

## До уваги вчителів і батьків!

Авторський комплект «Математика» у трьох частинах містить усе необхідне для ефективного навчання за обома типовими освітніми програмами, а саме:

1. Реалізує ключові етапи продуктивного навчання:

- мотиваційні математичні ігри;
- доступні пояснення, зокрема через навчальні відео;
- виконання завдань за зразком;
- творчі завдання й інтерактивні вправи;
- підсумкові тести й самооцінювання за кожною темою.

2. Має навчально-методичне забезпечення для очного та дистанційного навчання:

- розробки уроків;
- навчальні відео;
- інтерактивні тренажери;
- сайт дистанційної освіти;
- календарні плани за обома типовими програмами.

3. Містить додаткові завдання для забезпечення індивідуальних траєкторій навчання.

4. Допоможе дітям полюбити математику. Для цього батьки/опікуни можуть разом з дітьми:

- грати в ігри;
- передивлятися навчальні відео і мультфільми;
- виконувати вправи на онлайн-тренажері;
- відстежувати навчальний прогрес дитини;
- застосовувати набуті знання й уміння у щоденному житті.

# МАТЕМАТИКА

# 1

## КЛАС

## Частина 3



# МАТЕМАТИКА

# 1

## Частина 3



# МАТЕМАТИКА

Навчальний посібник для 1 класу  
закладів загальної середньої освіти  
(у 3-х частинах)

## ЧАСТИНА 3

*Схвалено для використання в освітньому процесі*



Київ  
Видавництво «Алатон»  
2023



УДК 51 (075.2)  
В61

Тетяна Воронцова, Володимир Пономаренко,  
Ірина Лаврентьева, Олена Хомич

*Схвалено для використання в освітньому процесі  
(номер у Каталозі надання грифів навчальній літературі  
та навчальним програмам 2.0013-2023)*

Авторський комплект «Математика» у трьох частинах створено відповідно до Державного стандарту початкової освіти і Типової освітньої програми, укладеної під керівництвом Р. Б. Шияна. Містить усе необхідне для ефективного навчання дітей у школах та вдома. Також розкриває всі теми за типовою освітньою програмою для 1 класу, укладеної під керівництвом О. Я. Савченко.

Математика: навчальний посібник для 1 кл. закладів загальної середньої освіти (у 3-х частинах). Частина 3 / Т. В. Воронцова, В. С. Пономаренко, І. В. Лаврентьева, О. Л. Хомич. — К. : Видавництво «Алатон», 2023. —144 с. ISBN 978-617-7834-33-4

Створено відповідно до Державного стандарту початкової освіти з урахуванням успішних методик навчання математики в Україні, США, Великій Британії, Франції, Канаді та Сінгапурі.

Електронні додатки до підручника у вільному доступі за першим QR-кодом та покликанням: <https://is.gd/WtZi71>.

Щоденна інтернет-підтримка вчителів — за другим QR-кодом та покликанням <https://is.gd/4rNUHr>

УДК 57.081.1 (075.2)

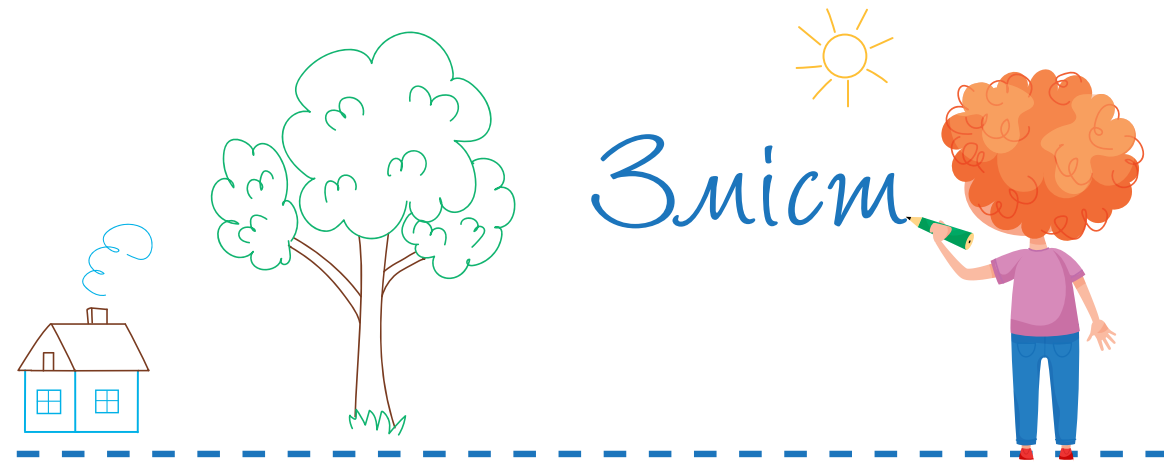


© «Видавництво «Алатон»», текст, дизайн, малюнки, 2023

© Т. В. Воронцова, текст, дизайн, малюнки, 2023

© О. М. Курило, малюнки, 2023

ISBN 978-617-7834-33-4



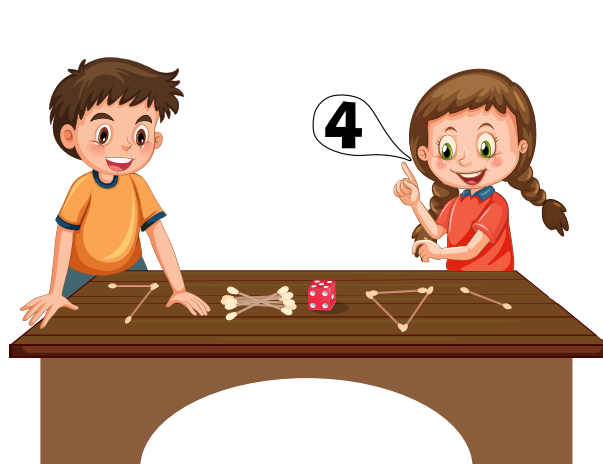
|   |     |
|---|-----|
| Передмова . . . . .                       | 4   |
| Додавання та віднімання чисел у межах 100 | 5   |
| Розміри . . . . .                         | 28  |
| Маса . . . . .                            | 50  |
| Місткість . . . . .                       | 60  |
| Час . . . . .                             | 72  |
| Гроші . . . . .                           | 89  |
| Геометричні фігури та симетрія . . . . .  | 100 |
| Робота з даними . . . . .                 | 122 |

Увага! Для переходу за QR-кодом натисніть на його зображення.

# ВІТАЮ!

Я — твій посібник з математики, твій друг і помічник в країні чисел та геометричних фігур. Обіцяю, що на уроках математики буде дуже цікаво.

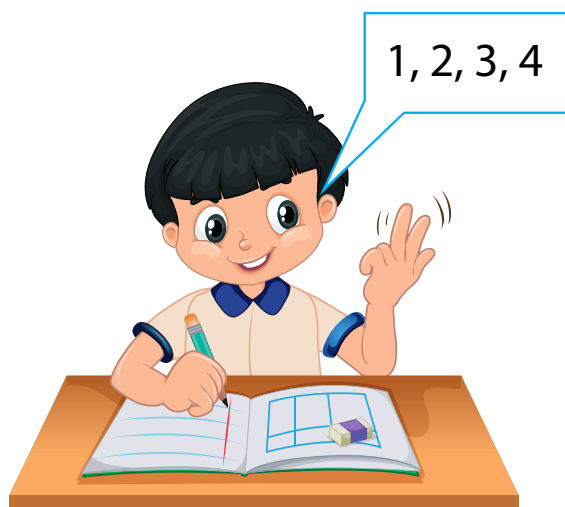
Разом з тобою ми будемо:



грати в ігри



виготовляти моделі



лічити та розв'язувати задачі



оцінювати свої досягнення

# ДОДАВАННЯ ТА ВІДНІМАННЯ ЧИСЕЛ У МЕЖАХ 100

## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

✓ розрядні доданки.



## У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ моделювати математичні вирази;
- ✓ додавати та віднімати двоцифрові числа за допомогою різних моделей.

# ГРА «ПРОКЛАДИ МАРШРУТ»

Вам знадобляться:

- олівець та скріпка для дзиґи;
- фішка.

Кількість гравців

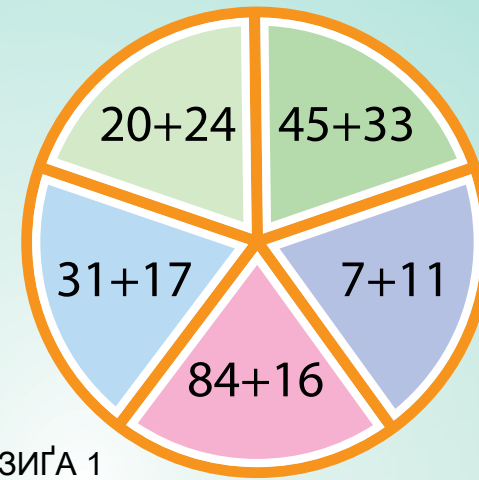
2

Як грати:

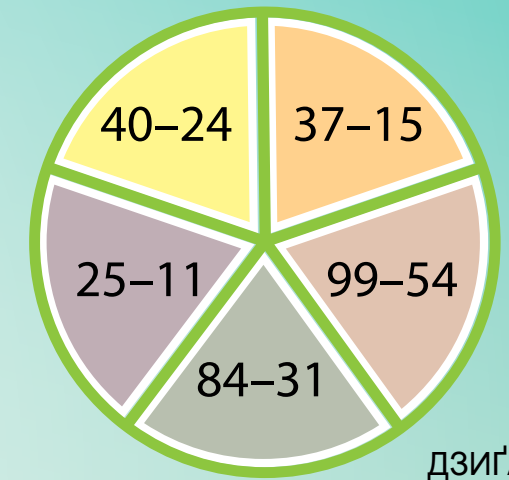
- 1 Домовтеся, хто буде грати першим.
- 2 Покрути дзиґу 1. Прочитай вираз і постав фішку в таблиці на більше число.
- 3 Визнач, скільки десятків у другому числі. Перестав фішку на таку саму кількість клітин униз.
- 4 Визнач, скільки одиниць у другому числі. Перестав фішку на таку саму кількість клітин управо.
- 5 На окремому аркуші паперу запиши відповідну рівність. Передай хід.
- 6 Коли запишете значення усіх виразів з дзиґи 1, перейдіть до дзиґи 2. Рухайтеся у зворотному напрямку (десятки — вгору, одиниці — вліво).
- 7 Гра закінчиться, коли знайдете значення усіх виразів, що записані на дзиґах.

$68 - 23 = ?$

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |



ДЗИґА 1



ДЗИґА 2

ТАБЛИЦЯ ЧИСЕЛ ПЕРШОЇ СОТНІ

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



# ДОДАВАННЯ В МЕЖАХ 100 ЗА ДОПОМОГОЮ МОДЕЛЕЙ

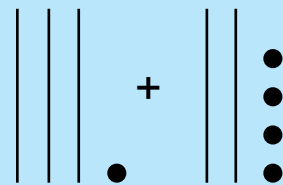
Щоб додати два двоцифрові числа:

- намалюй модель першого доданка у вигляді десятків та одиниць;
- намалюй модель другого доданка у вигляді десятків та одиниць;
- полічи загальну кількість десятків та одиниць.

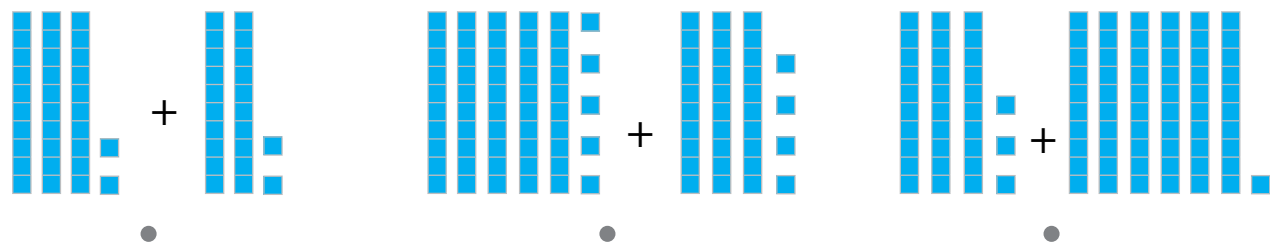


Маємо 5 десятків і 5 одиниць.  
Отже,  $31 + 24 = 55$ .

$$31 + 24$$



1 Установи відповідність між виразами та моделями. Обчисли значення виразів.



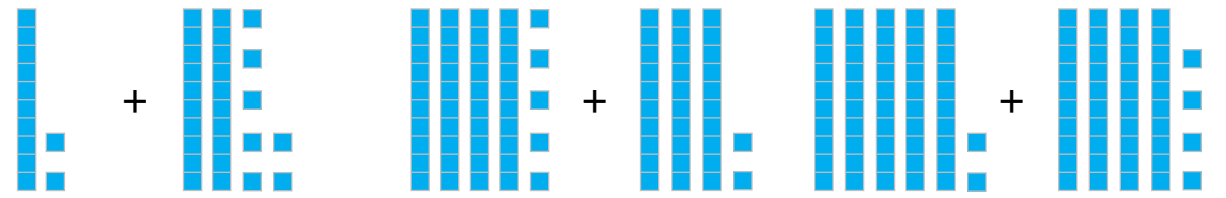
$$32 + 22 =$$

$$33 + 61 =$$

$$55 + 34 =$$

8

2 Обчисли значення виразів за допомогою моделей.



$$12 + 27 =$$

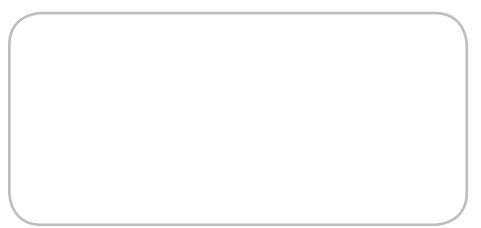
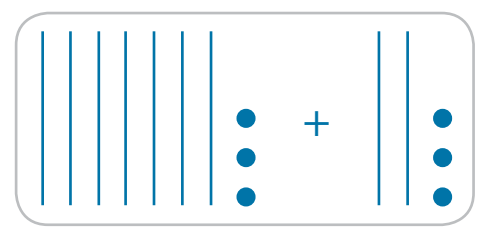
$$45 + 32 =$$

$$52 + 44 =$$

3 Змодельюй вирази й обчисли їх.

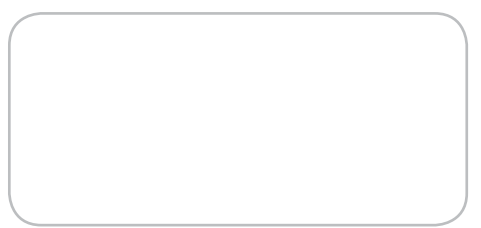
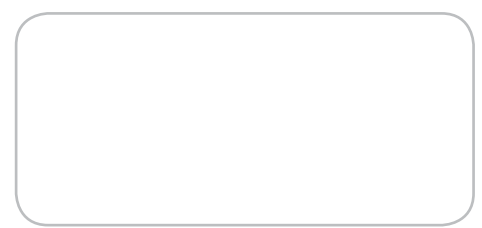
$$73 + 23 = 96$$

$$23 + 45 =$$



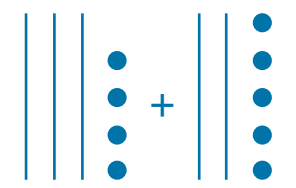
$$58 + 41 =$$

$$44 + 45 =$$



4 Познач ✓ вираз, який змодельював Андрій.

- $24 + 35$    
   $34 + 25$    
   $30 + 20$



9



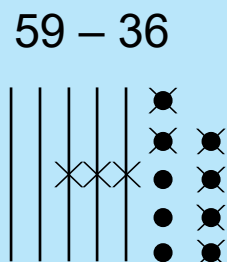
# ВІДНІМАННЯ В МЕЖАХ 100 ЗА ДОПОМОГОЮ МОДЕЛЕЙ

Щоб відняти двоцифрове число:

- намалюй модель більшого числа у вигляді десятків та одиниць;
- закресли кількість десятків та одиниць меншого числа;
- полічи, скільки десятків та одиниць залишилося.

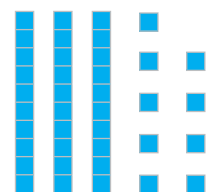


Залишилося 2 десятки і 3 одиниці. Отже,  
 $59 - 36 = 23$ .

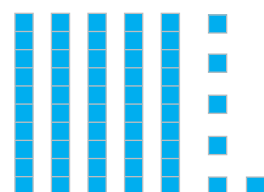


1 Обчисли значення виразів за допомогою моделей.

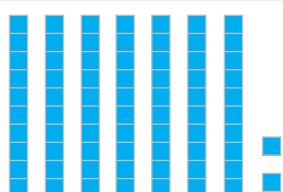
$39 - 23 =$



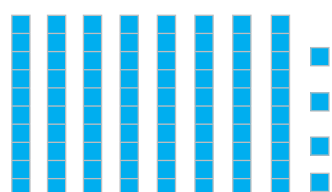
$56 - 42 =$



$72 - 31 =$

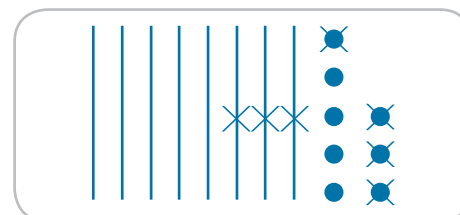


$84 - 63 =$

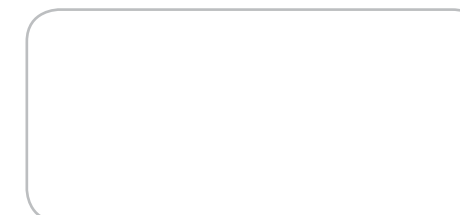


2 Змодельюй вирази й обчисли їх значення.

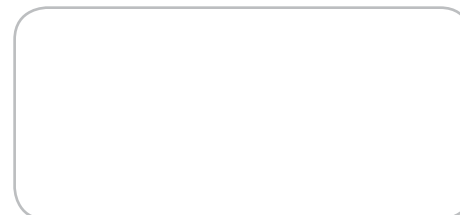
$88 - 34 = 54$



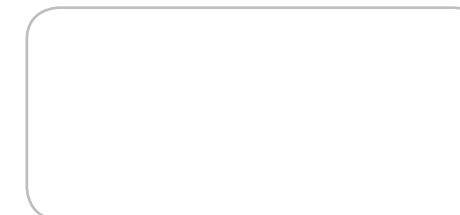
$36 - 22 =$



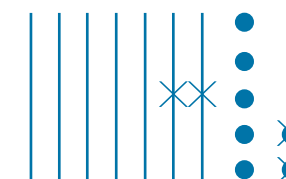
$72 - 41 =$



$87 - 55 =$



3 Познач ✓ вираз, який змодельювала Аліна.



- $70 - 7$     
   $75 - 2$     
   $77 - 22$

4 Познач ✓ модель, яка ілюструє вираз  $45 - 25$ .

-



# ДОДАВАННЯ І ВІДНІМАННЯ У СТОВПЧИК У МЕЖАХ 100

Для додавання двох двоцифрових чисел спочатку додаємо одиниці, а потім — десятки.

| Дес. | Од. |
|------|-----|
| 3    | 6   |
| 3    | 3   |
| 6    | 9   |

$$\begin{array}{r} + 36 \\ 33 \\ \hline 69 \end{array}$$



Для віднімання двох двоцифрових чисел спочатку віднімаємо одиниці, а потім — десятки.

| Дес. | Од. |
|------|-----|
| 5    | 2   |
| 4    | 1   |
| 1    | 1   |

$$\begin{array}{r} - 52 \\ 41 \\ \hline 11 \end{array}$$



1 Обчисли значення виразів у стовпчик. Для цього у таблицях додай спочатку одиниці, а потім — десятки.

$$61 + 22 = 83$$

$$21 + 11 =$$

$$34 + 42 =$$

| Дес. | Од. |
|------|-----|
| 6    | 1   |
| 2    | 2   |
| 8    | 3   |

| Дес. | Од. |
|------|-----|
|      |     |
|      |     |
|      |     |

| Дес. | Од. |
|------|-----|
|      |     |
|      |     |
|      |     |

2 Обчисли значення виразів.

$$\begin{array}{r} + 12 \\ 23 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + 11 \\ 15 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + 43 \\ 33 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + 36 \\ 23 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + 66 \\ 33 \\ \hline \end{array}$$

3 Об'єднайтесь у пари. Запишіть вирази у стовпчик, знайдіть їх значення. Перевірте, чи збігаються ваші результати.

$$24 + 13 = 37 \quad 52 + 16 =$$

$$24 + 62 =$$

$$\begin{array}{r} + 24 \\ 13 \\ \hline 37 \end{array} \quad \begin{array}{r} + \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{r} + \\ \hline \end{array}$$



4 Обчисли значення виразів у стовпчик. Для цього виконай дію віднімання спочатку між одиницями, а потім — між десятками.

|                |     |             |     |             |     |
|----------------|-----|-------------|-----|-------------|-----|
| $38 - 23 = 15$ |     | $65 - 11 =$ |     | $99 - 35 =$ |     |
| Дес.           | Од. | Дес.        | Од. | Дес.        | Од. |
| 3              | 8   |             |     |             |     |
| 2              | 3   |             |     |             |     |
| 1              | 5   |             |     |             |     |

5 Обчисли значення виразів.

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| $\begin{array}{r} 47 \\ - 23 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 25 \\ - 11 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 48 \\ - 35 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 37 \\ - 22 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 66 \\ - 33 \\ \hline \end{array}$ |
|---|---|---|---|---|

6 Об'єднайтесь у пари. Запишіть вирази у стовпчик. Знайдіть їх значення. Перевірте, чи збігаються ваші результати.

|  |   |   |
|--|---|---|
| $38 - 12 = 26$   | $69 - 15 =$   | $52 - 11 =$   |
| $\begin{array}{r} 38 \\ - 12 \\ \hline 26 \end{array}$ | $\begin{array}{r}   \\ -   \\ \hline   \end{array}$ | $\begin{array}{r}   \\ -   \\ \hline   \end{array}$ |

## ДОДАВАННЯ І ВІДНІМАННЯ КРУГЛИХ ЧИСЕЛ У МЕЖАХ 100



При додаванні будь-якого двоцифрового числа і круглого числа додаємо тільки десятки. Одиниці залишаються без змін.

$59 + 30 = 89$

$\begin{array}{r} 59 \\ + 30 \\ \hline 89 \end{array}$

Змінюється лише кількість десятків



При відніманні круглого числа від будь-якого двоцифрового, віднімаємо тільки десятки. Одиниці залишаються без змін.

$59 - 30 = 29$

$\begin{array}{r} 59 \\ - 30 \\ \hline 29 \end{array}$

Змінюється лише кількість десятків



1 Обчисли значення виразів.

|   |   |   |
|---|---|---|
| $25 + 10 =$   | $58 + 40 =$   | $29 + 50 =$   |
| $32 - 20 =$   | $76 - 30 =$   | $61 - 40 =$   |
| $\begin{array}{r} 28 \\ + 30 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 48 \\ + 40 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 58 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$ |
| $\begin{array}{r} 86 \\ + 10 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 75 \\ + 20 \\ \hline \end{array}$ |   |
| $\begin{array}{r} 85 \\ - 70 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 57 \\ - 40 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 63 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$ |
| $\begin{array}{r} 78 \\ - 20 \\ \hline \end{array}$ | $\begin{array}{r} 75 \\ - 50 \\ \hline \end{array}$ |   |

2 \* Заповни таблиці. Виконай дії додавання і віднімання за зразком.

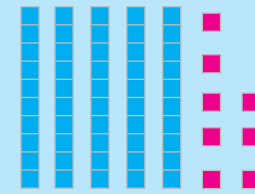
| +  | 10                   | 20                   | 30                   | 40                   |
|----|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 23 | 33                   | 43                   | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 35 | 45                   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 28 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 47 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 51 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| -  | 20                   | 30                   | 40                   | 50                   |
|----|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 55 | 35                   | 25                   | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 64 | 44                   | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 75 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 88 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 90 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

## РОЗРЯДНІ ДОДАНКИ



Двоцифрові числа складаються із десятків та одиниць. Десятки та одиниці — це розряди числа. Кожне двоцифрове число можна розкласти на розрядні доданки.

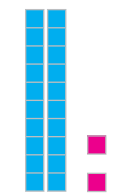


$$\begin{array}{l} 58 = 50 + 8 \\ \begin{array}{l} 50 \quad 8 \end{array} \end{array}$$

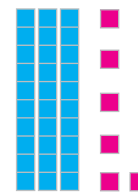
Числа 50 і 8 — це розрядні доданки, які в сумі утворюють число 58.



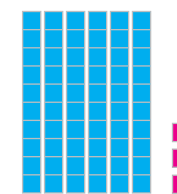
1 Розглянь модель числа і розклади його на розрядні доданки.



$$\begin{array}{l} 22 = 20 + 2 \\ \begin{array}{l} 20 \quad 2 \end{array} \end{array}$$



$$\begin{array}{l} 36 = \square + \square \\ \begin{array}{l} \square \quad \square \end{array} \end{array}$$

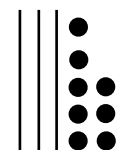


$$\begin{array}{l} 63 = \square + \square \\ \begin{array}{l} \square \quad \square \end{array} \end{array}$$

2 Змоделюй числа і розклади їх на розрядні доданки.

$$\boxed{38} = \boxed{30} + \boxed{8}$$

$$\boxed{24} = \square + \square$$



$$\boxed{37} = \square + \square$$

$$\boxed{55} = \square + \square$$

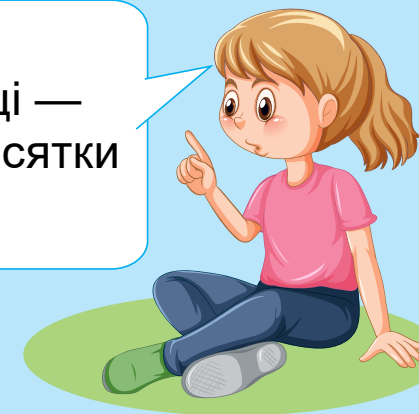
$$\boxed{62} = \square + \square$$

$$\boxed{76} = \square + \square$$

## ДОДАВАННЯ ДВОЦИФРОВИХ ЧИСЕЛ НА ОСНОВІ РОЗРЯДНИХ ДОДАНКІВ



При додаванні двоцифрових чисел додай десятки до десятків, а одиниці — до одиниць. Далі додай отримані десятки до одиниць.



$$\begin{array}{r} \boxed{23} + \boxed{44} = \boxed{67} \\ \boxed{20} \ \boxed{3} \ \boxed{40} \ \boxed{4} \\ \boxed{60} + \boxed{7} = \boxed{67} \end{array}$$

Для короткого запису десятки підкресли прямою лінією, а одиниці — хвилястою.

$$\underline{\underline{23}} + \underline{\underline{44}} = \underline{\underline{67}}$$

3 Даринка розклала число на розрядні доданки 40 і 1. Познач ✓ число, яке вона розклала.

- 14     40     11     41

4 Познач ✓ варіант, який демонструє розрядні доданки числа 59.

- 90 і 9     50 і 9     60 і 5     90 і 5

1 Обчисли вирази за допомогою розрядних доданків.

$$\boxed{54} + \boxed{42} = \square$$

$$\boxed{56} + \boxed{12} = \square$$

$$\boxed{63} + \boxed{24} = \square$$

$$\boxed{71} + \boxed{16} = \square$$

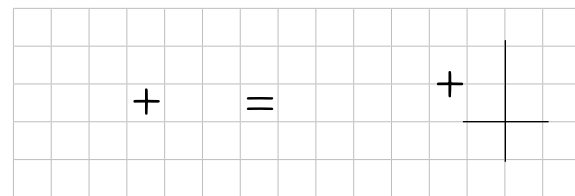
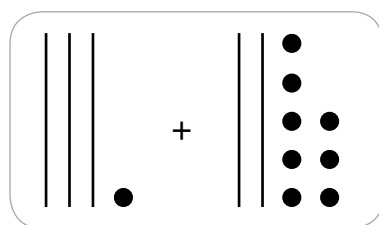


- 2 Знайди значення виразів. Перевір результати за допомогою додавання у стовпчик.

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| $\underline{32} + \underline{44} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 32 \\ + 44 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{61} + \underline{18} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 61 \\ + 18 \\ \hline \end{array}$ |
| $\underline{67} + \underline{21} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 67 \\ + 21 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{53} + \underline{23} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 53 \\ + 23 \\ \hline \end{array}$ |
| $\underline{25} + \underline{41} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 25 \\ + 41 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{47} + \underline{12} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 47 \\ + 12 \\ \hline \end{array}$ |

- 3 Щоб розв'язати задачу з двома числами:
- 1) прочитай задачу;
  - 2) обведи числа;
  - 3) підкресли ключові слова;
  - 4) змодельюй (намалюй малюнок);
  - 5) запиши вираз і обчисли його значення;
  - 6) запиши відповідь.

Злата стрибнула 31 раз через скакалку. Потім вона зробила ще 28 стрибків. Скільки всього разів стрибнула Злата?



Відповідь: Злата зробила  стрибків.

## ВІДНІМАННЯ ДВОЦИФРОВИХ ЧИСЕЛ НА ОСНОВІ РОЗРЯДНИХ ДОДАНКІВ



При відніманні двоцифрових чисел десятки віднімай від десятків, одиниці — від одиниць. Отримані числа додай.



$$\begin{array}{r} 68 - 32 = 36 \\ \begin{array}{r} 60 \quad 8 \quad 30 \quad 2 \\ \diagdown \quad \diagup \quad \diagdown \quad \diagup \\ 30 + 6 = 36 \end{array} \end{array}$$

Для короткого запису десятки підкресли прямою лінією, а одиниці — хвилястою.

$$\underline{68} - \underline{32} = \underline{36}$$

- 1 Обчисли вирази за допомогою розрядних доданків.

$$\begin{array}{r} 58 - 11 = \square\square \\ \begin{array}{r} \square\square \quad \square\square \\ \diagdown \quad \diagup \\ \square + \square = \square\square \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 68 - 22 = \square\square \\ \begin{array}{r} \square\square \quad \square\square \\ \diagdown \quad \diagup \\ \square + \square = \square\square \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 72 - 31 = \square\square \\ \begin{array}{r} \square\square \quad \square\square \\ \diagdown \quad \diagup \\ \square + \square = \square\square \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 86 - 32 = \square\square \\ \begin{array}{r} \square\square \quad \square\square \\ \diagdown \quad \diagup \\ \square + \square = \square\square \end{array} \end{array}$$

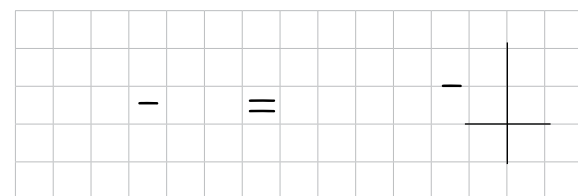
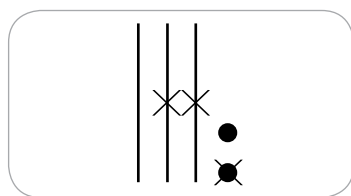
2 Обчисли значення виразів. Перевір результати за допомогою віднімання у стовпчик.

