**Комплексное занятие в подготовительной к школе группе
(рисование + математика).**

**С элементами ТРИЗ**

**Тема: *"В стране чудес"***

**Цель:**

* **Закрепить знание правой и левой стороны на листе бумаги и в пространстве относительно себя и объекта, учить детей ориентироваться в масштабном плане, развить образное и пространственное мышление.**
* **Закрепить умение решать арифметические примеры в пределах 20, закрепить знание геометрических фигур и цвета.**
* **Развить внимание, фантазию детей, помочь детям мыслить без стереотипов, учить детей переносить свойства с частного на общее и наоборот.**

  **Материалы.**

Три настольно-печатных игры для развития пространственного мышления: "Колечки", "Найди ключ", "Панель управления". См. Приложение.

План музыкального зала. Три листка с подсказками (см. по тексту). Картонные или деревянные ворота, изображающие вход в волшебную страну, картонная или деревянная решётка, изображающая вход в подземелье. Небольшая игрушечная машина. Большая машина, в которую может поместиться несколько детей (можно сделать из стульев, задрапированных тканью). Физкультурные воротца разной величины. Нарисованные пауки и паутина для декораций подземелья.

Набор листов бумаги по количеству детей с нарисованными геометрическими фигурами. Набор чистых листов бумаги, по два листа на каждого ребёнка. Карандаши по количеству детей. Дощечки для лепки по количеству детей. Записи музыки Э. Грига, М. Щербакова, В. Высоцкого. Две записи мужского голоса со словами Волшебника и Горного короля (см. по тексту). Школьная доска с написанными на ней арифметическими примерами в пределах 20.

  **Организация детей.**

  **Воспитатель.** Сегодня мы совершим в Мифландию, страну, где еще остались волшебники, феи и даже живые вещи. Чтобы туда попасть, нужно очень осторожно пройти по лабиринту (если мы ошибёмся, то Мифландия окажется навсегда от нас спрятанной) и потом найти ключ к воротам Мифландии.

  Лабиринт "Змейка"

Дети строятся в колонну, держа друг друга за пояс. Воспитатель указывает направление движения: "Направо! Налево по диагонали!" и т. д.

**Воспитатель.** А вот и волшебные ворота Мифландии, посмотрите, сколько здесь ключей, только один подходит к замочной скважине. Мы должны его найти, но как только мы приложим к воротам неправильный ключ, вход в страну исчезнет, превратится в обычный лист картона, так что будьте внимательны, не ошибитесь!

  Игра "Найди ключ"

(см. Приложение)

  *Когда ворота открыты, раздаётся музыка Э. Грига "В пещере Горного короля".*

  **Воспитатель.** Как странно! Совсем не похоже на ту Мифландию, где я побывала в детстве! Видимо, что-то здесь произошло.

  *Въезжает машина и останавливается*

  **Воспитатель.** Что это? Смотрите, здесь какая-то записка: "Помогите! Помогите! Власть в нашей стране захватил Горный король. Он превратил страну в скалы и подземелья, запер все сказки. Взял в плен меня, Волшебника-изобретателя. Горный король превращает людей в камни, машины в груды железа, вещи - в кучи мусора. Расколдуйте нашу страну!!! Прогоните Горного короля! Для этого нужно найти Машину будущего, которую я начал делать. Как только она заработает, Горный король исчезнет, а Мифландия будет прежней страной сказок. Ищите Машину будущего, где она, узнаете по подсказкам. Первая подсказка обозначена на плане."

  *На плане музыкального зала крестиком обозначено местоположение подсказки.*

**Воспитатель.** Мы должны помочь жителям Мифландии. Давайте организуем отряд спасателей и разгадаем все загадки, расколдуем страну. Бойся, Горный король! Но для того, чтобы стать спасателем, нужно быть очень внимательным, давайте потренируемся и проверим, готовы ли мы к путешествию.

  Игра "Пожалуйста"

Дети становятся в круг, а воспитатель просит их что-нибудь сделать - присесть, подпрыгнуть, хлопнуть в ладоши. Если воспитатель добавляет к своей просьбе слово "пожалуйста", то дети её выполняют, иначе - стоят неподвижно)

  *Дети ориентируются по плану музыкального зала и маршируют к месту первой подсказки под музыку с пластинки "Алиса в стране чудес" - Пунктиры.*

**Воспитатель.** Ну что ж, вы нашли первую подсказку. Давайте её прочитаем "Чтобы победить Горного короля и отыскать Машину будущего, нужно проникнуть в подземелье. Решетка откроется, когда вы произнесёте без ошибок заклинание. В какую сторону разорваны колечки?"

Игра "Колечки"

(см. Приложение)

  *Раздаётся музыка Э. Григ "В пещере Горного короля" II часть.*

**Воспитатель.** Вот мы и в подземелье. Слышите, Король где-то рядом! Где же следующая подсказка? Что там написано на дереве?

  *Воспитатель просит прочитать кого-нибудь из детей надпись "Ищи здесь". Под деревом лежат геометрические фигуры, нарисованные на листах бумаги.*

**Воспитатель.** Это же заколдованные жители Мифландии! Им нужно помочь. Для того, чтобы их расколдовать, вы должны дорисовать эти фигуры. На что они похожи? Это ведь люди, животные, дома...

  Игра "Расколдуй геометрические фигуры" (ТРИЗ)

Дети должны дорисовать геометрическую фигуру так, чтобы она стала похожа на какую-либо вещь, человека, животное, здание и т. п.

  *Когда большинство фигур расколдовано, слышится "Марш кротов" М. Щербакова.*

**Воспитатель.** Нам хотят помешать! Это слуги Горного короля - кроты, пустились за нами в погоню. Мы спрячемся от них в этот туннель.

  Физкультминутка "Проползи под воротца"

Дети должны проползти под воротцами разной величины

**Воспитатель.** Что это за камень? На нём что-то написано. Надпись: "Помощник Волшебника". Чтобы его расколдовать, нужно произнести заклинание посильнее, чем для ворот подземелья. Нужно вслух и правильно решить эти примеры!