



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ
“ЗОЛОТОЙ ЛЕПЕСТОК”

САД ЗАЧАРОВАННЫХ ОТРАЖЕНИЙ

ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ В СКАЗКАХ



Лина Полянская

СКАЗКА-
ТРЕНАЖЕР
ВСЕГО
15 МИНУТ
В ДЕНЬ

Дорогие родители!

Я пишу вам прежде всего как мама, которая знает: обычная зубрёжка может превратить учёбу в испытание. Глядя на то, как тяжело давалась таблица умножения моему старшему сыну, я создала для младшего методику, где цифры — это не стресс, а живые герои и захватывающие приключения.

Почему «Сад Зачарованных Отражений» работает?

В сказках использован метод двухполушарного погружения: правое полушарие впитывает яркий сказочный образ, а левое в этот момент легко фиксирует логический результат.

Три ключа к успеху вашего ребёнка:

- **Снятие тревожности:** Ошибка в примере — это не провал, а просто «герой запутался в сказке». Это сохраняет уверенность ребёнка в своих силах.
- **Эффект дофамина:** Мозг получает «гормон радости» от финала истории, превращая решение задач в долгожданную развязку сюжета.
- **От образа — к автоматизму:** Сказка — это временные «строительные леса». Через **21 день** образ героя сотрется, оставив в памяти только чистый результат: $9 \times 4 = 36$.

Всего 15 минут в день в компании Садовника и братьев Поваров — и мир знаний станет для вашего ребёнка любимой игрой.

С любовью, мама и автор этой магической сказки,
Лина Полянская

© Лина Полянская, 2026

Объект интеллектуальной собственности зарегистрирован в
системе COPYTRUST.

Свидетельство № 07N-5R-P3 от 19.02.2026.

Все права защищены. Любое копирование или распространение
материалов без согласия автора запрещено.

ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО КАК ПРЕВРАТИТЬ ОБУЧЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Дорогие родители! Эта книга основана на методе эйдетики — обучении через яркие образы. Мы не зубрим цифры, мы проживаем историю.

4 ШАГА К МАСТЕРСТВУ:

Смотрите «мультфильм» в голове. Читайте сказку вместе. Когда один герой превращается в другого (например, Шарик надулся и стал Поваром), обсудите это: «Ой, смотри, как он изменился! Почему так вышло?». Это включает сопереживание вместо сухой логики.

Включайте все чувства. Выполняйте задания в конце глав. Чтобы образ «записался» в память, его нужно:

- Увидеть (яркие картинки);
- Услышать (ритмичные считалки и шепот героев);
- Потрогать (лепка из пластилина, работа с фольгой или ватой);
- Почувствовать (игры с ароматами и вкусами).

Двигайтесь как герои. Когда ребенок выпрямляется как Фонарь или сгибается как Садовник, его тело само «запоминает» форму числа.

Соблюдайте ритм. Не учите всё сразу. Оптимально — 1–2 новых превращения в день. Начинайте каждое занятие с вопроса: «А ты помнишь, в кого превратился вчерашний герой?».

О наградах: В конце книги есть **Кристаллы**. Вырезайте их только после успешной «Сверки» в конце блока. Кристалл — это заслуженный трофей Хранителя!



**В ЭТОМ САДУ ЗНАКИ - ЭТО КОМАНДЫ.
НО ТОЛЬКО ОДИН ИЗ НИХ ВКЛЮЧАЕТ
НАСТОЯЩЕЕ ВОЛШЕБСТВО!**

ОБЫЧНЫЙ МИР (+): «ПРОСТО СОСЕДИ»

Когда герои встречаются под этим знаком (сложение), они просто стоят рядом, как чужие люди в очереди. Они не разговаривают и не играют. Что получается? Никакого чуда. Они просто стоят кучкой.



**МАГИЧЕСКИЙ МИР (X): «ЗНАК
ПРИКЛЮЧЕНИЯ»**

Но как только между героями появляется этот крестик (умножение) — включается Магия Сада! Это сигнал: «Начни Приключение!».

Герои больше не могут просто стоять рядом. Один бросается на помощь, другой затекает игру. Как только они касаются друг друга — вспыхивает свет, и на месте двух друзей появляется Результат их Приключения (новый герой!).



ЛЕГЕНДА О ЗАЧАРОВАННОМ САДЕ

Привет, юный Хранитель! Ты держишь в руках не просто книгу, а пропуск в Сад Зачарованных Отражений. Это место нельзя найти на обычной карте. Сад открывается только тем, кто верит в чудеса. Когда ты подойдешь к его границе, воздух запахнет ванилью, а вдали послышится тихий звон колокольчиков. **Что случилось в Саду?**

Раньше в самом центре Сада, в Белом Замке, сияло Сердце Мудрости. Оно было таким мощным, что дети во всём мире щёлкали любые задачки, как орешки!

Но однажды злой Ветер Забывчивости дунул так сильно, что Сердце рассыпалось на 8 магических кристаллов. Герои Сада — Фонарь, Крючок, Повар и другие — успели подхватить их и спрятать в своих сказках, чтобы спасти магию. С тех пор Сердце спит, а цифры для многих стали скучными и непонятными.