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| $\underline{43} - \underline{12} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 43 \\ - 12 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{86} - \underline{55} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 86 \\ - 55 \\ \hline \end{array}$ |
| $\underline{67} - \underline{21} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 67 \\ - 21 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{53} - \underline{32} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 53 \\ - 32 \\ \hline \end{array}$ |
| $\underline{47} - \underline{32} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 47 \\ - 32 \\ \hline \end{array}$ | $\underline{92} - \underline{41} = \underline{\quad}$ | $\begin{array}{r} 92 \\ - 41 \\ \hline \end{array}$ |

3 Щоб розв'язати задачу з двома числами:

- 1) прочитай задачу;
- 2) обведи числа;
- 3) підкресли ключові слова;
- 4) змодельуй (намалюй малюнок);
- 5) запиши вираз і обчисли його значення;
- 6) запиши відповідь.

Тато Зоряни зліпив 32 вареники з картоплею. 21 вареник з'їли. Скільки вареників залишилося?



Відповідь: залишилося  вареників.

## ПРАКТИКУМ ДОДАВАННЯ ТА ВІДНІМАННЯ ЧИСЕЛ У МЕЖАХ 100

1 Установи відповідність між рівностями та їх словесними виразами.

$42 - 21 = 21$  •

$73 - 32 = 41$  •

$23 + 11 = 34$  •

$54 + 13 = 67$  •

• Двадцять три плюс одинадцять — дорівнює тридцять чотири

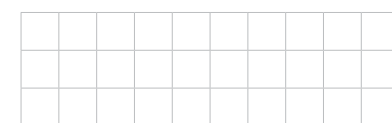
• Сорок два мінус двадцять один — дорівнює двадцять один

• П'ятдесят чотири плюс тринадцять — дорівнює шістдесят сім

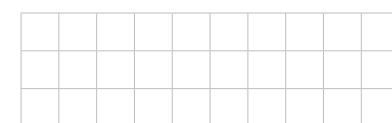
• Сімдесят три мінус тридцять два — дорівнює сорок один

2 Запиши математичні вирази та обчисли їх значення.

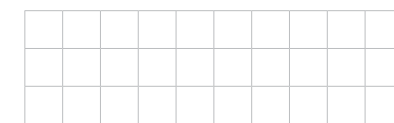
Двадцять три плюс тридцять чотири — дорівнює



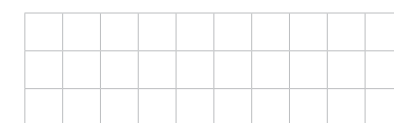
Вісімдесят п'ять мінус шістдесят два — дорівнює



Сорок вісім плюс тридцять один — дорівнює



Сімдесят дев'ять мінус п'ятдесят три — дорівнює



3 \* Доповни рівності (постав знак + або -).

21  12 = 33

85  15 = 70

88  54 = 34

10  30 = 40

25  25 = 50

92  11 = 81

58  21 = 37

33  35 = 68

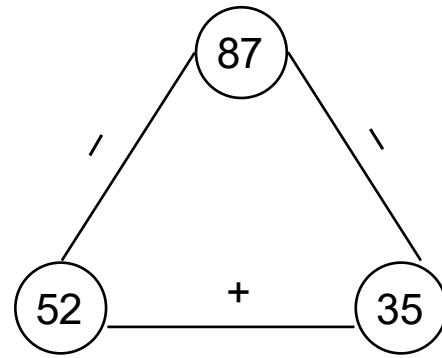
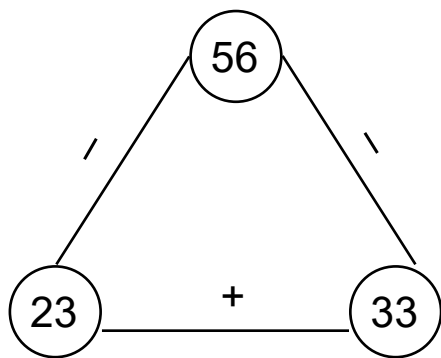
54  23 = 77

73  11 = 62

70  10 = 60

75  21 = 96

4 \* Запиши сімейство рівностей за зразком.



|              |   |   |
|--------------|---|---|
| 23 + 33 = 56 | + | = |
| 33 + 23 = 56 | + | = |
| 56 - 23 = 33 | - | = |
| 56 - 33 = 23 | - | = |

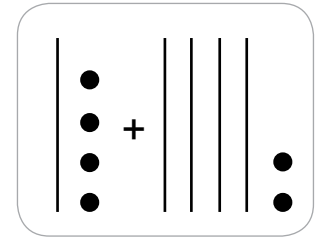
## ТЕСТ ЗА ТЕМОЮ

1 Познач  вираз, який змодельовала Аліна.

10 + 40

24 + 32

14 + 42

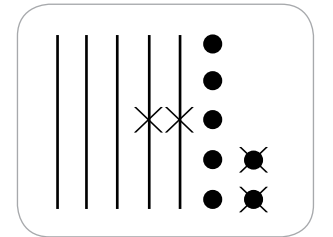


2 Познач  вираз, який змодельював Назар.

50 - 7

57 - 22

35 - 22



3 Марк розклав число 46 на розрядні доданки. Познач  розрядні доданки числа 46.

4 і 6

4 і 60

40 і 6

40 і 60

4 Світлана обчислює вираз за допомогою розрядних доданків. Познач  правильні дії.

$\underline{78} - \underline{52} = 20 + 6 = 26$

$\underline{78} - \underline{52} = 20 - 6 = 14$

5 Обчисли значення виразу й познач  правильний результат.

$$\begin{array}{r} + 26 \\ 72 \\ \hline \end{array}$$

47

38

74

6 Обчисли значення виразу й познач  правильний результат.

$$\begin{array}{r} - 58 \\ 33 \\ \hline \end{array}$$

20

52

25



# ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.



Я вмію додавати та віднімати двоцифрові числа за допомогою моделей.

$31 + 24 = 55$ 
 $59 - 36 = 23$

1 Змодельуй та обчисли вирази.

$23 + 36 =$

$84 - 41 =$

Результат 2.



Я вмію додавати та віднімати двоцифрові числа у стовпчик. Спочатку додаю або віднімаю одиниці, а потім — десятки.

|      |      |
|------|------|
| + 36 | - 52 |
| 33   | 41   |
| 69   | 11   |

2 Обчисли значення виразів.

|      |      |      |      |
|------|------|------|------|
| + 22 | + 15 | - 69 | - 74 |
| 34   | 41   | 22   | 32   |

Результат 3.



Я вмію додавати та віднімати двоцифрові числа на основі розрядних доданків.

$34 + 25 = 59$   
 $30 + 20 = 50$   
 $4 + 5 = 9$   
 $50 + 9 = 59$

$56 - 21 = 35$   
 $50 - 20 = 30$   
 $6 - 1 = 5$   
 $30 + 5 = 35$

3 Обчисли вирази за допомогою розрядних доданків.

$56 + 42 = \square\square$   
 $\square\square + \square\square = \square\square$

$75 - 32 = \square\square$   
 $\square\square + \square\square = \square\square$

$68 + 21 = \square\square$   
 $\square\square + \square\square = \square\square$

$99 - 44 = \square\square$   
 $\square\square + \square\square = \square\square$

## РОЗМІРИ

### МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ довжина;
- ✓ висота;
- ✓ ширина;
- ✓ сантиметр;
- ✓ дециметр;
- ✓ метр.



### У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ порівнювати довжини різних об'єктів;
- ✓ вимірювати розміри за допомогою лінійки та інших інструментів.

## ГРА «ВИМІРЮЄМО ВИСОТУ СОНЯШНИКІВ»

Вам знадобляться:

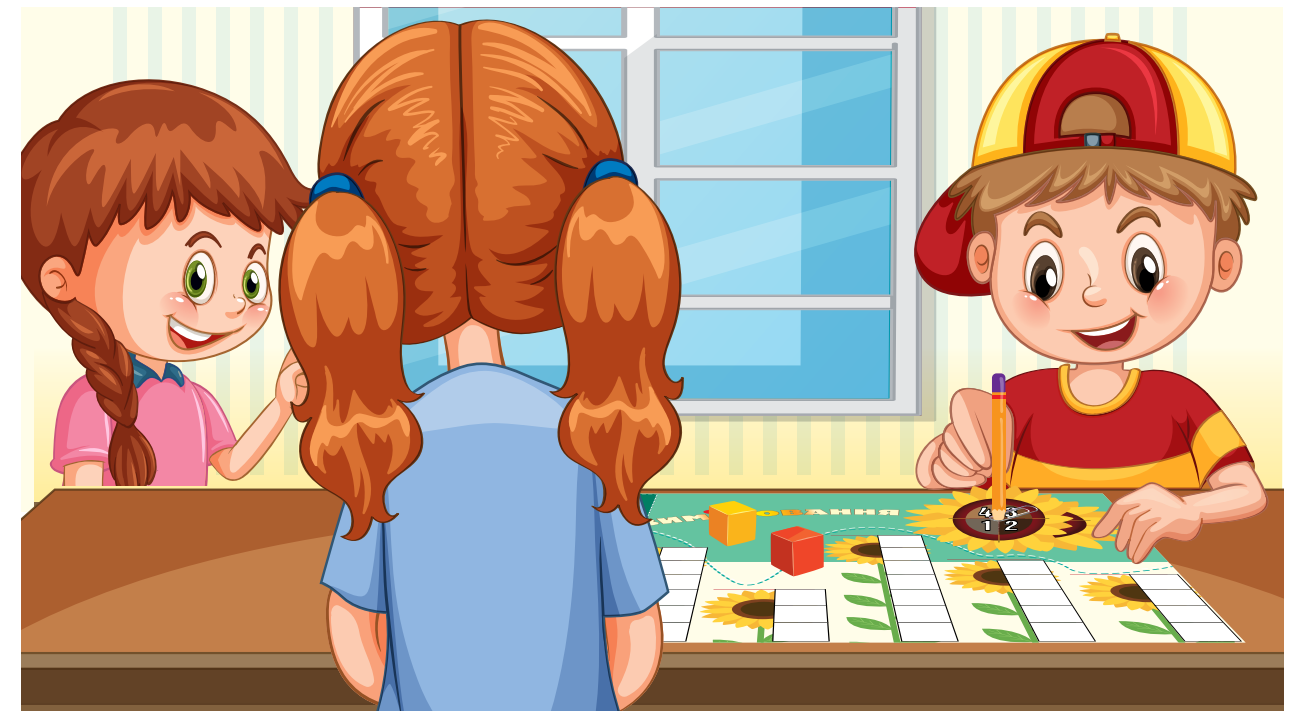
- 33 кубики;
- 1 скріпка;
- 1 олівець.

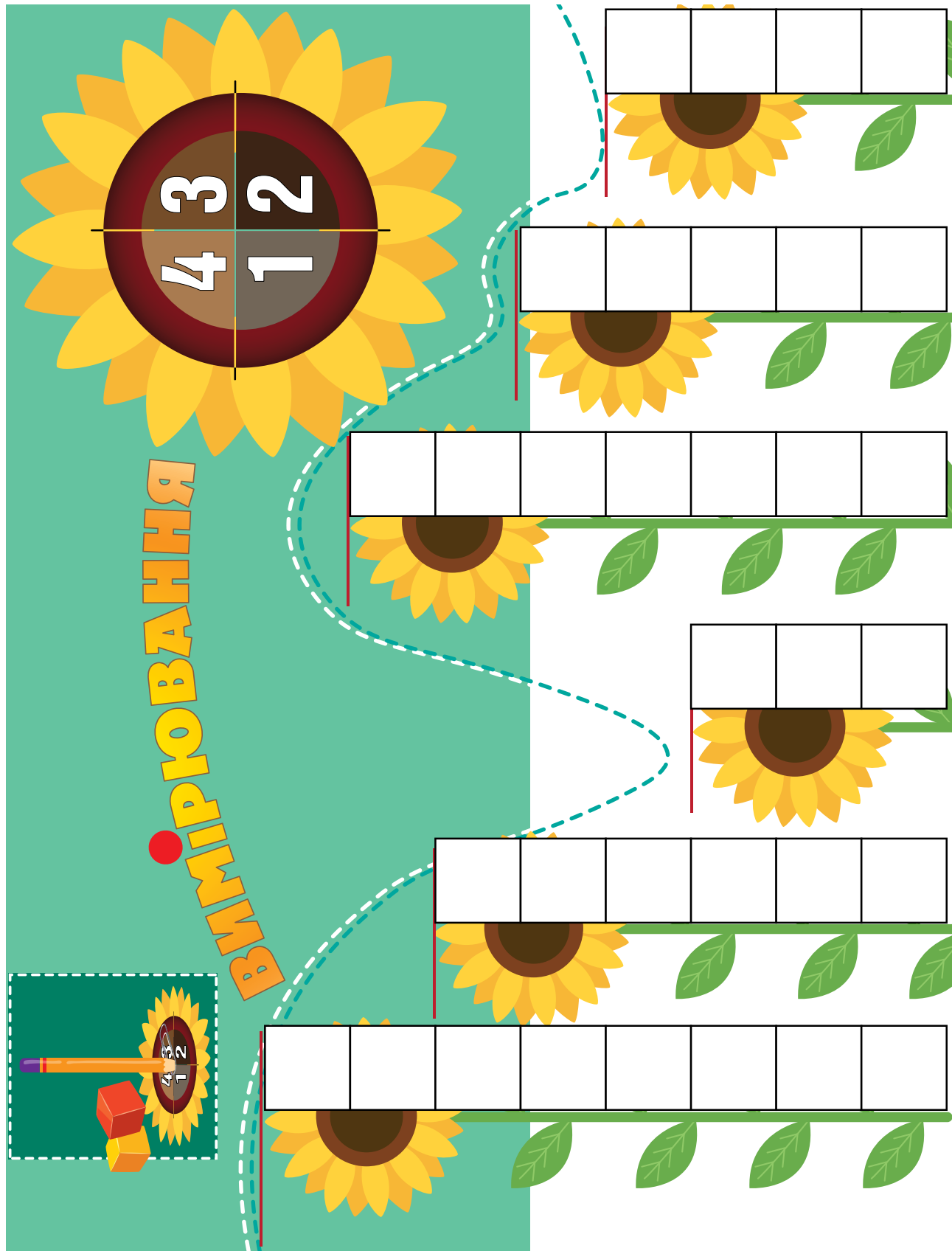
Кількість гравців

2

Як грати:

- 1 По черзі крутіть дзиґу.
- 2 Помістіть відповідну кількість кубиків на стебло соняшника.
- 3 Зупиніться, коли досягнете верхівки соняшника, і скажіть, яка висота соняшника в кубиках.
- 4 Продовжуйте грати, доки не заповните всі кубики.

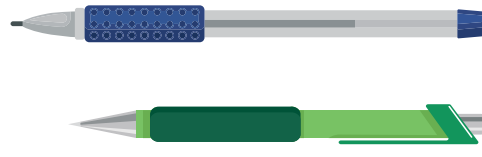


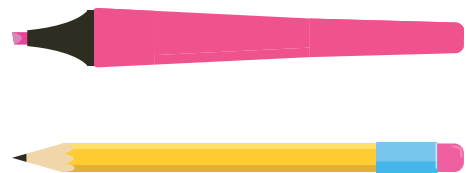


## ПОРІВНЯННЯ ДВОХ ОБ'ЄКТІВ ЗА ДОВЖИНОЮ

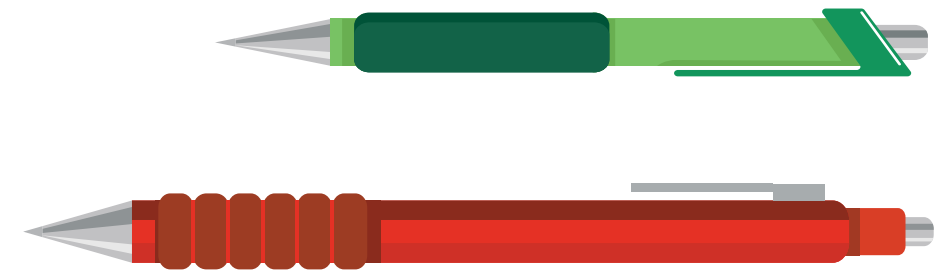
Довгий  
Довший за  
Короткий  
Коротший за  
Однакової довжини

  
Рожевий маркер довший  
за синій

  
Зелена ручка коротша  
за синю

  
Олівець і маркер  
однакової довжини

1 Запиши правильні відповіді.

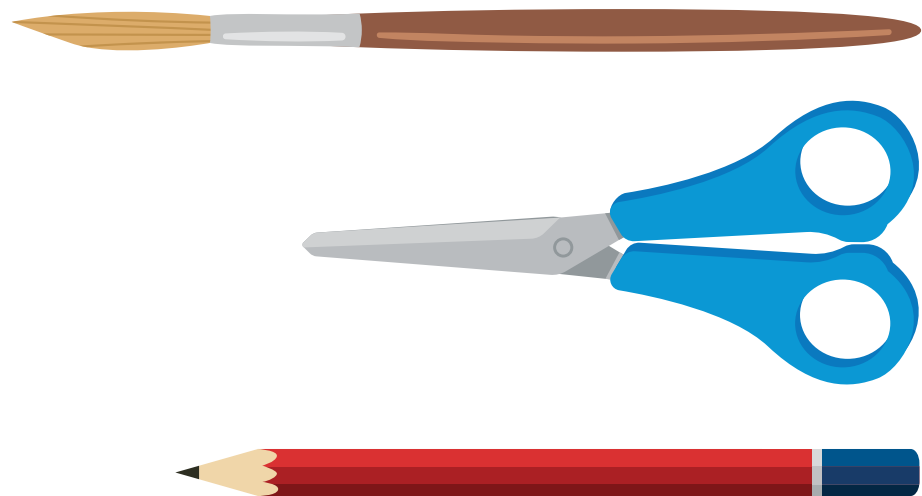


Червона ручка \_\_\_\_\_ за зелену.

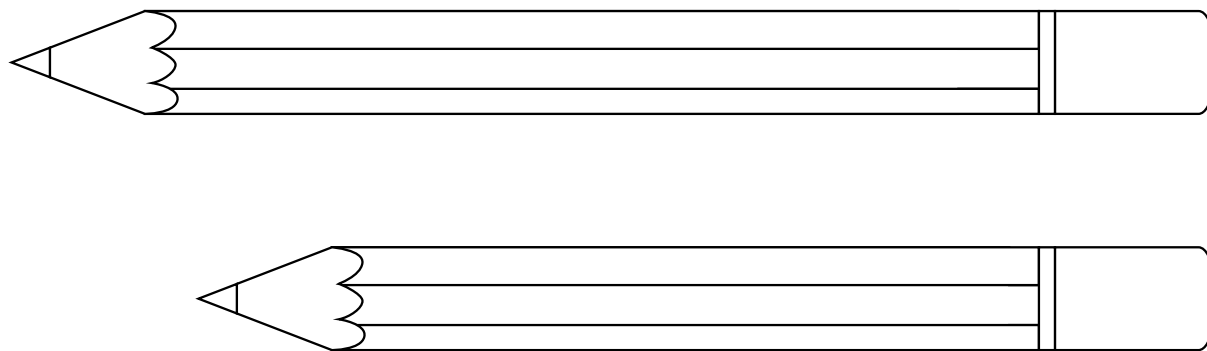
Зелена ручка \_\_\_\_\_ за червону.

Підказка: довша, коротша

- 2 Обведи предмет, довший за олівець.  
Закресли предмет, коротший за олівець.  
Назви предмет, довший за ножиці, але коротший за пензлик.



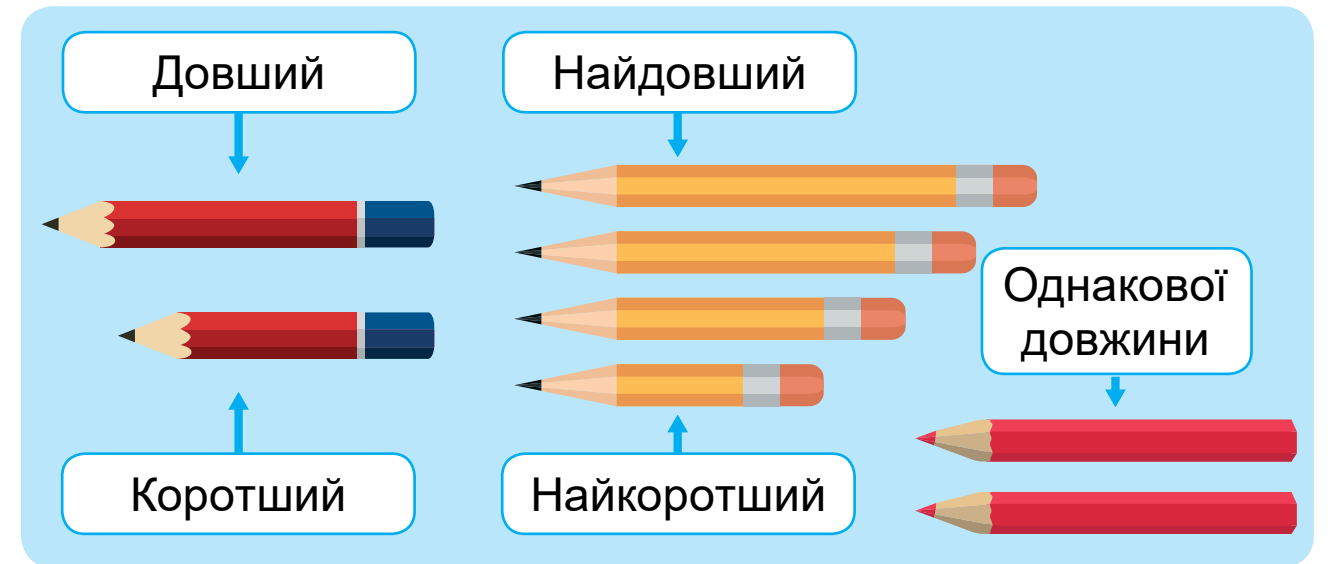
- 3 Розфарбуй зеленим кольором довший олівець, а жовтим — коротший.



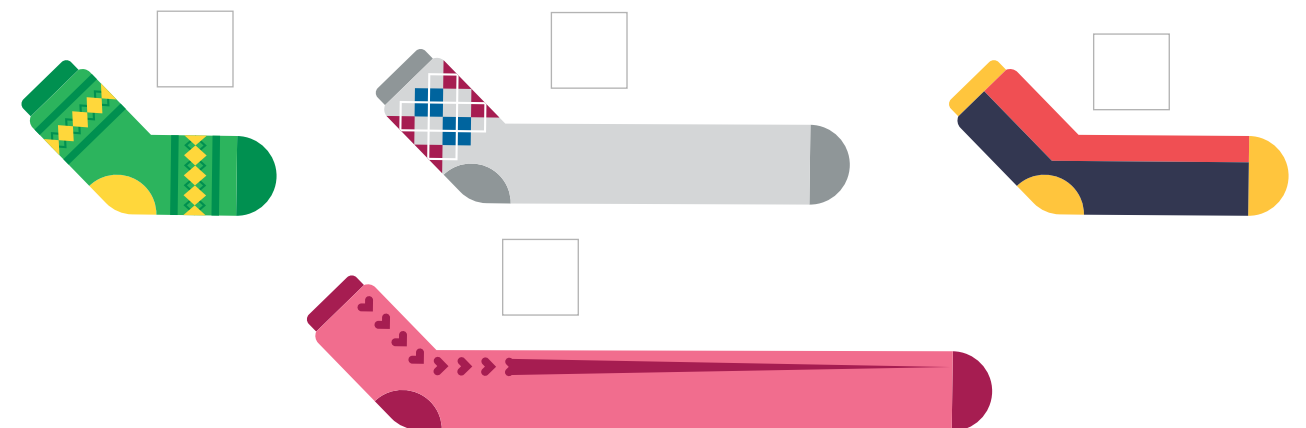
- 4 Витягни з наплічника два предмети. Порівняй їх. Визнач, який із них довший, а який — коротший.

- 5 \* Для допитливих. Зазирни у свою шафу. Який одяг довгий, а який — короткий.

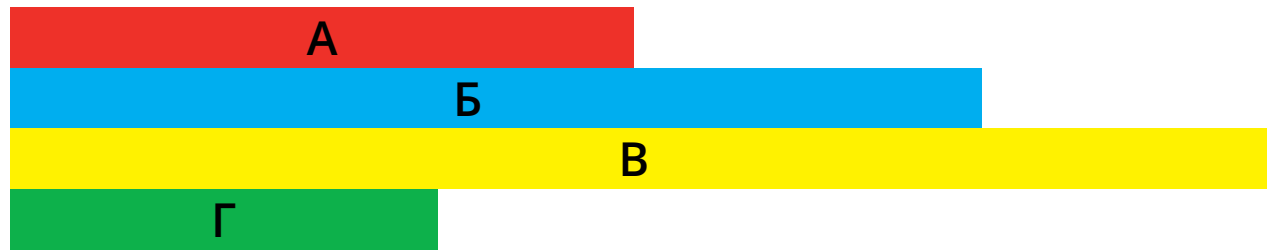
## ПОРІВНЯННЯ КІЛЬКОХ ОБ'ЄКТІВ ЗА ДОВЖИНОЮ



- 1 Познач літерою відповідну довжину шкарпетки.



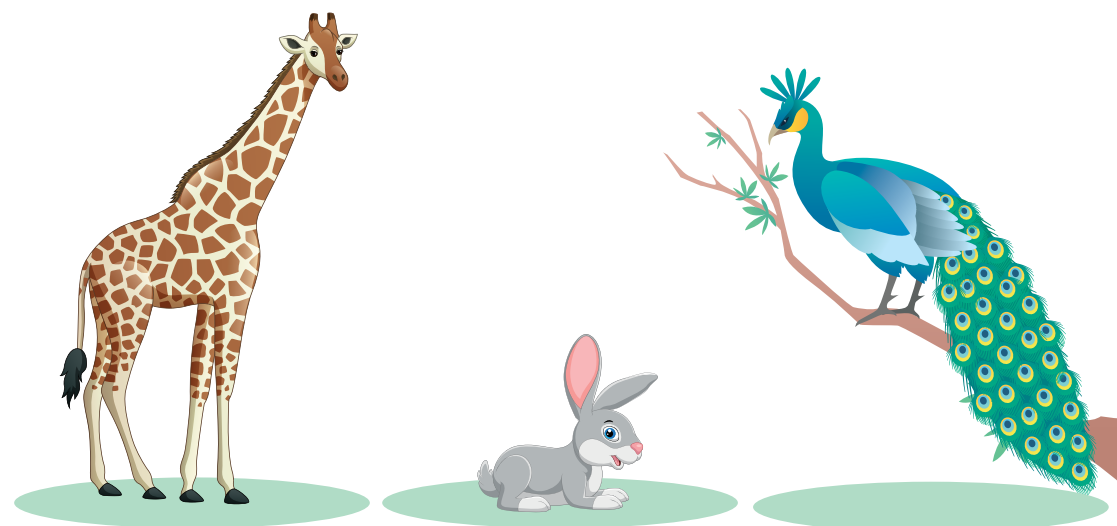
2 Порівняй смужки. Запиши у квадратиках правильні відповіді.



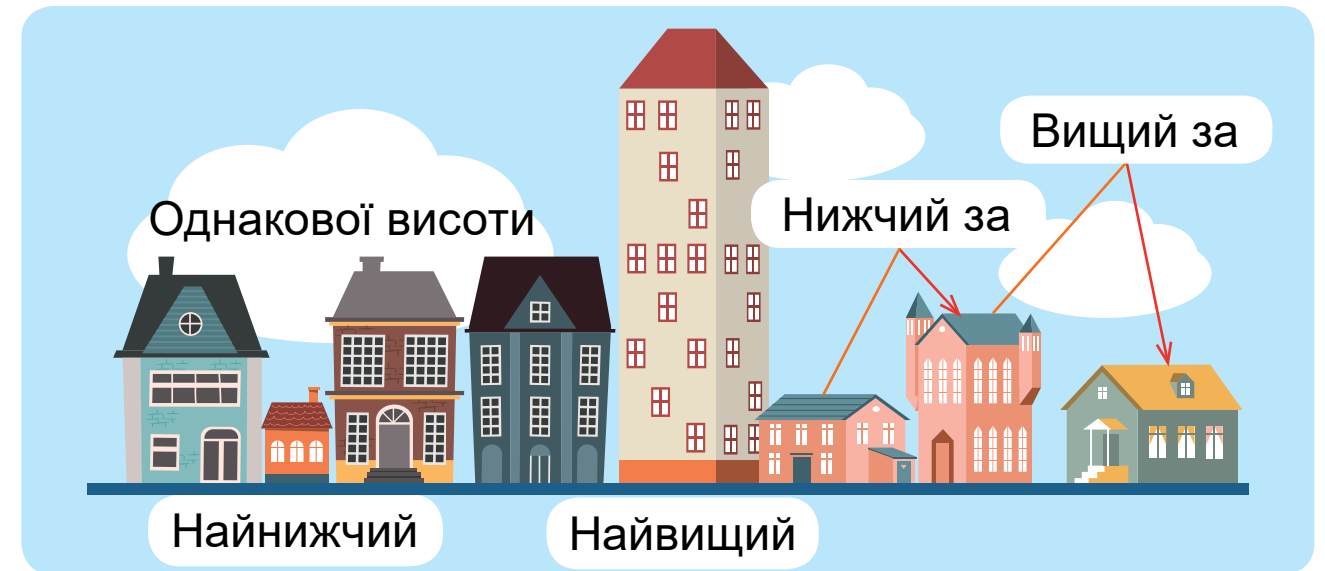
- Смужка  найдовша.  
 Смужка  найкоротша.  
 Смужка  довша, ніж смужка А, але коротша, ніж смужка В.  
 Смужка  довша, ніж смужка Г, але коротша, ніж смужка Б.

3 Обговоріть.

- У якої тварини найдовша шия?
- У якої тварини довгий хвіст і короткий дзьоб?
- Що в зайця довге, а що — коротке?



