**Сценарии математических праздников**

 **Цели:**

* доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности;
* поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявляя настойчивость целеустремленность, взаимопомощь.

 **Материал:** цветные конверты размером 20х20 см разного цвета и формы; картинки с изображением «Карандаша», разрезанные на части; планшеты с планом – картой; эмблемы на дверях групп; логические таблицы на поиск недостающего изображения; «Палочки», головоломки «Танграм», «Листик», «Монгольская игра», логические блоки Дьенеша; костюм для «Карандаша»; подарки; тетради, карандаши.

**Содержание**

 Ребята получают в группе цветной конверт определенной формы, в который вложено изображение «Карандаша», разрезанное на части (подготовительная группа – 12 частей, старшая – 10 частей). Для того чтобы узнать, от кого конверт, нужно собрать картинку. Дети самостоятельно собирают картинку и догадываются, что письмо от «Карандаша».

 Затем в группе находят следы (цветные капли - кляксы). Предлагается подумать, чьи это следы и на что они похожи. Следы приводят детей к плану – схеме.

 Дети вместе с воспитателем решают, ориентируясь на план, где можно найти «Карандаша».

 Каждая группа передвигается по «станциям» в соответствии со своим планом. На «станциях» дети находят свой конверт (определенного цвета и формы). В конверте – задания, которые они должны выполнить. За быстроту и правильное выполненное задание первые трое детей получают жетон – карандаш определенного цвета.

 **Первая станция: «Составь картинку».** Детям дается задание составить робота по образцу из геометрических фигур разного цвета и размера. Используются элементы игры «Составь картинку».

 **На второй станции** дети раскладывают логические блоки Дьенеша (в подготовительной группе – в 3 обруча, в старшей – в 2 обруча) в соответствии с заданным условием.

Игра повторяется 2 – 3 раза.

 Во время смены задания дети играют в игру «Замри».

 **На третьей станции** дети продолжают собирать начатую «нитку бус»; зарисовывают по памяти узор к игре «Сложи узор»; придумывают «узор наоборот. Все задания выполняются с зарисовкой в тетрадях.

 **На четвертой станции** каждая группа выполняет свое задание: дети подготовительной группы решают задачи на преобразование фигур; старшей – играют в игры «Листик», «Монгольская игра».

 **На пятой станции** дети складывают куб из игры «Кубики для всех».

 На переходе от одной станции к другой дети решают логические задачи на поиск недостающей фигуры.

 Пройдя все станции, дети, согласно плану продвижения, попадают в музыкальный зал, где встречают «Карандаша». «Карандаш» обращает внимание на цветные карандаши, набранные детьми на станциях (их 6), добавляет седьмой карандаш и предлагает составить радугу. «Карандаш» благодарит детей за то, что они помогли ему найти радугу, и предлагает поиграть с ним.

 Дети играют в музыкальные игры, поют, танцуют.

**Цели:**

* доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности;
* поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявляя настойчивость целеустремленность, взаимопомощь.

**Материал:**

* оформление помещений в соответствии с сюжетом: горы, лес, корабль;
* конверты с картой, разрезанной на 20 частей в подготовительной группе, на 16 частей – в старшей, планы – маршруты пути;
* изображение ракеты, разрезанное на 12 частей;
* образцы узоров к игре «Сложи узор», головоломки «Колумбово яйцо», «Танграм», логические блоки Дьенеша, логические таблицы на поиск недостающего изображения, задачи с использованием алгоритмов, лабиринты, задачи – шутки, считалки, счетные палочки;
* костюмы для «инопланетян»;
* тетради, карандаши;
* подарки, сувениры.

**Содержание**

 Дети получают в группах конверты, в которые вложена картинка с изображением звездного неба, гор, воды, разрезанная на определенное количество частей (подготовительная группа – 20, старшая группа – 16).

 Воспитатель: Как узнать, от кого этот конверт? Очевидно, надо сложить картинку.

 Дети коллективно складывают изображение.

 Воспитатель рассказывает о том, что люди с другой планеты потерпели крушение и просят о помощи. Их космический корабль разбился, а осколки разбросало по всей Земле, и они просят собрать их. Для этого имеется план путешествия по спасению «инопланетян». Дети отправляются в путь.

 В течение всего праздника они оказываются в разных частях Земли: в горах, в лесу, плывут на корабле. Во время путешествия они выполняют разные задания. За успехи получают картинки с изображением части корабля, потерпевшего крушение.

 **«В горах»** дети выполняют следующие задания. Ведущий указывает им на конверты, прикрепленные к стене. Все конверты пронумерованы. Дети решают задачку – шутку, в ответе которой получается число, соответствующее номеру конверта для данной группы. Так определяется номер конверта. При помощи считалки дети выбирают того, кто вытащит этот конверт.

 Дети подготовительной группы выполняют задание к игре «Сложи узор» с последующей зарисовкой узора и придумывают задачу – головоломку, пользуясь счетными палочками. Дети старшей группы выкладывают узор (игра «Сложи узор) по образцу с последующей его зарисовкой по замыслу (время ограничено).

 **«В лесу»** детям помогают отыскать осколки разбившегося космического корабля разнообразные животные, которых они воссоздают из элементов разных игр.

 Дети подготовительной группы используют игру «Танграм», старшей группы – «Колумбово яйцо».

 В лесу дети увидели камень, а под ним – осколки корабля. Чтобы сдвинуть камень, под которым лежат осколки, необходимо решить следующее закодированное задание.

 На наборном полотне выставляется закодированное условие: 101, 001 и т.д. Дети должны зарисовать цепочку из геометрических фигур, которые обладают закодированными признаками: круг – 1, квадрат – 0; красный – 1, зеленый – 0; большой – 1, маленький – 0.

 На следующий этап путешествия дети попадают, пройдя лабиринт. Им раздают планшеты с лабиринтами и карандашами, которыми дети чертят путь через лабиринт.

 Путешествие продолжается на **«корабле».** Дети обсуждают, как могут выглядеть инопланетные люди и животные. Им предлагают логические таблицы на поиск недостающего изображения (логические задачи типа «Поиск девятого).

 Причалив к берегу, дети находят разнообразные фигуры, выброшенные волной. Предлагается рассортировать их, чтобы было легче отыскать осколки. Дети подготовительной группы раскладывают блоки Дьенеша в три обруча, старшей группы – в два, в соответствии с заданным условием. Отыскав все части космического корабля, дети направляются к последнему участку маршрута – в музыкальный зал.

 В зале их встречают «инопланетяне», в роли которых выступают учащиеся 1 –го класса (выпускники детского сада). Дети рассматривают костюмы «инопланетян», разговаривают с ними, играют, составляют космический корабль из найденных во время путешествия осколков.

В знак благодарности «инопланетяне» исполняют танец и дарят новые игры.