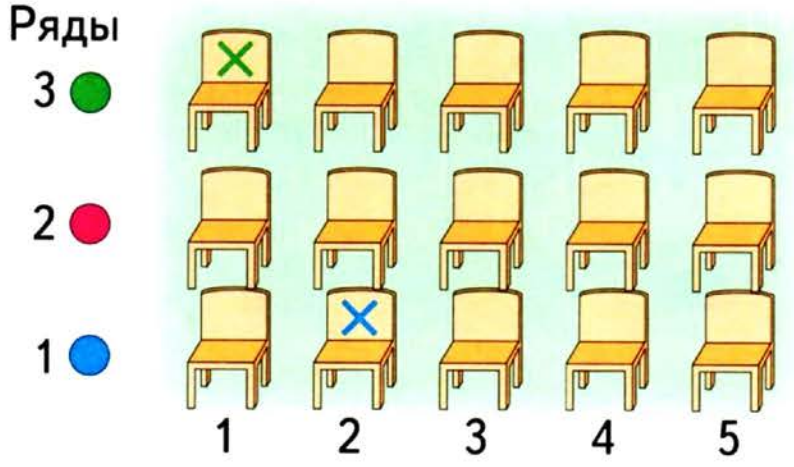
ряд	2
место	4

ряд	3
место	4

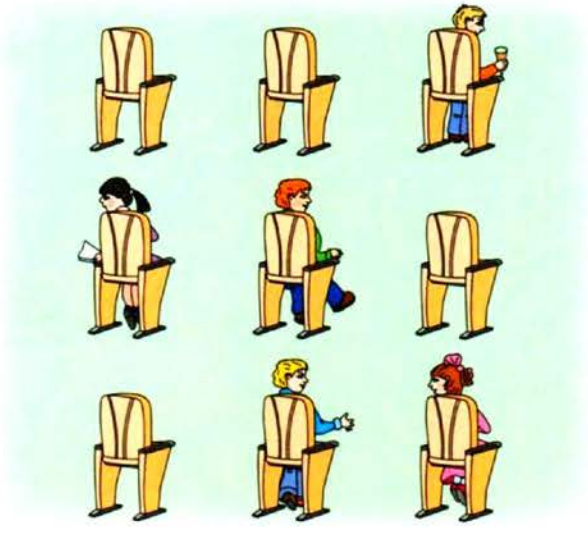
ряд	2
место	1

ряд	1
место	5

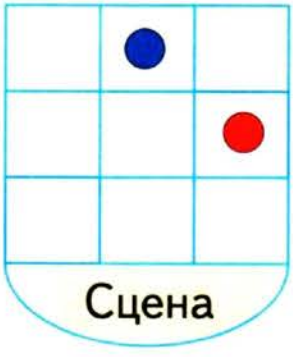
ряд	3
место	3



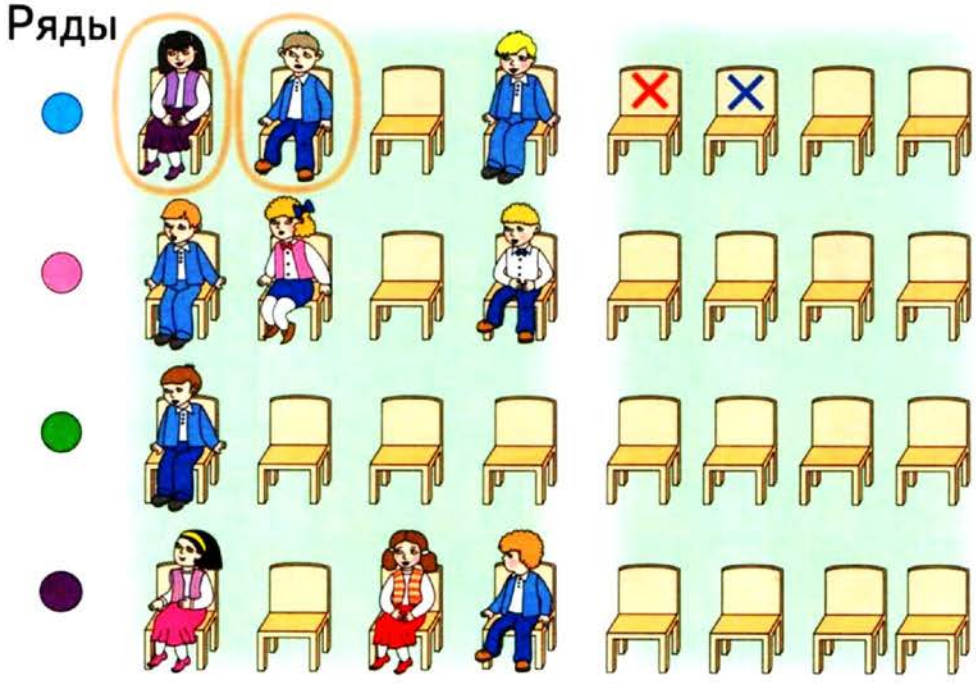
Отметь ● места, где сидят девочки, ● места, где сидят мальчики.



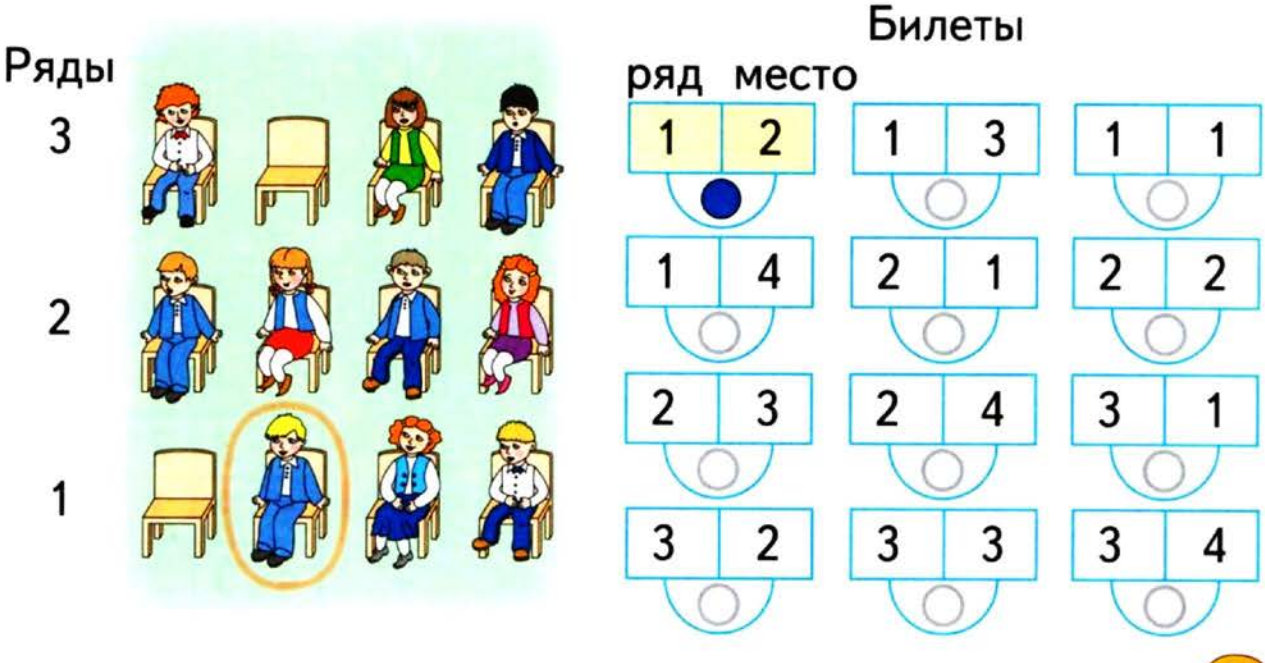
Схема



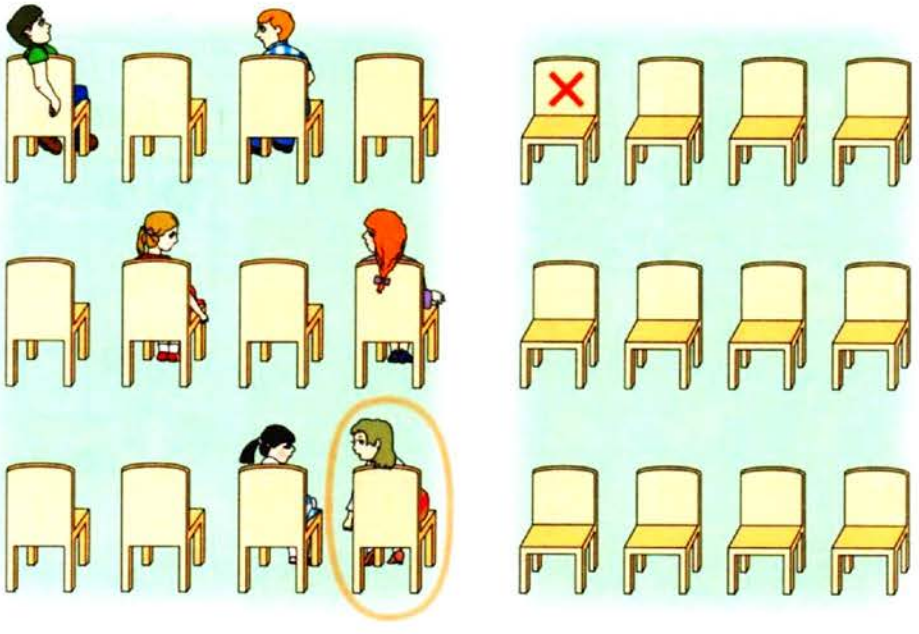
Отметь × места, которые заняты мальчиками, × — места, занятые девочками. Отметь занятые места на схеме кружками цвета ряда.



Отметь ● билеты мальчиков, ● — билеты девочек.



Отметь ✕ места, занятые мальчиками, ✕ — места девочек. Отметьте эти же места на схеме.

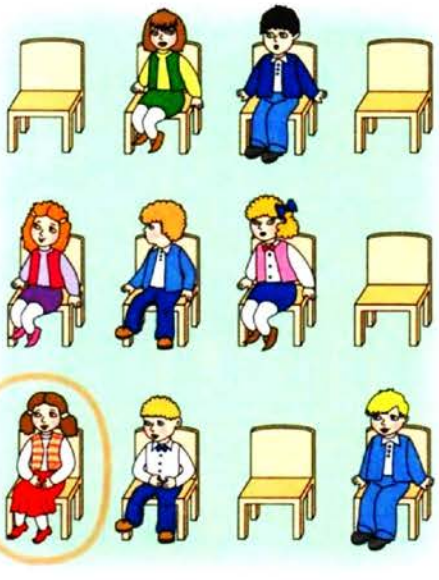


Схема

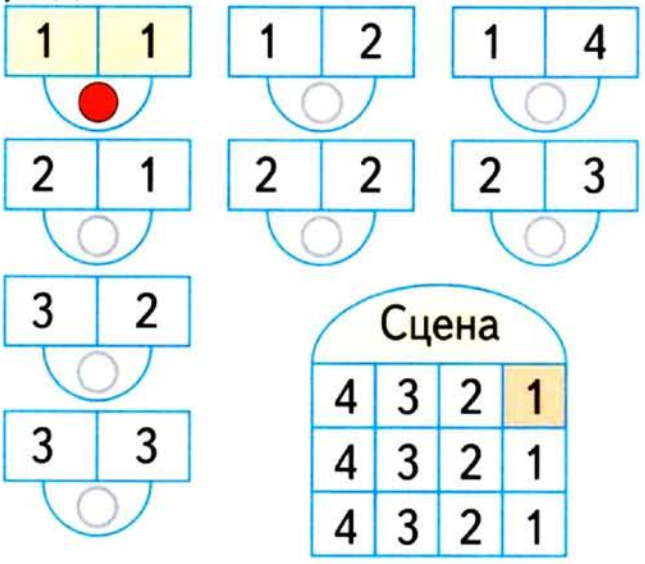


Отметь ● билеты мальчиков, ● — билеты девочек. Раскрась занятые места на схеме по образцу.