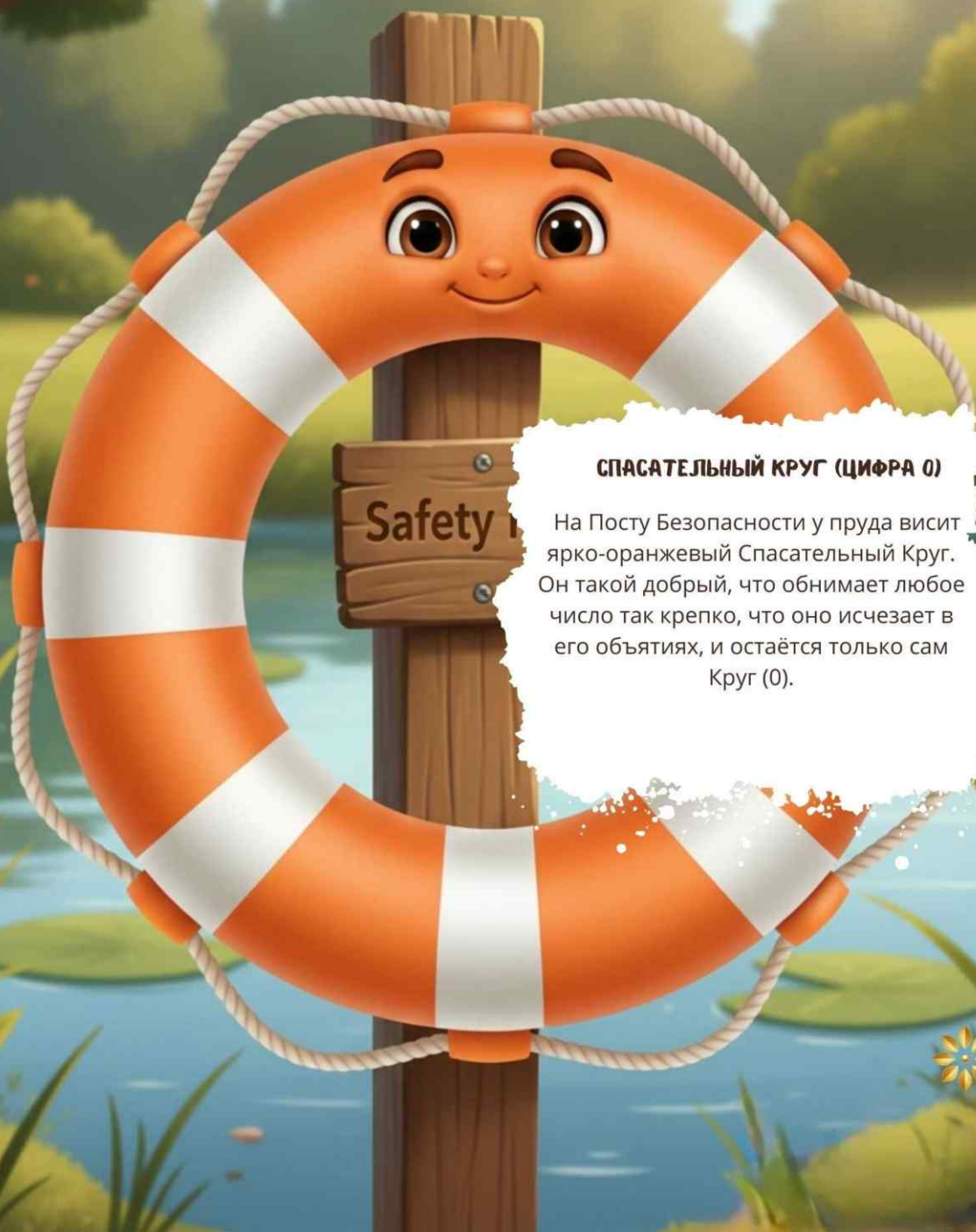
ТВОЯ МИССИЯ:

1. Отправиться в путешествие по Саду и подружиться с его жителями.
2. Узнать секреты их приключений — так ты победишь Ветер Забывчивости!
3. Собрать 9 Кристаллов Мудрости

Когда все кристаллы соберутся вместе, Магия Сердца вернётся, а цифры станут твоими верными друзьями навсегда!

А теперь скорее загляни в Замок и познакомься с теми, кто там живёт...





СПАСАТЕЛЬНЫЙ КРУГ (ЦИФРА 0)

На Посту Безопасности у пруда висит ярко-оранжевый Спасательный Круг. Он такой добрый, что обнимает любое число так крепко, что оно исчезает в его объятиях, и остаётся только сам Круг (0).