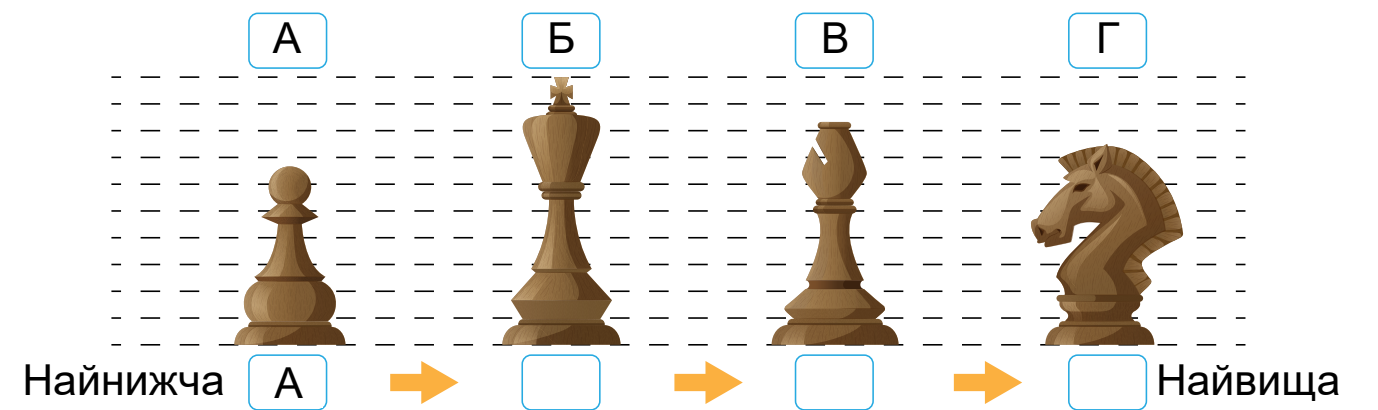
## ВИСОТА



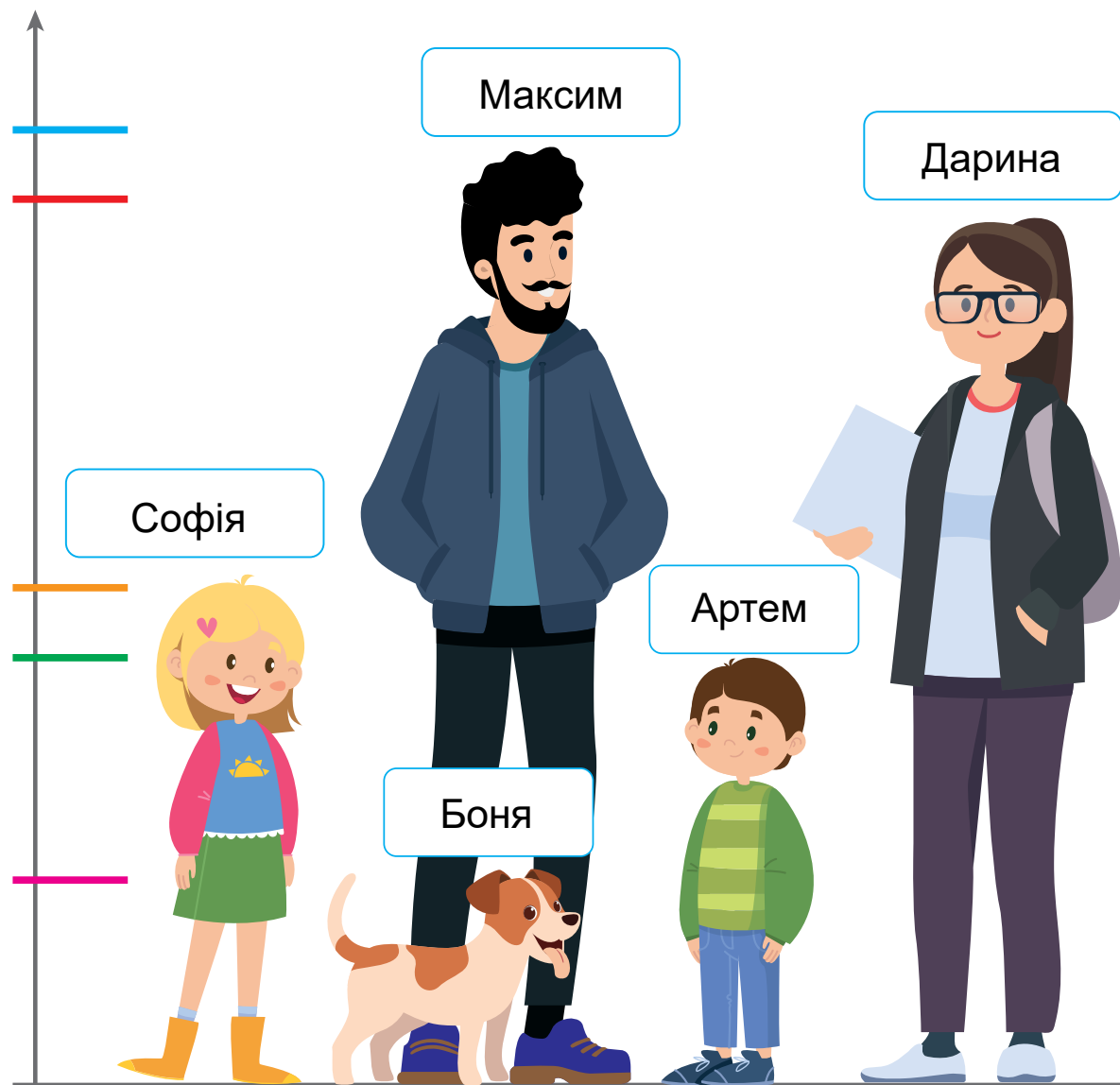
1 У парах визначте, хто з вас вищий, а хто — нижчий. Розкажіть, як ви це зробили.



2 Упорядкуй шахові фігури від найнижчої до найвищої.



3 Розфарбуй імена кольором відповідно до міток на ростомірі.



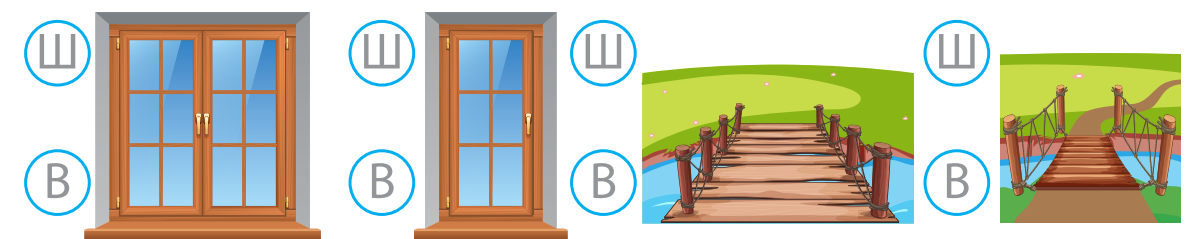
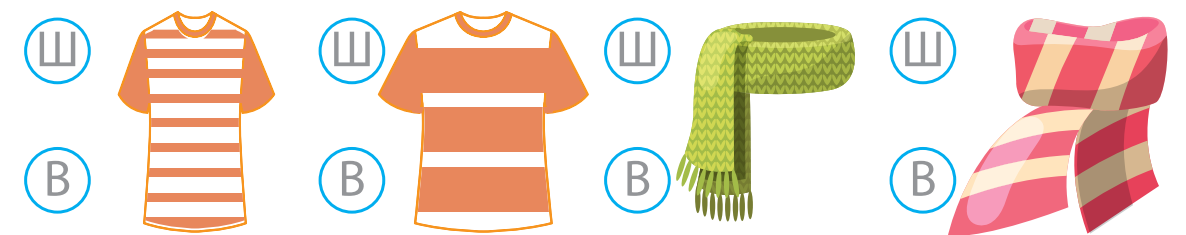
4 Познач ✓ рядок, де зазначено імена від найвищого члена родини до найнижчого.

- Максим, Софія, Артем, Дарина, Боня
- Максим, Дарина, Артем, Боня, Софія
- Максим, Дарина, Софія, Артем, Боня

## ШИРИНА



1 Зафарбуй Ш біля ширшого об'єкта, В — біля вузкого.





- 2 Обведіть і виріжте відбитки своїх стоп.  
У парах порівняйте їх довжину і ширину.



- 3 \* Для допитливих.



- Порівняй взуття членів своєї родини.
- Чиє взуття найширше, найдовше?



## ПРИПУЩЕННЯ ТА ВИМІРЮВАННЯ



Розмір об'єкта можна припустити та виміряти.

Виміряти можна будь-яким іншим предметом, наприклад кубиком  або скріпкою .

Припущення — це приблизне визначення розмірів «на око».

«Я припускаю, що довжина олівця дорівнює трьом кубикам».



Припущення: 3 кубики.

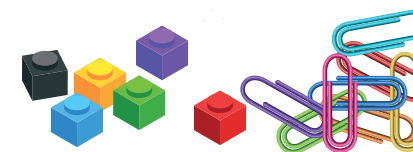
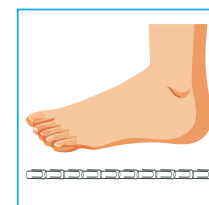
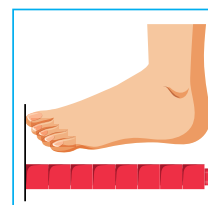
Вимірювання — це точне визначення розміру об'єкта.

Фактично довжина олівця дорівнює 4 кубикам.



Вимірювання: 4 кубики.

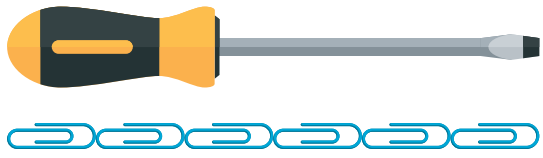

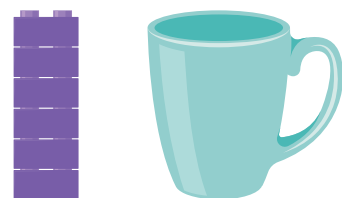

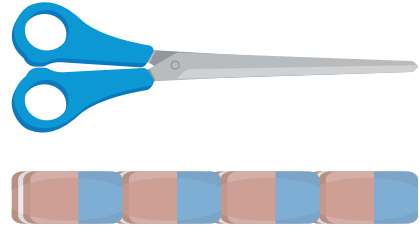

- 1 Виміряй довжину й ширину своєї стопи за допомогою будь-яких предметів (скріпок, кубиків, нитки тощо).



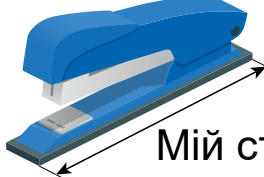


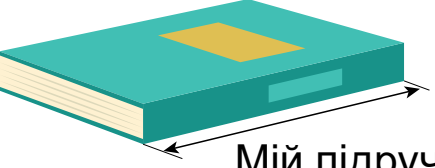


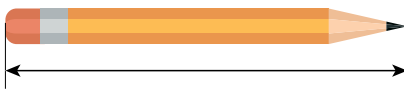


Довжина моєї стопи становить   \_\_\_\_\_

Ширина моєї стопи становить   \_\_\_\_\_

2 Запиши в таблицю довжину предметів у відповідних одиницях вимірювання.

|   |   |
|---|---|
|  | Довжина викрутки становить <input type="checkbox"/>  |
|  | Висота чашки становить <input type="checkbox"/>      |
|  | Довжина ножиць становить <input type="checkbox"/>    |

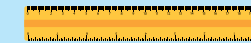
3 Зроби припущення й вимірювання довжини предметів у таблиці. Використовуй скріпки. Результати запиши в таблицю за зразком.

|   | Оцінка  | Вимірювання  |
|---|---|--|
|  Мій степлер   | Приблизно <input type="checkbox"/> 5  | <input type="checkbox"/> 6  |
|  Мій підручник | Приблизно <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>    |
|  Мій олівець   | Приблизно <input type="checkbox"/>    | <input type="checkbox"/>    |

## ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ВИМІРЮВАННЯ



### Інструменти для вимірювання розмірів



Лінійка



Мірна стрічка

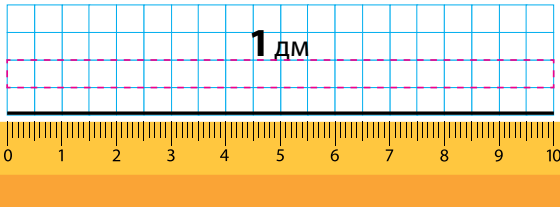


Рулетка

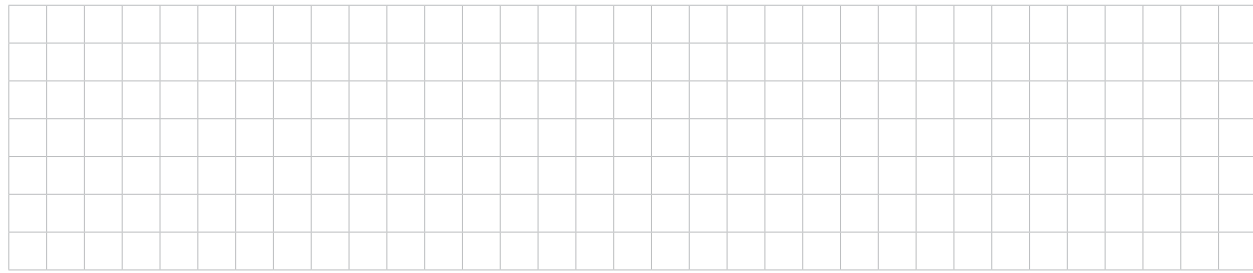


Складаний метр

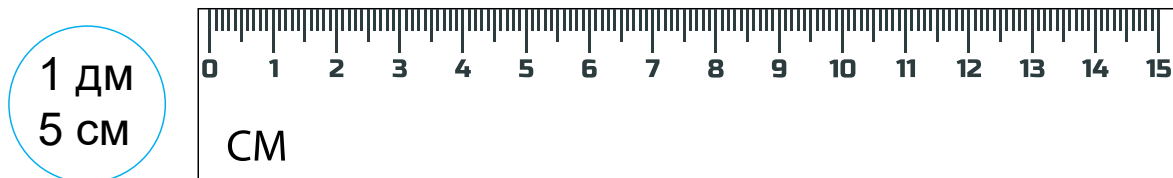
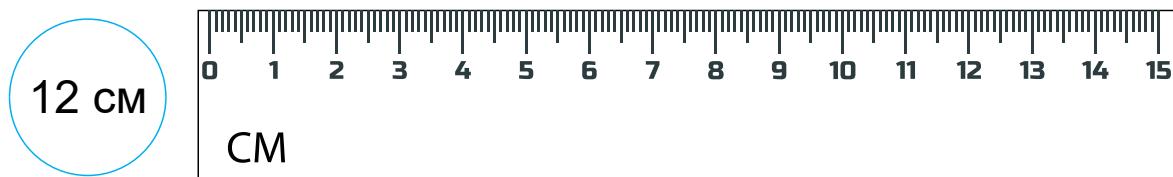
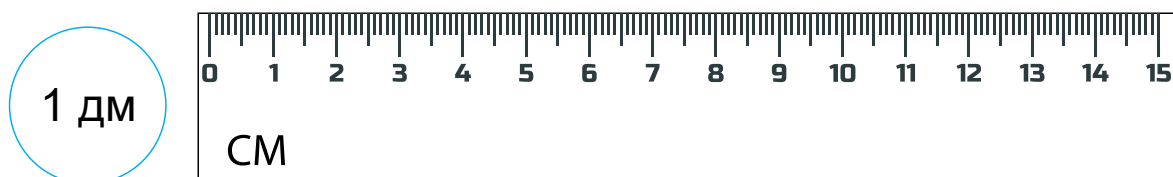
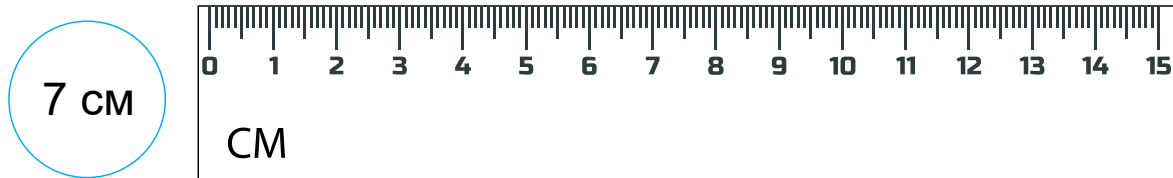
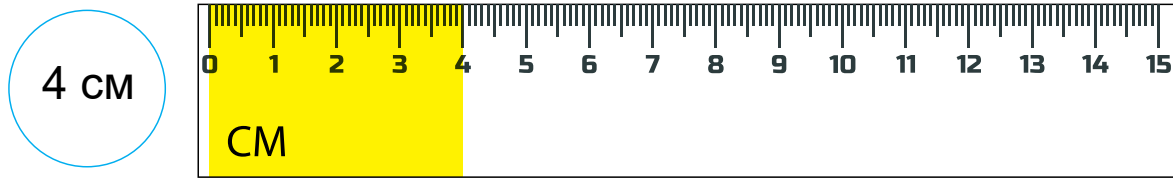
### Стандартні одиниці виміру

|           |   |   |
|-----------|---|---|
| Сантиметр | Дорівнює 2 клітинкам у зошиті. Скорочено позначають так: см |  |
| Дециметр  | Дорівнює 10 см. Скорочено позначають так: дм                |  |
| Метр      | Дорівнює 100 см та 10 дм. Скорочено позначають так: м       |  |

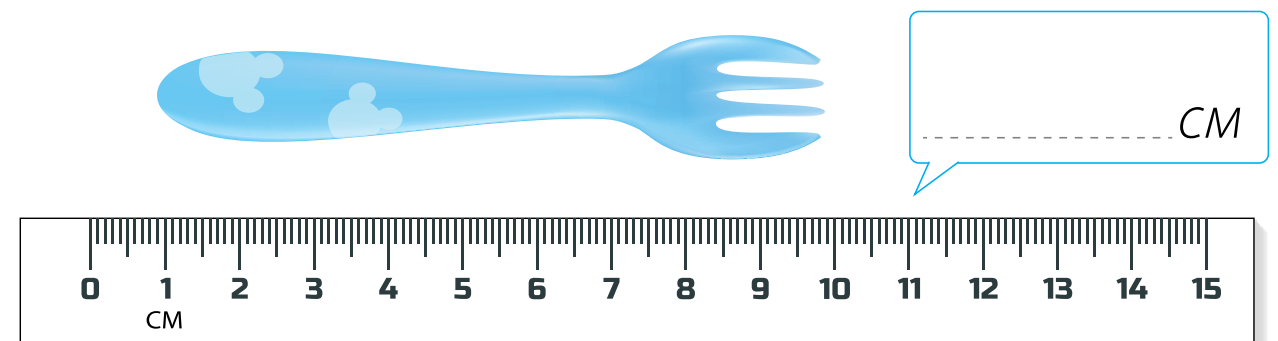
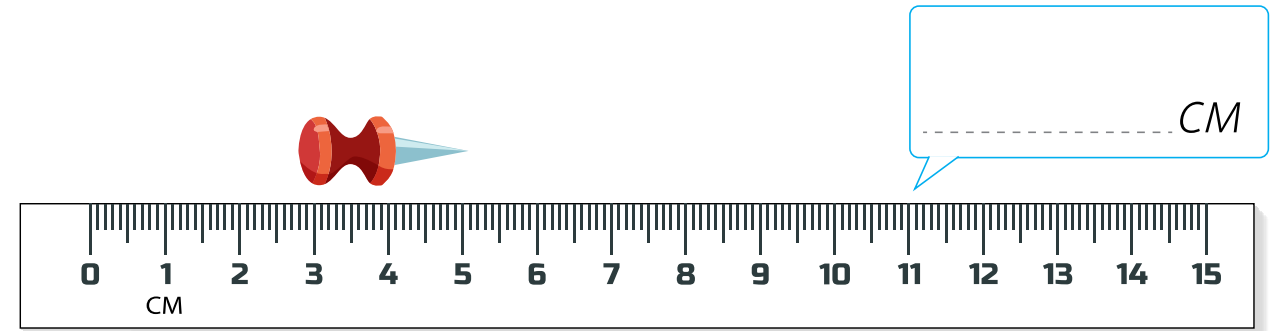
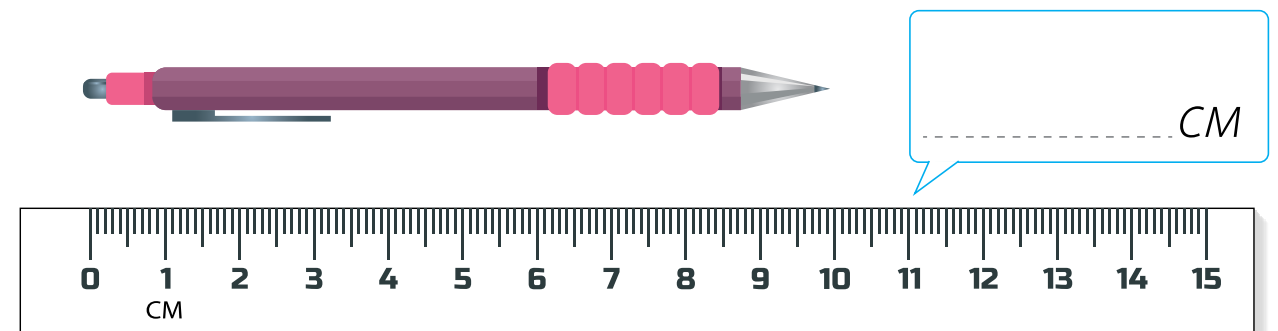
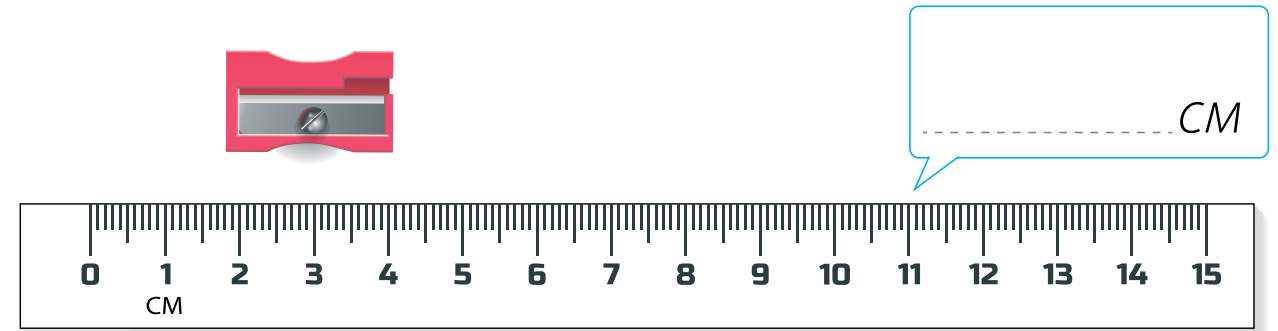
1 Накресли відрізки 7 см, 5 см, 1 дм.



2 Розфарбуй на лінійці заданий розмір.



3 Запиши довжину кожного об'єкта.





## ІМЕНОВАНІ ЧИСЛА

Іменовані числа — це числа, які ми отримуємо при вимірюванні величин. Вони завжди супроводжуються назвами одиниць вимірювання.

1 м

1 см

1 дм

1 Порівняй іменовані числа (встав знак  $>$ ,  $<$  або  $=$ ).

1 м  40 см    20 см  2 дм    60 см  6 см

50 см  1 м    40 см  1 м    5 дм  5 см

20 см  1 м    7 дм  70 см    1 м  1 см

2 Які одиниці виміру висоти ти обереш: см, дм, чи м? Розфарбуй правильну величину для кожного об'єкта.



5 см

5 дм

5 м



5 см

5 дм

5 м



5 см

5 дм

5 м

3 \* Перейди за QR-кодом і виконай завдання. Обери одну долоньку, здійсни вимірювання та порівняй отримані величини.



4 За допомогою лінійки вимірай довжину й ширину свого зошита. Запиши результати.



Довжина зошита   см

Ширина зошита   см

5 \* Запиши в дециметрах.

30 см =  3  дм

50 см =   дм

70 см =   дм

40 см =   дм

60 см =   дм

20 см =   дм

6 \* Запиши в сантиметрах.

1 дм =  10  см

4 дм =   см

7 дм =   см

2 дм =   см

5 дм =   см

8 дм =   см

3 дм =   см

6 дм =   см

9 дм =   см

7 \* Запиши в дециметрах і сантиметрах.

77 см =  7  дм  7  см

43 см =   дм   см

21 см =   дм   см

58 см =   дм   см

15 см =   дм   см

92 см =   дм   см

# ТЕСТ ЗА ТЕМОЮ

1 Познач ✓ список, у якому показано об'єкти від найдовшого до найкоротшого.

- олівець, маркер, ручка
- маркер, олівець, ручка
- олівець, ручка, маркер
- маркер, ручка, олівець



2 За допомогою скріпок визнач довжину олівця. Виміряй його довжину за допомогою лінійки. Запиши відповіді.



Довжина олівця  скріпок

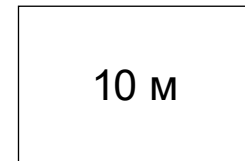
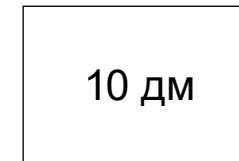
Довжина олівця   см

3 Яких предметів знадобиться найбільше для вимірювання прямокутника? Познач ✓ свою відповідь.

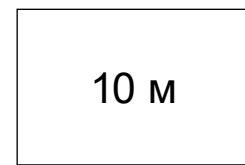
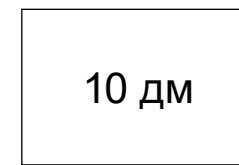
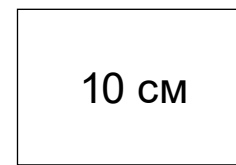


4 Зафарбуй правильну відповідь.

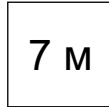
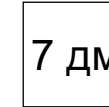
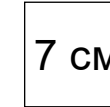
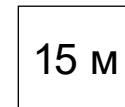
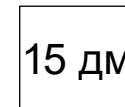
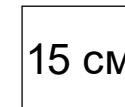
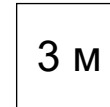
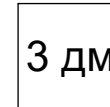
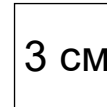
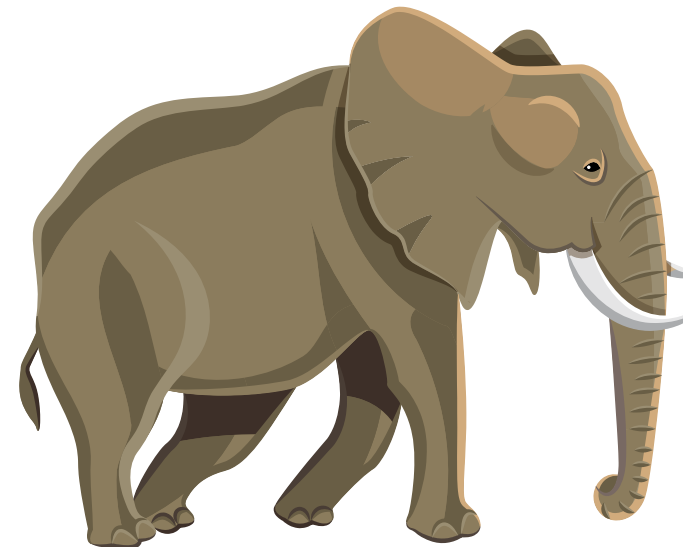
1 м — це:



1 дм — це:



5 Оціни висоту об'єкта.



# ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.

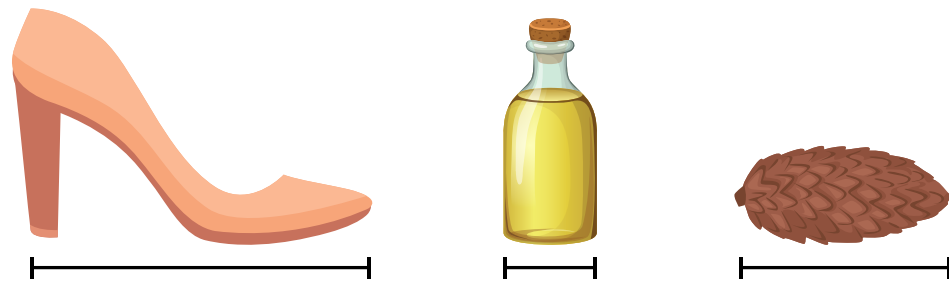


Я вмію порівнювати довжину предметів і розташовувати їх від найкоротшого до найдовшого.



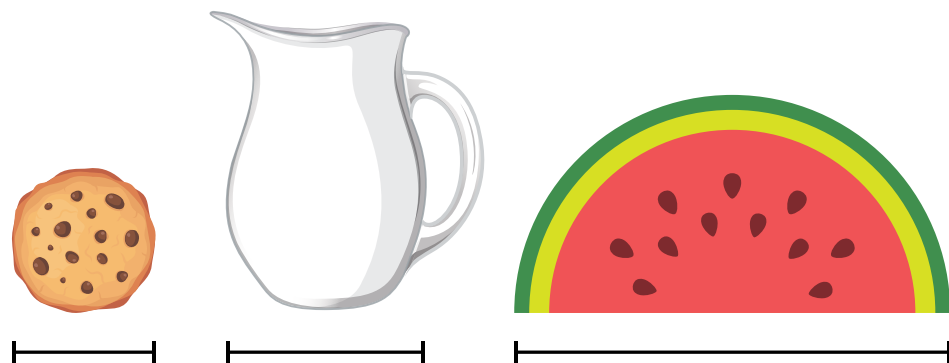
Скріпка коротша за гумку й олівець.  
Скріпка є найкоротшою.

1 З'єднай лініями слова та предмети.



Найкоротший

Найдовший

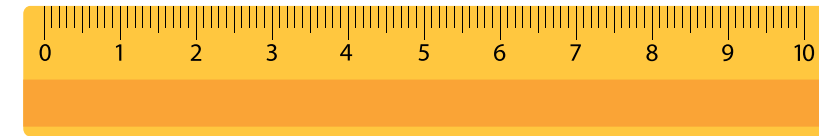


48

Результат 2.



Я вмію вимірювати розміри предметів у сантиметрах за допомогою лінійки.



2 Вимірйай олівець, ручку й пензлик за допомогою лінійки. Запиши результати.



Довжина олівця  см



Довжина ручки  см



Довжина пензлика  см

Результат 3.



Я вмію переводити сантиметри в дециметри й метри.

Я вмію переводити метри та дециметри в сантиметри.