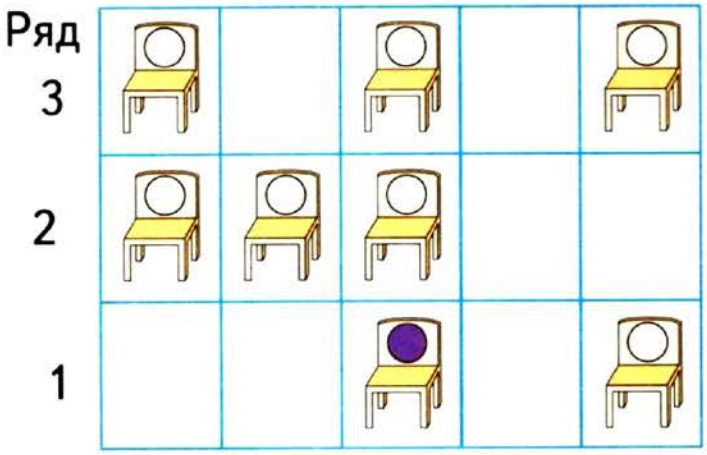
Ряды



Билеты



Найди билет для каждого кресла и отметь кресло таким же цветом. Закрась так же эти места на схеме.



ряд место

1	3

Образец

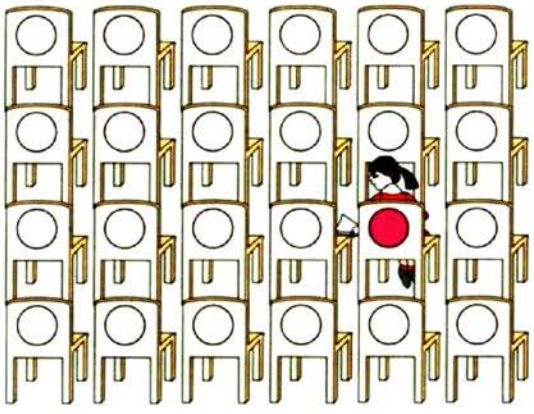
Схема

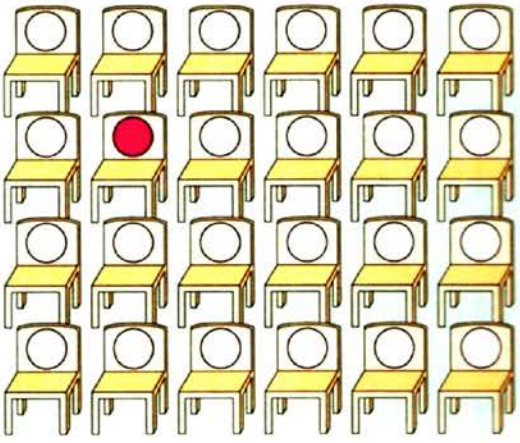
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

Сцена

1	5		2	1		2	2		2	3		3	1		3	3		3	5

Найди места по билетам и обозначь такими же точками.



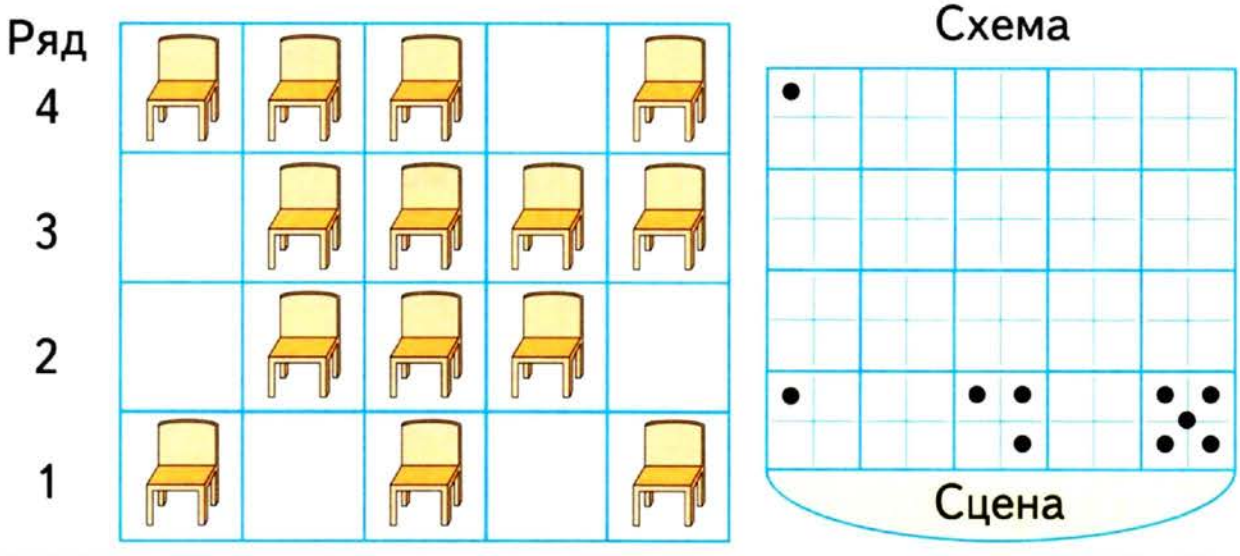


Образец

3	2

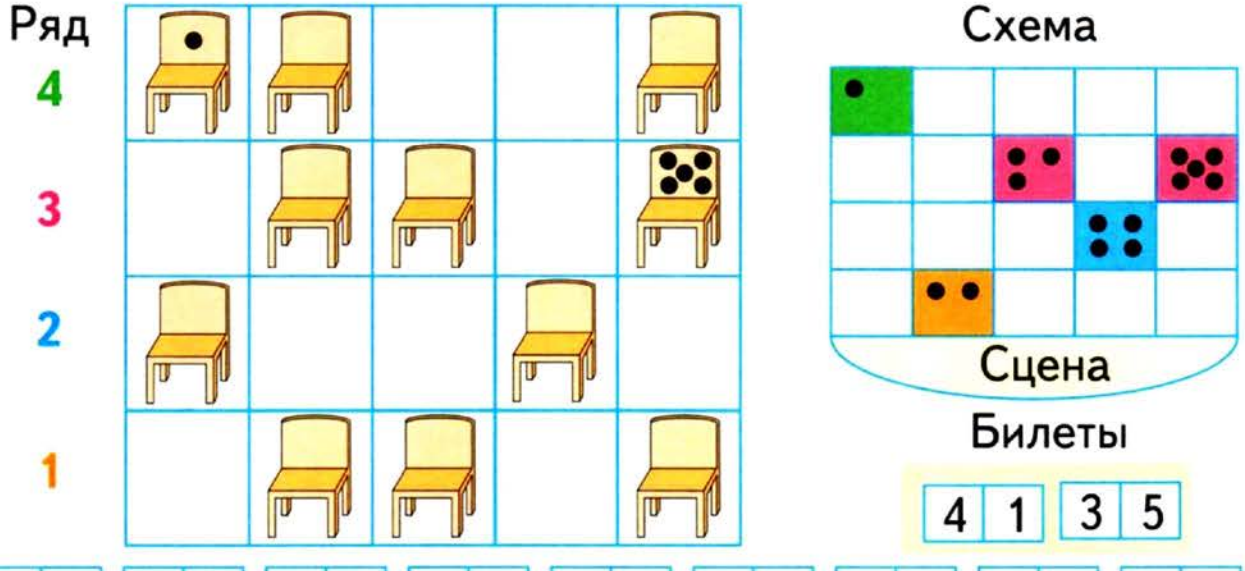
2	4		1	6		3	4		4	5		2	1		4	3		1	2

На какие места есть билеты? Ряды обозначены цифрами, обозначь места точками на билетах и на схеме.



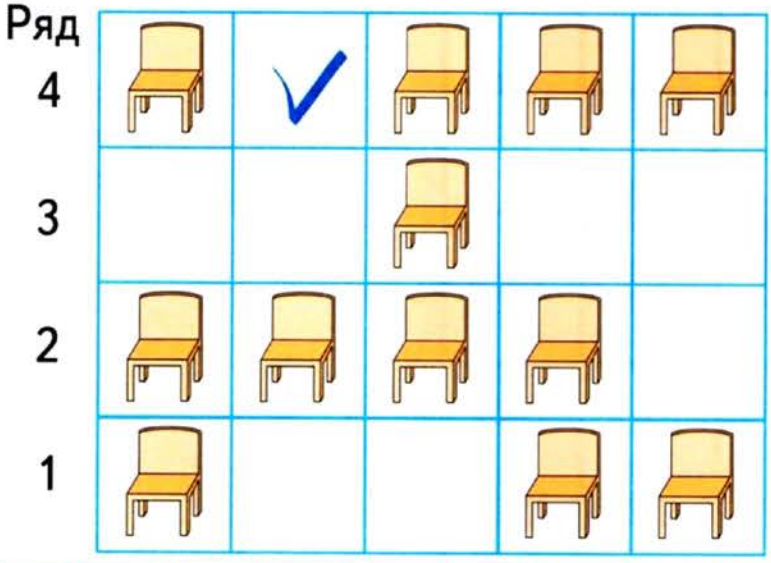
1 •	2	3	4	1 •••	2	3	
3	4	2	4	3	4	1	

Найди места по билетам и обозначь их точками по образцу на стульях и схеме зала.



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

Найди билеты для пустых мест в зале и обведи цифры на билетах и на схеме зала.