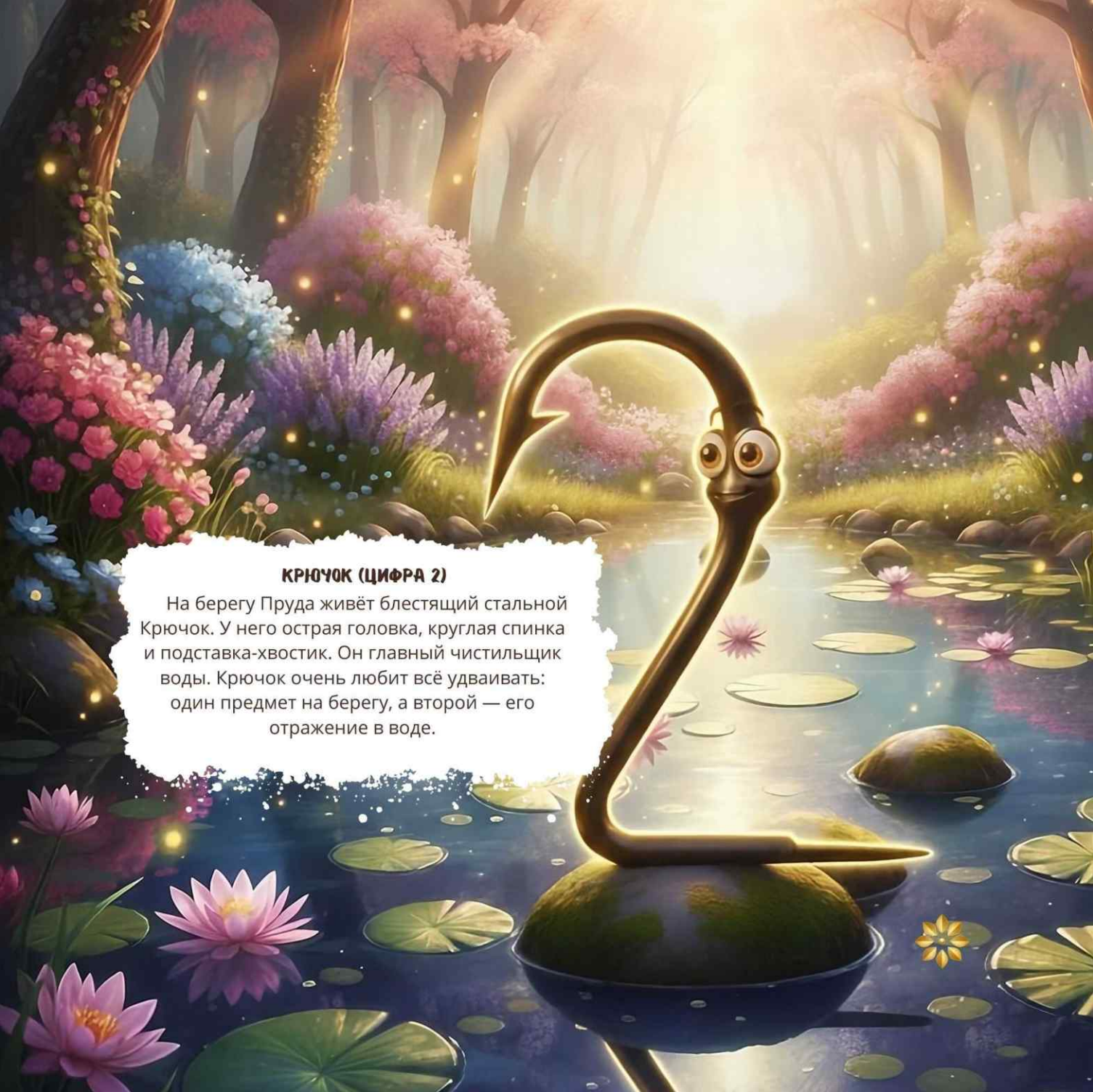




ФОНАРЬ (ЦИФРА 1)

У самых ворот тебя встречает высокий и стройный Фонарь. Он стоит прямо, как натянутая струна. Он освещает путь друзьям. Его свет такой сильный, что любое число, на которое он посмотрит, не меняется, а просто становится виднее.





КРЮЧОК (ЦИФРА 2)

На берегу Пруда живёт блестящий стальной Крючок. У него острая головка, круглая спинка и подставка-хвостик. Он главный чистильщик воды. Крючок очень любит всё удваивать: один предмет на берегу, а второй — его отражение в воде.



ПОВАР (ЦИФРА 3)

В самой высокой башне Замка, прямо под облаками, работает пухлый Повар. У него огромные закрученные усы — точь-в-точь как две дуги цифры 3. Он ловит сачком пролетающие мимо розовые облака и печёт из них булочки, которые всегда делятся на три части.





ФЛАЖОК (ЦИФРА 4)

На башне Замка развевается яркий Флажок. Он умеет превращаться: то закрывается, как треугольный парус, то весело поднимет «ручку» вверх. Флажок указывает направление ветра. Когда Флажок машет рукой, цифры вокруг начинают весело подпрыгивать.



САДОВНИК (ЦИФРА 5)

