Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 90 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно-речевому развитию детей Калининского района Санкт-Петербурга

**Конспект НОД в подготовительной группе с**

**использованием** **игровых технологий**

**«Как мы спасали жителей Мифландии»:**

Подготовила:

Харькова

Светлана Сергеевна

Санкт-Петербург

2015 год

Программное содержание:

Обучающие: закреплять навыки обратного счета в пределах 10, умение ориентироваться в пространстве, на плане и на листе бумаги, знания о геометрических фигурах.

Развивающие: развивать мелкую моторику рук, зрительное восприятие, внимание, логическое мышление, воображение.

Воспитательные: воспитывать дружелюбие, желание прийти на помощь.

Материал и оборудование: план – карта; набор карточек: одна – с белой фигурой на сером фоне, несколько – с фигурами серого цвета на белом фоне; записки; карточки с изображением четырех колец на каждой; простые и цветные карандаши; листы бумаги с нарисованными геометрическими фигурами; карточки: с одной стороны написаны цифры (1-10, с другой – буквы для составления слов «спасибо вам»; макеты: домик с окном (в паутине, ворота с замком, искусственное дерево; обручи; мяч; сундук с медалями.

Ход НОД:

Воспитатель. Ребята, я приглашаю вас в волшебную страну, в которой живут волшебники и феи, герои мифов и легенд. А называется она Мифландия. Недавно ее захватил злой Горный король и все жители очень пострадали от его колдовства. Поможете освободить Мифландию? (Да). У меня есть план – карта. С ее помощью мы будем путешествовать по стране. А чтобы попасть туда, нам надо войти в домик с паутиной. Среди других ключей Горный король спрятал ключ от домика и его нужно найти.

Н если вставить в замочную скважину не тот ключ, вход в Мифландию исчезнет. Так что будьте внимательны, не ошибитесь!

Игра «Найди ключ».

Звучит аудиозапись пьесы «В пещере Горного короля». Дети подходят к домику. К двери прикреплена карточка – «замочная скважина». Они сообща подбирают ключ.

(Воспитатель открывает дверь и проводит детей через домик) .

Воспитатель. Вот мы с вами и попали в волшебную страну Мифландию. (достает с крыши домика записку). Здесь какая – то записка.

«Помогите! Горный король превратил жителей Мифландии в камни, машины – в груды металла, вещи – в кучи мусора. Он запер в подземелье сказки. Взял в плен меня, Волшебника – изобретателя. Расколдуйте нашу страну! Прогоните Горного короля! Для этого нужно найти машину будущего, которую я почти собрал. Как только она заработает, Горный король исчезнет, а Мифландия опять станет страной легенд, мифов и сказок. Найти машину будущего вам помогут план – карта и подсказки».

Для того, чтобы расколдовать Мифландию, давайте организуем отрд спасателей. Запомните, что спасатели должны быть всегда внимательными. Тот, кому я брошу мяч, должен быстро и правильно ответить на вопрос.

Разминка. Какой сейчас месяц года?

Какой сегодня день недели?

Какой вчера был день недели?

Какой день недели будет завтра?

Как называются выходные дни?

Какой месяц был перед февралем?

В какое время года вы пойдете в школу?

Воспитатель. (достает из-за плана – карты карточку). «Чтобы победить Горного короля и отыскать машину будущего, нужно проникнуть в подземелье. Ворота откроются, когда вы произнесете без ошибок заклинание».

Игра «Колечки». Воспитатель дает каждому ребенку карточку. Дети поочередно в быстром темпе называют, с какой стороны разорваны их кольца.

Воспитатель. Ворота в подземелье открылись, значит вы справились с заданием. Молодцы! (проводит детей через ворота и выстраиваются перед обручами. Звучит аудиозапись «Марша кротов» М. Щербакова.

Воспитатель. Нам хотят помешать. Кроты – слуги Горного короля, пустились за нами в погоню. Двигаемся по подземелью к выходу очень быстро. (дети поочередно пролезают через обручи и собираются около валуна) .

Воспитатель. Вот мы и выбрались из подземелья. Здесь есть карточка – подсказка, давайте прочитаем.

«Спасатели! Вооружитесь карандашами и нарисуйте то, что зашифровано на карточке – подсказке».

Дети садятся за столы и выполняют графический диктант.

Воспитатель. Отступите 2 клетки слева, 9 клеток сверху и поставьте точку. Нарисуйте линии: 4 клетки вправо, 2 клетки вверх, 8 клеток вправо, 2 клетки вниз, 3 клетки вправо, 3 клетки вниз, 2 клетки влево, 1 клетка вверх, 2 клетки влево, 1 клетка вниз, 6 клеток влево, 1 клетка вверх, 2 клетки влево, 1 клетка вниз, 3 клетки влево, 3 клетки вверх.

Что у вас получилось? (машина). Вот она машина будущего. Она заработала! Горный король исчез. Вот только что-то не видно жителей Мифландии. Давайте продолжим путешествие по стране и узнаем, в чем же дело. А перед дорогой немного отдохнем.

Разминка. Ветер дует нам в лицо.

Закачалось деревцо

Ветерок все тише, тише,

Деревцо все ниже, ниже.

Воспитатель. (подводит детей к дереву). Вот дерево волшебной Мифландии, которое изображено на плане – карте. Ребята, здесь привязана записка. Сейчас прочитаем ее: «Ищите здесь! » (под деревом лежат листы бумаги с нарисованными на них геометрическими фигурами) .

Воспитатель. Понятно. Горный король исчез, но колдовство еще осталось. Превратите эти фигуры в жителей страны Мифландии!

Игра «Расколдуй фигуры». (дети садятся за столы и дорисовывают геометрические фигуры так, чтобы они стали похожи на сказочных человечков) .

Воспитатель. Молодцы! Мифландия спасена. Но на плане – карте вы видите цифры. Они лежат в конверте под деревом. Здесь и подсказка есть: «Разложите цифры в обратном порядке – от 10 до 1». (дети раскладывают цифры в обратном порядке и читают: «Спасибо вам».

Воспитатель. Последний пункт на плане – карте – сундук. Найдите его. (дети находят сундук. Воспитатель открывает его и достает медали) .

Воспитатель. Жители сказочной страны благодарят вас за помощь. (звучит аудиозапись. Детям вручают медали за спасение жителей волшебной страны Мифландии) .