« игра – путешествие»

Интеграция образовательных областей: «Познание», «Коммуникация», «Художественное творчество».

Виды детской деятельности: игровая, познавательно-исследовательская, коммуникативная, продуктивная.

Цели и задачи: закреплять знания детей о цифрах, умение выкладывать узоры из геометрических фигур; учить детей применять на практике математические знания и умения; развивать память; упражнять в делении целого на три части, закреплять умение правильно использовать знаки равенства и неравенства.

Планируемые результаты: принимает живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, называет цифры, различает геометрические фигуры, ориентируется на плоскости, сравнивает количество предметов на картинках, используя знаки равенства и неравенства.

 или

**Программное содержание:**

**Обучающие задачи:**

Закреплять знания детей о цифрах,

Закрепить знания детей о геометрических фигурах, развивать навыки ориентации на листе бумаги.

Умение выкладывать узоры из геометрических фигур;

Развивать мелкую моторику руки, навыки штриховки и аккуратного закрашивания контура.

Учить детей применять на практике математические знания и умения; упражнять в делении целого на три части

**Развивающие задачи:**

* Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания.
* Развивать смекалку, зрительную память, воображение.
* Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.
* Развивать память

**Воспитательные задачи:**

* Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
* Воспитывать интерес к математическим занятиям.

**Предварительная работа с детьми:**  решение логических задач, решение простых арифметических задач, индивидуальные занятия.

**Методические приёмы:**

* Игровой (использование сюрпризных моментов).
* Словесный (напоминание, указание, вопросы, индивидуальные ответы детей).
* Поощрение, анализ занятия.

 **Материалы и оборудование:** костюм Ноля, геометрические фигуры, карточки с заданиями, карандаши, принадлежности для аппликации, игры-эстафеты, роботы,

 **Ход занятия:**

 Пришел Ноль из страны Арифметики. Он рассказал детям о большом несчастье, которое произошло в этой стране. На ее жителей напали роботы с отрицательным зарядом. Жителей станы Арифметики могут спасти только дети, умеющие хорошо решать задачи, знающие геометрические фигуры, умеющие быстро найти выход из трудной ситуации.

Дети решают помочь жителям страны Арифметики. Чтобы попасть в страну, надо выложить узор из геометрических фигур: красный треугольник – в центр, справа и слева – зеленые квадраты, вверху и внизу – зеленые круги, Между зелеными фигурами – синие треугольники, рядом с ними – желтые круги. Дети выкладывают, поворачивают острым углом вниз центральный треугольник и оказываются у ворот страны Арифметики. Ноль говорит, что если правильно закрасить роботов, то дети станут невидимками и роботы их не увидят. Роботы состоят из фрагментов неправильной формы, на каждой из которых – цифра в пределах 10. (5). Каждой цифре соответствует свой цвет – это отмечено с помощью разноцветных кругов или квадратов с цифрами внизу картинки.

Ноль и роботы прилетели издалека, они устали и проголодались. У нас есть бублики и батоны, их надо разделить на 3 части. Сколько надо сделать разрезов, чтобы разделить на 3 части бублик? Сколько надо сделать разрезов, чтобы разделить батон на 3 части? Нарисуйте разрезы и запишите ответ.

Воспитатель говорит, что, возможно, придется преследовать роботов, а для этого нужна ракета, которую можно выложить из геометрических фигур и наклеить на бумагу. На большом листе есть выкройка ракеты, детям остается правильно уложить геометрические фигуры и приклеить их. Воспитатель склеивает большой лист конусом. Роботы заинтересовались этой ракетой и хотят улететь на ней на свою планету, приглашая детей в гости. Но ракета полетит только тогда, когда дети расскажут стихи о ракете.

Ждут нас быстрые ракеты,

Для прогулок по планетам.

На какую захотим,

На такую полетим!

Но в игре один секрет:

Опоздавшим места нет.

 Каждый ребенок получает задачу, напечатанную на листке. Он ее решает, затем быстро проходит тренировку перед полетом, т.е. пролезает под дугой, прыгает на одной ножке до обруча, обегает обруч и занимает место в ракете. Все успевают и вместе с роботами улетают на другую планету.