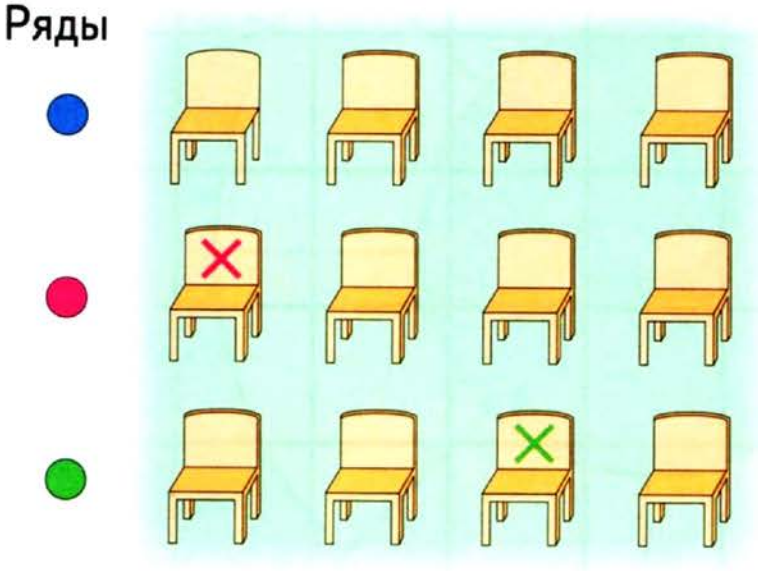
Схема

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

Сцена

1	1	1	2	1	3	1	4	1	5	2	1	2	2
2	3	2	4	2	5	3	1	3	2	3	3	3	4
3	5	4	1	**4**	**2**	4	3	4	4	4	5		

Отметь ✕, какие кресла обозначены на схеме зала. Обведи все номера на схеме по образцу.