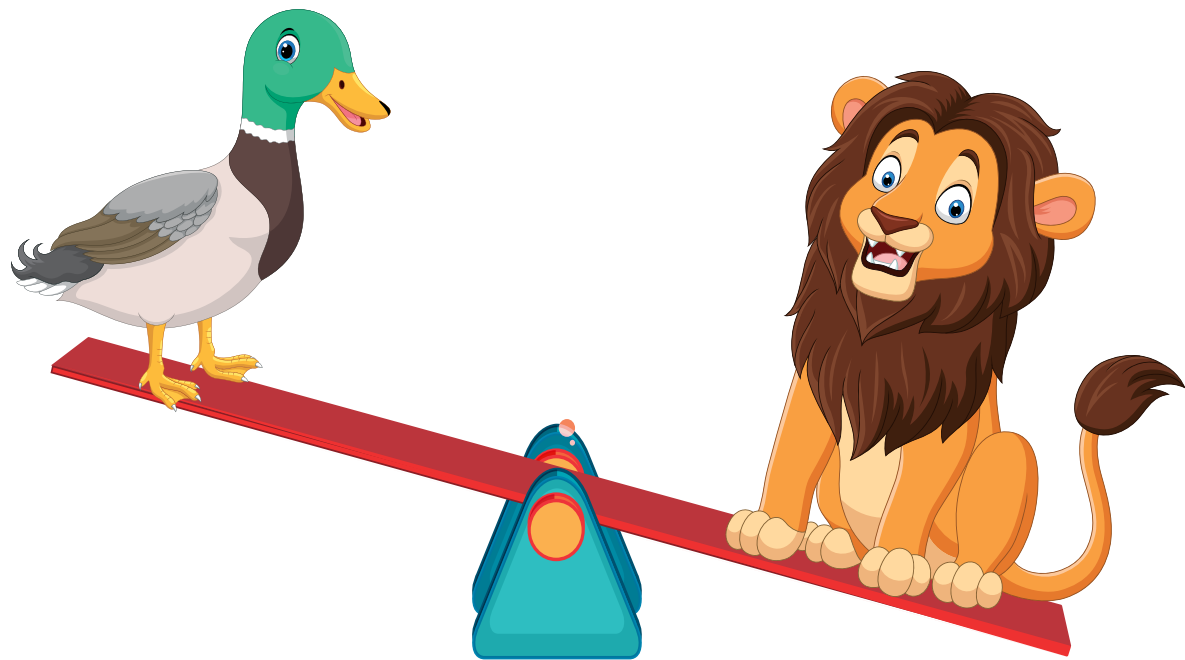
3  $3 \text{ дм} = \square \square \square \text{ см}$      $1 \text{ м} = \square \square \square \text{ см}$      $70 \text{ см} = \square \square \square \text{ дм}$





## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ маса;
- ✓ грам;
- ✓ кілограм;
- ✓ терези;
- ✓ ваги;
- ✓ гирі;
- ✓ кантор.



## У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ порівнювати масу двох та більше об'єктів;
- ✓ вимірювати масу за допомогою інших предметів;
- ✓ вимірювати масу в стандартних одиницях.

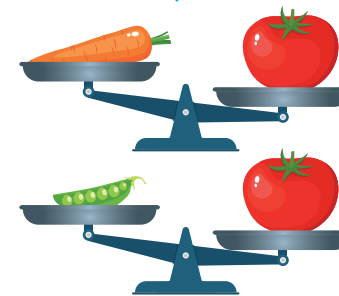
Усі предмети мають масу. Чим важчий предмет, тим більша його маса. Інструментами для вимірювання маси є терези та ваги.



Терези

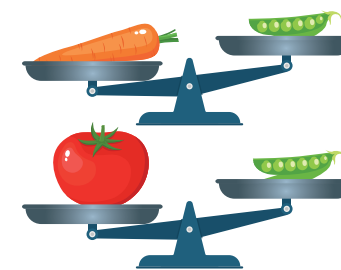
Ваги

важкий, важчий,  
найважчий



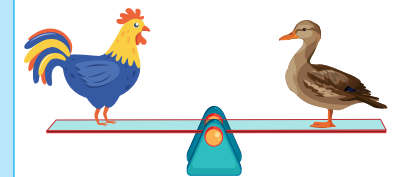
Помідор  
найважчий

легкий, легший,  
найлегший



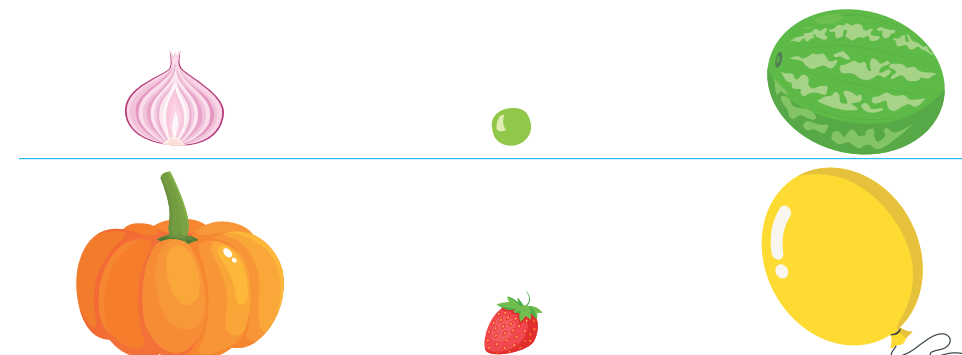
Горох найлегший

однакової маси

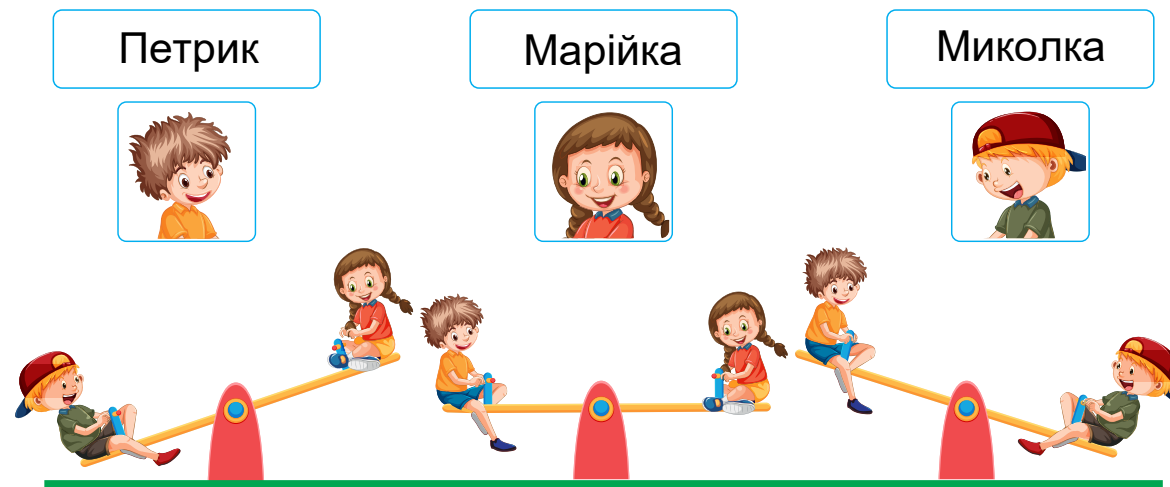


Півень і качка  
однакової маси

1 Обведи в кожному рядку зеленим найлегший об'єкт, а червоним — найважчий. Поясни, чому ти так думаєш.



- 2 Зафарбуй жовтим кольором ім'я найважчої дитини.  
Порівняй масу інших двох дітей.



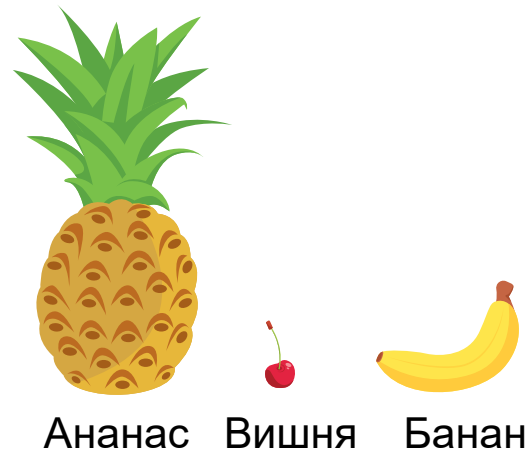
- 3 Дай відповіді на запитання.

Який фрукт найважчий?

\_\_\_\_\_

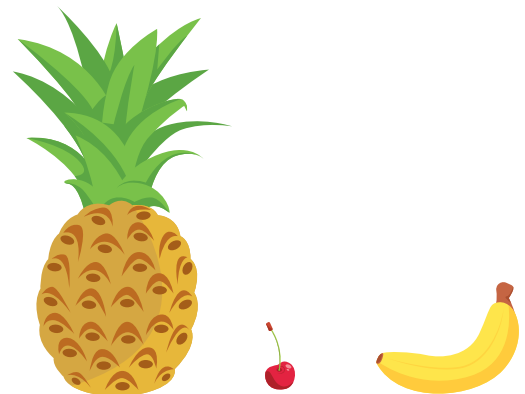
Який фрукт найлегший?

\_\_\_\_\_



- 4 Познач ✓ список, у якому показано фрукти від найважчого до найлегшого.

- ананас, вишня, банан
- вишня, ананас, банан
- ананас, банан, вишня
- вишня, банан, ананас



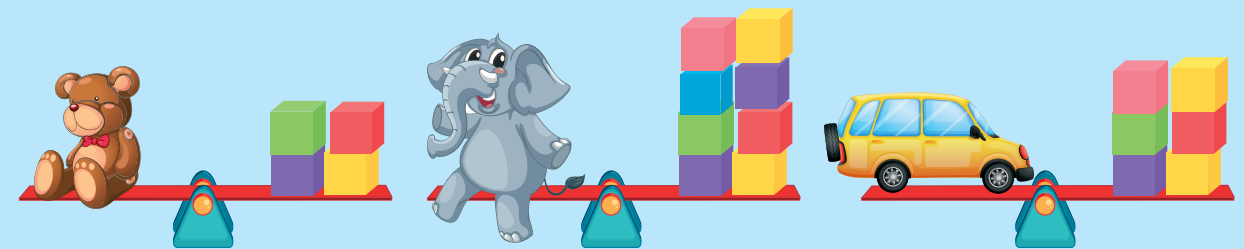
## ВИМІРЮВАННЯ МАСИ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНШИХ ПРЕДМЕТІВ

Масу кількох об'єктів можна виміряти за допомогою інших однакових предметів. Їх називають умовними одиницями маси.

Маса іграшки дорівнює 5 кубиків.



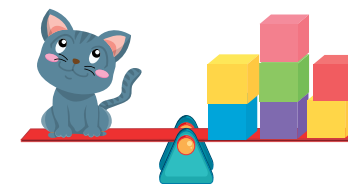
За допомогою умовних одиниць можна порівнювати масу кількох об'єктів.



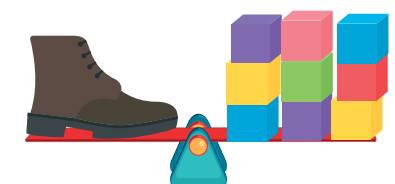
Маса ведмедика — 4 кубики, а слоника — 8. Отже, слоник важчий за ведмедика.

Маса автомобіля — 6 кубиків. Отже, він важчий за ведмедика, але легший за слоника.

- 1 Запиши масу предметів в умовних одиницях.

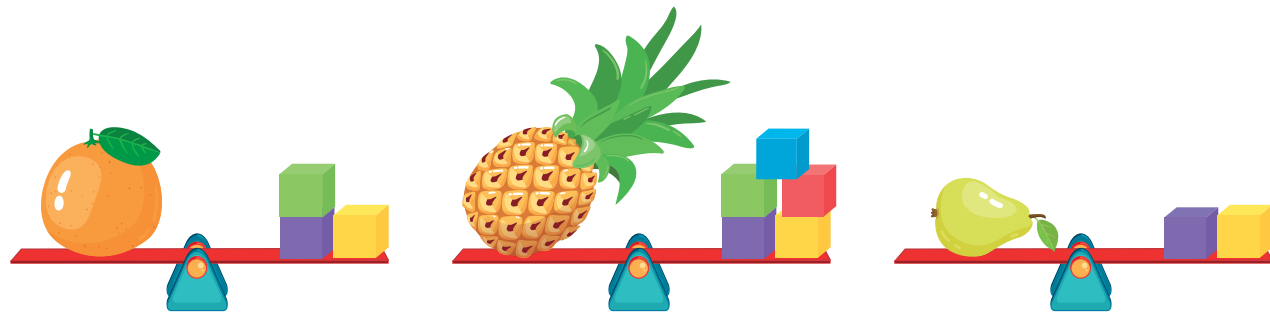


Маса кота —  кубиків

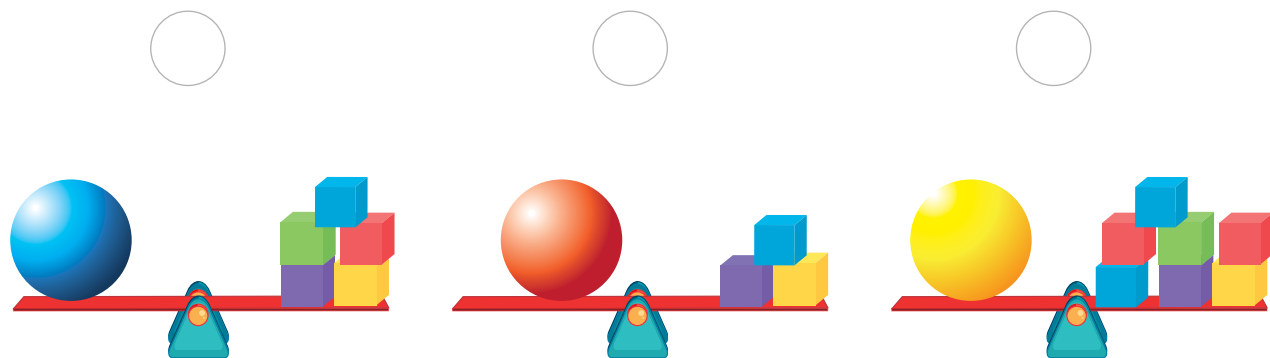


Маса черевика —  кубиків

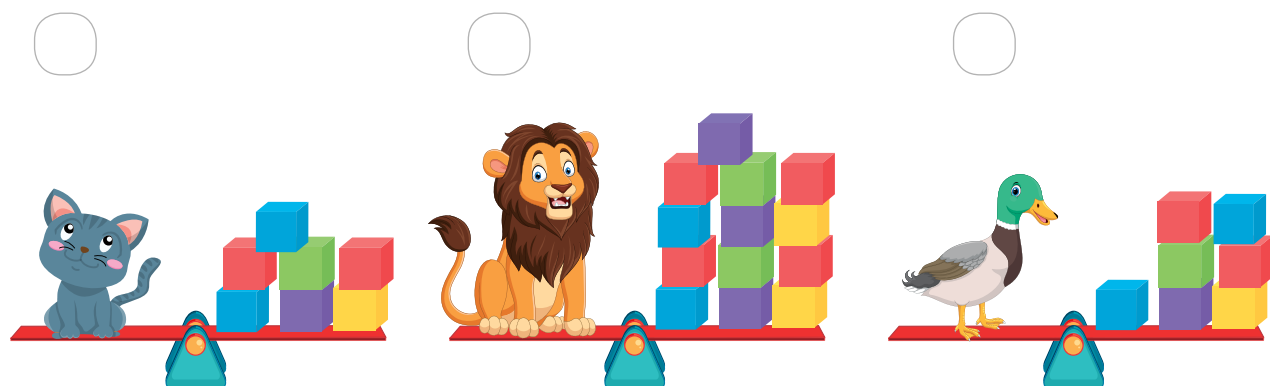
2 Обведи найважчий об'єкт.



3 Який м'яч найлегший? Розфарбуй кружечок таким самим кольором.



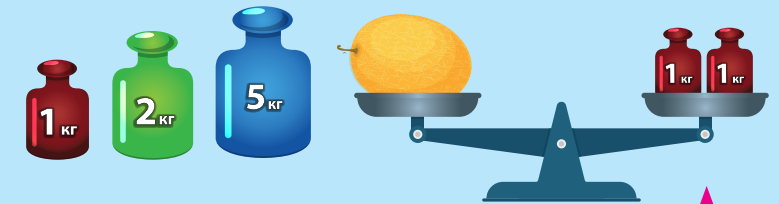
4 Познач ✓ звірят, які мають однакову масу.



## ВИМІРЮВАННЯ МАСИ ЗА ДОПОМОГОЮ СТАНДАРТНИХ ОДИНИЦЬ

Масу предметів вимірюють у грамах і кілограмах. 1 грам скорочено позначають 1 г, а 1 кілограм — 1 кг

Для вимірювання маси на терезах використовують гири



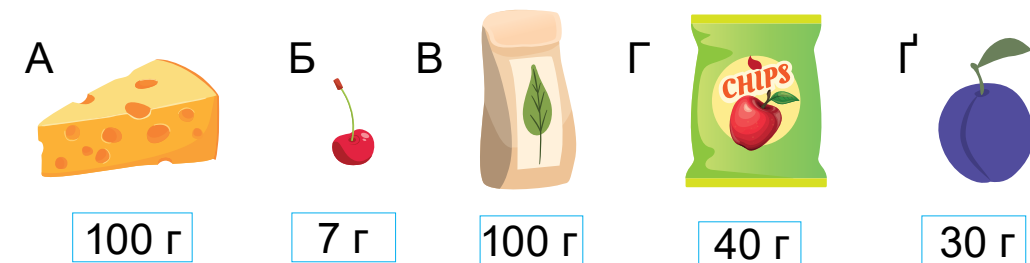
Рівновага. Маса дині дорівнює 2 кг

Для вимірювання маси на вагах гири не потрібні



Маса кавуна дорівнює 3 кг

1 Дай відповіді на запитання. Запиши у квадратиках правильні відповіді.



Що має найменшу масу? **Б**

Що легше за яблучні чипси, але важче за черешню?

Які товари мають однакову масу?  і



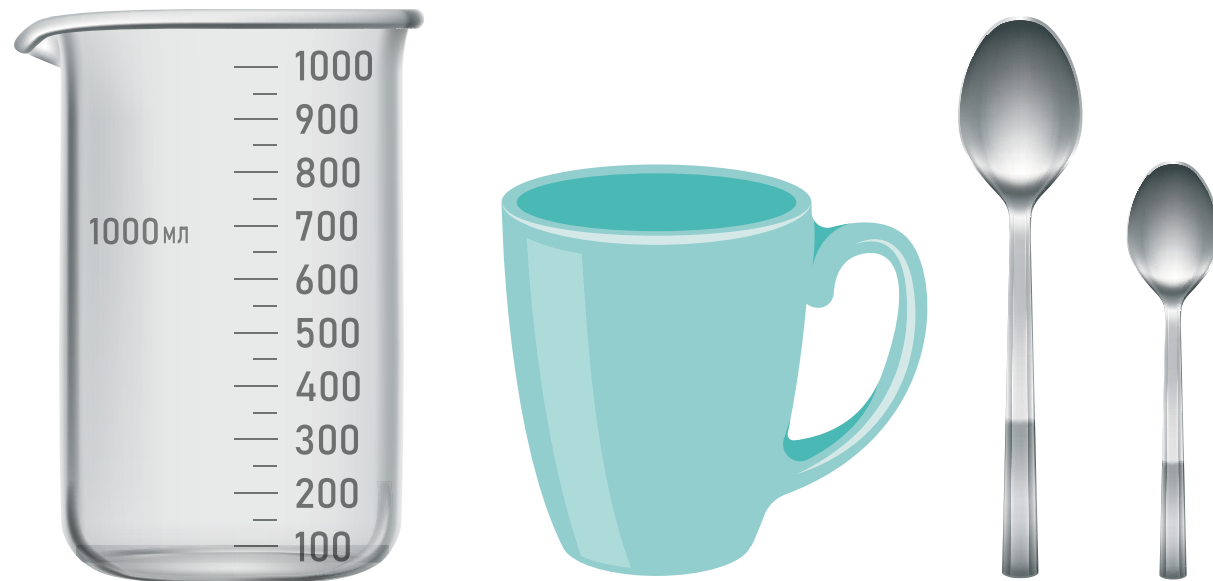




# МІСТКІСТЬ

## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ місткість;
- ✓ порожній;
- ✓ повний;
- ✓ наполовину порожній;
- ✓ наполовину повний;
- ✓ мірна посудина.



## У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ порівнювати місткість об'єктів;
- ✓ вимірювати місткість за допомогою інших предметів;
- ✓ вимірювати місткість у стандартних одиницях.

# ГРА «НАПОВНЮЄМО АКВАРІУМ»

Вам знадобляться:

- гральні картки (завантажте за QR-кодом);
- гральний кубик.

Кількість гравців

2



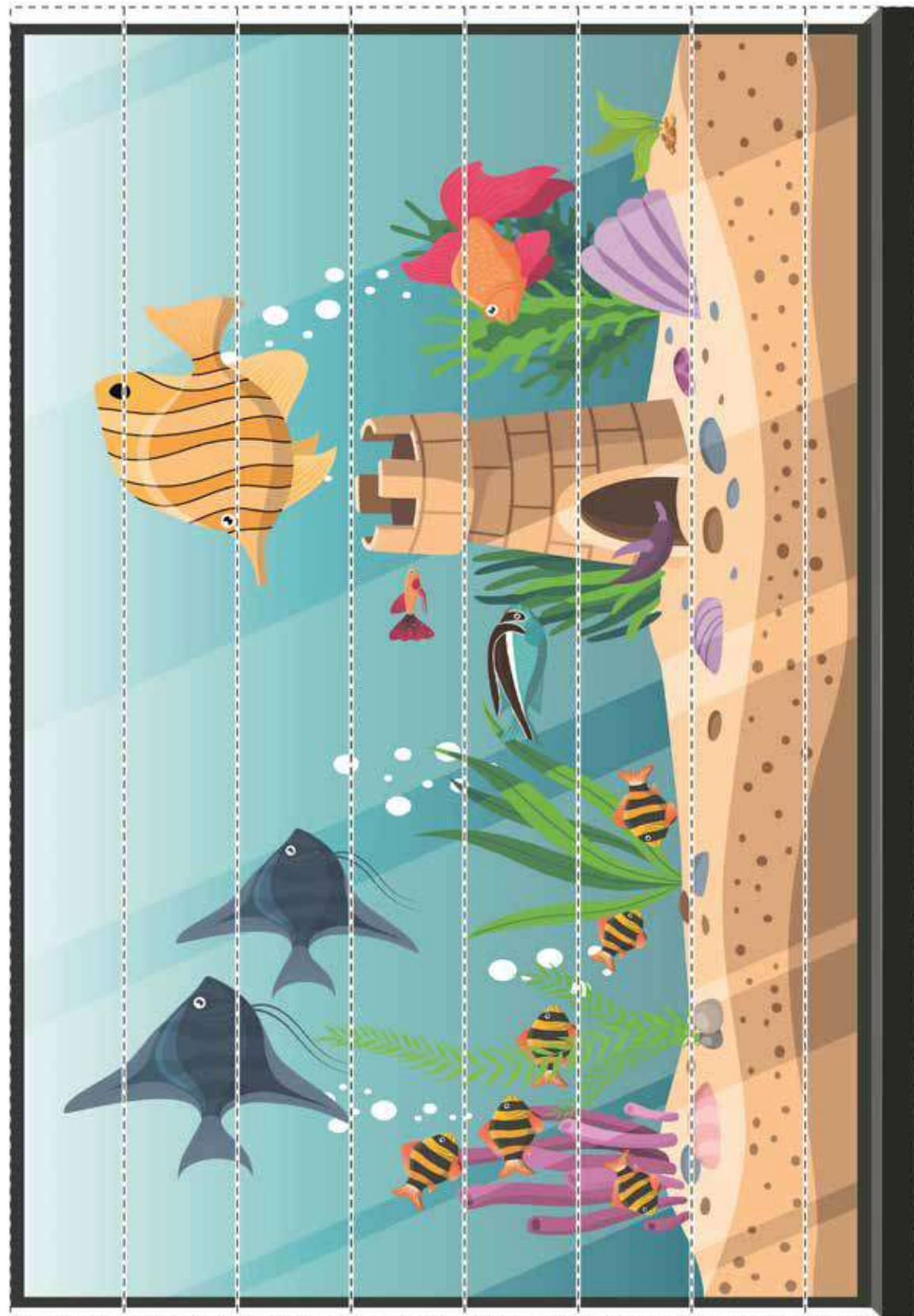
[tiny.cc/klf2vz](https://tiny.cc/klf2vz)

Як грати:

- 1 Розріжте картки за лініями розрізу та покладіть на стіл.
- 2 По черзі кидайте кубики та викладайте на гральне поле (акваріум) стільки карток, скільки випало на кубіку.
- 3 Якщо така кількість карток не поміщається в акваріумі, покладіть картки назад і передайте хід.
- 4 Виграє дитина, яка перша заповнить акваріум.





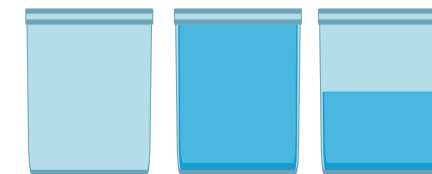


**А**  
гличик А повний

**Б**  
гличик Б наполовину повний або наполовину порожній

**В**  
гличик В порожній

1 Обведи зеленим кольором повний об'єкт, синім кольором — наполовину повний, а червоним — порожній.

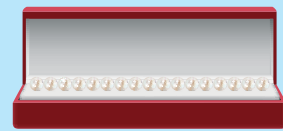


2 Познач ✓ наполовину повний об'єкт.



## МІСТКІСТЬ ОБ'ЄКТІВ

Будь-який об'єкт, у який можна щось налити, насипати чи покласти, має місткість. Місткість об'єкта — це кількість того, що він може вмістити.



Місткість коробочки менша за місткість футляра і скрині. Отже, коробочка має найменшу місткість.

Місткість футляра більша за місткість коробочки, але менша за місткість скрині.

Місткість скрині більша за місткість коробочки та футляра. Отже, скриня має найбільшу місткість.

- 1 Сергійко виготовив декілька глечиків. Розфарбуй глечик найбільшої місткості коричневим кольором, найменшої — блакитним, а решту — на свій смак.



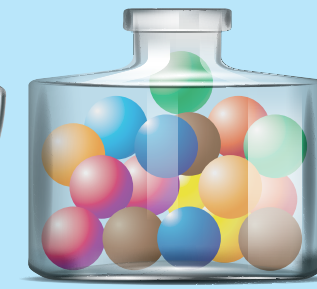
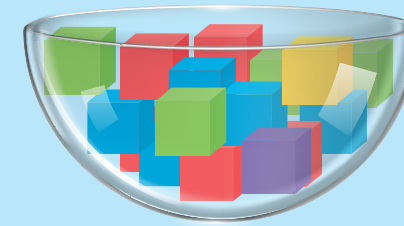
## ВИМІРЮВАННЯ МІСТКОСТІ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНШИХ ПРЕДМЕТІВ



Місткість об'єкта можна виміряти за допомогою інших, менших предметів. Їх називають умовними одиницями місткості (у. о.).



За допомогою умовних одиниць можна порівнювати місткість різних об'єктів.



Пляшка містить 9 кубиків, а миска — 16. Отже, місткість миски більша за місткість пляшки.

Широка й вузька пляшка містять по 17 кульок. Отже, вони мають однакову місткість.

1 Запиши місткість об'єктів.



Місткість банки становить  кубиків



Місткість чашки становить  кубики



Місткість глечика становить  кубиків

2 Познач правильний порядок посудин від найбільшої місткості до найменшої.

- |                       |        |                       |        |                       |        |                       |        |
|-----------------------|--------|-----------------------|--------|-----------------------|--------|-----------------------|--------|
| <input type="radio"/> | чашка  | <input type="radio"/> | банка  | <input type="radio"/> | глечик | <input type="radio"/> | чашка  |
|                       | глечик |                       | чашка  |                       | банка  |                       | банка  |
|                       | банка  |                       | глечик |                       | чашка  |                       | глечик |

3 За допомогою кубиків або інших дрібних предметів виміряй місткість заданих об'єктів.

Місткість моєї долоні становить  у. о.

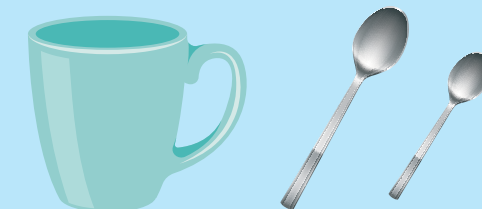
Місткість долоні мого друга/моєї подруги становить  у. о.

Місткість долоні мого вчителя/моєї вчительки становить  у. о.

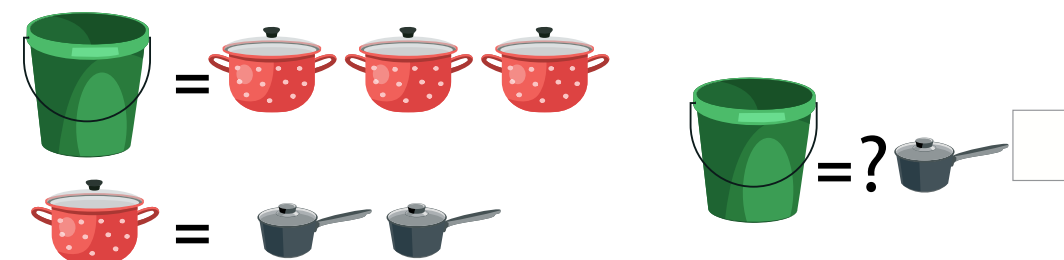
Місткість \_\_\_\_\_

## ВИМІРЮВАННЯ МІСТКОСТІ ЗА ДОПОМОГОЮ МІРНИХ ПОСУДИН

Для вимірювання місткості часто використовують посуд — чашки, столові та чайні ложки.



1 Скільки ковшиків води вміщує відро?



2 \* Для допитливих.