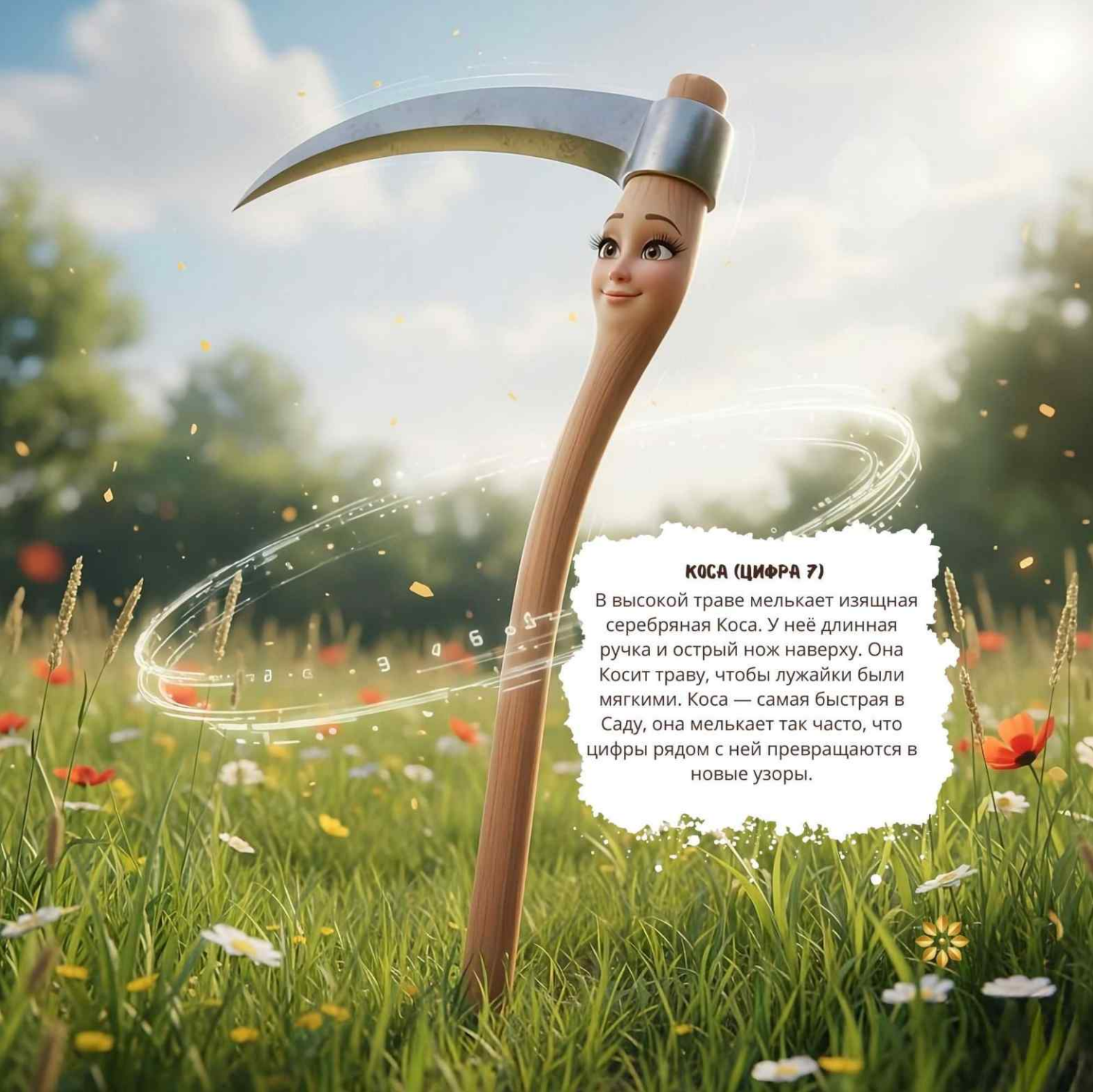
По дорожкам идёт Садовник в кепке. В руках у него острый Серп. Когда он работает, он низко сгибает спину. Подстригает цветы и кусты. Садовник знает секрет «пятёрок»: после его работы в Саду всегда расцветает либо 5, либо 10 цветов



ЗАМОК (ЦИФРА 6)

Ворота Белого Замка охраняет тяжёлый железный Хранитель — Замок. У него круглое пузико и длинная дужка-хвостик сверху. Он охраняет покой, крепко запирает тайны цифр, и чтобы их открыть, нужно знать волшебное слово.





КОСА (ЦИФРА 7)

В высокой траве мелькает изящная серебряная Коса. У неё длинная ручка и острый нож наверху. Она Косит траву, чтобы лужайки были мягкими. Коса — самая быстрая в Саду, она мелькает так часто, что цифры рядом с ней превращаются в новые узоры.

ОЧКИ (ЦИФРА 8)

На столе у окна лежат магические Очки из двух идеально круглых стеклышек напоминающих цифру 8. Они помогают видеть невидимое. Если посмотреть сквозь их стекло, то магия, которую не видно обычным глазом в саду становится видна.





ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК (ЦИФРА 9)

В небе парит желтый Шарик на ниточке.
Он поднимает героев к облакам. Шарик —
настоящий шутник: он может перевернуть
цифру вверх ногами, превратив её в Замок!



Секрет Поста: Когда они встают плечом к плечу, получается число 10. Фонарь — это страж, а Круг — это защита. Вместе они открывают ворота в мир больших чисел!

ПОСТ БЕЗОПАСНОСТИ

В самом центре Сада, там, где дорожки расходятся в разные стороны, стоит Пост Безопасности. Это не один герой, а неразлучная пара друзей, которые следят за порядком.

Фонарь (1) и Спасательный круг(0).



ГЛАВА 0: СЕКРЕТ ОРАНЖЕВОГО КРУГА

В центре Сада на песке отдыхал **Спасательный Круг (0)**. К нему подбежал задиристый **Крючок (2)**:

— Говорят, ты фокусник! Но меня, стального и прыгучего, тебе не спрятать. Давай создадим магию?

Крючок нырнул в середину кольца — и исчез. Ни звона, ни следа.

Озадаченный Повар (3) решил проверить магию на себе:

— Я почтенный мастер, меня все знают! Неужели и я исчезну? Он важно шагнул в центр и растворился, как сахар в чае. На песке снова остался лишь пустой круг.



Флажок (4), уверенный в своей яркости, прыгнул следом, надеясь стать мачтой, но тут же стал невидимым в оранжевой тени.

Сад притих. Все поняли суровый урок: каким бы важным, громким или большим ты ни был, при умножении на Ноль ты становишься частью его тишины.

Итог: Любое число $\times 0 = 0$

Задание «Секрет в домике»

Возьми любую металлическую коробочку (это будет Круг). Брось в неё монету или скрепку — она громко звякнет. А теперь наполни коробочку мягкой ватой или песком. Снова брось туда предмет и потряси. Звука нет! «Тишина!» — скажите ребенку. Как вата «съела» звук, так и Ноль «съедает» любое число, превращая его в тишину.