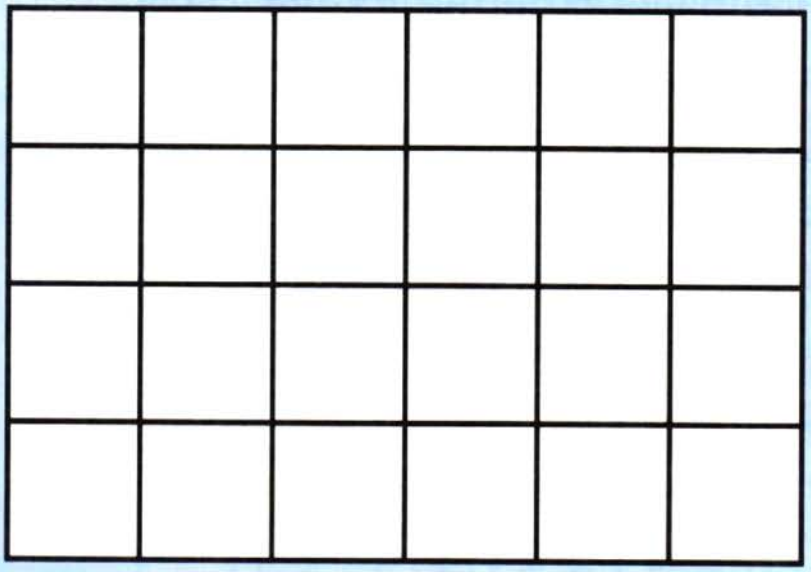


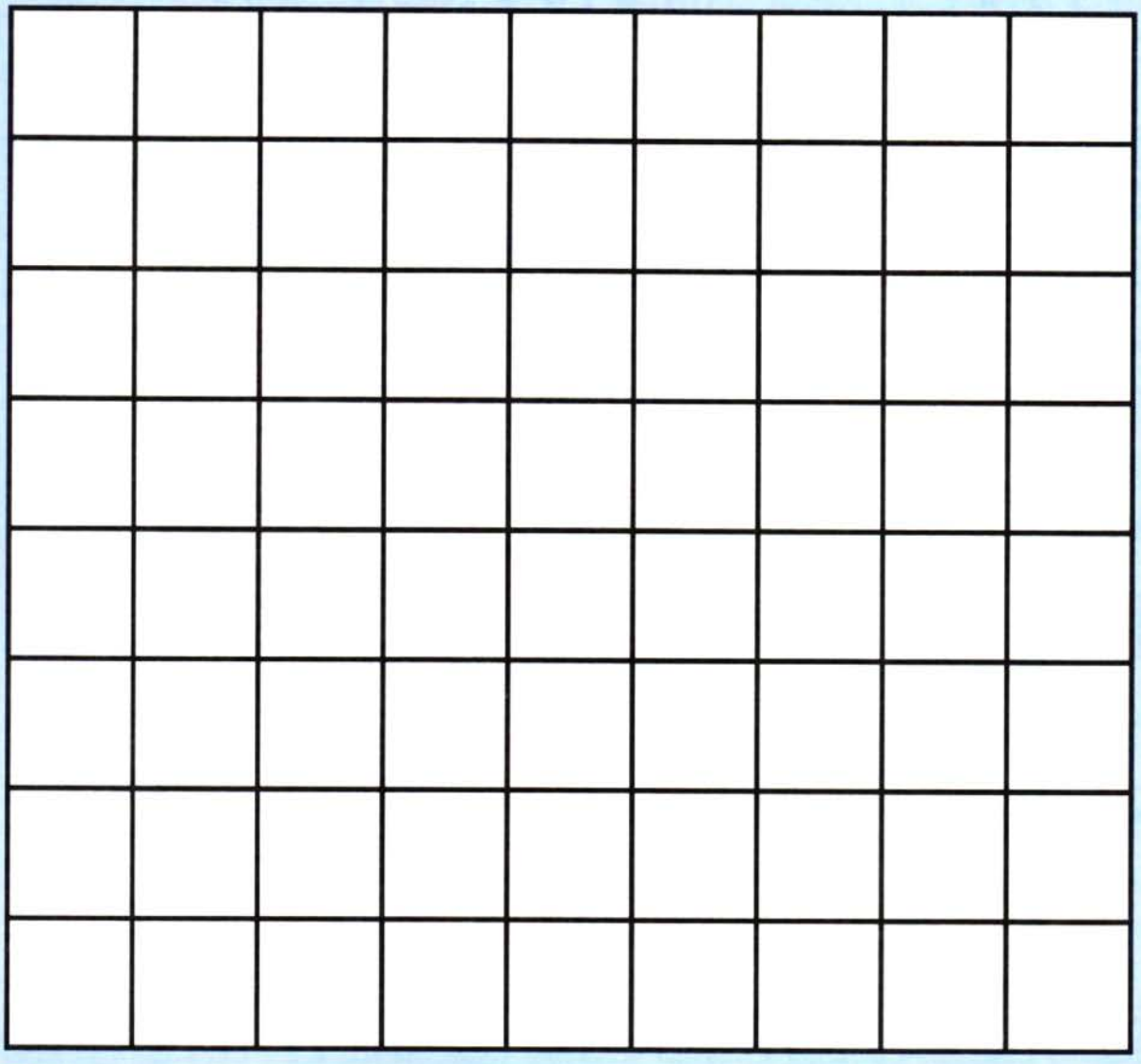
Схема

1	2	3	4
1			4
		3	

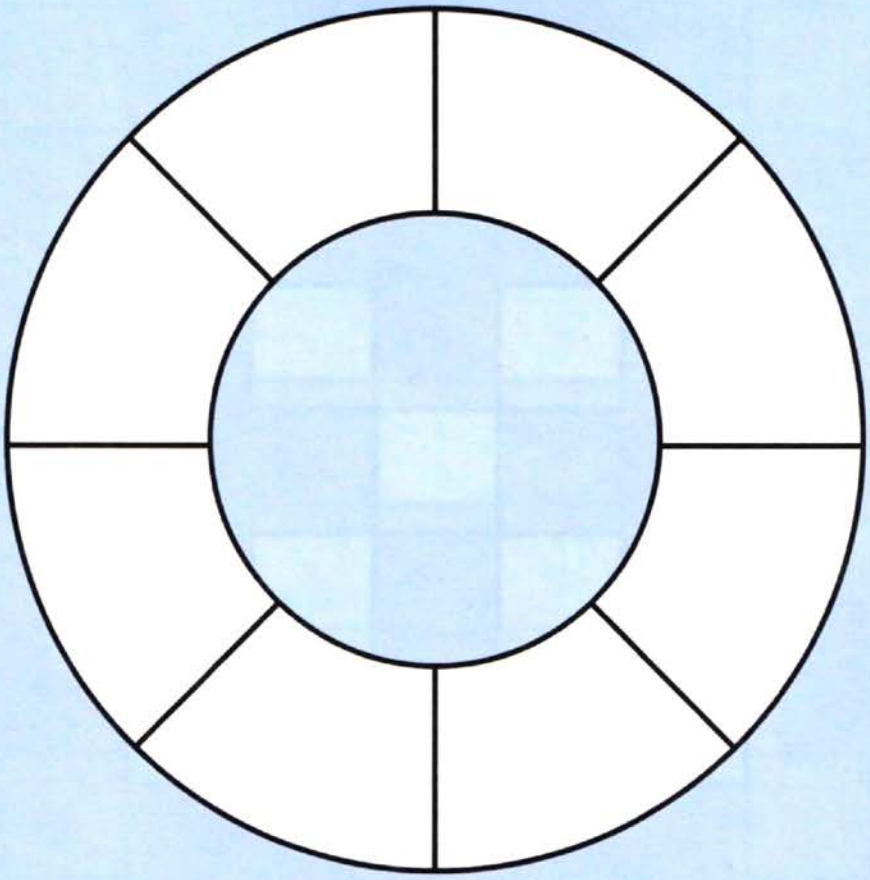
Сцена

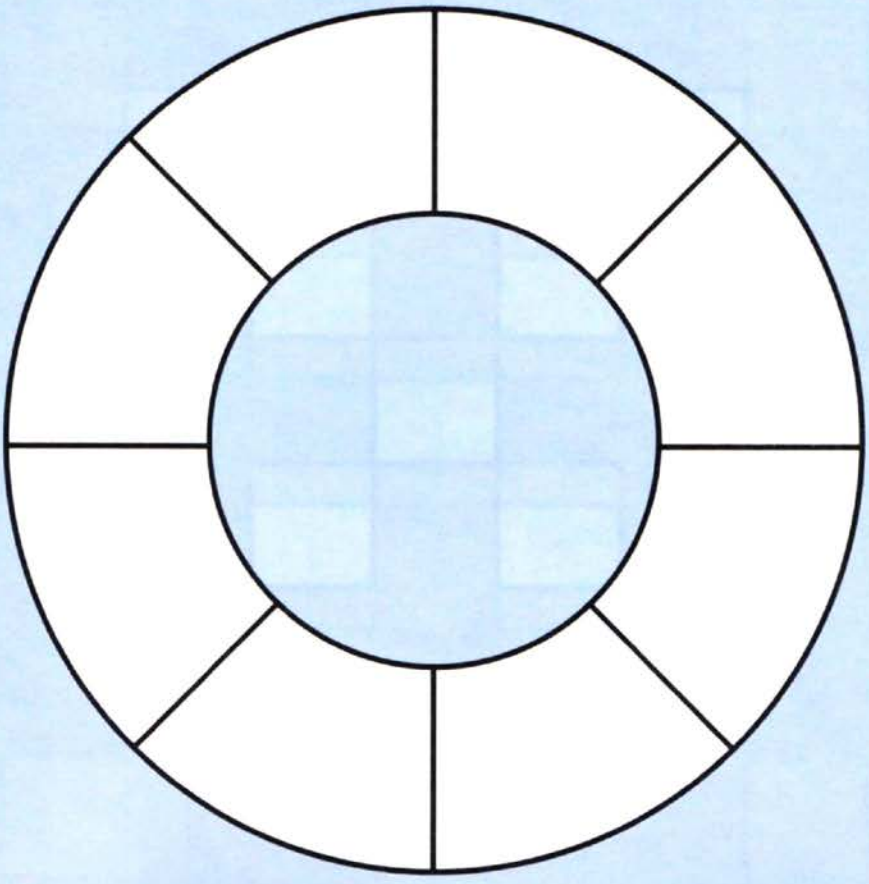
Поле к игре №1



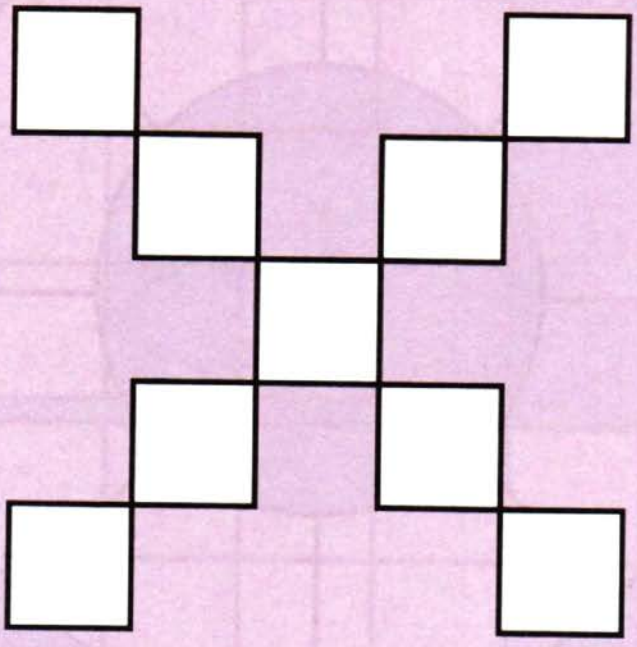


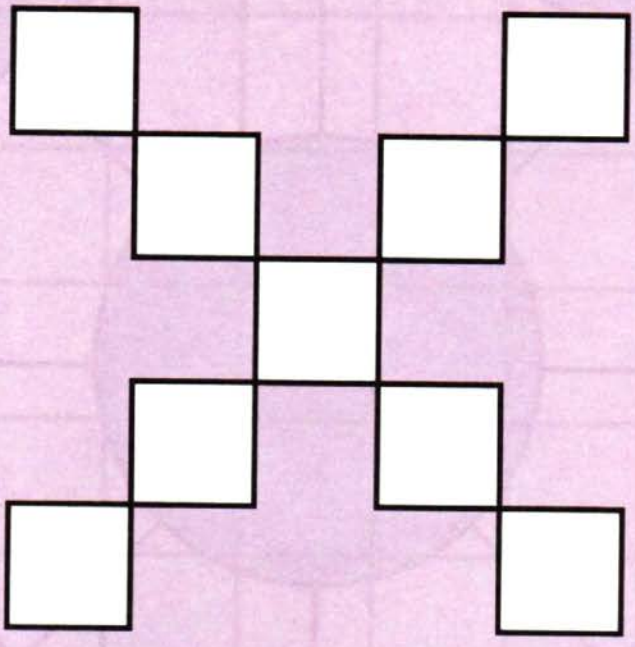
Поле к игре № 2



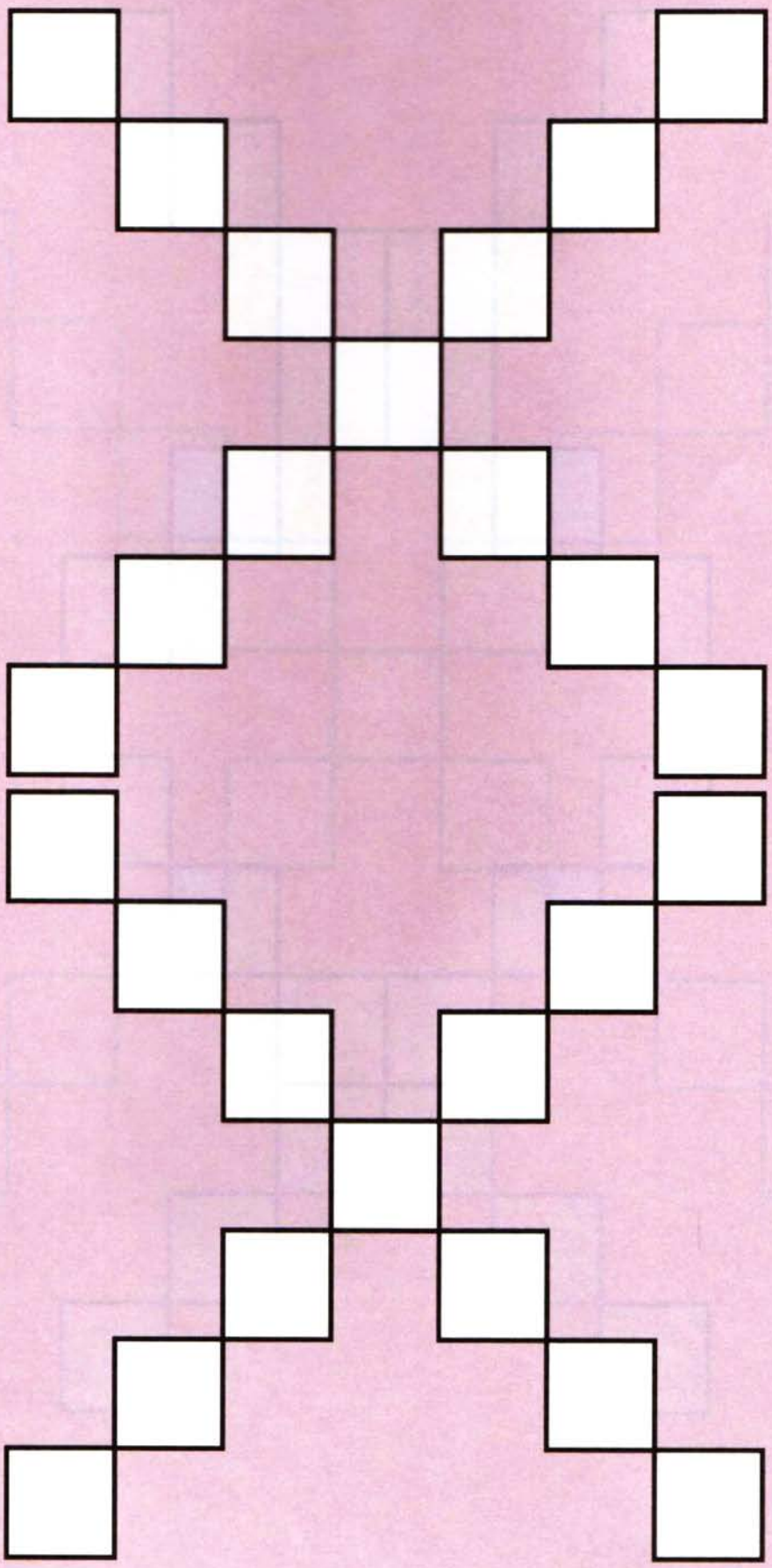


Поле к игре № 3

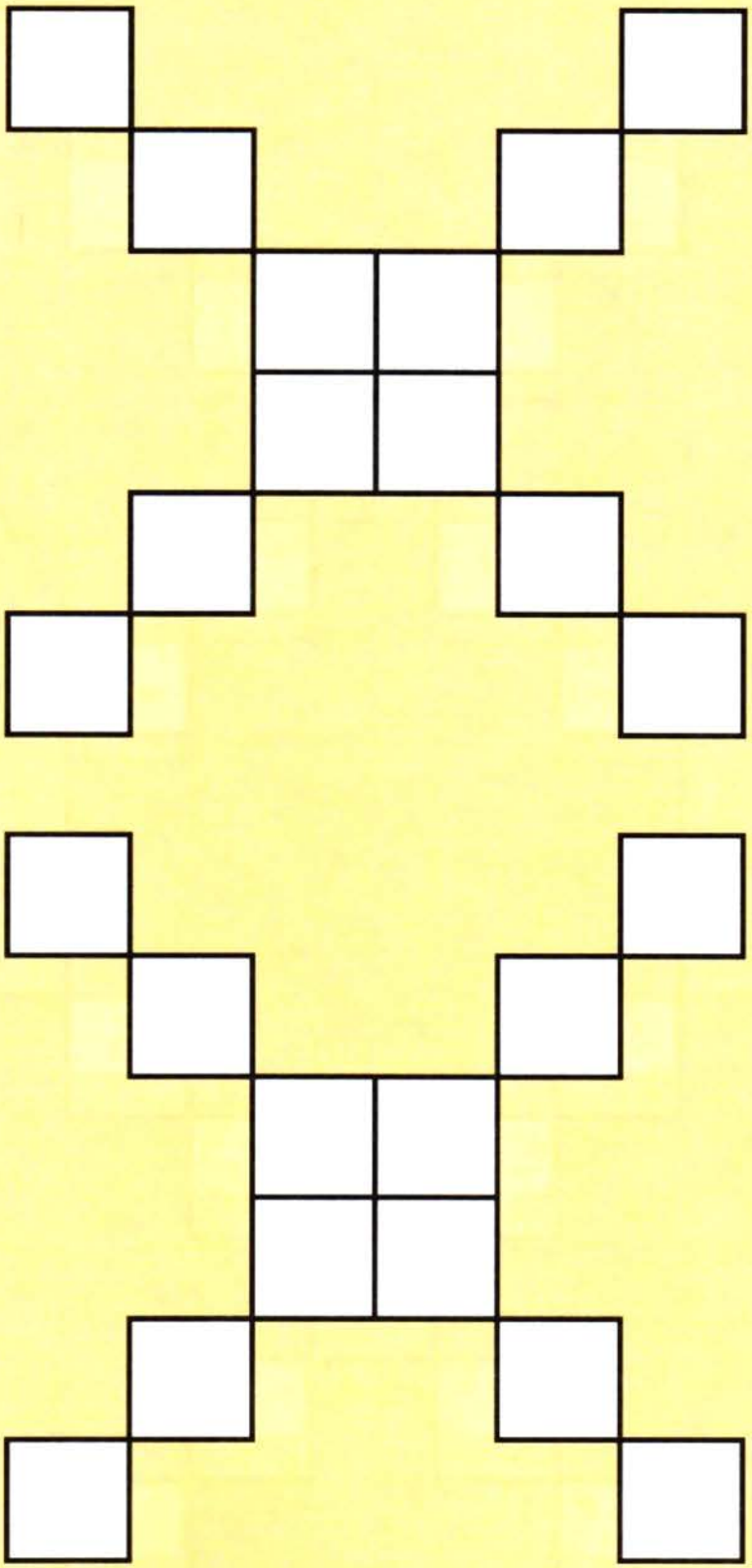




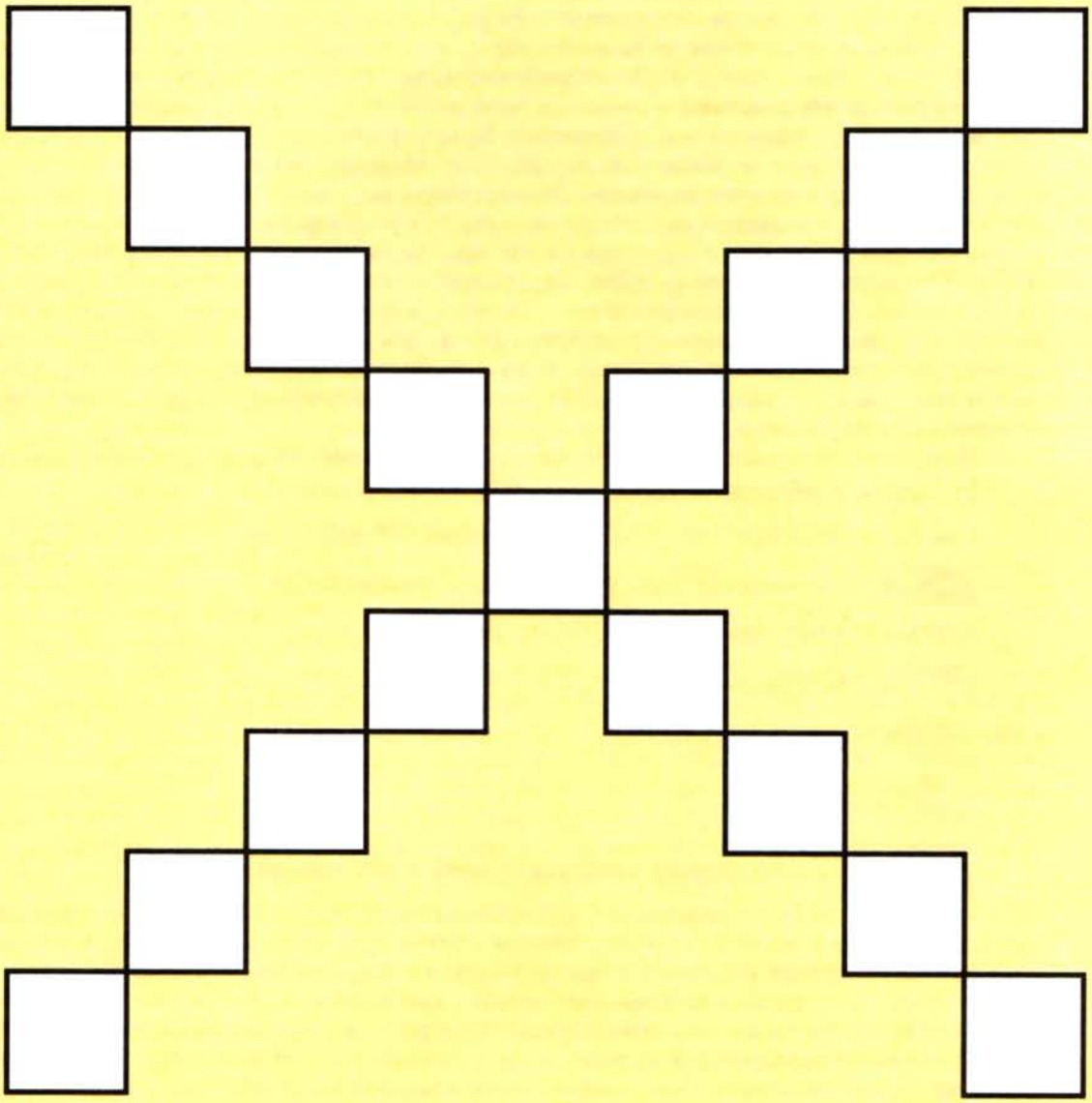
Поле к игре № 4



Поле к игре № 5



Поле к игре № 6



Страницы для взрослого

Комплект пособий **«Учимся думать»** *(«Что это такое?», «Что за чем следует?», «Что с чем объединяется?», «Что, как и с чем связано?»)* развивает у ребёнка умение думать, рассуждать, что предполагает не только формирование определённых логических операций, но и развитие восприятия, пространственной ориентировки, воображения, инициативности, в том числе и творческой. В пособии *«Что, как и с чем связано?»*, как и во всех предыдущих пособиях, дети продолжают учиться определять сходство и различие предметов, пользоваться простейшими знаками. При этом основная цель заданий данного пособия – формирование умений устанавливать разные ***типы отношений*** между объектами.

Пособие *«Что, как и с чем связано?»* разделено на две части. В первой части представлены задания на выделение *количественных, пространственных и временных отношений* разной степени сложности. Во второй части также есть ряд заданий на установление ***количественных отношений*** и усвоение понятий *больше, меньше* (через непосредственное сравнение) счёта предметов и измерения. Кроме того, данная часть включает разрезные приложения, которые позволят вам варьировать задания обеих частей данного пособия, составляя по их образцу свои варианты развивающих игр. Так, пространственные отношения устанавливаются в заданиях на пространственную ориентировку и на сохранение последовательности элементов при поворотах картинки. Часть приложений содержит поля к играм «Коврики», «Руль», «Штурвал», «Дом», а в разрезных приложениях даются фишки для игры на этих полях. С помощью лабиринтов к сказкам, а также игр «Театр», «Дом», «Билеты» (варианты которых представлены заданиями обеих частей данного пособия) развиваются не только пространственная ориентировка, но и логические операции (анализ, классификация, выделение последовательных цепей отношений), произвольность действий ребёнка, что в целом и формирует его готовность к школе.

На цветных страницах книги вы найдёте объяснение типов заданий и условных обозначений.

Условные обозначения, используемые в пособии

Цветной полукруг в уголке страницы – это тема.


Установление пространственных отношений

Установление количественных отношений:


Измерение


Порядок чисел


Игры


I. Установление пространственных отношений

Установление пространственных отношений между объектами отрабатывается во многих заданиях обеих частей пособия. Ребёнок учится ориентировке как в реальном пространстве, так и в пространстве листа. Формирование этой ориентировки должно осуществляться и в деятельности с реальными предметами, и с картинками пособия. Задания выполняются путём непосредственного сравнения предметов в реальности и на картинках с привлечением опыта ребёнка и различаются наличием/отсутствием средств для установления отношений и разной степени точности (на глаз или с помощью клеток таблиц).

Типы заданий.

1. Нахождение места в клетках таблицы.

Этот тип заданий (развивающих игр) помогает формировать ориентировку в пространстве листа. Внутри этого типа есть несколько вариантов, в основе выполнения которых лежит умение ориентироваться в клетках таблицы – выделять горизонтальные, вертикальные полосы и точки их пересечения.

1а. Найди места по билету на схеме зала/Отметь места девочек и мальчиков/Отметь занятые или свободные места.

Задания. Ч. 2: с. 42–49.

Разрезные приложения **№ 1, 2.**