За допомогою дорослих виміряй чашкою місткість чотирьох різних посудин на вашій кухні. Запиши результати в таблицю.

|                 |  |
|-----------------|--|
| Каструля мала   |  |
| Каструля велика |  |
|                 |  |
|                 |  |

Обчисли загальну місткість усіх посудин.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |





# ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.



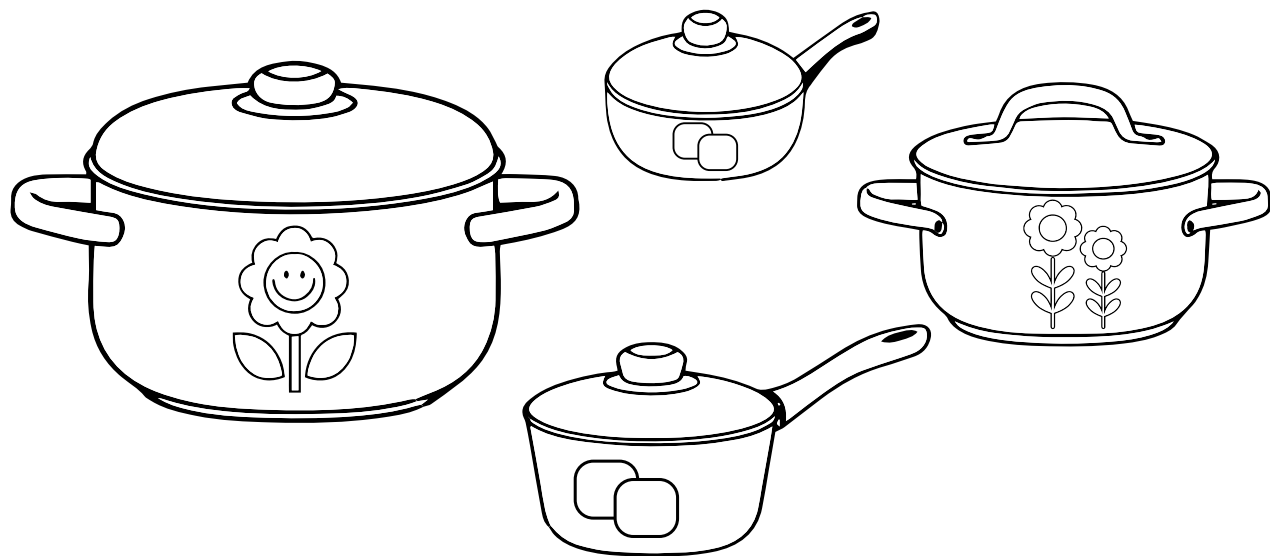
Я вмю порівнювати місткість об'єктів та упорядковувати об'єкти за місткістю.



Найбільша місткість

Найменша місткість

1 Розфарбуй каструлю найменшої місткості червоним кольором, найбільшої — зеленим, а решту — на свій смак.



70

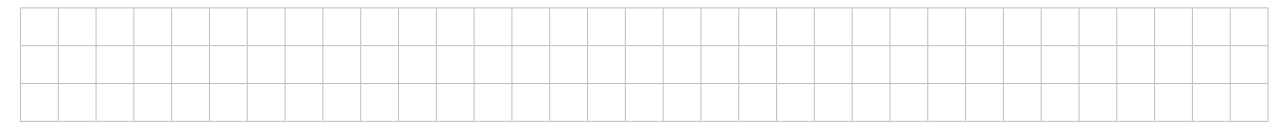
Результат 2.



Я вмю вимірювати місткість об'єктів за допомогою мірних посудин та у стандартних одиницях (літрах).



2 В одну каструлю помістилося 5 чашок води, а в іншу — 7. На скільки більша місткість другої каструлі?



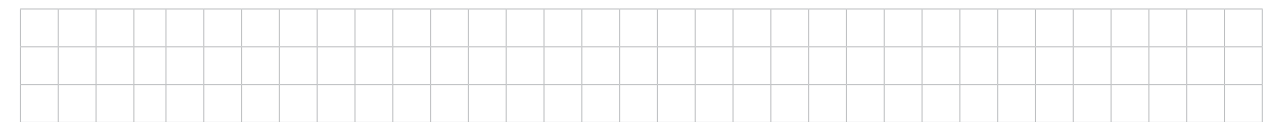
3 Яка загальна місткість цих посудин?



1 л

2 л

3 л



4 Скільки чашок води вмщує каструля?



71

## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ доба;
- ✓ година;
- ✓ хвилина;
- ✓ тиждень;
- ✓ місяць;
- ✓ рік;
- ✓ сезони року.



## У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

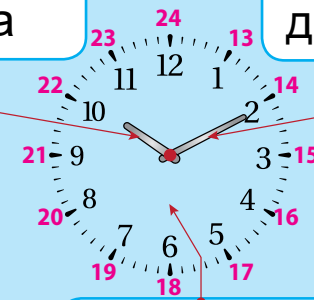
- ✓ розуміти й використовувати деякі одиниці часу;
- ✓ називати дні тижня та їх послідовність;
- ✓ визначати сезони й місяці року.



Циферблат годинника має числа, а також дві стрілки: коротку й довгу. Коротка стрілка вказує години, а довга — хвилини.

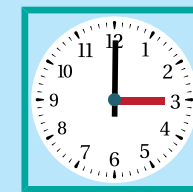
Годинна стрілка — коротка

Хвилинна стрілка — довга

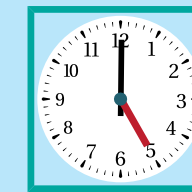


Циферблат

Коли довга стрілка вказує на 12, коротка показує час у годинах.

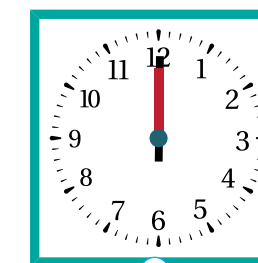
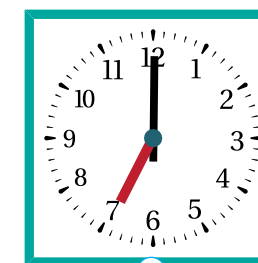
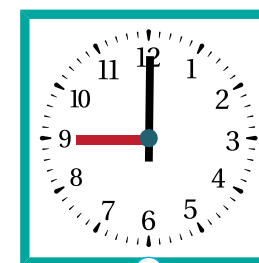
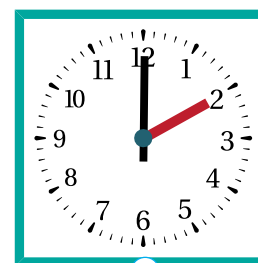


Третя година



П'ята година

1 З'єднай пари.



Дванадцята година

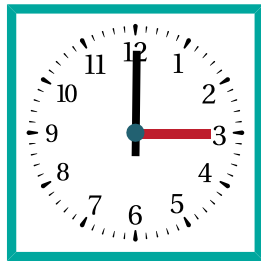
Сьома година

Друга година

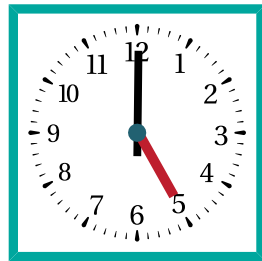
Дев'ята година



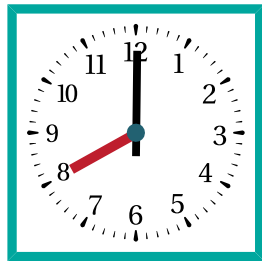
2 Запиши час, який показують годинники.



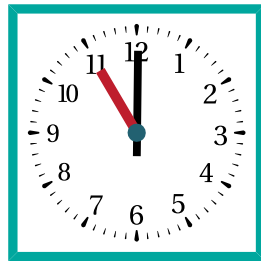
3 ГОДИНА



ГОДИНА

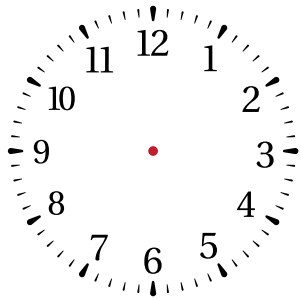


ГОДИНА

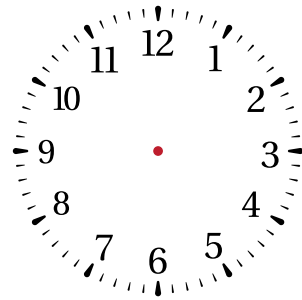


ГОДИНА

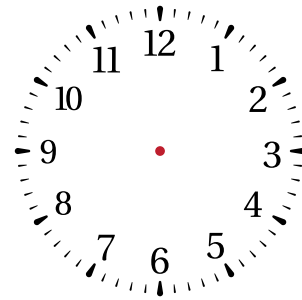
3 Намалюй стрілки, які показують заданий час.



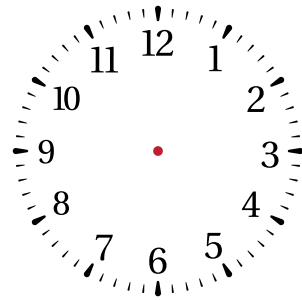
4 година



10 година

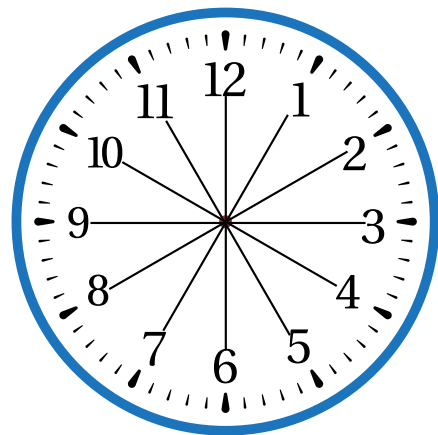


1 година



6 година

4 Зафарбуй на циферблаті час між восьмою та дев'ятою годиною, між дванадцятою та другою годиною, між четвертою та шостою годиною.



## ГРА «ВИЗНАЧАЄМО ЧАС»

Вам знадобляться:

- 12 фішок (по 6 різного кольору);
- 2 скріпки для паперу;
- 2 олівці.

Кількість гравців

2

Як грати:

- 1 Грайте по черзі. Оберіть свій диск для дзиґи.
- 2 Покрути дзиґу і прочитай час.
- 3 Знайди циферблат, що показує цей час. Назви цей час і постав свою фішку на цей годинник.
- 4 Якщо випав годинник, який уже накритий фішкою, хід переходить іншому гравцю.
- 5 Продовжуйте грати, доки фішки будуть на всіх годинниках.

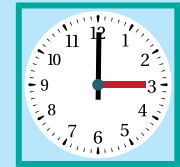




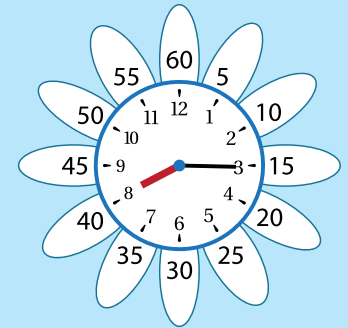
## ВИЗНАЧАЄМО ЧАС У ГОДИНАХ ТА ХВИЛИНАХ



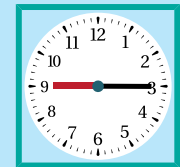
Коротка стрілка на циферблаті вказує години. Довга стрілка вказує хвилини. В одній годині — 60 хвилин.



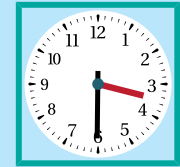
Час у хвилинах можна визначити за допомогою квітки-підказки.



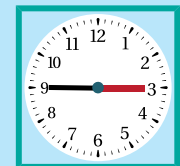
Коли довга стрілка на циферблаті вказує на 3, це означає 15 хвилин.



Коли довга стрілка вказує на 6, це означає 30 хвилин.



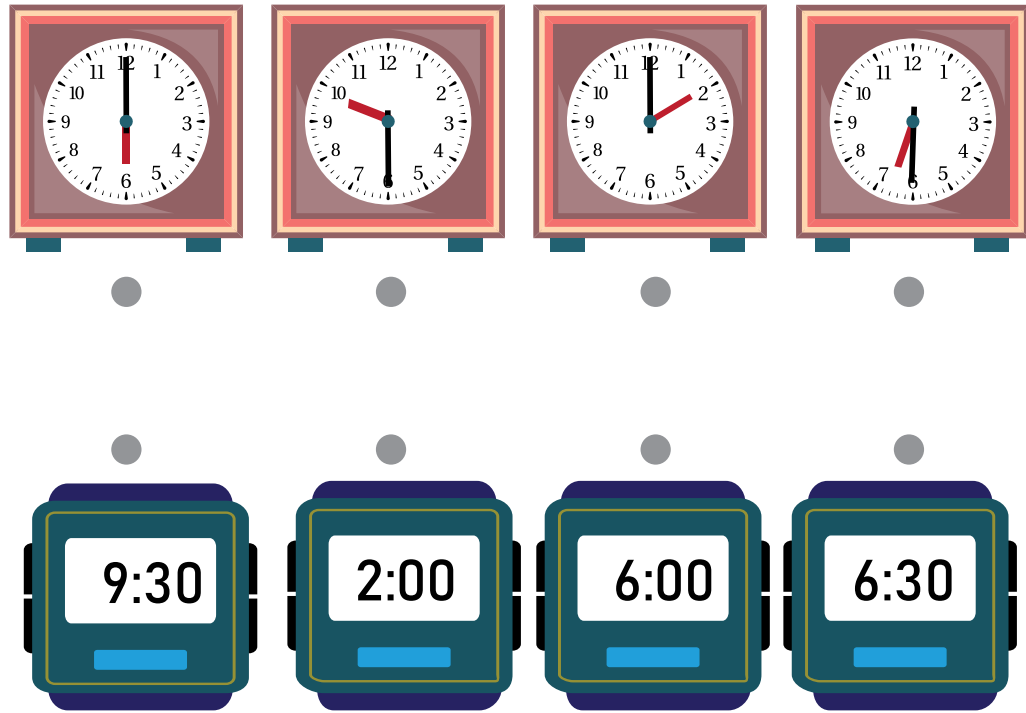
Коли довга стрілка вказує на 9, це означає 45 хвилин.



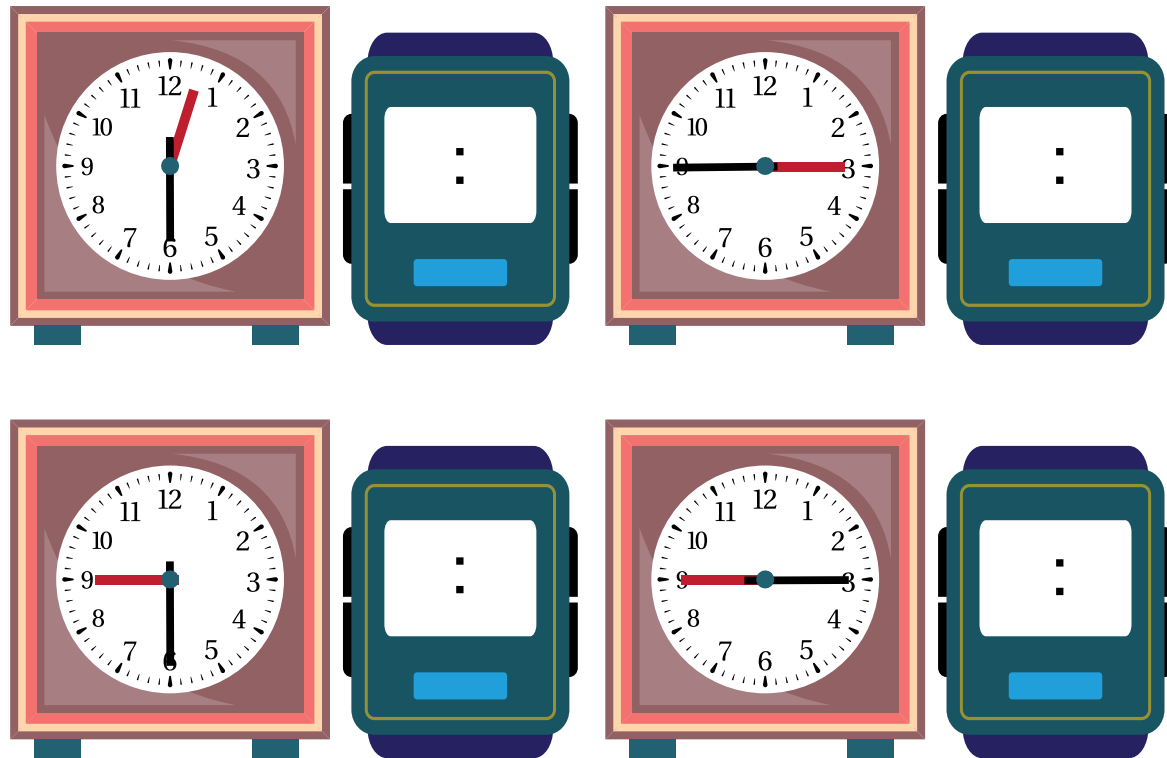
На електронних годинниках час вказується числами у годинах і хвилинах.



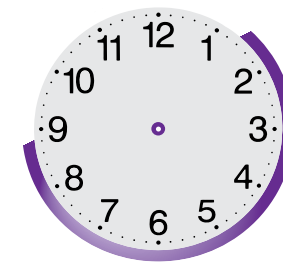
1 З'єднай годинники, які показують однаковий час.



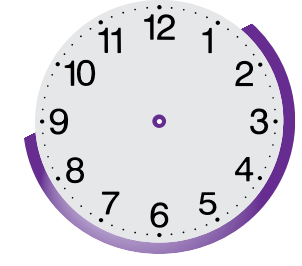
2 Запиши час на електронному годиннику.



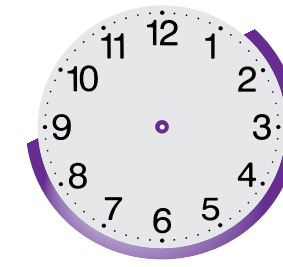
3 Домалюй стрілочки на кожному годиннику.



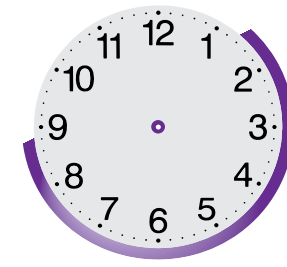
5 год



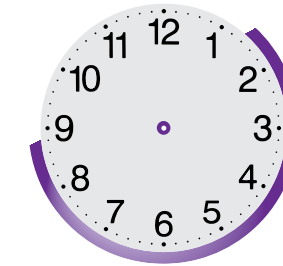
10 год



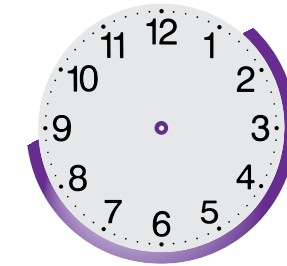
3 год 30 хв



9 год 30 хв



Одинадцята година



Восьма година  
тридцять хвилин

4 Заповни пропущений час у послідовностях.

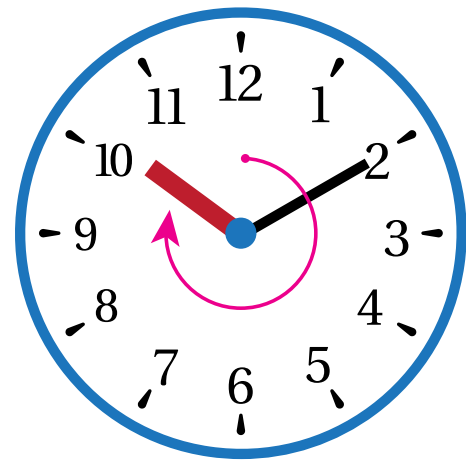
6:00, 6:30, 7:00, \_\_\_\_\_, 8:00, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_.

6:00, 6:15, 6:30, 6:45, 7:00, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, 7:45, \_\_\_\_\_, 8:15.

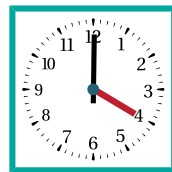


# ЧАС ДОБИ

Добу поділяють на 4 частини: ніч, ранок, день, вечір.  
 Доба триває 24 години.  
 Від півночі до полудня час відлічують так:  
 1 год, 2 год, ...12 год.  
 Від полудня до півночі:  
 13 год, 14 год, ... 24 год.



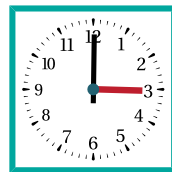
Ніч триває з 0:00 до 6:00



Ранок триває з 6:00 до 12:00



День триває з 12:00 до 18:00



Вечір триває з 18:00 до 24:00



1 Розглянь години та з'єднай із відповідною частиною доби.

01:00, 03:00, 05:00

День

07:00, 09:00, 11:00

Ніч

13:00, 14:00, 17:00

Вечір

19:00, 21:00, 23:00

Ранок

2 \* Розглянь розклад Аліни та запиши час, позначений на годинниках.

| Години | Що робить | Час       |
|--------|-----------|-----------|
|        |           | 7:00-7:30 |
|        |           |           |
|        |           |           |
|        |           |           |
|        |           |           |
|        |           |           |

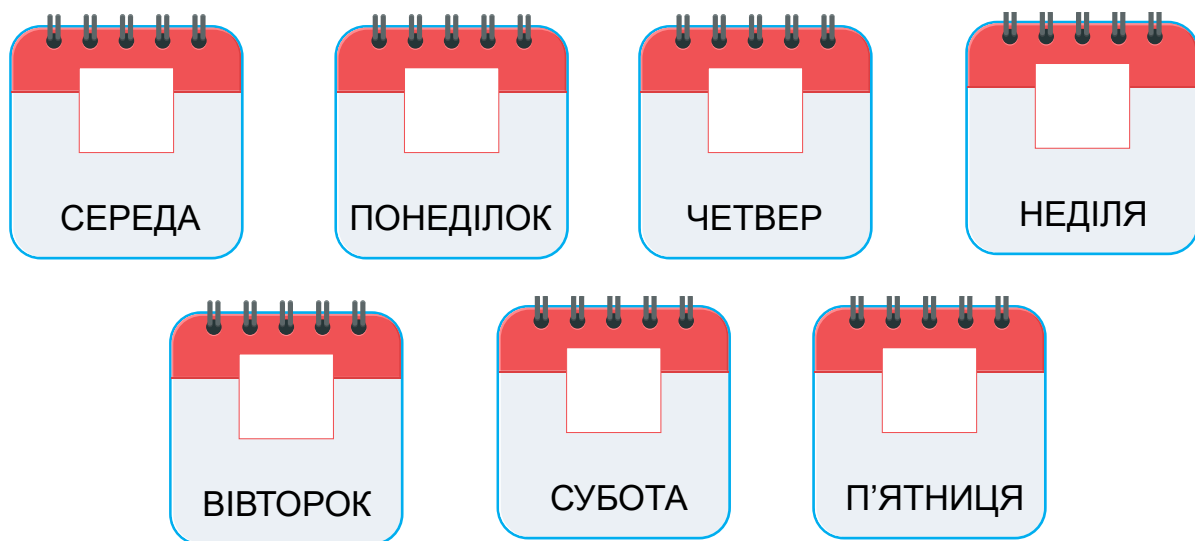


# ДНІ ТИЖНЯ

Тиждень складається з 7 днів.  
Кожен день тижня має свою назву.



1 Пронумеруй дні тижня.



2 За зразком запиши попередні й наступні дні тижня.

| Учора         | Сьогодні  | Завтра          |
|---------------|-----------|-----------------|
| <i>неділя</i> | понеділок | <i>вівторок</i> |
|               | вівторок  |                 |
|               | середа    |                 |
|               | четвер    |                 |
|               | п'ятниця  |                 |
|               | субота    |                 |
|               | неділя    |                 |



# СЕЗОНИ ТА МІСЯЦІ РОКУ

Рік має 12 місяців.  
Кожний місяць має свою назву.

1. Січень
2. Лютий
3. Березень
4. Квітень
5. Травень
6. Червень

7. Липень
8. Серпень
9. Вересень
10. Жовтень
11. Листопад
12. Грудень

Виділяють також 4 сезони — пори року.  
Кожен сезон складається з трьох місяців.



1 Знайди й обведи свій день і місяць народження.

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  |    |
| 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 |    |    |    |

|          |         |          |
|----------|---------|----------|
| Грудень  | Січень  | Лютий    |
| Березень | Квітень | Травень  |
| Червень  | Липень  | Серпень  |
| Вересень | Жовтень | Листопад |



2 Запиши пропущені назви місяців.

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p><b>СІЧЕНЬ</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4 5 6</p> <p>7 8 9 10 11 12 13</p> <p>14 15 16 17 18 19 20</p> <p>21 22 23 24 25 26 27</p> <p>28 29 30 31</p> | <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3</p> <p>4 5 6 7 8 9 10</p> <p>11 12 13 14 15 16 17</p> <p>18 19 20 21 22 23 24</p> <p>25 26 27 28</p>                                | <p><b>БЕРЕЗЕНЬ</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3</p> <p>4 5 6 7 8 9 10</p> <p>11 12 13 14 15 16 17</p> <p>18 19 20 21 22 23 24</p> <p>25 26 27 28 29 30 31</p> |
| <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>8 9 10 11 12 13 14</p> <p>15 16 17 18 19 20 21</p> <p>22 23 24 25 26 27 28</p> <p>29 30</p>                         | <p><b>ТРАВЕНЬ</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4 5</p> <p>6 7 8 9 10 11 12</p> <p>13 14 15 16 17 18 19</p> <p>20 21 22 23 24 25 26</p> <p>27 28 29 30 31</p> | <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2</p> <p>3 4 5 6 7 8 9</p> <p>10 11 12 13 14 15 16</p> <p>17 18 19 20 21 22 23</p> <p>24 25 26 27 28 29 30</p>                           |
| <p><b>ЛИПЕНЬ</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4 5 6 7</p> <p>8 9 10 11 12 13 14</p> <p>15 16 17 18 19 20 21</p> <p>22 23 24 25 26 27 28</p> <p>29 30 31</p> | <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4</p> <p>5 6 7 8 9 10 11</p> <p>12 13 14 15 16 17 18</p> <p>19 20 21 22 23 24 25</p> <p>26 27 28 29 30 31</p>                       | <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1</p> <p>2 3 4 5 6 7 8</p> <p>9 10 11 12 13 14 15</p> <p>16 17 18 19 20 21 22</p> <p>23 24 25 26 27 28 29 30</p>                           |
| <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3 4 5 6</p> <p>7 8 9 10 11 12 13</p> <p>14 15 16 17 18 19 20</p> <p>21 22 23 24 25 26 27</p> <p>28 29 30 31</p>                      | <p><b>ЛИСТОПАД</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1 2 3</p> <p>4 5 6 7 8 9 10</p> <p>11 12 13 14 15 16 17</p> <p>18 19 20 21 22 23 24</p> <p>25 26 27 28 29 30</p>   | <p><b>ГРУДЕНЬ</b></p> <p>П В С Ч П С Н</p> <p>1</p> <p>2 3 4 5 6 7 8</p> <p>9 10 11 12 13 14 15</p> <p>16 17 18 19 20 21 22</p> <p>23 24 25 26 27 28 29 30 31</p>  |

3 \* Запиши назви й номери місяців, у яких:

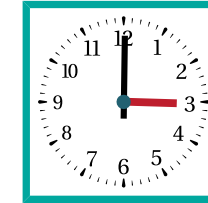
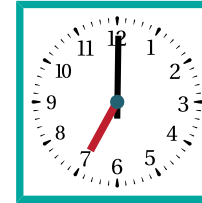
31 день: \_\_\_\_\_

30 днів: \_\_\_\_\_

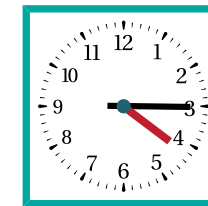
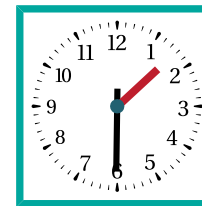
Менше ніж 30 днів: \_\_\_\_\_

## ТЕСТ ЗА ТЕМОЮ

1 Познач ✓ час, який показує годинник.

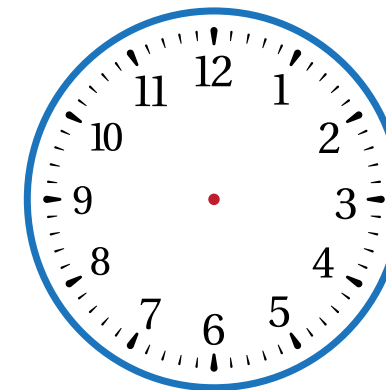


- 6 год     7 год     12:00     2:00  
 11 год     12 год     11:00     3:00

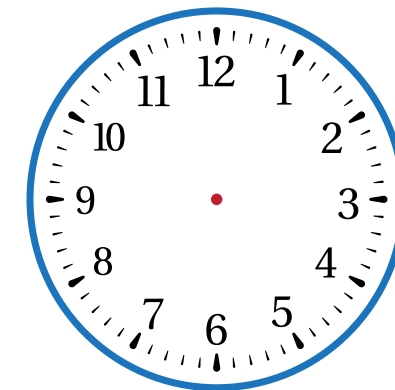


- 6:00     1:00     4:05     3:05  
 6:30     1:30     4:15     5:15

2 Намалюй стрілочками на годинниках заданий час.



6 год



3 год



3 Обведи, скільки годин у добі.

12      22      24      26

4 Продовж рядки.

|           |        |          |  |
|-----------|--------|----------|--|
| Середа    | Четвер | П'ятниця |  |
| Субота    | Неділя |          |  |
| Понеділок |        |          |  |

5 Запиши відповіді на запитання.

Учора була неділя, а завтра — вівторок, який день сьогодні?

Минулий місяць був вересень, а наступний — листопад, який місяць зараз?

6 Чого більше: місяців року чи днів тижня? На скільки?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.



Я вмію визначати час на цифрових годинниках із точністю до 1 хвилини.



1 Запиши час, який показаний на електронному годиннику.



ГОД  ХВ

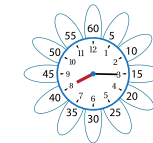
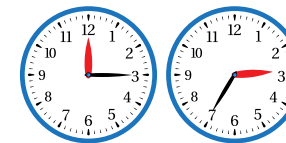


ГОД  ХВ

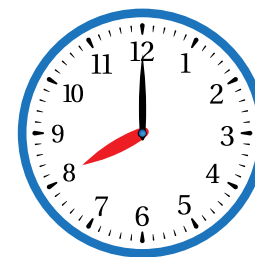
Результат 2.



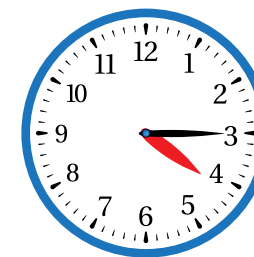
Я вмію визначати час на циферблаті за допомогою квітки-підказки.



2 Зафарбуй час, вказаний на годинниках.



- 07:00
- 08:00
- 09:00



- 04:15
- 05:15
- 06:15

Результат 3.

Я знаю назви та послідовність днів тижня.



3 Запиши відповіді на запитання.

Сьогодні неділя, який день завтра? \_\_\_\_\_

Учора була середа, а завтра — п'ятниця, який день сьогодні?

Результат 4.

Я знаю назви сезонів і місяців року.



4 Продовж рядки.

Травень

Червень

Листопад

## ГРОШІ

### МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ гривня;
- ✓ копійка;
- ✓ монета;
- ✓ банкнота;
- ✓ вартість товару.



### У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ розрізняти різні монети та банкноти українських грошей;
- ✓ додавати й віднімати в грошових одиницях;
- ✓ вираховувати вартість товарів і послуг.

## УКРАЇНСЬКІ ГРОШІ

Гроші — це те, за допомогою чого люди розраховуються за товари та послуги.

Гроші є металеві й паперові.

Металеві гроші називають монетами, а паперові — банкнотами.

Цифра на грошах вказує, наскільки ця монета або банкнота є цінною.



Усі країни мають свої гроші. Українські гроші — це гривні.

Скорочено гривня позначається у світі UAH, а в Україні — грн.

1 гривня містить 100 копійок.