ГЛАВА 1: МАГИЧЕСКИЙ ЛУЧ ИСТИНЫ

На главной площади Сада стоял золотой **Фонарь (1)**. В отличие от Круга, он обладал «Магией Истины». Друзья спросили его:

— Неужели и ты превратишь нас в кого-то другого при умножении?

Фонарь ласково засиял:

— Моя магия — это честность. Я не меняю вас, я лишь помогаю вам сиять ярче!

Крючок (2) шагнул в луч: его сталь заблестела, но он остался Крючком.

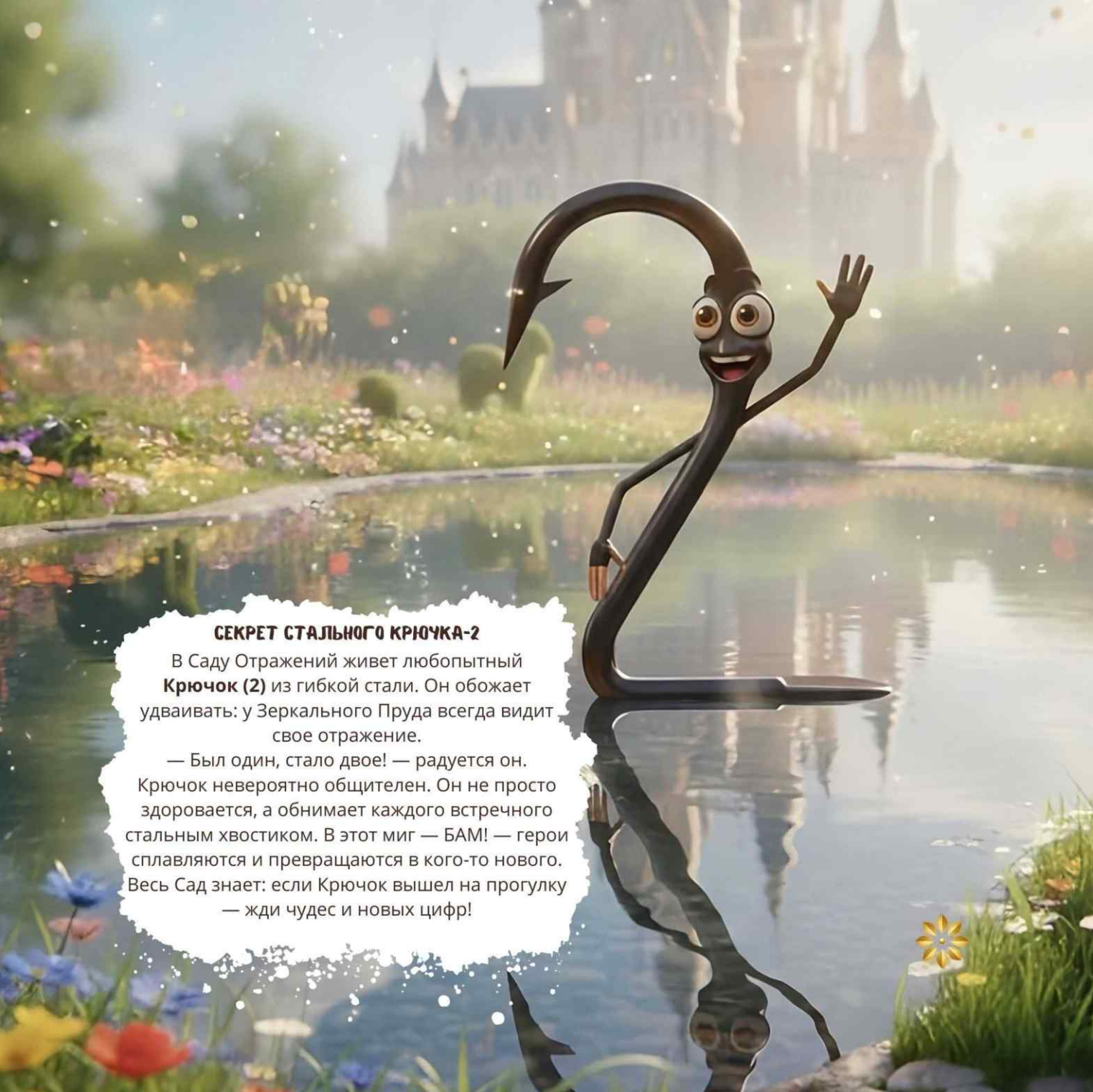


— Я — это всё ещё я! — обрадовался он.
Затем в свет вошёл **Повар (3)**. Его усы стали чётче, но он остался прежним мастером, не изменив ни единого волоска.
Последней встала **Коса (7)** — свет сделал её лезвие ослепительным, но форма осталась прежней.
С тех пор все знали: Фонарь — самый верный друг. Он подсвечивает твою суть, оставляя тебя собой.
Итог: Любое число $\times 1$ = Само это число

Задание «Театр теней»

Выключи свет и включи один фонарик (это будет Фонарь-1). Подставляй под его луч разные предметы или пальцы, делая фигурки (это «герои»). Посмотри на их отражение на стене. Форма предмета осталась той же? Да! Скажи громко: «Свет Фонаря правдив: ты — это ты!». Так и в математике: единица просто «подсвечивает» число, не меняя его.