Эти задания демонстрируют варианты игры «Театр». В них изображены стулья в зале театра. На стульях даны обозначения такие же, как на билетах, ряды различаются, например, цветом. Нужно найти в зале *места* по билетам, которые различаются между собой раскрашенными значками и цветом фона, и раскрасить знаки на стульях так же, как на билетах. Используя разрезные приложения **№ 1, 2**, вы можете варьировать эти задания с применением разного количества фишек. Рисуйте по имеющимся в пособии образцам таблички со схемой зала, в которые ребёнок должен вносить необходимые обозначения. Это не только будет способствовать формированию умения пространственной ориентировки, но и познакомит с принципами, лежащими в основе преобразования информации, необходимой при овладении учебной деятельностью.

1б. Дорисуй билеты на схеме зала.

Задания. Ч. 2: с. 6.

Разрезные приложения **№ 3, 4**.

Эти задания, демонстрирующие игру «Билеты» в первой и второй частях пособия, формируют не только пространственную ориентировку, но и логическое мышление. По условию надо составить билеты для зала, обозначая ряды и места без нумерации, используя минимальное число символов. Приложения **№ 3, 4** позволяют использовать три признака, которые меняются в рядах: *цвет билета (рамки); форма фигуры на билете; цвет фигуры*. В заданиях пособия приводятся таблицы-схемы зала с обозначением некоторых мест, на основе которых нужно выделить принципы обозначения ряда и места, и найти место указанному билету или раскрасить все билеты. Используя фишки приложений, составляйте сначала более простые варианты заданий (из трёх рядов), подсказывая ребёнку, как выделить принцип смены формы и цвета фигур. Например, фигуры могут сдвигаться на одну, т. е. второй ряд начинается со второй фигуры первого ряда, а дальше по порядку: третий ряд – с третьей и т. д. Цвет фона и фигуры билета может меняться на противоположный в следующем ряду, меняться по вертикальным или горизонтальным рядам. Главный принцип игры: для каждого места должен быть свой билет, отличающийся от остальных и позволяющий по нему быстро найти нужный ряд и место (в точке пересечения вертикального и горизонтального рядов таблицы).

1в. Найди (обозначь) квартиру по указанию подъезда и этажа в доме.

Задания. Ч. 2: с. 3, 8, 20, 24, 31, 34.

Разрезные приложения **№ 5, 6, 8, 9**.

Эти задания представляют варианты игры «Дом», формирующей умение ориентироваться в таблице. В условиях либо обозначаются цветом/цифрами/буквами окна квартир (места пересечения горизонтальных и вертикальных рядов таблицы-дома), либо указываются номера этажей и подъездов. Соответственно нужно либо обозначить цифрами номера подъездов и этажей заданных квартир, либо раскрасить окна на таблице-доме по обозначениям. Вариантов этой игры в обеих частях пособия приводится много, разнообразить их можно с помощью приложений, причём разрезное приложение **№ 6**, в котором на фишках изображены животные, знакомые по пособию «Учимся думать. Что с чем объединяется?», позволит вам усложнить это задание, предложив ребёнку подумать, как лучше расселить животных в доме по этажам или подъездам, т. е. придумать основание для группировки объектов.

1 г. Отгадай имя по стрелкам.

Задания. Ч. 2: с. 20.

Этот тип заданий продолжает задания первой части пособия. Красной точкой в верхней части клетки отмечена первая буква зашифрованного имени. Рядом в таблице стрелками «загаданы» остальные буквы. Эти стрелки задают направление и число шагов по сетке с буквами от отмеченной красной точкой первой буквы до клетки с нужной буквой. Рисуя стрелки по сетке, определяем букву, которую и записываем в столбик таблицы. Предложите ребёнку «загадать» по аналогии имя, которое он уже сам может записать.

2. Нахождение элементов предмета и выстраивание их последовательности при поворотах.

Задания этого типа формируют умение производить перемещения объектов в умственном плане с опорой на рисунок. Они представлены в обеих частях пособия, при этом задачи в каждом последующем задании постепенно усложняются (увеличивается количество и форма объектов). Во второй части есть поля к играм **№ 1–6** и разрезные приложения **№ 5, 7**, которые позволят ребёнку использовать фишки (конкретные предметы) при выстраивании последовательности при повороте, что облегчает ему выполнение задания в случае затруднения, а также даёт возможность создавать новые варианты заданий, усложняя их за счёт увеличения количества элементов.

2а. Раскрась по образцу руль машины/Раскрась по образцу штурвалы.
Задания. Ч. 2: с. 3, 7, 10, 24, 25, 30.