Монети можуть бути в копійках та гривнях.



Банкноти є номіналом 1, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500 і 1000 гривень.



## ГРА «ЗБИРАЄМО ГРОШІ НА ДОБРОЧИННІСТЬ»

Вам знадобляться:

- гральні монети (завантажте за QR-кодом)
- 2 фішки різного кольору
- 1 скріпка для паперу
- 1 олівець

Кількість гравців

2



[tiny.cc/llf2vz](https://tiny.cc/llf2vz)

Як грати:

- 1 Покладіть усі гральні монети на банк. Поставте свої фішки на старт.
- 2 Грайте по черзі. Покрутіть дзиґу.
- 3 Перемісти свою фішку на відповідну кількість позицій. Забери з банку відповідну монету.
- 4 Грайте, поки не досягнете фінішу. Тоді порахуйте свої монети.
- 5 Обговоріть, на яку добру справу ви могли б їх витратити.







## ВИКОНУЄМО МАТЕМАТИЧНІ ДІЇ В ГРОШОВИХ ОДИНИЦЯХ



- 1 Полічи монети та банкноти й зафарбуй відповідну суму грошей у кожному рядку.



- 2 Викресли зайві монети, щоб вийшла задана сума.








- 3 Полічи суму грошей у комірках. З'єднай комірки з відповідною сумою.









23 50 38 40 60





4 \* Домалюй у кружечках «монети», щоб у сумі утворилася зазначена на полях цифра.

|  |   |  |    |
|--|---|--|----|
|   |  |  | 35 |
|   |   |  | 60 |
|  |   |  |    |




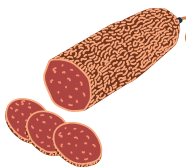


5 Доповни рівності або нерівності згідно з малюнками.

|   |  |  |
|---|--|--|
| <br>5 < 10 | <br>> 10  | <br>15    |
| <br>[ ]  | <br>[ ] | <br>[ ] |

6 Денис має 90 гривень. Обведи товари, які він може купити на всю суму.

|  |  |  |   |   |
|--|--|--|---|---|
|  70 грн |  60 грн |  21 грн |  20 грн |  8 грн |
|--|--|--|---|---|

7 \* Знайди ціну шматочка піци.

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  10 грн |  10 грн |  10 грн |  20 грн |  10 грн |  10 грн |
|--|--|--|--|--|--|

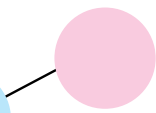




 з  і 

10 + 10 + 10 = 30

 з  і 

 з  і  і 

8 Обведи 1 товар, який хочеш купити. Скільки продавець має дати решти, якщо ти даси йому 50 грн? Доповни модель, запиши вираз і обчисли його значення.

|    |   |   |  |  |   |
|----|---|---|--|--|---|
| 50 |  |  5 грн |  10 грн |  15 грн |  8 грн |
|----|---|---|--|--|---|

[ ]

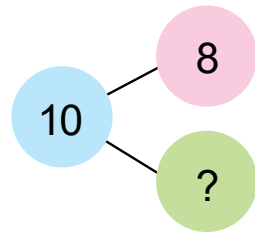
Відповідь: продавець дасть [ ] грн.

**9** Допоможи Аліні заплатити за проїзд. Обведи гроші, щоб у сумі було 20 гривень.



**10** \* Розв'яжи задачі.

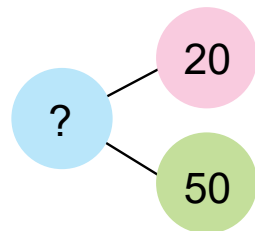
Сергій дав кондуктору 10 гривень. Скільки решти дасть кондуктор, якщо проїзд коштує 8 гривень?



|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Відповідь: решта  грн.

Олег купив морозиво за 20 гривень, і в нього залишилося ще 50 гривень. Скільки грошей було в Олега спочатку?

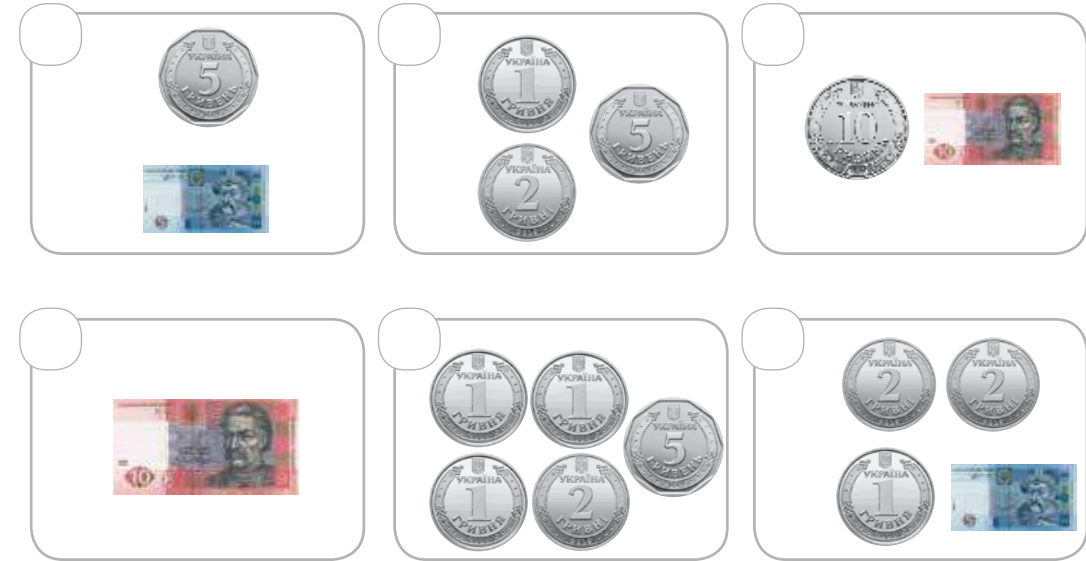


|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Відповідь:   грн.

## ТЕСТ ЗА ТЕМОЮ

**1** Познач ✓ комірки з однаковою сумою грошей.



**2** Склади рівності та нерівності (постав знак  $>$ ,  $<$  або  $=$ ).

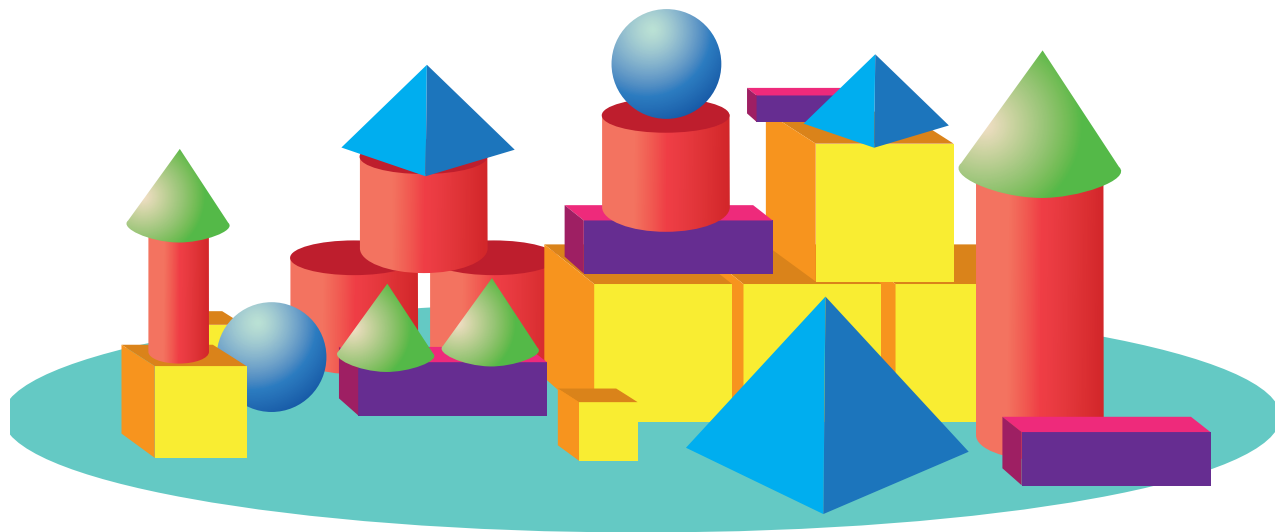






## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ кут;
- ✓ вершина;
- ✓ сторона;
- ✓ площа;
- ✓ симетрія;
- ✓ асиметрія;
- ✓ вісь симетрії.



## У ЦІЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ розпізнавати геометричні фігури;
- ✓ створювати симетрію.

## ГРА «ПОЛЮВАННЯ ЗА ФОРМАМИ»

Вам знадобляться:

- 1 кубик із цифрами 1, 2, 3
- 2 фішки (по одній для гравця)
- два набори міток із геометричними фігурами (по 9 штук для гравця)

Кількість гравців

2

Як грати:

- 1 Грайте по черзі.
- 2 Киньте кубик. Пересуньте свою фішку на відповідну кількість позицій.
- 3 Якщо фішка стала на геометричну фігуру – «заберіть» її у свою мисливську сумку (накрийте міткою таку саму фігуру на своєму полі). Якщо стали на позицію зі словами – дійте за вказівкою.
- 4 Продовжуйте грати, поки хтось не «вполює» усі фігури чи обоє дістануться фінішу.
- 5 Переможе дитина, в якій більше фігур.





**ЗА ФОРМАМИ**

**ПОДОБАННЯ**

1 Мисливець

2 Мисливець

3 кроки назад

1 крок вперед

1 хід пропуск

2 кроки назад

Кинь кубик знову

СТАРТ

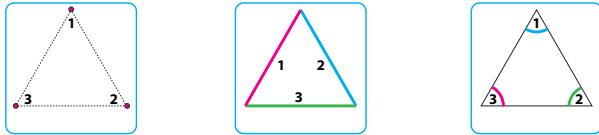
ФІНІШ

102

Плоскими називають геометричні фігури, які розміщуються на площині.

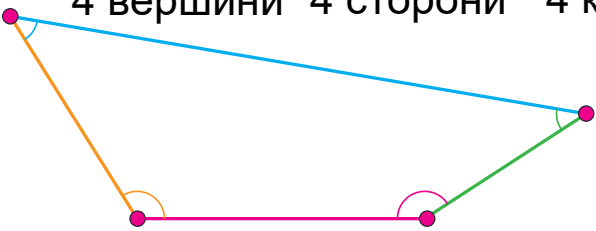
Трикутник — замкнена ламана лінія, що складається з трьох відрізків.

3 вершини 3 сторони 3 кути

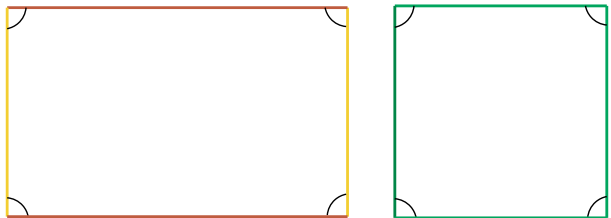


Чотирикутник — замкнена ламана лінія, що складається з чотирьох відрізків.

4 вершини 4 сторони 4 кути



Прямокутник — це чотирикутник, у якому всі кути рівні.



Квадрат — це прямокутник, у якому всі сторони рівні.

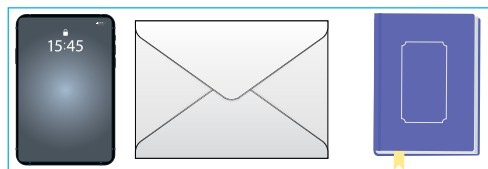
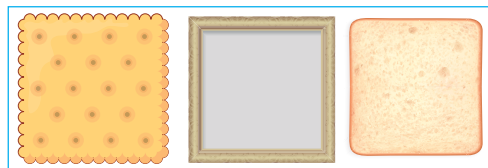
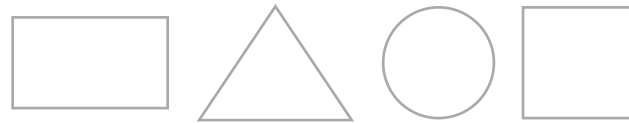
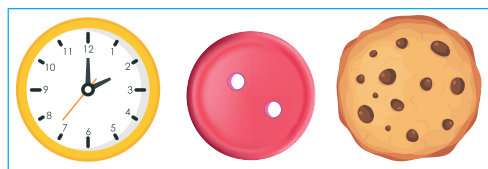
Круг — не має кутів і сторін.  
Коло — це лінія, яка є межею круга.



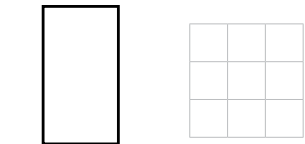
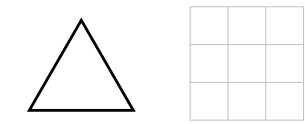
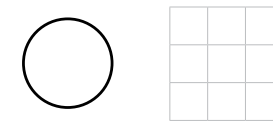
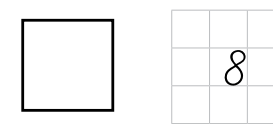
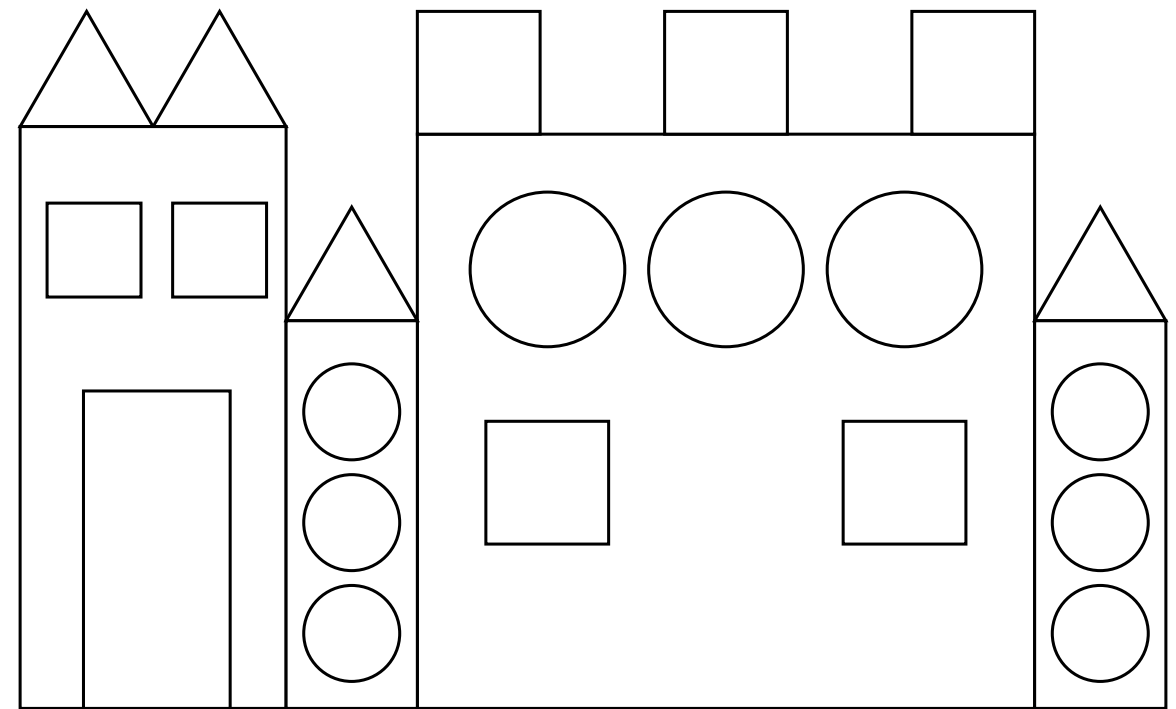
1 Полічи кути, вершини та сторони геометричних фігур. Заповни таблицю.

| Геометрична фігура  | Кількість сторін | Кількість вершин | Кількість кутів |
|---|------------------|------------------|-----------------|
|  |                  |                  |                 |
|  |                  |                  |                 |
|  |                  |                  |                 |
|  |                  |                  |                 |

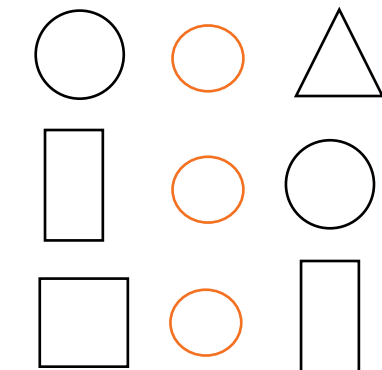
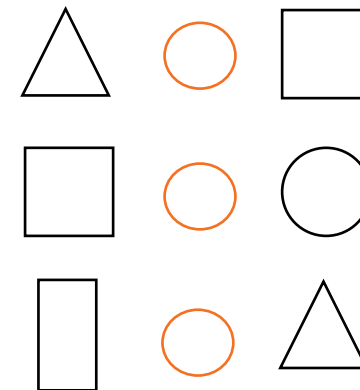
2 Розфарбуй форму, яку мають предмети на малюнках у кожному рядку.



3 Полічи геометричні фігури. Запиши їх кількість.



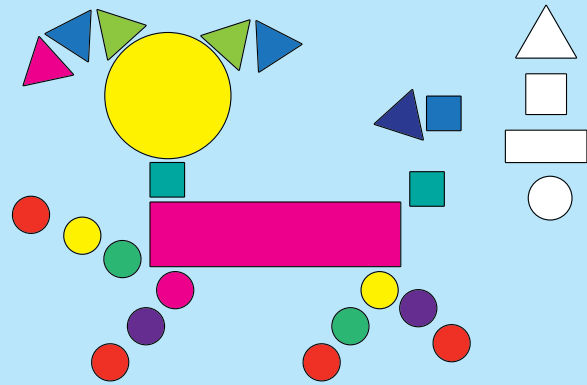
4 Порівняй кількість геометричних фігур на малюнку в завданні 3. Постав знак  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .





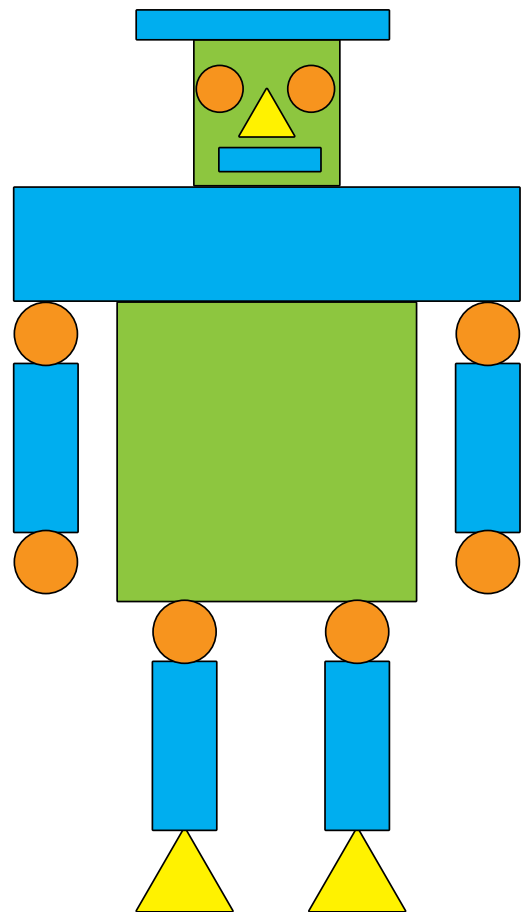
# КОНСТРУКТОР ІЗ БАЗОВИХ ФІГУР

За допомогою базових геометричних фігур можна створити більш складні фігури й моделі.

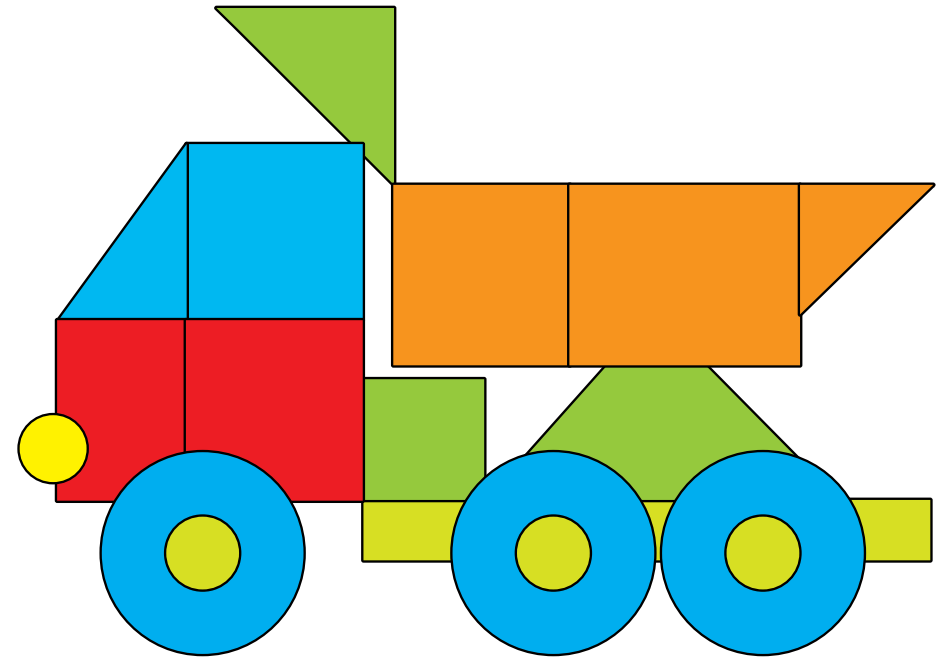


1 Полічи й напиши, скільки геометричних фігур використано для виготовлення моделі робота.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

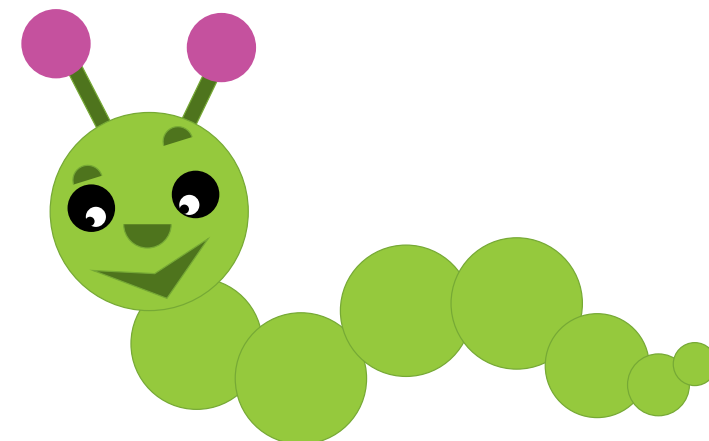


2 Визнач, з яких базових фігур складено модель самоскида. Намалюй ці базові фігури й запиши їх кількість.



|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

3 Виготов аплікацію з кольорового паперу за зразком.

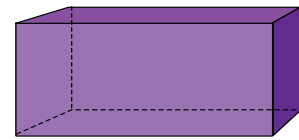




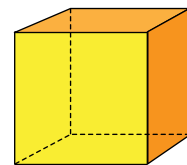
# ОСНОВНІ ГЕОМЕТРИЧНІ ТІЛА

Геометричні тіла — це фігури, які займають певну частину простору.

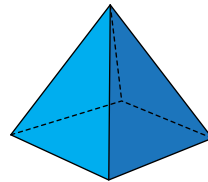
Паралелепіпед — це тіло, всі поверхні якого є прямокутниками.



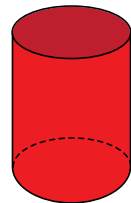
Куб — це тіло, всі поверхні якого є квадратами.



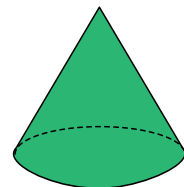
Піраміда — це тіло, всі поверхні якого є трикутниками, а одна — багатокутником.



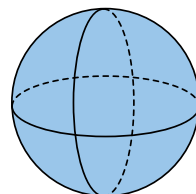
Циліндр — має дві плоскі поверхні у формі круга й одну криву поверхню, що обгортає ці круги.



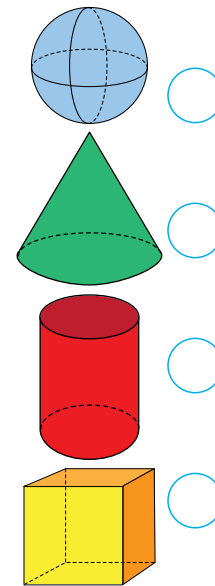
Конус — має одну плоску поверхню у формі круга та одну криву поверхню, яка обгортає цей круг.



Куля — це тіло, яке не має плоских поверхонь, вершин і ребер.

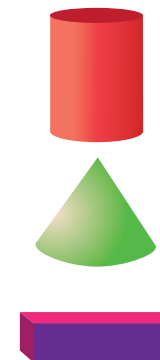
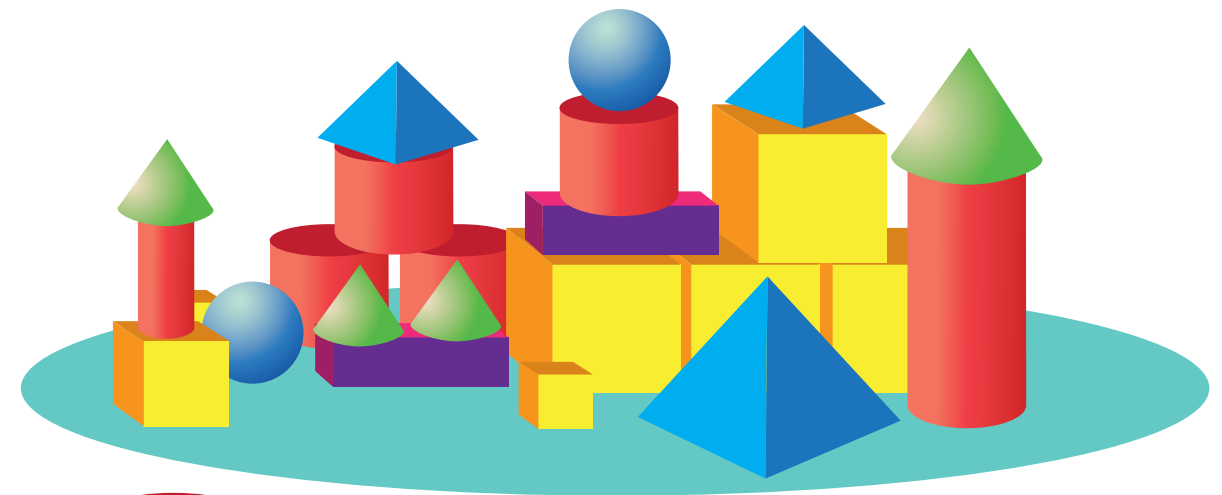


1 З'єднай геометричні тіла з назвами.



- Циліндр
- Куб
- Куля
- Конус

2 \* Полічи й запиши кількість різних фігур. Постав знак >, <, =.



|   |
|---|
| 6 |
|   |
|   |
|   |

>

○

○

|   |
|---|
| 3 |
|   |
|   |
|   |

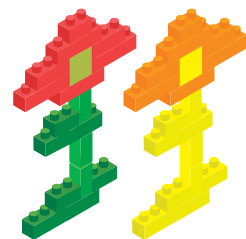




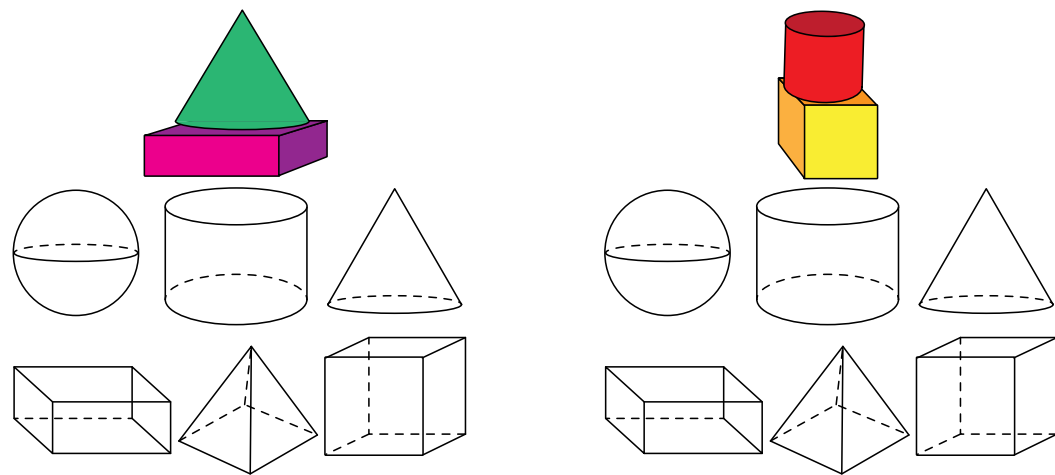


# ОБ'ЄМНИЙ КОНСТРУКТОР

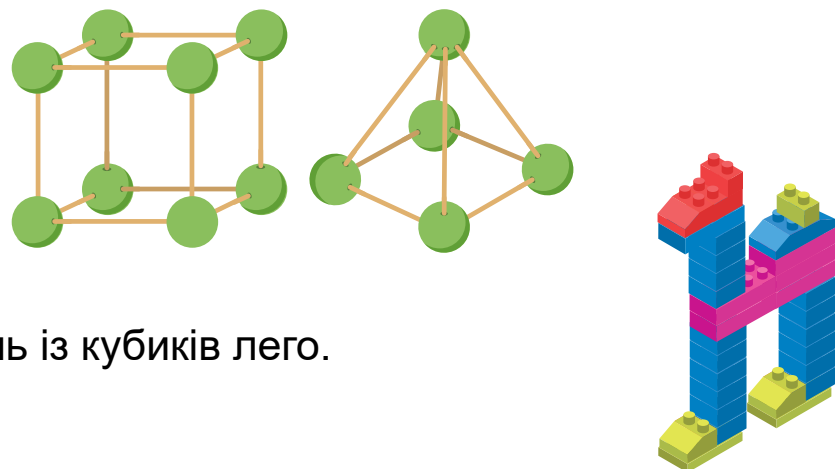
За допомогою базових геометричних тіл можна створити інші об'ємні моделі.



1 Розфарбуй базові геометричні тіла, з яких створено моделі.



2 Створи моделі куба та піраміди з зубочисток і пластиліну.

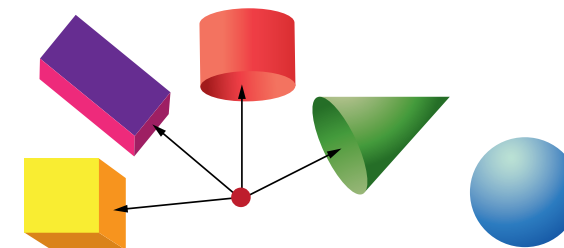


3 Створи модель із кубиків лего.