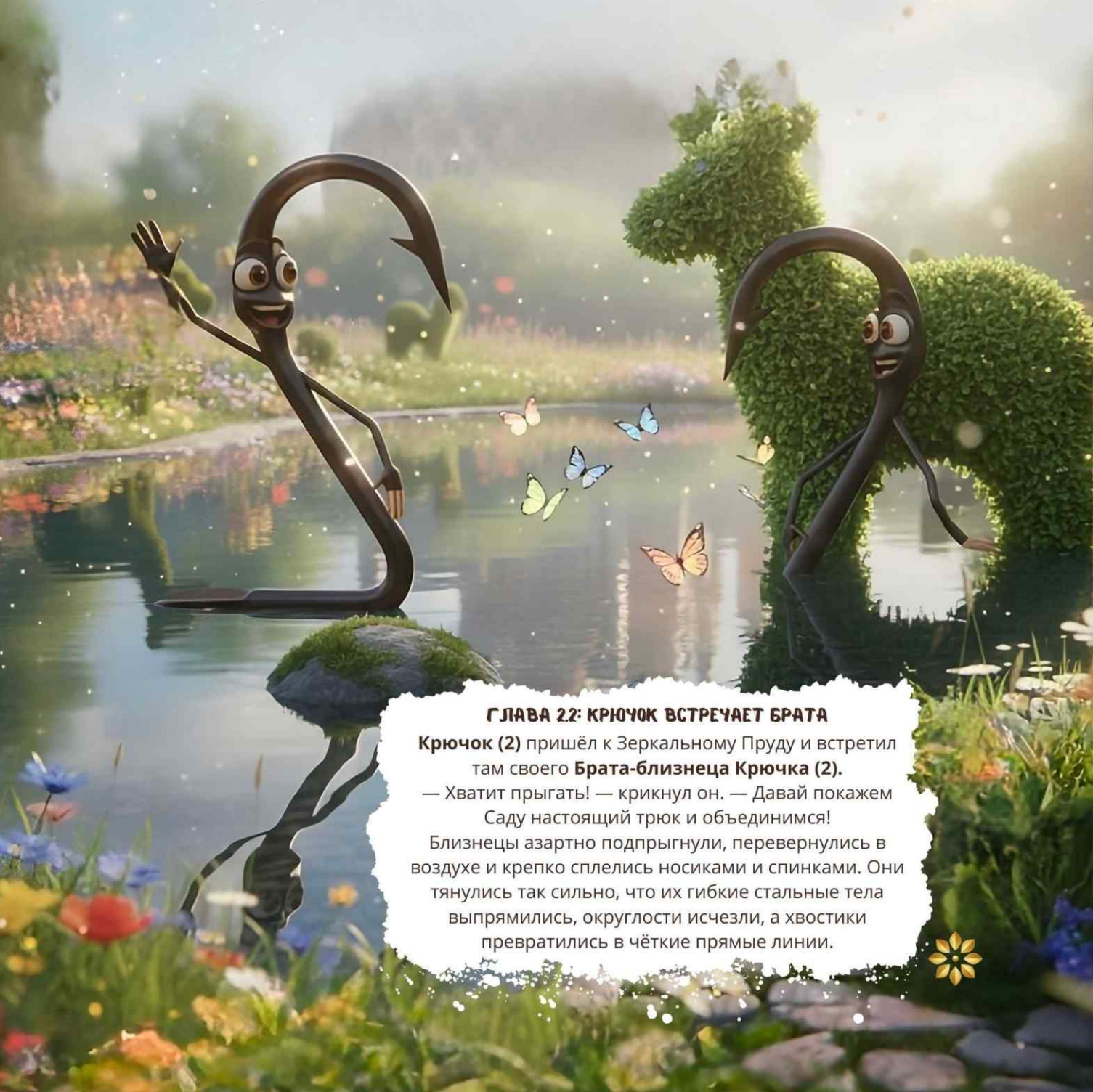




СЕКРЕТ СТАЛЬНОГО КРЮЧКА-2

В Саду Отражений живет любопытный **Крючок (2)** из гибкой стали. Он обожает удваивать: у Зеркального Пруда всегда видит свое отражение.

— Был один, стало двое! — радуется он. Крючок невероятно общителен. Он не просто здоровается, а обнимает каждого встречного стальным хвостиком. В этот миг — БАМ! — герои сплавляются и превращаются в кого-то нового. Весь Сад знает: если Крючок вышел на прогулку — жди чудес и новых цифр!



ГЛАВА 22: КРЮЧОК ВСТРЕЧАЕТ БРАТА

Крючок (2) пришёл к Зеркальному Пруду и встретил там своего **Брата-близнеца Крючка (2)**.

— Хватит прыгать! — крикнул он. — Давай покажем Саду настоящий трюк и объединимся!

Близнецы азартно подпрыгнули, перевернулись в воздухе и крепко сплелись носиками и спинками. Они тянулись так сильно, что их гибкие стальные тела выпрямились, округлости исчезли, а хвостики превратились в чёткие прямые линии.



Когда они приземлились на дорожку, Сад ахнул. Вместо двух маленьких крючков на траве стоял высокий, острый и гордый

Флажок (4) на тонкой ножке.

— Ух ты! — прошептал Флажок, ловя парусом ветер. — Теперь я не просто прыгаю по земле, я указываю путь!

Итог превращения: Два Крючка зацепились друг за друга и превратились в Флажок. ($2 \times 2 = 4$)

Задание: Согнись, как изогнутый Крючок (2).