Поля к играм **№ 2–6**, разрезные приложения **№ 5, 7**.

На рисунках надо раскрасить и дорисовать кружки и/или другие фигуры. Стрелка указывает, в какую сторону повернулись штурвал или руль, частично изображённые на рисунке рядом. Напоминайте ребёнку при выполнении этих заданий, что порядок изображённых элементов не меняется при изменении их количества или расположения всего объекта. Используйте поля к играм **№ 2–6** и приложения **№ 5, 7** для новых вариантов задания (с другими элементами, поворотом в другую сторону), для проведения соревнования между детьми при групповой работе (кто быстрее и правильнее, кто использует больше элементов).

2б. Раскрась по образцу коврики.
Задания. Ч. 2: с. 11.

Поле к игре **№ 1**, разрезные приложения **№ 5, 7**.

Это более сложный вариант заданий, в котором необходимо предварительно выделить принцип раскраски. Всегда дан один ряд и начало следующего. Используйте поля к игре **№ 1** и разрезные приложения **№ 5, 7**, показывая «повороты» рядов, т. е. смену порядка следования элементов с помощью фишек. Постепенно увеличивайте количество рядов коврика и принцип изменения направления «поворота».

2в. Дорисуй по образцу.
Задания. Ч. 2: с. 5, 21, 25, 33.

Знакомый по предыдущим пособиям тип задания на дорисовывание и раскрашивание по образцу рисунков, но здесь акцент сделан на разную пространственную ориентацию и повороты.

3. Сравнение длины дорог между объектами в клеточном поле. (Запиши дорогу стрелками в таблице и сравни, чья дорога длиннее/Нарисуй дороги на карте по схеме и сравни.)
Задания. Ч. 2: с. 4, 12, 14, 16, 22, 25, 27, 29, 34.

Задания этого типа направлены на формирование ориентировки в пространстве листа, разделенном на клетки, и умения последовательно переходить от одной клетки к другой, не пропуская их и не перескакивая через них. В этих заданиях к определению пространственных отношений добавляется определение количественных отношений, поскольку требуется ещё сравнить длину обозначенных стрелками дорог.

4. Нахождение путей по схеме знаков. (Нарисуй на схемах, откуда и куда можно доехать на машине/ Нарисуй на схемах, кто кому передал сообщение.)
Задания. Ч. 2: с. 13, 21, 26, 33.

Задания этого типа представлены в первой части пособия, в них ставится задача развивать не только пространственное, но и логическое мышление. На рисунке даются карты дорог между домиками. Это дороги с односторонним и двусторонним движением, на которых стрелки показывают направление движения машин. Рядом с картинкой даётся схема, на которой надо обозначить знаками домики (эти знаки ребёнок должен найти в каждом домике, изображённом на карте) и поставить стрелки между домиками. При этом перечёркнутая стрелка означает отсутствие дороги, по которой можно проехать на машине, а стрелка без перечёркивания показывает, что ехать в этом направлении можно.

Вариантом этого типа заданий является построение схем передачи сообщений по телефону. На рисунке стрелками показаны пути передачи сообщений (напомните детям об игре «Испорченный телефон»). На схемах под рисунком надо изобразить с помощью перечёркнутых и неперечёркнутых стрелок, а также знаков для авторов сообщений, кто кому и через кого передал сообщение, кто сообщений не передавал/не получал.

5. Лабиринты. (Найди дорогу из лабиринта/Нарисуй дорожки из чисел.)
Задания. Ч. 2: с. 6, 9, 18, 19, 22, 29, 35–41.

Хорошо знакомые детям этого возраста лабиринты в данном пособии различаются между собой тем, что наряду с пространственными, где нужно искать короткий путь к выходу, избегая тупиков, есть числовые лабиринты в виде квадрата из клеток, где нужно найти разные пути построения числового ряда. Последний тип лабиринтов объединяет темы пространственных и количественных отношений и упомянут также в следующем разделе. Игры со сказками представляют собой разновидность этого задания, в которой, помимо пространственной ориентировки в пределах страницы, решается задача выделения последовательных цепей отношений на материале знакомых ребёнку дошкольного возраста сюжетов сказок (подробнее см. раздел IV).

2а. Раскрась по образцу руль машины/Раскрась по образцу штурвалы.
Задания. Ч. 2: с. 3, 7, 10, 24, 25, 30.
Поля к играм **№ 2–6**, разрезные приложения **№ 5, 7**.

На рисунках надо раскрасить и дорисовать кружки и/или другие фигуры. Стрелка указывает, в какую сторону повернулись штурвал или руль, частично изображённые на рисунке рядом. Напоминайте ребёнку при выполнении этих заданий, что порядок изображённых элементов не меняется при изменении их количества или расположения всего объекта. Используйте поля к играм **№ 2–6** и приложения **№ 5, 7** для новых вариантов задания (с другими элементами, поворотом в другую сторону), для проведения соревнования между детьми при групповой работе (кто быстрее и правильнее, кто использует больше элементов).

2б. Раскрась по образцу коврики.
Задания. Ч. 2: с. 11.
Поле к игре **№ 1**, разрезные приложения **№ 5, 7**.

Это более сложный вариант заданий, в котором необходимо предварительно выделить принцип раскраски. Всегда дан один ряд и начало следующего. Используйте поля к игре **№ 1** и разрезные приложения **№ 5, 7**, показывая «повороты» рядов, т. е. смену порядка следования элементов с помощью фишек. Постепенно увеличивайте количество рядов коврика и принцип изменения направления «поворота».

2в. Дорисуй по образцу.
Задания. Ч. 2: с. 5, 21, 25, 33.

Знакомый по предыдущим пособиям тип задания на дорисовывание и раскрашивание по образцу рисунков, но здесь акцент сделан на разную пространственную ориентацию и повороты.

3. Сравнение длины дорог между объектами в клеточном поле. (Запиши дорогу стрелками в таблице и сравни, чья дорога длиннее/Нарисуй дороги на карте по схеме и сравни.)
Задания. Ч. 2: с. 4, 12, 14, 16, 22, 25, 27, 29, 34.

Задания этого типа направлены на формирование ориентировки в пространстве листа, разделенном на клетки, и умения последовательно переходить от одной клетки к другой, не пропуская их и не перескакивая через них. В этих заданиях к определению пространственных отношений добавляется определение количественных отношений, поскольку требуется ещё сравнить длину обозначенных стрелками дорог.

4. Нахождение путей по схеме знаков. (Нарисуй на схемах, откуда и куда можно доехать на машине/ Нарисуй на схемах, кто кому передал сообщение.)
Задания. Ч. 2: с. 13, 21, 26, 33.

Задания этого типа представлены в первой части пособия, в них ставится задача развивать не только пространственное, но и логическое мышление. На рисунке даются карты дорог между домиками. Это дороги с односторонним и двусторонним движением, на которых стрелки показывают направление движения машин. Рядом с картинкой даётся схема, на которой надо обозначить знаками домики (эти знаки ребёнок должен найти в каждом домике, изображённом на карте) и поставить стрелки между домиками. При этом перечёркнутая стрелка означает отсутствие дороги, по которой можно проехать на машине, а стрелка без перечёркивания показывает, что ехать в этом направлении можно.

Вариантом этого типа заданий является построение схем передачи сообщений по телефону. На рисунке стрелками показаны пути передачи сообщений (напомните детям об игре «Испорченный телефон»). На схемах под рисунком надо изобразить с помощью перечёркнутых и неперечёркнутых стрелок, а также знаков для авторов сообщений, кто кому и через кого передал сообщение, кто сообщений не передавал/не получал.

5. Лабиринты. (Найди дорогу из лабиринта/Нарисуй дорожки из чисел.)
Задания. Ч. 2: с. 6, 9, 18, 19, 22, 29, 35–41.

Хорошо знакомые детям этого возраста лабиринты в данном пособии различаются между собой тем, что наряду с пространственными, где нужно искать короткий путь к выходу, избегая тупиков, есть числовые лабиринты в виде квадрата из клеток, где нужно найти разные пути построения числового ряда. Последний тип лабиринтов объединяет темы пространственных и количественных отношений и упомянут также в следующем разделе. Игры со сказками представляют собой разновидность этого задания, в которой, помимо пространственной ориентировки в пределах страницы, решается задача выделения последовательных цепей отношений на материале знакомых ребёнку дошкольного возраста сюжетов сказок (подробнее см. раздел IV).

Установление количественных отношений

Установление количественных отношений между объектами, группами объектов в разных заданиях предусматривает использование разных способов: а) непосредственное сравнение там, где разница очевидна, для введения понятий *больше — меньше*; б) сравнение объектов через использование меры и измерения с различными способами фиксации результатов измерения (точками, числами); в) установление отношений порядка между числами.

Темы и типы заданий.

II. Измерение

1. Непосредственное сравнение. (Сравни пары картинок. Что на самом деле больше/меньше?)

Задания. Ч. 2: с. 5, 7, 9, 11, 12, 16, 17, 23, 28.

Эти задания опираются на жизненный опыт ребёнка и уточняют понятия *больше — меньше*. В них требуется непосредственно сравнить объекты, нарисованные на отдельных картинках, и установить, какой из них в реальности больше, а какой меньше. Изображённые на отдельных картинках объекты могут быть одного размера, но в качестве подсказки для каждой пары картинок приводятся рисунки, на которых размеры сравниваемых объектов соответствуют их соотношению в реальности. Обратите внимание ребёнка на образец (**с. 7**), где показано, как надо раскрасить рамки на каждой паре сравниваемых рисунков: красной рамкой обводится рисунок с объектом, который в реальности больше, а синей – картинка с меньшим по размеру объектом.

2. Сравнение через использование меры и измерения. (Сравни по высоте/длине/весу какие-либо объекты. Назови меру, укажи, сколько мер получилось при измерении.)

Задания. Ч. 2: с. 14, 15, 17, 18, 19, 30, 32.

Эти задания продолжают знакомство с измерением и мерой, необходимые для понимания числа. Им должны предшествовать реальные измерения с выбором меры и отработкой правил измерения: выбор *величины*, т. е. того, что измеряется в предмете (*длина, вес* и др.); выбор адекватной и удобной меры; фиксация *места начала измерения* (в измерении длины, ширины и т. д.); фиксация *результатов* измерения. Результатом измерения должно быть понимание ребёнком того, что нельзя сравнивать величины, измеренные разными мерами. Кроме того, дети должны понимать *зависимость между величиной, мерой и числом, полученным в результате измерения* (чем больше мера, тем меньше число при измерении одной величины). На картинках выделены величины для измерения (*длина, высота, вес*), указаны меры, произведено и показано измерение. Нужно записать число, полученное в результате, в пустую клетку. В конце пособия в заданиях этого типа ребёнок сам должен назвать, что служит мерой, опираясь на рисунок (мера – меньший по размеру/весу объект).

III. Порядок чисел

1. Установление отношений порядка между числами. (Поставь номера по порядку / Запиши числа в пустые клетки, поставь знаки между числами и др.)

Задания. Ч. 2: с. 4, 6, 8, 9, 10, 18, 19, 27.