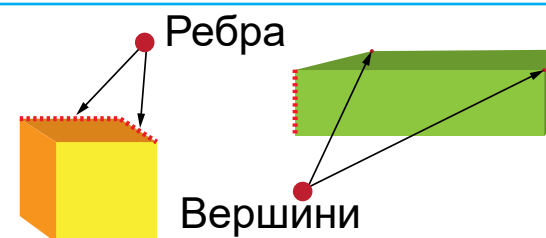
# ДОСЛІДЖУЄМО ОБ'ЄМНІ ГЕОМЕТРИЧНІ ТІЛА



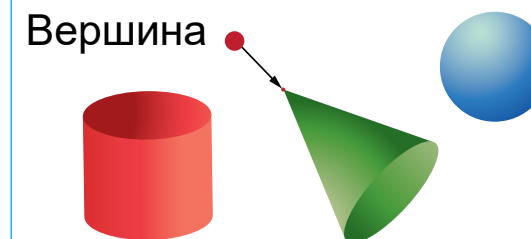
Більшість об'ємних геометричних тіл мають плоскі поверхні. Куля не має плоских поверхонь.



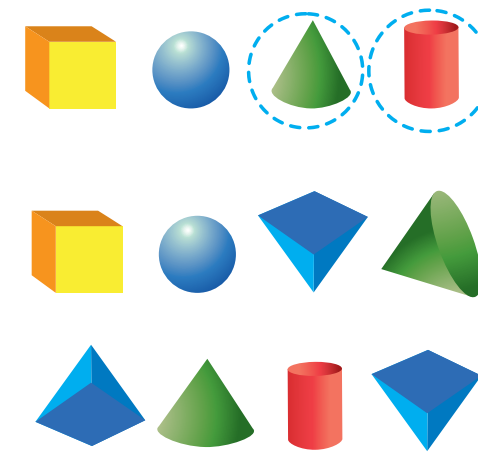
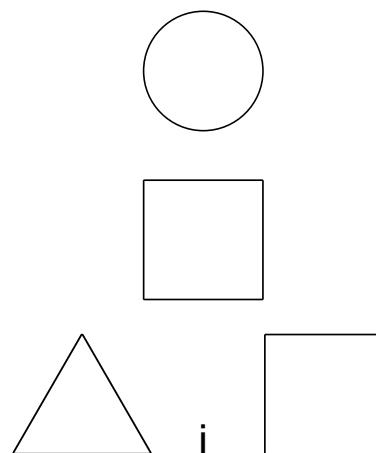
Тіла, які не мають кривих поверхонь, мають вершини та ребра.



Тіла з кривими поверхнями не мають ребер, конус має одну вершину.



1 Обведи об'ємні тіла, на яких можна побачити:



2 Обведи геометричне тіло, яке відповідає опису.

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| Має плоскі поверхні, ребра і вершини |  |
| Не має плоских поверхонь і вершин    |  |
| Має 2 плоскі поверхні                |  |
| Має 1 вершину                        |  |

3 \* Досліди геометричні тіла. Результати занеси в таблицю за зразком.

| Геометричне тіло | Кількість плоских поверхонь | Кількість вершин | Кількість ребер |
|------------------|-----------------------------|------------------|-----------------|
| куб              | 6                           | 8                | 12              |
| конус            |                             |                  |                 |
| циліндр          |                             |                  |                 |
| куля             |                             |                  |                 |
| піраміда         |                             |                  |                 |
| паралелепіпед    |                             |                  |                 |

## ГЕОМЕТРИЧНІ ТІЛА В ДОВКІЛЛІ



1 На яку геометричну фігуру схожий об'єкт?

|              |       |         |               |
|--------------|-------|---------|---------------|
|              |       |         |               |
| куб          | куля  | циліндр | куля          |
| <u>конус</u> | куб   | куб     | піраміда      |
| піраміда     | конус | конус   | паралелепіпед |

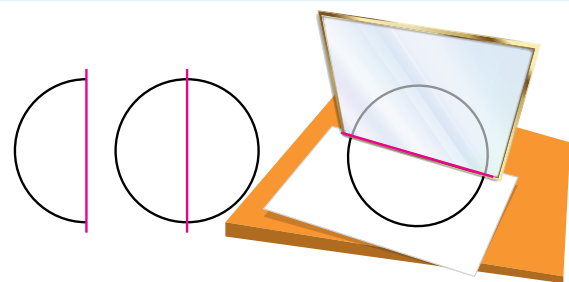
2 Діти об'єднали предмети й зображення у 6 груп. Напиши назви геометричних тіл, на які схожі предмети в групах.

|  |  |  |       |
|--|--|--|-------|
|  |  |  | _____ |
|  |  |  | _____ |
|  |  |  | _____ |
|  |  |  | _____ |
|  |  |  | _____ |
|  |  |  | _____ |

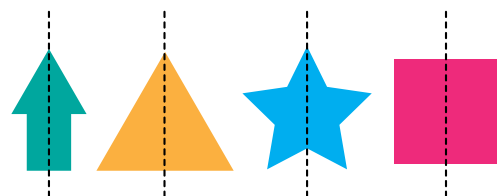


# СИМЕТРИЧНІ ФІГУРИ

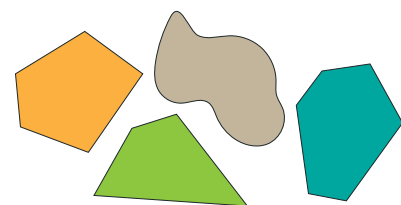
Симетричні фігури мають дві половинки, які виглядають дзеркальним відображенням одна одної.



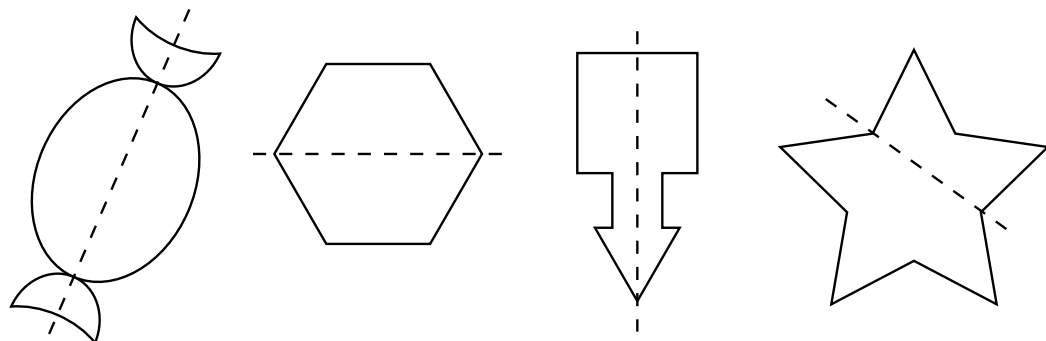
Вісь симетрії — це лінія, яка ділить малюнок на такі дві однакові половинки.



Фігури, через які не можна провести вісь симетрії, називаються асиметричними.



1 Розглянь об'єкти та поміркуй, чи є пунктирна лінія віссю симетрії. Напиши, ТАК чи НІ.

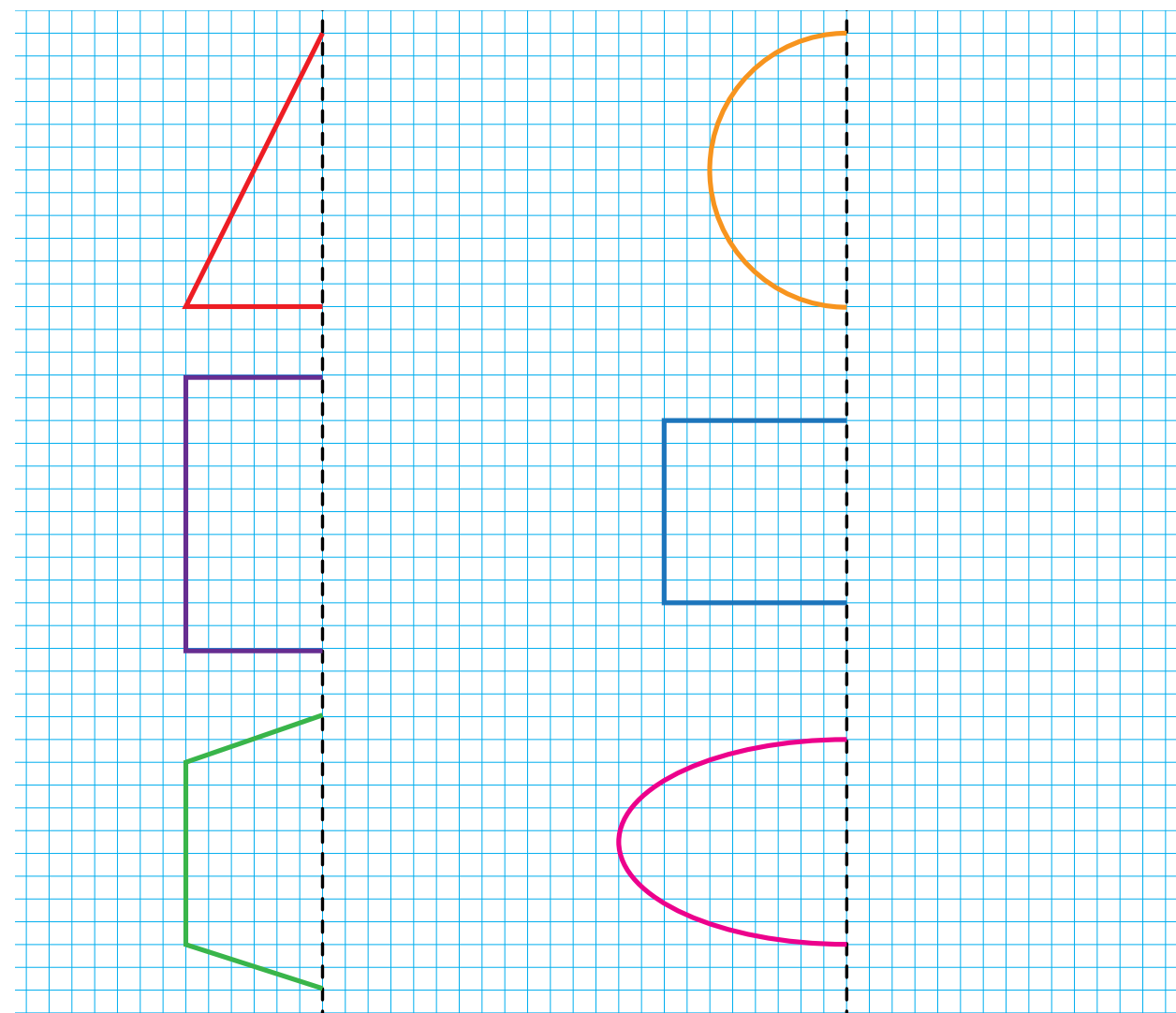


Так

2 Проведи вісь симетрії на малюнках.



3 Домалюй половинки геометричних фігур.



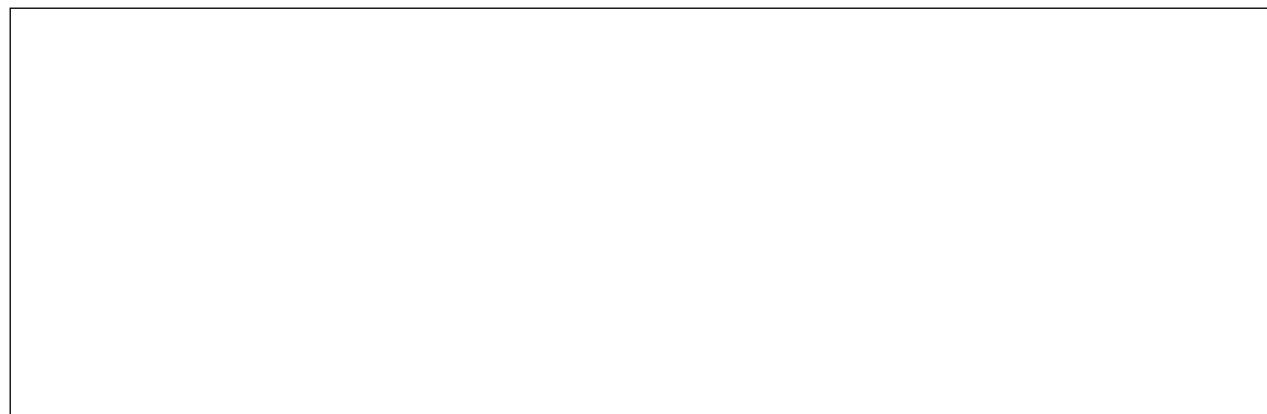


## СИМЕТРИЯ У ДОВКІЛЛІ

- 1 Знайди симетричні об'єкти. Проведи на кожному з них вісь симетрії.

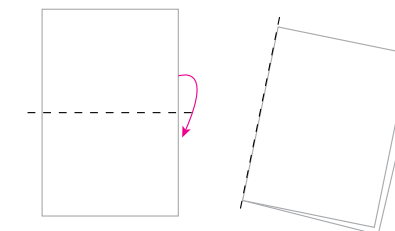


- 2 \* Для допитливих. Досліди, які речі мають симетрію у школі, вдома, надворі. Намалюй деякі з них і проведи вісь симетрії.

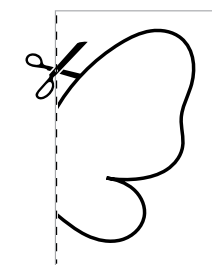


## СТВОРЮЄМО СИМЕТРИЮ

Якщо скласти аркуш паперу навпіл, отримаємо дві рівні половинки, а згин буде віссю симетрії.



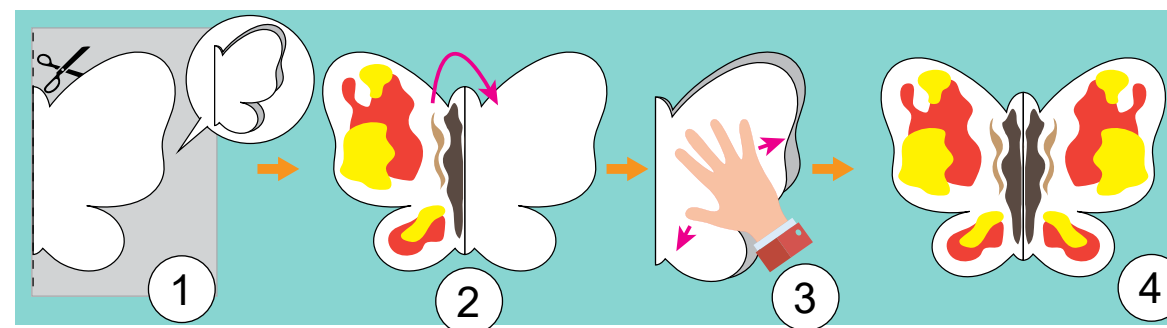
Симетричну фігуру можна створити, якщо зі складеного навпіл аркуша вирізати половину фігури, наприклад метелика.



Створи симетричну фігуру. Тобі знадобляться: аркуш паперу, ножиці, фарби, пензлик.

Що робити:

- 1) сложи аркуш паперу навпіл і виріж ножицями половину метелика;
- 2) розгорни аркуш і намалюй фарбою плямки на одній половинці метелика;
- 3) знову сложи аркуш і притисни долонею;
- 4) розгорни аркуш.



# ТЕСТ ЗА ТЕМОЮ

1 Полічи геометричні фігури, зображені на малюнку.



2 Обведи назву геометричного тіла, на який схожий об'єкт.



конус  
куля  
куб



піраміда  
куля  
конус



куб  
циліндр  
паралелепіпед



циліндр  
паралелепіпед  
куб

3 Обведи геометричне тіло, яке відповідає опису.

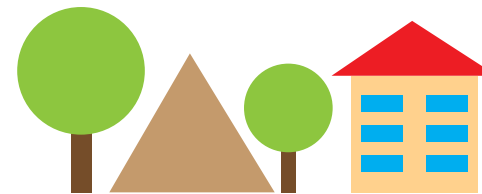
|  |  |
|--|--|
| Має плоскі поверхні у формі квадратів            |  |
| Не має вершин, плоских поверхонь і ребер         |  |
| Має одну вершину і плоску поверхню у формі круга |  |

4 Які фігури об'єднані у групи? Зафарбуй прямокутник з правильною відповіддю.



СИМЕТРИЧНІ

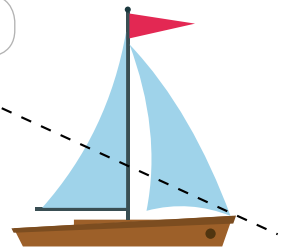
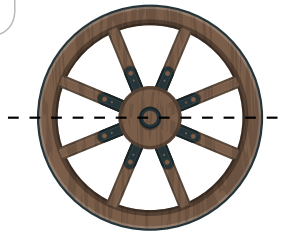
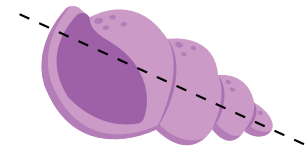
АСИМЕТРИЧНІ



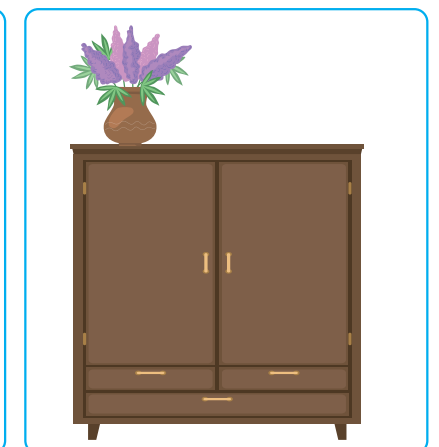
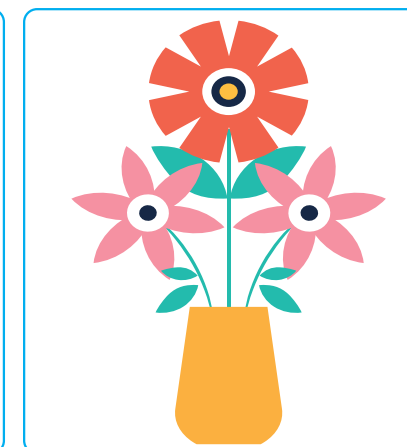
СИМЕТРИЧНІ

АСИМЕТРИЧНІ

5 Познач ✓ об'єкт, на якому є вісь симетрії.



6 Намалюй вісь симетрії там, де це можливо.





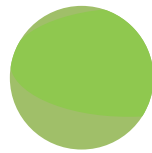
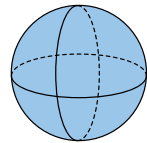
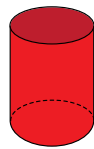
# ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.



Я знаю назви деяких геометричних фігур.

1 З'єднай геометричні фігури з їхніми назвами.



Куля

Циліндр

Круг

Прямокутник

Результат 2.



Я вмію визначати основні геометричні фігури за їхніми властивостями.

2 Обведи геометричну фігуру, яка не має кутів.



Результат 3.



Я вмію розпізнавати основні геометричні фігури в довкіллі.

3 Познач ✓ об'єкт, який має форму трикутника.



Результат 4.



Я розпізнаю основні геометричні тіла в довкіллі.

4 Познач ✓ об'єкт, який має форму циліндра.

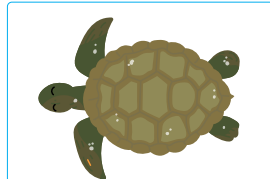
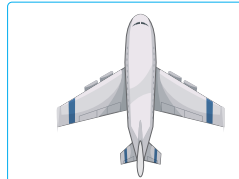
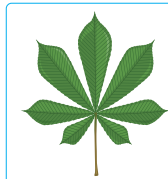
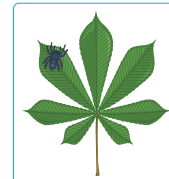


Результат 5.



Я вмію розпізнавати симетричні й асиметричні об'єкти, знаходити вісь симетрії у симетричних фігурах.

5 Знайди симетричні об'єкти. Проведи в них вісь симетрії.

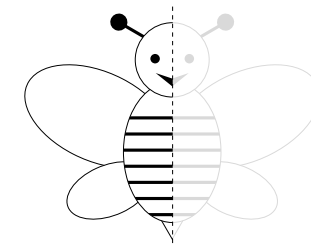


Результат 6.



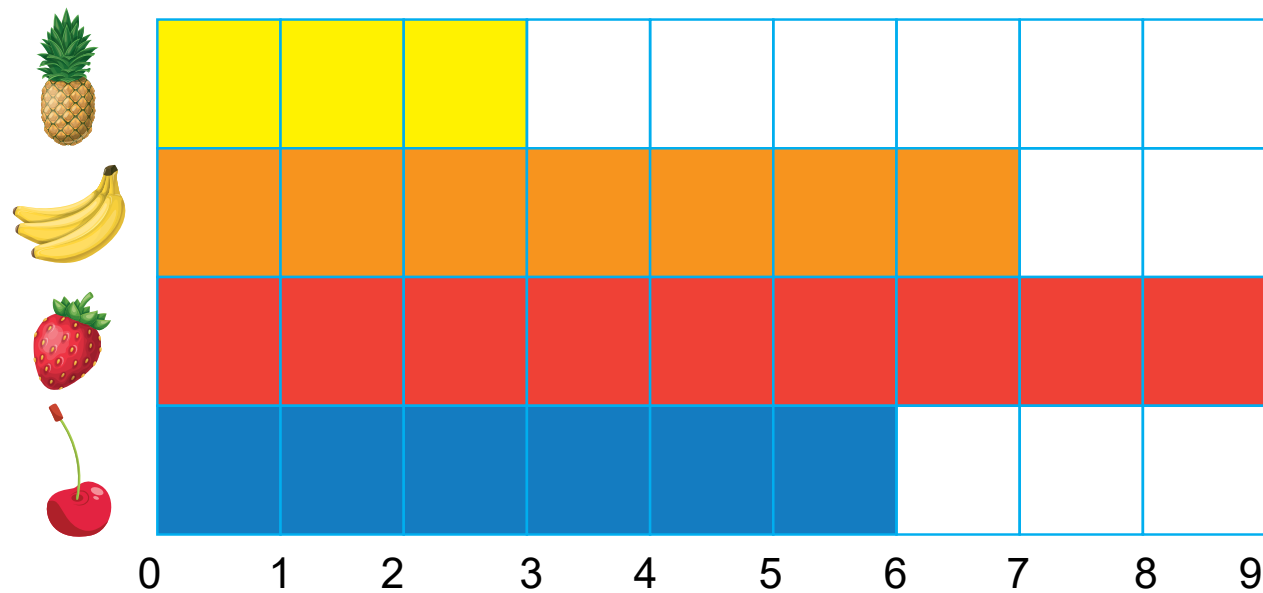
Я вмію створювати симетричні фігури з половинок.

6 Створи симетричний малюнок.



## МАТЕМАТИЧНИЙ СЛОВНИК:

- ✓ діаграма;
- ✓ гістограма;
- ✓ стовпчикова гістограма;
- ✓ лічильні позначки.



## У ЦЬЙ ТЕМІ ТИ НАВЧИШСЯ:

- ✓ визначати кількість об'єктів за допомогою діаграми;
- ✓ лічити об'єкти за допомогою лічильних позначок.

Вам знадобляться:

- гральний кубик;
- 2 фішки;
- 2 олівці.

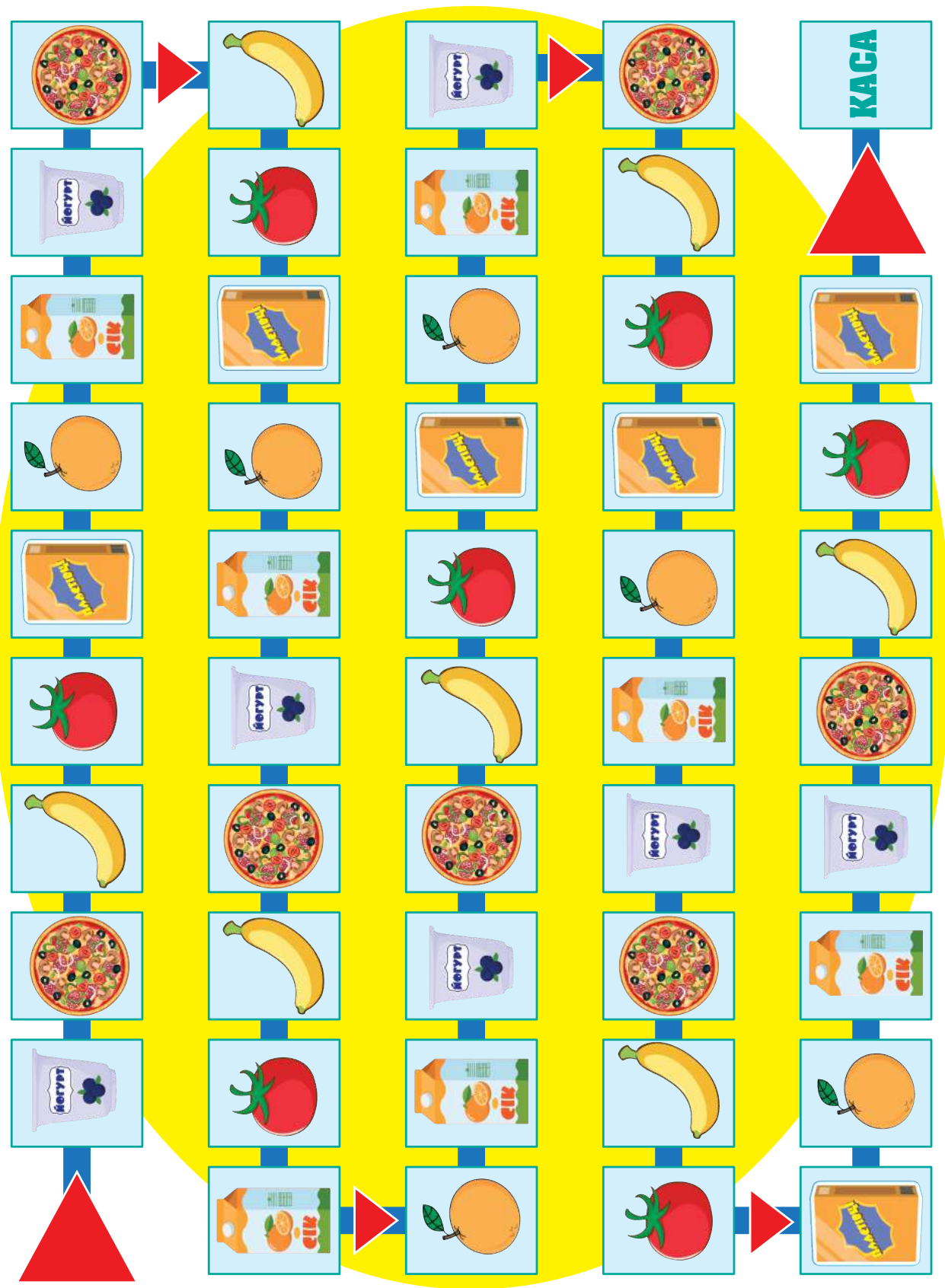
Кількість гравців

2

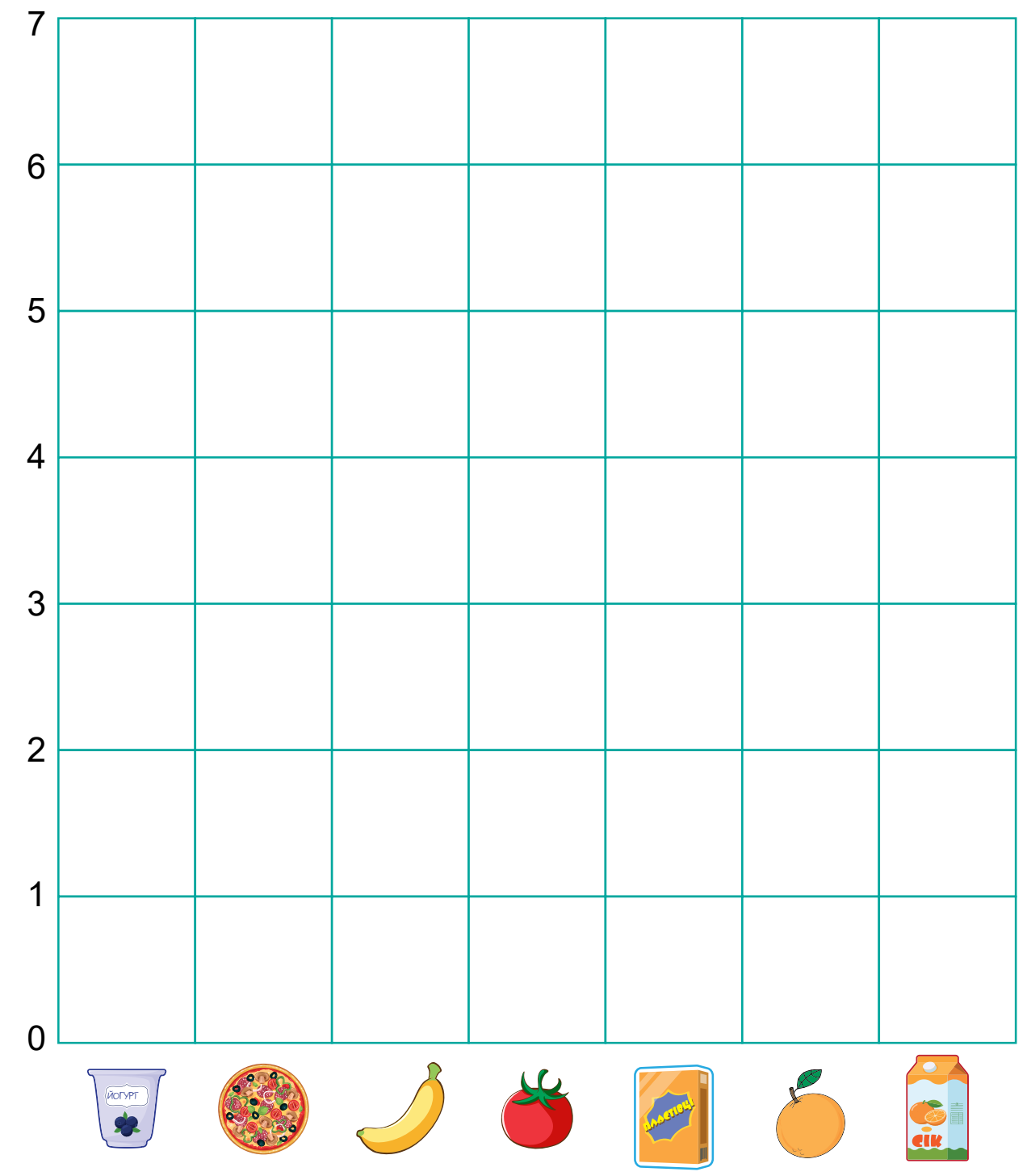
Як грати:

- 1 Поставте свої фішки на старт. Домовтеся, хто грає першим.
- 2 Кинь кубик і зроби хід. «Поклади» в кошик цей продукт.
- 3 Зафарбуй на діаграмі у своєму посібнику клітинку над відібраним у кошик продуктом.
- 4 Передай хід і продовжуйте, поки обоє не дійдете до каси.
- 5 Полічіть загальну кількість зібраних продуктів. Переможе дитина, в якій більше продуктів.