Затем резко подпрыгни, выпрями спину и вытяни одну руку в сторону, превращаясь в ровный и острый Флажок (4). Повтори это движение дважды, произнося: «Один Крючок и второй Крючок — получается Флажок!».





ГЛАВА 23: КРЮЧОК И УСЫ ПОВАРА

В тот день в Саду Зачарованных Отражений пахло ванилью. Любопытный **Крючок (2)** припрыгал к окну кухни Белого Замка, где трудился **Повар (3)**. Усы мастера, пышные и закрученные, словно цифра 3, жили своей жизнью. Повар так увлеченно взбивал крем, что его длинный ус случайно выскользнул в окно. Крючок принял его за мягкую веревочку и крепко зацепился стальным хвостом. — Ой-ёй-ёй! Кто тянет меня?! — вскрикнул Повар.

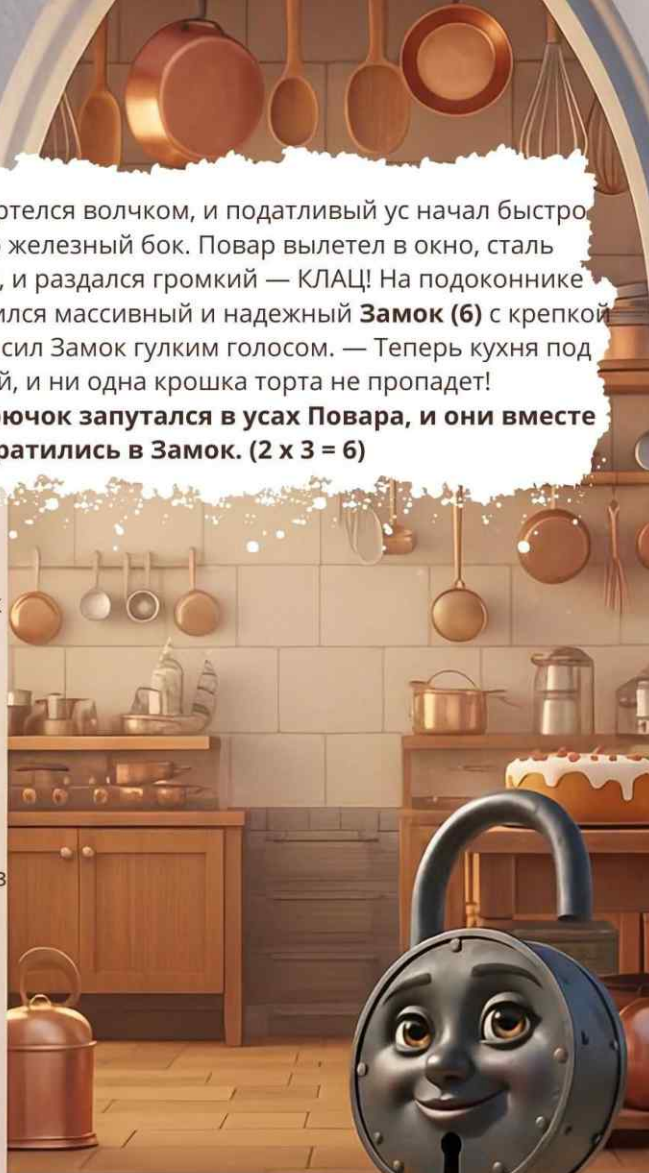


От испуга Крючок завертелся волчком, и податливый ус начал быстро наматываться на его железный бок. Повар вылетел в окно, сталь перемешалась с мукой, и раздался громкий — КЛАЦ! На подоконнике вместо двух героев появился массивный и надежный **Замок (6)** с крепкой дужкой. — Ого! — пробасил Замок гулким голосом. — Теперь кухня под лучшей охраной, и ни одна крошка торта не пропадет!

Итог превращения: Крючок запутался в усах Повара, и они вместе превратились в Замок. ($2 \times 3 = 6$)

Задание: Возьми кусочек мягкого пластилина и спрячь внутри него душистую специю (гвоздику или палочку корицы). Сначала скатай из него пышные «усы»

Повара (3), а затем прижми к ним согнутый из проволоки или скрепки Крючок (2). Сдави их вместе в один крепкий круглый Замок (6) — почувствуй, как под пальцами исчезают старые формы и рождается новая, а комната наполняется ароматом «кухни».



ГЛАВА 24: ОЧКИ ДЛЯ СУПЕРЗРЕНИЯ

На башне Белого Замка царило безветрие. **Флажок (4)** уныло свисал с флагштока, как забытый платок.

Мимо пробежал **Крючок (2)**.

— Эй, Флажок! — звонко крикнул Крючок, в рупор. — Ты чего такой кислый? Давай устроим карусель! Если нет ветра, я сам тебя покатаю!

Прыгучий Крючок разбежался, взлетел и мертвой хваткой вцепился в острый край друга. Под тяжестью металла Флажок рухнул вниз, а его полотнище от рывка закрутилось в мягкую петлю. Крючок ловко изогнулся, замыкая хвостиком магический круг.



Воздух задрожал. Вместо тонкого Крючка и острого Флажка на стене повисли огромные, сияющие **Очки (8)** с идеально круглыми стеклами.

— Ого-го! — воскликнул Крючок, ставший частью оправы. — Теперь я вижу даже цвет пуговиц садовника на другом конце сада! Всё в Саду стало ясным, ведь число Восемь — это символ самого зоркого зрения.