Эти задания направлены на усвоение числовой последовательности в пределах 10. В них нужно использовать порядковый счёт и обозначить числа цифрами. Задания на **с. 10** формируют понятие числа через построение числовой оси, отрабатывают понимание того, что каждое следующее число образуется прибавлением единицы, а предыдущее – отниманием единицы, а разница между соседними числами равна единице. В них используются математические знаки *больше* и *меньше*. Помимо указанных заданий на отработку числовой последовательности в этой части также используется уже упомянутый в первом разделе числовой лабиринт в таблице с цифрами.

IV. Игры

Игра «Коврики»: поле к игре **№ 1**, с. 50; фишки – разрезные приложения **№ 5, 7**.

Игры «Руль», «Штурвал»: поля к играм **№ 2–6**, с. 51–55, фишки – разрезные приложения **№ 5, 7**.

Поле к игре **№ 1** «Коврики» – форма, которую нужно заполнить по определённым правилам (см. задания в обеих частях данного пособия). Поля **№ 2–6** к играм «Руль», «Штурвал» представляют собой расположенные рядом формы руля/штурвала: первая – исходная, вто-

рая – после «поворота» (см. соответствующие задания в пособии). В разрезных приложениях **№ 5, 7** даются фишки с элементами для украшения руля. С помощью этих приложений вы можете отрабатывать с ребёнком варианты заданий из обеих частей пособия, раскладывая фишки на первой форме по образцу из пособия и перекладывая на второй форме при «повороте» руля/штурвала (или перекладывая в заданном порядке элементы узора на каждом ряду коврика). Играя, можно увеличивать количество элементов на формах или предложить ребёнку придумать узор на форме самостоятельно.

Игра «Дом»: поля к игре «Дом» – разрезные приложения **№ 8, 9**; фишки – разрезные приложения **№ 5, 6**, см. также с. 57.

Разрезные приложения **№ 8, 9** предназначены для игры «Дом», разнообразные варианты которой представлены также в обеих частях пособия. Эта развивающая игра направлена на формирование операции, в основе выполнения которой лежит умение ориентироваться в клетках таблицы (выделять горизонтальные, вертикальные полосы, места их пересечения). С помощью фишек к данной игре (разрезное приложение **№ 5**) вы можете составлять свои варианты заданий, а фишки из разрезного приложения **№ 6** позволят вам создать вариант игры, включающий задание на классификацию («расселить» животных, группируя их по разным признакам).

Игра «Театр»: поле – разрезное приложение **№ 1**; фишки – разрезное приложение **№ 2**, приложение с вариантами игры на с. 42–49, см. также с. 56–57.

Такое же умение ориентироваться в клетках таблицы отрабатывается и в игре «Театр». В этой игре задание на ориентировку в горизонтальных и вертикальных рядах и точках их пересечений комбинируется с заданием на повороты, поэтому игровое поле представляет собой вид зала спереди и сзади. Фишки к игре позволяют выполнять предложенные в пособиях её варианты с применением конкретных предметов, а также придумывать новые варианты, усложняя игру за счёт увеличения числа фишек.

Игра «Билеты»: фишки – разрезные приложения **№ 3, 4**, см. также с. 57.

На основе разрезных приложений **№ 3** и **4** к игре «Билеты» могут создаваться варианты, представленные в заданиях из обеих частей пособия. С помощью этой игры дети составляют билеты для театра, при этом каждый билет должен обозначить ряд и место с помощью комбинации трёх признаков: формы фигуры, цвета фона и фигуры. Можно эту игру комбинировать с игрой «Театр»: сначала составить билеты, а потом по этим билетам рассаживать зрителей, обозначив вертикальные и горизонтальные ряды зала в соответствии с заданными на билетах признаками.

Игры со сказками: приложение на с. 38–41.

Приложение к этим заданиям представляет собой поля с лабиринтами. Это игры на выделение последовательных цепей отношений, осваиваемых на знакомом детям дошкольного возраста материале детских сказок. Играм со сказками должна предшествовать работа, которая поможет ребёнку вспомнить содержание сказок. Хорошо, если эти задания будут связаны с образовательной деятельностью, направленной на развитие речи, во время которой можно будет обсудить с ребёнком сюжеты знакомых сказок (они кратко изложены на **с. 61–64**). Схемы, опираясь на которые ребёнок должен будет провести по полю дорогу того или иного персонажа, представляют собой своеобразные «планы в картинках» к сказкам или к отрывкам из них, последовательно передающие события сказки. Поэтому ребёнок может использовать их в качестве подсказки при кратком пересказе событий сказок. Обязательно нужно будет обратить его внимание на наличие одинаковых сюжетных ходов в разных сказках, что находит своё отражение в одинаковых картинках, повторяющихся в схемах разных сказок. Эта игра обучает прогнозировать действия: при наличии на развилках лабиринта общей для двух сказочных схем картинки важно предусмотреть ход на шаг вперёд, учесть, какой должна быть следующая картинка при продвижении героя по лабиринту в соответствии со схемой (т. е. сюжетом); в противном случае сказка закончится «чужим» финалом. В полном объёме игры, основанные на сказочных сюжетах, можно будет найти в новом пособии Н.Г. Салминой и О.Г. Филимоновой *«Игры со сказками»*.

Выполняя эти задания, надо учесть, что ребёнок не сможет их выполнить, если не помнит содержания сказок. Далее вы найдёте фрагментарное изложение сюжетов сказок, на основе которых построены задания. При этом напоминаем, что наилучшим вариантом работы является предварительное чтение и обсуждение с ребёнком полного текста сказок.

Дюймовочка

Одна женщина как-то раз вырастила большой тюльпан. Когда он расцвёл, оказалось, что в его чашечке сидела девочка маленького роста. Женщина очень обрадовалась, что у неё появилась дочка, и назвала её Дюймовочкой.

Однажды ночью в комнату пробралась большая жаба. Она схватила ореховую скорлупку, в которой спала девочка, и унесла её на лист кувшинки на середине реки. Жаба решила, что Дюймовочка может стать женой её сыну.

Рыбки пожалели девочку и перегрызли стебелёк кувшинки. Лист поплыл по течению. Мимо пролетал майский жук. Ему понравилась Дюймовочка, и он унёс её на дерево. Но другие жуки решили, что она совсем не подходит майскому жуку. Жук посадил Дюймовочку на ромашку и попрощался с ней.

Всё лето прожила она в лесу. Когда настали холода, её пустила к себе в норку полевая мышь. Однажды в одном из подземных ходов Дюймовочка нашла окоченевшую от холода ласточку. Девочка ухаживала за ней, и, набравшись сил, ласточка улетела вместе с Дюймовочкой в страну эльфов, где стоит вечное лето и всегда цветут цветы. Ласточка опустила девочку на чашечку цветка рядом с королём эльфов.

По Г.-Х. Андерсену

Петушок и бобовое зёрнышко

Захотел петушок скушать бобовое зёрнышко, хвать – и подавился! Лежит – не дышит. Сжалилась над ним курочка, пошла к речке воды попросить. Речка говорит:

– Поди к липке, попроси листочков, тогда и воды дам!

Пришла курочка к липе:

– Липка, липка, дай листочков!

Липка сказала:

– Поди к девице, попроси ленту веточку подвязать – дам листочков.

Пришла курочка к девице:

– Девица, девица! Дай ленту!

Девица говорит:

– Поди к корове, попроси молочка – дам ленту.

Пришла курочка к корове:

– Корова, корова! Дай молока!

Корова говорит:

– Пойди на покос, попроси у косцов сена – дам молока.

Пошла курочка на покос:

– Косцы, косцы! Дайте сена!

Косцы говорят:

– Поди к кузнецам, попроси сковать косу.

Пришла курочка к кузнецам:

– Кузнецы, кузнецы! Скуйте мне косу!

Кузнецы сковали ей косу; взяла косу, снесла на покос – косцы накосили ей сена; снесла сено корове – корова дала молока; снесла молоко девице – девица дала ленту; снесла ленту к липке – липка дала лист; снесла лист к речке – речка дала воды. Принесла воду петушку. Петушок сглотнул, бобок проглотил и громко запел.

Гуси-лебеди

Не досмотрела старшая сестрёнка за младшим братиком, унесли его гуси-лебеди. Бросилась она их догонять. На пути попались ей печка, яблонька и речка. Попросила их девочка о помощи, но отказалась отведать их угощение. Вот они и не сказали девочке, куда гуси-лебеди полетели. Ёжик помог ей братца найти. Бежит она с братцем домой, а гуси-лебеди в погоню летят.

Впереди молочная река течёт с кисельными берегами.

– Речка-матушка, спрячь нас!

– Съешь моего киселька!

Отведала она киселя, а речка спрятала их под бережок. Гуси не заметили их, мимо пролетели. Бегут дальше, а гуси их снова нагоняют. Встречают яблоньку.

– Яблонька-матушка, спрячь нас!

– Съешь мое лесное яблочко!

Поскорей съела, и яблоня заслонила их веточками. Побежала с братцем дальше, снова гуси налетают, крыльями бьют. К счастью, стоит на дороге печка.

– Сударыня печка, спрячь нас!

– Съешь моего ржаного пирожка!

Девочка поскорей пирожок в рот, а сама с братцем в печи спряталась. Гуси полетали-полетали да ни с чем улетели.

Мороз Иванович

В одном доме жили две девочки: Рукодельница да Ленивица. Рукодельница рано вставала, сама одевалась, печку топила, избу мела, на колодец за водой ходила. Однажды опустила она в колодец ведро на верёвке, а верёвка-то и оборвись. Спустилась девочка за ведром в колодец. Смотрит: печка стоит, а в печке пирожок. Достала Рукодельница пирожок и дальше пошла. Перед нею сад, в саду дерево с золотыми яблочками. Набрала она целый передник золотых яблочек. Идёт дальше. Видит: сидит старик Мороз Иванович на ледяной лавочке да снежные комочки ест. Они вместе пирожком позавтракали и золотыми яблочками закусили. Мороз Иванович пообещал девочке вернуть ведёрко, но сначала три дня ему послужить: взбивать снежную перину, в доме прибирать, кушанье готовить, одежду чинить... Рукодельница постаралась, всю работу хорошо сделала. На прощанье насыпал ей Мороз в ведёрко целую горсть пятачков и бриллиантик подарил – косыночку закалывать...

По В.Ф. Одоевскому

Царевна-лягушка

Царь приказал трём своим сыновьям взять по стреле, выйти в чистое поле и выстрелить из лука: куда стрела упадёт, там пусть и найдут себе жену.

Пустил старший сын стрелу, упала она на боярский двор, подняла стрелу боярская дочь. У среднего сына стрела упала на купеческий двор, подняла её купеческая дочь. А у младшего Ивана-царевича стрела улетела на болото и подхватила её лягушка, она и стала ему женой.

Царь решил дать невесткам задания: кто лучше сошьёт рубашку, испечёт хлеб, на пиру себя покажет. Во всех делах лягушка показала себя самой умелой. Она сбрасывала лягушачью кожу и превращалась в Василису Премудрую. Подглядел это Иван и сжёг лягушачью кожу, чтобы Василиса больше в лягушку не превращалась. Из-за того Василисе пришлось вернуться к Кощею Бессмертному.