### ДІАГРАМА ПРОДУКТІВ ДО ГРИ





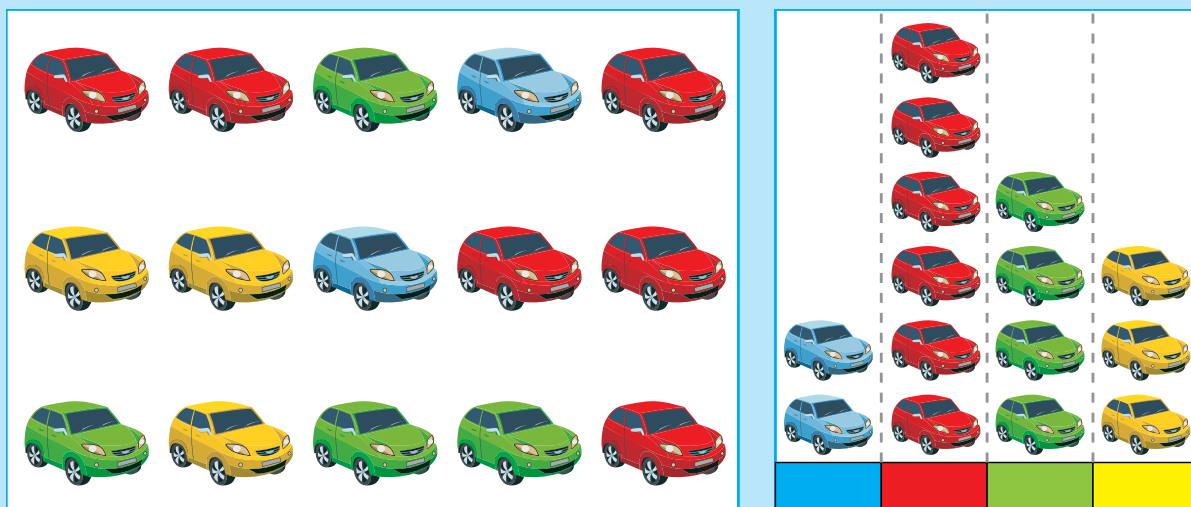
## ДІАГРАМА

Діаграма — це спосіб представлення даних зі спільними ознаками.

Найчастіше використовують діаграми у вигляді горизонтальних або вертикальних стовпчиків. Найпростіші діаграми складаються з об'єктів, які можна полічити.

Наприклад, Антон має багато іграшкових автомобілів різного кольору.

Щоб дізнатися, яких автомобілів більше, розмістіть їх у вигляді діаграми.

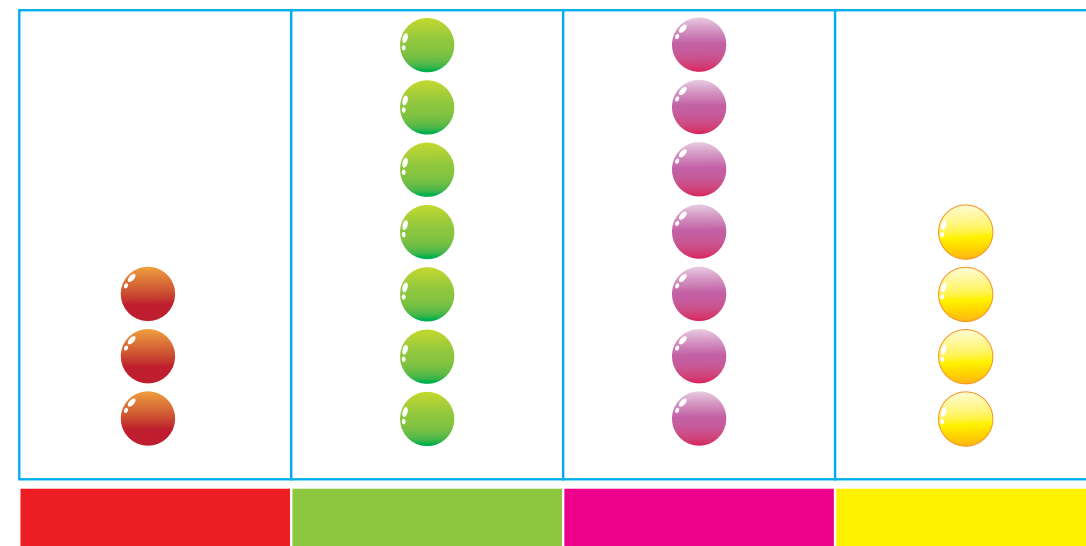


Тепер ми бачимо, що в Антона червоних автомобілів найбільше, а блакитних — найменше.

Ще тепер добре видно, що в Антона:

- 2 блакитних автомобілі;
- 6 червоних;
- 4 зелених;
- 3 жовтих.

1 Мілана має пакет драже, які вона розклала у вигляді діаграми. Розглянь діаграму й запиши відповіді на запитання.



Скільки червоних драже?

Скільки зелених драже?

Скільки рожевих драже?

Скільки жовтих драже?

Яких драже однакова кількість?

На скільки зелених драже більше, ніж жовтих?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Скільки всього драже в пакеті?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |





3 Кіра почала рахувати свої іграшки о 15:00, а завершила — о 15:30. Розглянь таблицю з результатами підрахунків. Запиши відповіді на запитання внизу сторінки.

|               |  |
|---------------|--|
| Автомобілі    |  |
| М'які іграшки |  |
| Роботи        |  |
| М'ячі         |  |

Скільки всього іграшок є у Кіри?

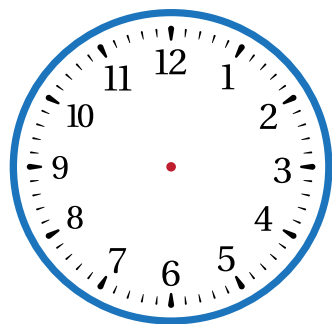
На скільки в неї більше м'яких іграшок, ніж автомобілів?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

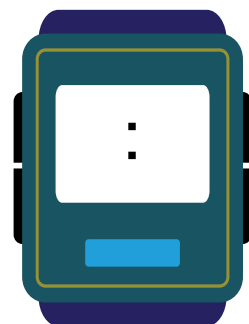
На скільки менше роботів, ніж м'ячів?

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Познач на циферблаті стрілками час, коли Кіра почала рахувати іграшки.



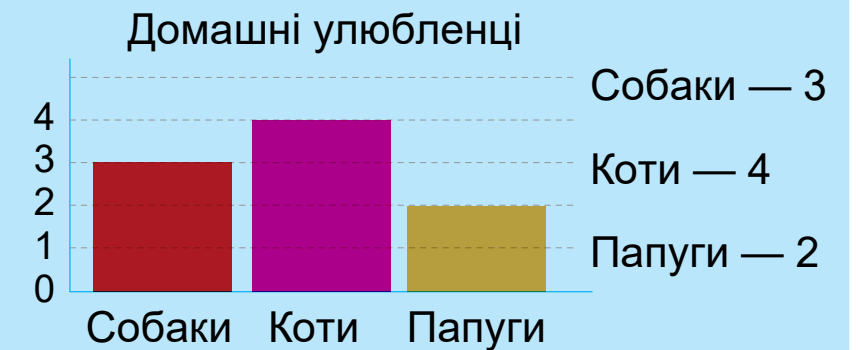
Запиши на електронному годиннику час, коли Кіра завершила рахувати іграшки.



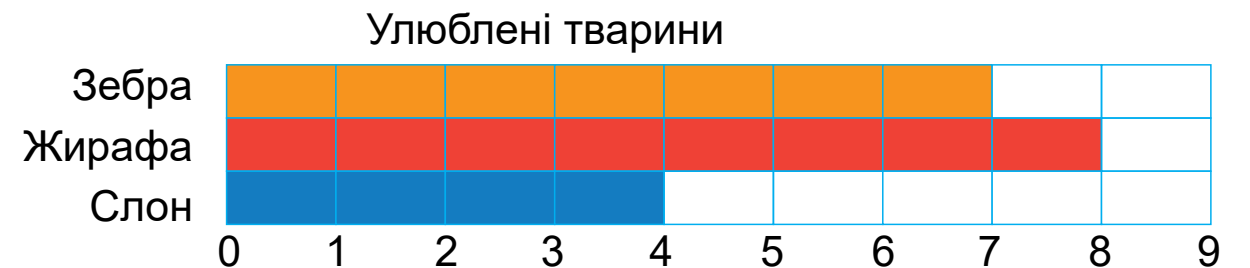
## СТОВПЧИКОВА ГІСТОГРАМА



Гістограма — це діаграма, яка складається з числової шкали та стовпчиків. Стовпчики гістограми можуть розміщуватися вертикально або горизонтально.



1 Діти склали горизонтальну гістограму зі своїми улюбленими тваринами. Розглянь гістограму й запиши відповіді.



Скільком дітям подобаються жирафи?

Скільком дітям подобаються слони?

Скільком дітям подобається зебра?

За яку тварину проголосувало найбільше дітей? \_\_\_\_\_

За яку тварину проголосувало найменше дітей? \_\_\_\_\_

2 Діти попросили у святого Миколая подарунки. Полічи їхні прохання і заповни табличку.



|          |   |   |   |   |   |   |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|
| Цукерки  | 1 |   |   |   |   |   |   |
| Здоров'я |   |   |   |   |   |   |   |
| Іграшки  |   |   |   |   |   |   |   |
| Мир      |   |   |   |   |   |   |   |
|          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

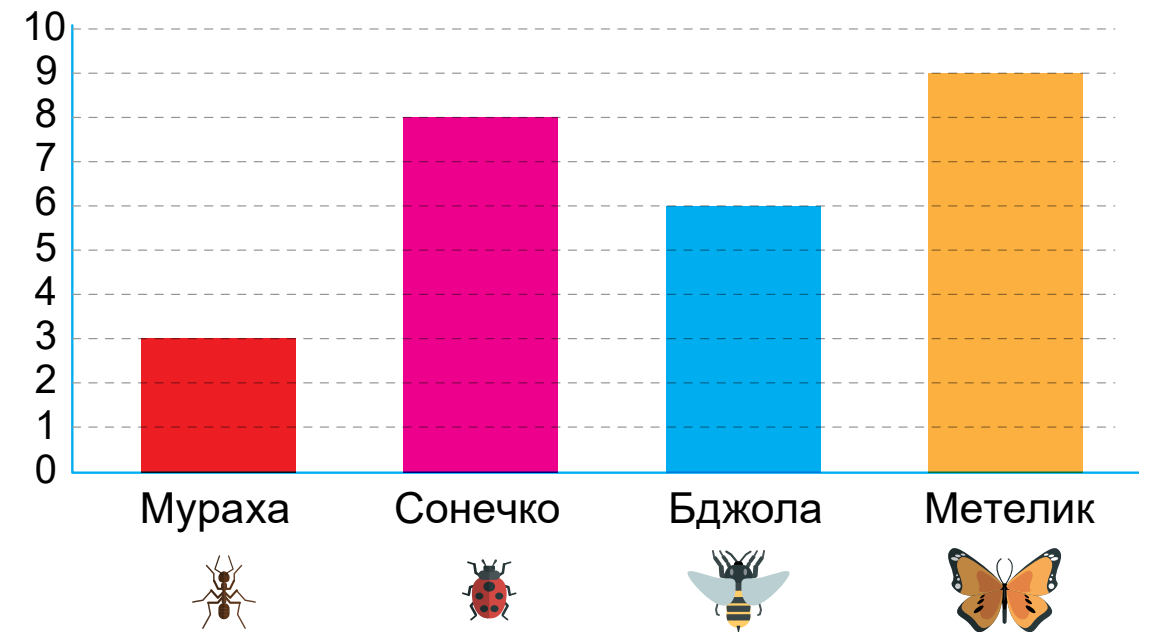
Яких прохань було найбільше? \_\_\_\_\_

Яких — найменше?  
\_\_\_\_\_

За що проголосувала однакова кількість учнів?  
\_\_\_\_\_

Скільки всього учнів проголосували?

3 Діти проголосували за улюблений вид комах. Розглянь діаграму й познач ✓ відповіді на запитання.



Скільки дітей проголосувало за мураху?

- 1       2       3       4

Скільки дітей проголосувало за сонечко?

- 7       8       9       10

Скільки дітей проголосувало за бджолу?

- 6       7       8       9

Скільки дітей проголосувало за метелика?

- 6       7       8       9

На скільки менше дітей проголосувало за мураху, ніж за метелика?

- 5       6       7       8



# ЛІЧИЛЬНІ ПОЗНАЧКИ

Лічильні позначки — це позначки паличками вже полічених предметів.

Для зручності групи паличок закреслюють.

Наприклад, якщо рахувати п'ятірками, кількість 5 позначають так IIII.

Лічильні позначки допомагають швидше полічити велику кількість об'єктів.



Кожна лічильна позначка означає 1 об'єкт. Тут зображено 3 палички.

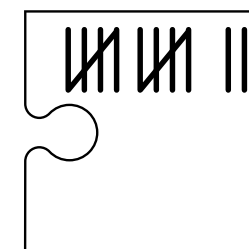
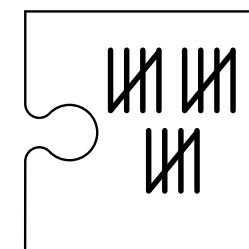
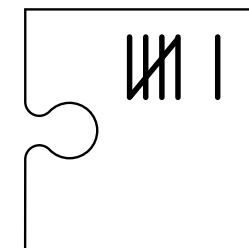
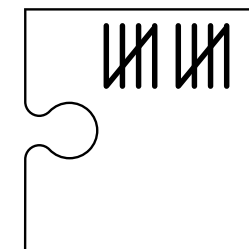
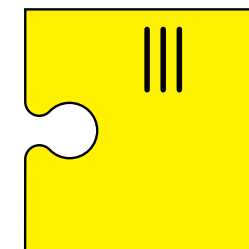
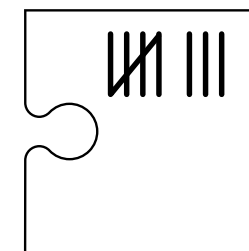
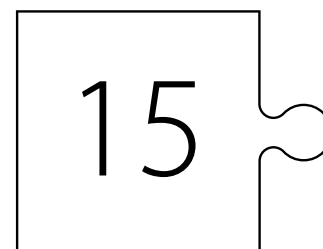
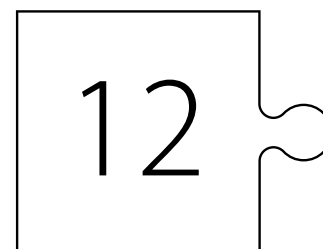
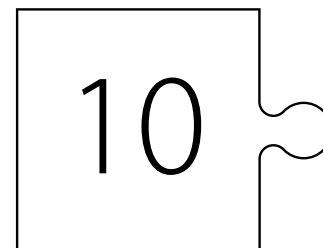
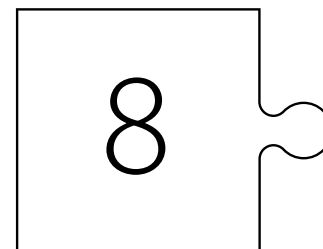
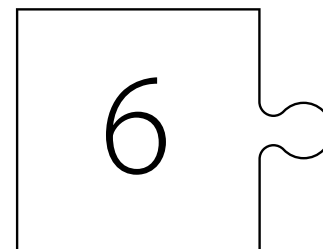
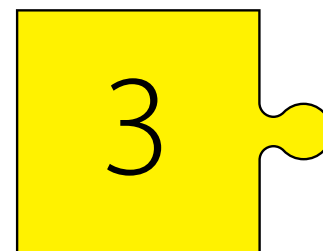


Лічильні позначки можна рахувати п'ятірками. Наприклад, тут усього 20 паличок.


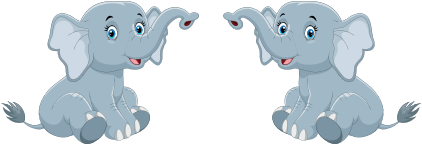










|        |          |          |              |                |
|--------|----------|----------|--------------|----------------|
| 1 —    | 3 — IIII | 5 — IIII | 7 — IIII     | 9 — IIII II    |
| 2 — II | 4 — IIII | 6 — IIII | 8 — IIII III | 10 — IIII IIII |

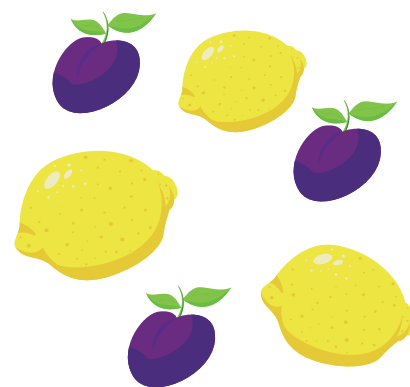
1 Знайди пари (розфарбуй пазли відповідним кольором).



2 Полічи об'єкти й запиши їх кількість лічильними позначками.





|  |   |
|--|---|
|     | I |
|     |   |
|     |   |
|     |   |
|   |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|  |   |
|   |   |

3 Бабуся дала Андрію фрукти. Познач ✓ таблицю, в якій зазначено правильну кількість фруктів.



|                       |   |   |
|-----------------------|---|---|
| <input type="radio"/> | Фрукти  |   |
| Слива                 |  |  |
| Лимон                 |  |  |
| <input type="radio"/> | Фрукти  |   |
| Слива                 |  |  |
| Лимон                 |  |  |

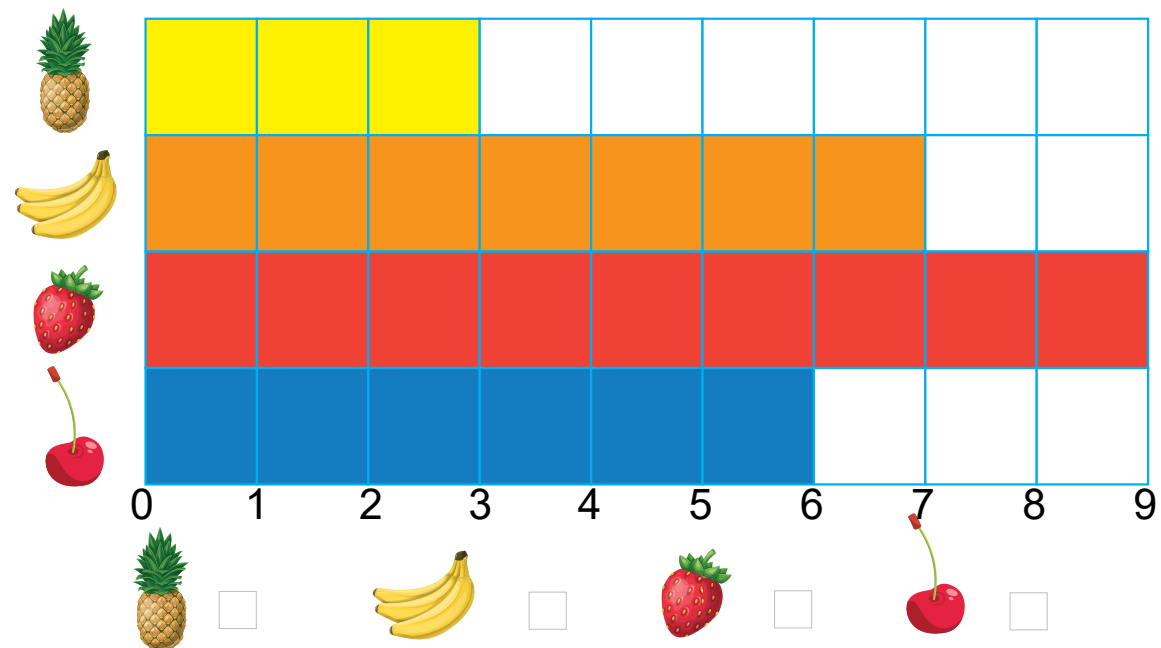
4 Вероніка записала у таблицю кількість фруктів, які вона використала для салату. Розглянь таблицю і намалюй відповідну кількість цих фруктів.

| Фрукти   |   |   |
|----------|---|---|
| Банан    |  |  |
| Апельсин |  |  |

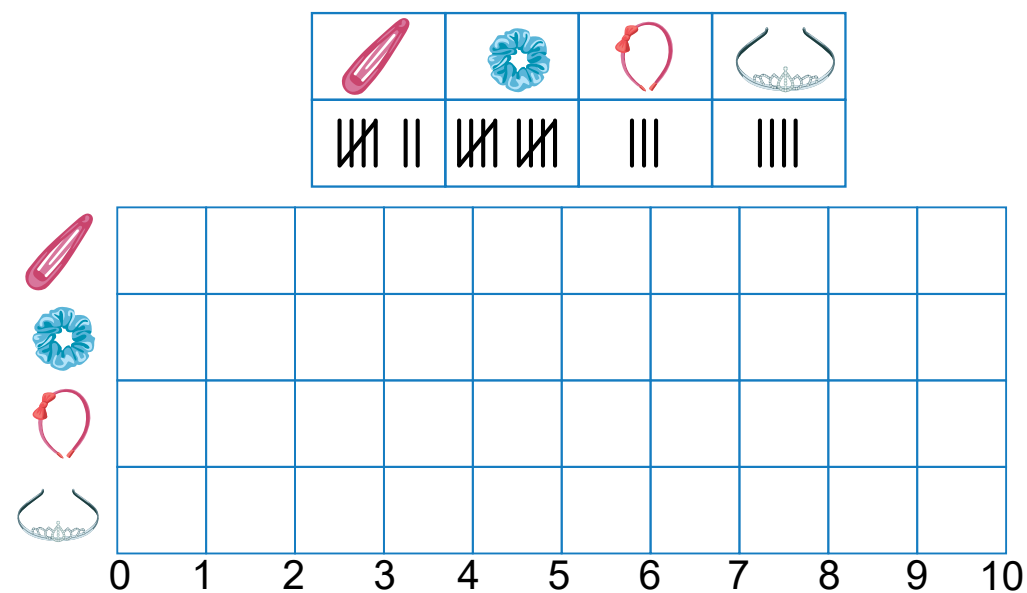




2 Розглянь гістограму. Запиши кількість фруктів кожного виду.



3 Софія полічила свої прикраси й позначила в таблиці їх кількість лічильними позначками. Створи гістограму за цією таблицею.



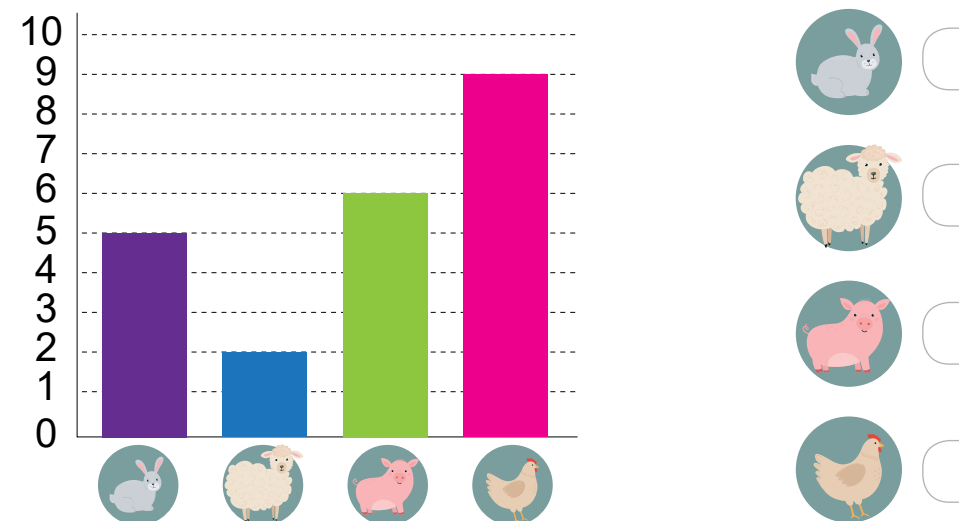
## ОЦІНЮЮ СВОЇ ДОСЯГНЕННЯ

Результат 1.



Я знаю, як визначати кількість об'єктів за допомогою діаграми.

1 Познач ✓ тварин, яких б.



Результат 2.



Я вмію читати дані з таблиці.

2 Мілана купила фрукти та склала таблицю. Скільки лимонів купила Мілана?

| Фрукти   |  |    |
|----------|--|----|
| Апельсин |  | 10 |
| Лимон    |  | ?  |

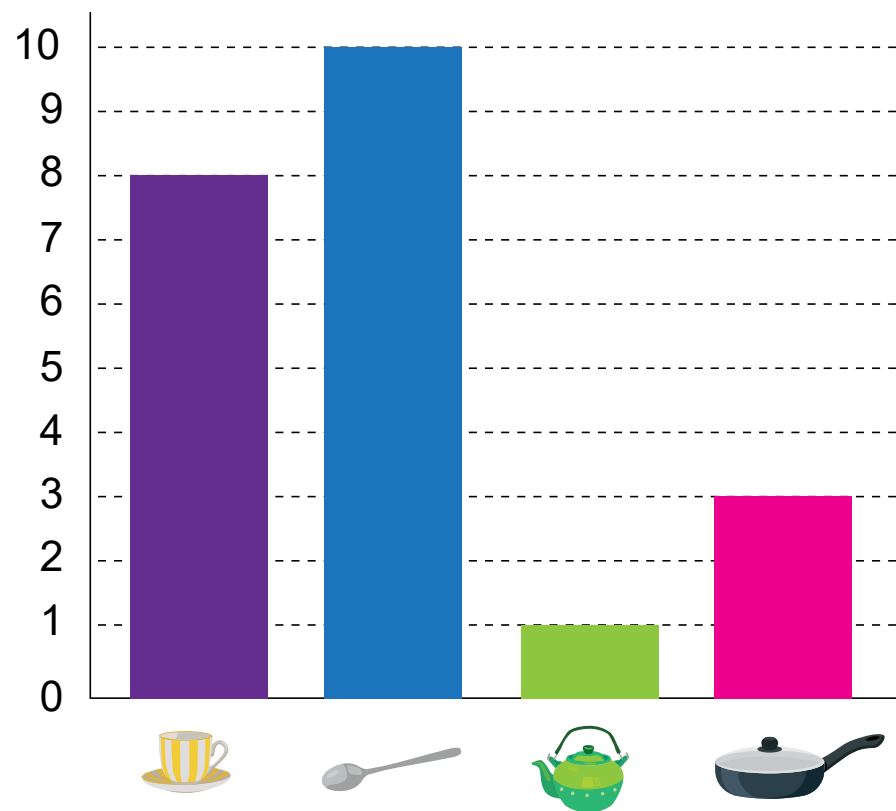
Відповідь: Мілана купила  лимонів

Результат 3.



Я вмю знаходити дані на стовпчиковій діаграмі й записувати їх у таблицю.

3 Запиши в таблицю, скільки різних кухонних предметів знайшла Настя на кухні.



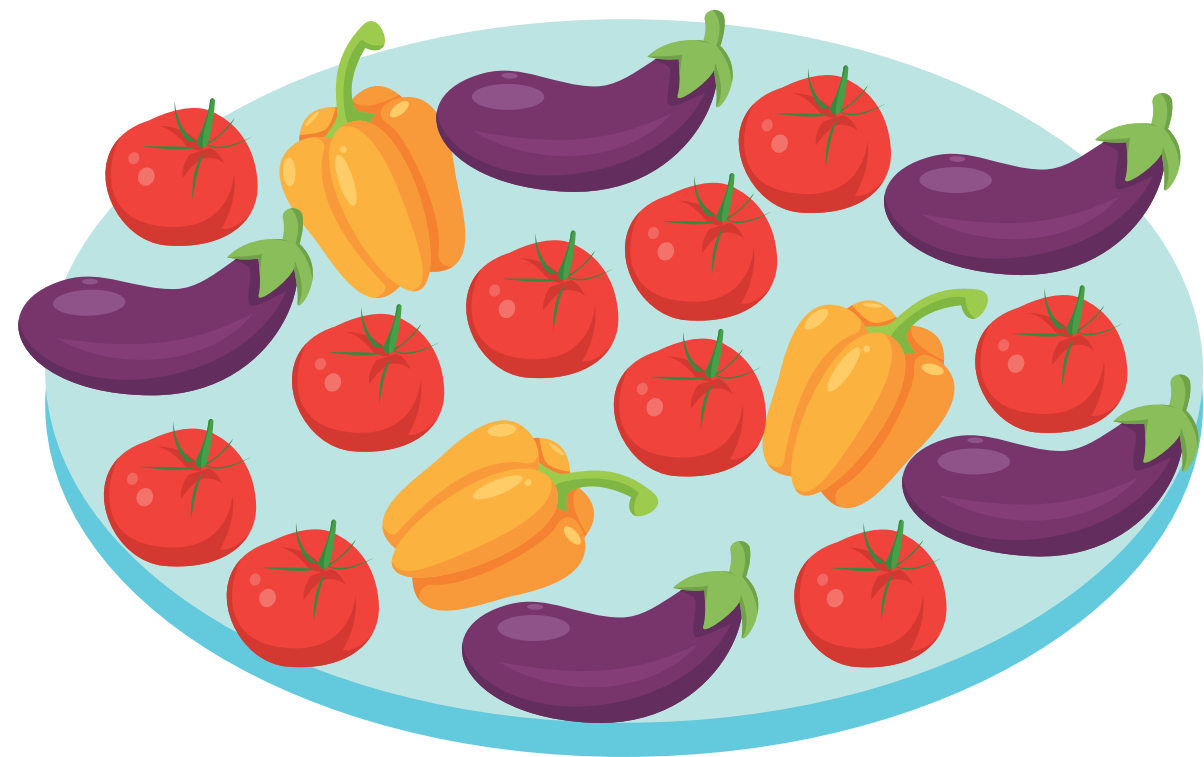
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Результат 4.



Я вмю лічити об'єкти за допомогою лічильних позначок і записувати дані в таблицю.

4 Розглянь малюнок. Полічи овочі кожного виду. Запиши дані за допомогою лічильних позначок і цифр.



|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

*Навчальне видання*

Воронцова Тетяна Володимирівна  
Пономаренко Володимир Степанович  
Лаврентьева Ірина Вікторівна  
Хомич Олена Леонідівна

# МАТЕМАТИКА

Навчальний посібник для 1 класу  
закладів загальної середньої освіти  
(у 3-х частинах)

## **ЧАСТИНА 3**

Схвалено для використання в освітньому процесі

Літературне редагування і коректура Г. Губар  
Художнє оформлення О. Курило  
Формат 84×108/16. Гарнітура Arial.  
Друк офсетний.  
Ум. друк. арк. 15,12. Обл.-вид. арк. 9,5.