Итог превращения: Крючок стянул Флажок в две петли, и они превратились в Очки. ($2 \times 4 = 8$)

Задание: Возьми две длинные детали (синельную проволоку, шнуры или полоски пластилина).

Сверни одну в форме Крючка (2), а вторую — в форме Флажка (4). Теперь переплети их так, чтобы получилось две петли, похожие на цифру 8.

Приставь получившиеся Очки (8) к глазам и найди в комнате три самые мелкие детали, которые раньше не замечал.



ГЛАВА 25: ВСТРЕЧА У РОЗОВОГО КУСТА

Воздух в Саду стал сладким, как мёд. **Крючок (2)** катился по тропинке и встретил **Садовника (5)**, который усердно сражался с колючей веткой. Садовник так согнулся над своим серпом, что его спина и кепка стали точь-в-точь как цифра 5.

— Эй, Садовник! Давай потянем вместе! — крикнул Крючок и зацепился носом за край серпа.

— Тяни, малёк! — кряхтел мастер. Они рванули изо всех сил — ХРУСТЬ! — вредная ветка отлетела.



От неожиданности Садовник резко выпрямился, став высоким и сияющим, как стройный **Фонарь (1)**. А Крючок от рывка кувыркнулся в мох и свернулся в идеальный **Спасательный Круг (0)**. Они замерли рядом, превратившись в **Магический Пост (10)**, охраняющий глубь Сада.

— Смотри-ка, — улыбнулся Садовник-Фонарь, — теперь я Единица, а ты мой верный Ноль. Вместе мы — великое число Десять!

Итог превращения: Садовник выпрямился в Фонарь, а Крючок свернулся в Круг. Получилось число 10. ($2 \times 5 = 10$)

Задание: Сначала согнись низко-низко, как Садовник (5) с серпом. А теперь представь, что Крючок тебя потянул — резко выпрямись и вытяни руки вверх, как высокий Фонарь (1). Громко крикни: "Два на пять — десять! Будем вместе петь мы песни!"»





ГЛАВА 26: ТАЙНА ЖЕЛЕЗНЫХ ВОРОТ

Крючок (2) путешествовал по Саду уже долгое время. Он верил, что откроет любую дверь. Тропинка привела его к Северной стене, где Железные Ворота охранял огромный сонный **Замок (6)**. Замок храпел так, что дрожала земля. — Хм, — прошептал Крючок. — Говорят, этот Замок не открыть без ключа. Но ведь я тоже стальной! Попробую-ка я стать ключом сам. Он просунул носик в дужку Замка и изо всех сил дернул на себя. — Кх-кх! Кто меня щекочет? — проснулся Замок.



Задание: Возьми жёлтый фломастер. Чтобы открыть Ворота, нужно превратить число 12 в сияющее созвездие. Нарисуй вокруг него 12 ярких точек и считай прыжки Крючка: «2, 4, 6, 8, 10, 12!» В конце воскликни: «Два на шесть — двенадцать!»

От мощного рывка магия перемешалась! Крючок от натуги выпрямился в струнку и вспыхнул, превратившись в высокий **Фонарь (1)**. А тяжелый Замок вытянулся, его дужка изогнулась, и он сам стал новеньким **Крючком (2)**. Они замерли у ворот, сияя в сумерках. — Смотри! — воскликнул новый Крючок. — Сначала светит твой огонь, а рядом стою я. Теперь мы вместе откроем любые тайны! **Итог: Крючок открыл Замок, и они превратились в Фонарь и Крючок. ($2 \times 6 = 12$)**



ГЛАВА 27: ЗВОНКИЙ ПОКОС

На залитой солнцем поляне **Коса (7)** весело «вжихала» в траве. **Крючок (2)** решил поиграть с ней в догонялки — Эй, Коса! Спорим, ты не такая быстрая, как твоя ручка-молния? Догоняй!

Он бросился наутёк, но на повороте хвостик скользнул по стеблям и намертво зацепился за верхушку Косы.

— Ой-ой! — вскрикнула Коса. — Держись, нас несёт!



Магия скорости закрутила их в сверкающий вихрь. Герои кубарем скатились по склону. Когда пыль улеглась, Крючок стал сияющим **Фонарем (1)**, а Коса сложилась в гордый **Флажок (4)**. — Ничего себе вираж! — ахнул Флажок, похлопывая полотном.

— Гляди, мы скосили ровно четырнадцать дорожек! — А я встану во главе, — подмигнул Фонарь, — и освещу наш успех!

Итог превращения: Крючок вытянулся в Фонарь, а Коса сложилась в Флажок. ($2 \times 7 = 14$)

Задание:

Нарисуй число 14. Возьми зеленую губку для посуды или кусочек шершавой ткани. Потри пальчиком — это подстриженная трава Сада. Вырежи из бумаги число 14 и приклей маленький кусочек ткани под число 14.



ГЛАВА 28: СКВОЗЬ МАГИЧЕСКИЕ ЛИНЗЫ

В тот вечер звёзды в Саду сияли, как начищенное серебро. **Крючок (2)** замер у беседки: на скамье лежали магические **Очки (8)**, отражая весь мир в своих радужных линзах.

— Говорят, они видят будущее! — прошептал Крючок. — А что, если нырнуть сквозь них, как в цирке?

Он разбежался и прыгнул, но застрял в оправе! Очки так перепугались щекотки, что залились звонким смехом.

— Хи-хи! Ой, перестань! — Очки начали сжиматься от хохота.