Пошёл Иван жену выручать и встретил старичка, который дал ему волшебный клубочек. Пошел Иван за клубком, по пути попались ему медведь, селезень, заяц и щука. Всех Иван пожалел, не стал убивать. Узнал Иван, что смерть Кощеева на конце иглы, та игла в яйце, яйцо в утке, утка в зайце, заяц в сундуке, сундук на высоком дубу, и тот дуб Кощей как свой глаз бережёт.

Нашёл Иван этот дуб, а тут ему на помощь прибежал медведь и выворотил дуб. Сундук упал, разбился, из него заяц выскочил и – наутёк во всю прыть. Другой заяц его нагнал и в клочки разорвал. Из зайца утка вылетела, а на неё селезень кинулся. Утка выронила яйцо, упало яйцо в синее море. Вдруг подплывает к берегу щука и держит яйцо в зубах. Иван разбил яйцо, достал иголку и конец у неё отломил. Кощей умер, а Иван-царевич с Василисой Премудрой воротились домой и жили долго и счастливо.

Аленький цветочек

Жил-был богатый купец и было у него три дочери. Собрался он по своим делам в дальние страны и спросил, какие подарки дочерям привезти. Старшая попросила золотой венец, средняя дочь – зеркало из хрусталя восточного, а младшая, любимая дочь, попросила цветочек аленький, краше которого нет на белом свете.

Ездил купец по чужим странам заморским, отыскал гостинцы для старших дочерей, а младшей никак найти не может. Как-то раз напали на него разбойники, и он в лес убежал. Долго бродил купец по лесу дремучему, пока не вышел к волшебному дворцу. Рядом сад с прекрасными цветами. И вдруг увидел он на пригорочке цветок цвету алого, красоты невиданной и неслыханной...

По С.Т. Аксакову

Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях

Царица невзлюбила свою падчерицу, молодую царевну, потому что волшебное зеркальце говорило, что царевна «милее, румяней и белее». Царица приказала своей служанке отвести

царевну «...в глушь лесную И связав её, живую Под сосной оставить там На съедение волкам». Служанка пожалела царевну и отпустила её. Та, блуждая по лесу, вышла к терему, где жили семь богатырей, и осталась у них. Узнав, что царевна жива, царица решила погубить девушку, дав ей отравленное яблоко. Царевна попробовала яблоко и упала замертво, и богатыри положили её в хрустальный гроб, а гроб повесили на цепях в пещере внутри высокой горы.

Королевич Елисей, жених царевны, искал её по всему свету и нашёл хрустальный гроб. «И о гроб невесты милой / Он ударился всей силой. / Гроб разбился. Дева вдруг / Ожила. Глядит вокруг / Изумлёнными глазами... / И встаёт она из гроба... / Ах!.. и зарыдали оба. / В руки он её берёт / И на свет из тьмы несёт, / И, беседуя приятно, / В путь пускаются обратно...»

По А.С. Пушкину

По щучьему веленью

Было у старика три сына: двое умных, третий – дурачок Емеля. Целый день лежит Емеля на печке, ничего делать не хочет. Пошёл он как-то по воду и поймал в проруби щуку. Щука уговорила Емелю отпустить её, а взамен пообещала его желания исполнять, стоит лишь сказать: «По щучьему веленью, по моему хотенью». А Емеля попросил, чтобы вёдра с водой шли домой сами.

Послали Емелю дров нарубить, а он снова попросил: «По щучьему веленью, по моему хотенью, поди топор, наколи дров, а дрова – сами в избу ступайте и в печь кладитесь».

Приказал царь Емеле на царский двор явиться. Емеле с печки слезать неохота, вот он и приказал: «По щучьему веленью, по моему хотенью, ну-ка, печь, поезжай к царю».

Сивка-Бурка

Было у старика три сына: двое умных, а третий – Иванушка-дурачок, всё на печи лежит. Стал кто-то у них пшеницу на поле по ночам топтать. Попросил старик сыновей стеречь пшеницу. Старшие сыновья всю ночь проспали, а Иванушка поймал коня Сивку-Бурку. Упросил конь отпустить его на волю, а взамен обещал служить Иванушке.

Вскоре после этого царь объявил: «Кто на своем коне до царевнина терема доскочит и с царевниной руки перстень снимет, за того царь царевну замуж отдаст».

Иван пошёл в лес и вызвал Сивку-Бурку. Влез коню в правое ухо, из левого вылез – и стал добрым молодцем. В первый день прыгнул – только на три венца до царевнина окна не допрыгнул. Дома никому не сказал, но на другой день опять коня вызвал, поскакал на площадь, прыгнул – только на два венца до царевнина окна не достал. И опять домой и на печь. На третий день достал конь до окна. Иванушка поцеловал царевну в сахарные уста, схватил с её пальца дорогой перстень и ускакал. Обмотал руку с перстнем тряпкой, набрал грибов – и домой.

Вскоре собрал царь весь народ на пир. В конце пира стала царевна мёдом из своих рук гостей обносить. Подходит к Ивану, просит руку развязать. Развязал Иванушка руку, а на пальце царевнин перстень сияет. Так и сыграли свадьбу царевны с Иванушкой.

Иван-царевич и Серый Волк

Жил-был царь Берендей, у него было три сына, младшего звали Иваном. Стал кто-то из их сада золотые яблоки с царской яблони воровать. Братья сад караулили, но только Иван не уснул и Жар-птицу за хвост ухватил, когда она яблоки клевала. Вырвалась Жар-птица, лишь одно перо осталось у Ивана. Послал царь сыновей найти Жар-птицу.

Иван в дороге устал, слез с коня и уснул. А Серый Волк его коня съел и сам вместо коня стал Ивану служить. Довез он Ивана до крепости царя Афрона, где в золотой клетке сидела Жар-птица, и наказал Ивану птицу взять, но клетки не трогать. Но Иван до клетки дотронулся, поднялся шум, схватили Ивана и привели к царю Афрону.

Царь пообещал отдать Ивану Жар-птицу, если тот добудет ему коня златогривого. Довез Серый Волк Ивана до крепости царя Кусмана, где был конь златогривый, и приказал коня взять, но уздечки не трогать. Не послушался Иван-царевич, до уздечки дотронулся, тут его схватили и привели к царю Кусману.

Царь пообещал Ивану отдать коня взамен Елены Прекрасной. Довез Серый Волк Ивана до крепости, где в саду Елена гуляла. Волк сам Елену схватил, и помчались они назад. Не захотел Иван расставаться с Еленой, снова Серый Волк его выручил. Превратился он в Елену Прекрасную, остался у Царя Кусмана, и тот отдал коня.

Доехали до царя Афрона, Ивану и коня жаль менять на Жар-птицу. Волк их уже догнал и в коня обернулся. За него Царь Афрон отдал Жар-птицу. Вернулся Иван домой на коне златогривом, привёз отцу Жар-птицу, а себе – невесту, Елену Прекрасную.

Кот в сапогах

Младшему сыну мельника достался в наследство кот. Получив от своего хозяина мешок и пару сапог, кот отправился в лес, где поймал в мешок кролика. После этого он отправился прямо во дворец и подарил этого кролика королю от имени своего хозяина, которого он назвал маркизом Карабасом (такое имя выдумал он для сына мельника).

Как-то раз король вместе со своей дочкой отправился на прогулку в карете. Кот подстроил все так, что королевским слугам пришлось спасать его хозяина из реки. Король, которому сын мельника сказал, что он маркиз Карабас, пригласил его к себе в карету. Когда они все вместе ехали в карете, кот бежал впереди неё и подговаривал крестьян говорить, что все поля, луга, мимо которых проезжала карета, принадлежат маркизу Карабасу. Наконец кот прибежал к воротам прекрасного замка, где жил один очень богатый великан-людоед. Кот хитростью победил великана: он съел людоеда, уговорив его превратиться в мышку. Когда карета короля подъехала к замку, кот сказал, что этот замок принадлежат его хозяину – маркизу Карабасу. Так благодаря коту бедный сын мельника смог жениться на принцессе и стать зятем короля.

По Ш. Перро

Красная Шапочка

Жила-была маленькая девочка. Все её звали Красной Шапочкой, потому что она всегда носила шапочку из красного бархата – подарок бабушки. Однажды мама отправила Красную Шапочку к больной бабушке отнести гостинец. А бабушка жила в лесу, полчаса ходьбы от деревни, и мама наказала Красной Шапочке идти прямо, не сворачивая с дороги, сразу в избушку к бабушке.

В лесу Красная Шапочка встретила волка. Девочка не знала, какой это злой зверь, и рассказала ему, что идёт к своей бабушке. Волк уговорил девочку сначала собрать для бабушки букет цветов в лесу. Красная Шапочка с радостью согласилась, забыв о наказе своей мамы. Пока она ходила по лесу, волк прибежал в дом к бабушке и проглотил старушку. Потом он надел платье и чепчик бабушки, улёгся в постель, поджидая Красную Шапочку. Злой волк проглотил девочку, когда она вошла в избушку и стала с ним разговаривать. Но охотник, проходивший мимо, увидел волка в избушке и убил его. Бабушка и Красная Шапочка вылезли из живота волка живыми и невредимыми.

По сказке братьев Гримм

Конёк-горбунок

...Царь послал Ивана добыть Жар-птицу. Конёк-горбунок велел Ивану взять с собой два корыта пшена, заморского вина, привёз в лес и сказал: «Ты увидишь здесь поляну; / На поляне той гора, / Вся из чистого сребра; / Вот сюда-то до зарницы / Прилетают жары-птицы... / Ну, в корыто лей вино / И с вином мешай пшено. / А чтоб быть тебе закрыту, / Ты под то подлезь корыто...» Поймал Иван Жар-птицу, отвёз царю.

В другой раз царь приказал Ивану привезти ему Царь-девицу. Конёк велел взять с собой «...Шитый золотом шатёр / Да обеденный прибор... / И сластей для прохлажденья». Иван спрятался за шатром, но когда девица запела, уснул. Чтобы не уснуть во второй раз, пришлось набрать острых камней и гвоздей от разбитых кораблей. Девица вошла в шатёр, Иван схватил её и привёз к царю.

В третий раз царь послал Ивана привезти из океана перстень Царь-девицы и передать поклон родне девицы – Месяцу и Солнцу.

Довёз Конёк-горбунок Ивана до океана, тот видит, что поперёк океана лежит «Чудо-юдо рыба кит, / Частоколы в рёбра вбиты, / На хвосте сыр-бор шумит, / На спине село стоит...». Узнав, куда едет Иван, кит попросил его узнать: «...Долго ль мне в опале быть, / И за кои прегрешенья / Я терплю беды-мученья?»

Иван пришёл в терем к Месяцу, передал привет от Царь-девицы и узнал, что кит наказан за то, что «...Проглотил среди морей / Три десятка кораблей». Кит выпустил корабли, получил свободу и приказал рыбам найти перстень Царь-девицы. После долгих поисков рыбы нашли «крепко ввязнувший в песок / С перстнем красный сундучок» и доставили его Ивану, а тот привёз перстень царю.

По П.П. Ершову