Программные задачи:

1. Формировать знания о сельскохозяйственных профессиях.

2. Совершенствовать знания о домашних животных, птицах, их детенышей.

3. Способствовать умению отгадывать загадки, опираясь на описание повадок животного и его внешнего вида.

4. Упражнять в умении правильно образовывать слова, согласовывать существительные множественного числа с числительными.

5. Закрепить знания натурального ряда чисел, навыка счета в пределах 10.

6. Развивать произвольное внимание, логическое мышление и связную речь.

7. Воспитывать у детей желание внимательно слушать воспитателя, уважение к труду людей, работающих в сельском хозяйстве.

Методические приемы:

• сюрпризный момент,

• вопросы,

• объяснение,

• индивидуальная работа,

• поощрение детей.

Словарная работа: птичник, птичница. Свинарник, свинарка. Пастух, скотник, доярка. Ветеринар, крольчатник. Псарня, курятник, птицеферма. Свиноферма, коровник, конюшня, конюх.

Индивидуальная работа:

Ксения Ч., Лиана А., - добиваться полных ответов.

Демонстрационный материал:

Иллюстрации животных и птиц, юла со стрелкой. Конверт с заданиями. Кукла Мальвина.

Раздаточный материал:

Индивидуальные карточки – задания, цветные и простые карандаши, медали.

Ход занятия:

В: Ребята, встаньте в круг и возьмитесь за руки. Пожмите друг другу руки, передайте свое тепло друг другу и улыбнитесь. Я знаю, что вы очень любите отгадывать загадки.

Цель: Способствовать умению отгадывать загадки, опираясь на описание повадок животного и его внешнего вида.

Голодна – мычит, сыта – жует,

Малым детям молока дает (корова)

Кто ни в жару, ни в стужу

Не снимает шубу (баран, овца)

Спереди – пятачок, сзади – крючок.

Посередине – спинка, на спинке – щетинка (свинья)

Не пахарь, не кузнец, не плотник,

А первый на селе работник (конь)

Идет-бредет, головой трясет,

Травки просит: «Ме-ме-ме.

Дай-ка вкусненького мне-е-е.» (коза)

Зеленые глаза – всем мышам гроза (кошка)

Во дворе поставлен дом,

На цепи хозяин в нем (собака)

Длинное ухо, комочек пуха,

Прыгает ловко, любит морковку (кролик)

В: Ребята, как можно назвать всех этих животных одним словом?

Д: Домашние.

В: Правильно, и сегодня мы поговорим с вами о домашних животных и домашних птицах и обо всем, что с ними связано. И я предлагаю вам поиграть в игру.

Игра «Поле чудес».

Цель:  Развивать монологическую связную речь, совершенствовать знания о домашних животных, птицах, их детенышей.

Игровой материал: юла со стрелкой, игровое поле, наборы игровых карточек.

Описание игры:

На столе расположено игровое поле, разбитое на сектора. На каждом секторе лежит иллюстрация с изображением домашнего животного (птицы). Дети по очереди вращают юлу на игровом поле. После того, как стрелка останавливается на определенном секторе игрового поля, ребенок называет выпавшее животное (птицу), рассказывает об его семействе, чем питаются, кто за ними ухаживает, где живут и какую пользу приносят людям. За правильные ответы воспитатель выдает призы – медали.

«Папа – петух, мама – курица, детеныш – цыпленок (цыплята). Живут в курятнике, питаются зернами, травой. Ухаживают за ними птичницы, польза для людей – несут яйца».

«Мама – коза, папа – козёл, детёныш – козлёнок (козлята). Живут в сарае, питаются травой. Ухаживает за животными скотник или скотница, людям дают молоко и шерсть».

В: Молодцы! Посчитайте, у кого сколько медалей? Кто был самым активным? У кого меньше всего медалей? Как думаете, почему?

Д: Были невнимательными, отвлекались, забывали часто...

Раздается стук в дверь.

В: Кто бы это мог быть?

Выходит за дверь, возвращается с куклой Мальвиной.

В: Ребята, Мальвина очень расстроена. Что с тобой случилось? Почему ты плачешь?

Далее воспитатель ведет диалог с куклой от своего лица.

М: Злой Карабас-Барабас заколдовал Буратино, снова превратил его в полено. И расколдовать его можно, только пройдя несколько испытаний. Нужна, ребята, ваша помощь!

В: А что для этого нужно сделать?

М: Ой, совсем забыла, я все задания принесла с собой в конверте, от расстройства даже не смогла прочитать, что там написано…

В: Ну что же, ребята, вы готовы помочь Буратино и отгадать все хитрые испытания?

Д: Готовы!

В: Тогда начинаем!

1 испытание «Зашифрованное слово»

Цель:  Закрепить знания натурального ряда чисел, навыка счета в пределах 10.

Игровой материал: набор игровых карточек с цифрами и буквами.

Описание игры:

Воспитатель просит детей расставить по порядку имеющиеся карточки с  цифрами. На обратной стороне карточек написаны буквы. При правильной расстановке карточек составляется слово «ДРУЖБА»

2 испытание «Реши задачу»

Цель:  развивать логическое мышление, умение решать задачи в уме.

Игровой материал: набор игровых карточек с загадками.

Описание игры:

Воспитатель зачитывает задачку - загадку, дети в уме решают и дают ответ вслух.

Яблоки в саду поспели,

Мы отведать их успели.

Пять румяных, наливных,

Три с кислинкой. Сколько их?(8)

У меня и Аллочки

10 счетных палочек.

Две из них сломались.

Сколько их осталось? (8)

3 испытание «Впиши пропущенные цифры»

Цель:  Закрепить знания натурального ряда чисел, навыка счета в пределах 10.

Игровой материал: набор игровых карточек, простые карандаши.

Описание игры:

Дети сидят за столами. Воспитатель раздает каждому игровую карточку и просит детей вписать пропущенные цифры в пустые кружочки.

Минутка отдыха.

М: Ребята, мы с Буратино очень любим играть. Поиграйте вместе с нами.

Буратино потянулся,

Раз нагнулся, два нагнулся,

Руки в стороны развел,

Ключик, видно, не нашел.

Чтобы ключик нам достать,

Надо на носочки встать.

4 испытание «Составь цепочку»

Цель:  Развивать логическое мышление, внимание, память.

Игровой материал: карты-схемы с узорами из геометрических фигур, набор разрезных карточек с геометрическими фигурами.

Описание игры:

Воспитатель просит детей составить цепочки из геометрических фигур, опираясь на два признака: форму и цвет. Первый вариант: дети составляют цепочки, опираясь на наглядное изображение. Второй вариант:  составить цепочку по памяти.

5 испытание «Найди пропущенную фигуру»

Цель:  Развивать мышление, внимание, умение составлять и рисовать изображение из геометрических фигур.

Игровой материал: таблица с изображением птиц, которые составлены из геометрических фигур.

Описание игры:

Воспитатель просит детей найти недостающую фигурку птицы, опираясь на два признака: форму и цвет.

Звонок по телефону.

М: Ребята, мне Буратино звонит, он расколдован, чары расколдованы. Спасибо, ребята.

Раздается стук в дверь.

М: Ребята, вам посылка пришла от Буратино. В ней – сладкие подарки.