**УЗНАВАТЬ НОВОЕ, ИГРАЯ**

**Асеев Станислав, 3 класс,**

**Научный руководитель – Годованная Г. В.**

На занятиях по математике в Малом Каразинском университете. Мне понравилось собирать геометрические головоломки, где нужно из мелких фигур собрать заданную по контуру. Это так захватило меня, что я решил попробовать придумать свою головоломку. Так появились мои первые планеты – котов, комаров, драконов, подземных жителей, и другие. Отдельные, очень смешные и симпатичные фигуры из разноцветного картона. Нужно немного подумать и подвигать их. Они собираются как пазл в круг. Это и есть моя планета.

После планет, мы, вместе с мамой, делали математическое колесо. На штатив закрепили колесо из спичечных коробков. Оно вертится, а в каждой коробке задача и сладкий приз для решившего ее.

Потом появилась коробка с примерами. Это настольная игра для трех игроков. Поле состоит из склеенных спичечных коробков, в которых находятся задания. Во время хода передвигается коробок и выполняется задание, которое находится внутри. Это задачи, вопросы на логику. Игра имеет три уровня сложности - спичечные ящички с задачами можно заменить на более сложные (для дошкольников, 1-2 класс, 3-4 класс).

Свои математические игрушки я показывал на детских математических мероприятиях в Ландау-центре. Вокруг моих математических игрушек и головоломок собиралось много детей. Мы с удовольствием собирали, решали, отгадывали, потому что играть и узнавать новое о фигурах и цифрах очень интересно. Все запоминается надолго, время за занятиями летит незаметно и хочется учиться еще и еще.