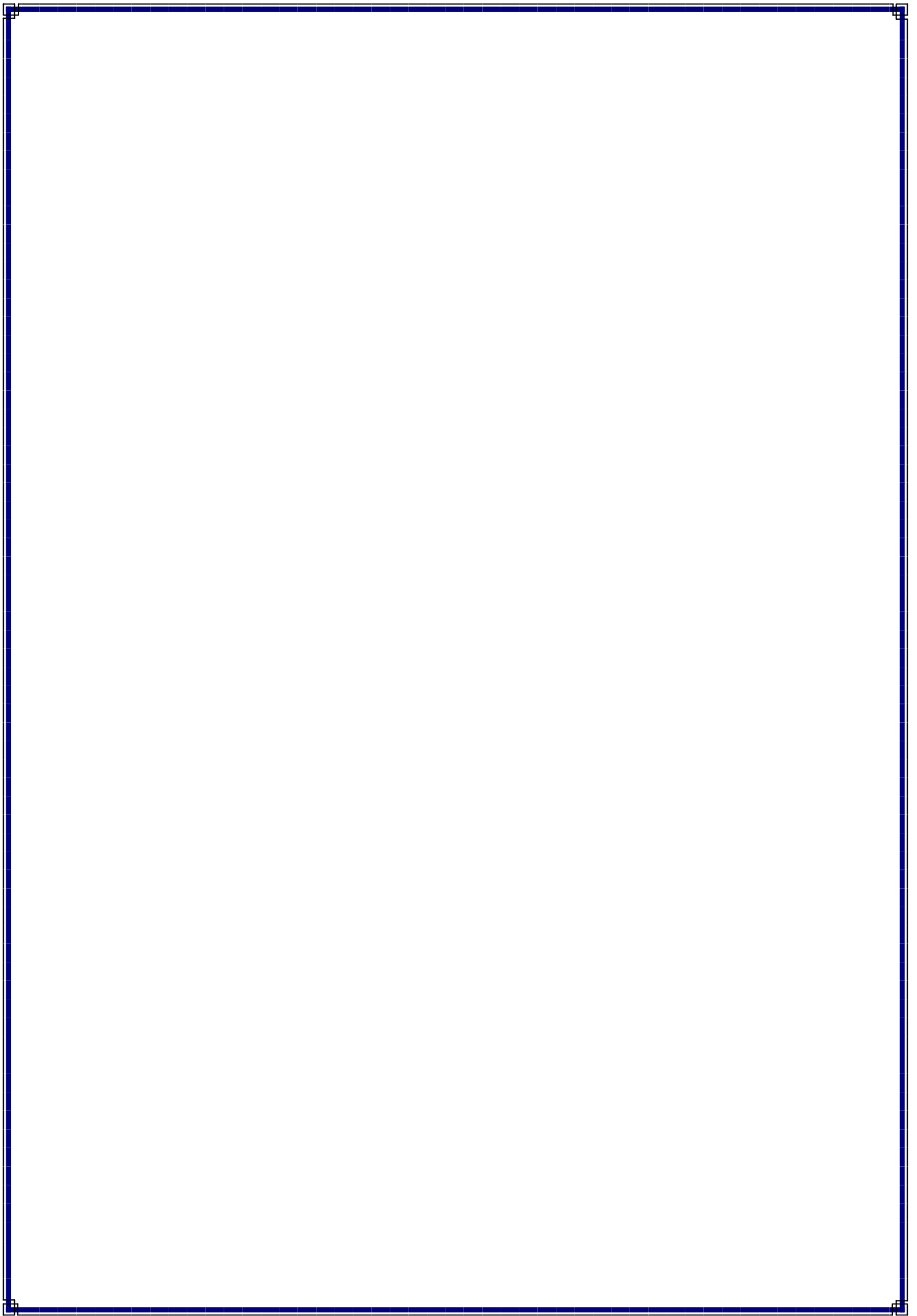




Конспект непосредственно образовательной деятельности «КАРТА СОКРОВИЩ»

Цель: учить детей составлять изображение из частей по схеме, используя детали «Архимедовой игры», ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.

Развивать счетные умения дошкольников, умения соотносить количество предметов и соответствующую цифру, различать предметы по высоте, толщине, развивать логическое мышление, умение находить закономерности.

Воспитывать самостоятельность и умение доводить начатую работу до конца, воспитывать интерес к решению логических задач.

Материалы к занятию:

Демонстрационный: карта со схематическим изображением маршрута, 6 разноцветных обручей, 2 набора геометрических фигур, образец самолета («Архимедова игра»), картинка «рыбаки», карточки с ребусами, рисунок мальчиков, схема грабель, сундучок с кладом (новая игра «Логические таблицы»), магнитная доска, магнитные палочки

Раздаточный: 3 обруча, набор геометрических фигур, наборы счетных палочек на каждого ребенка «Архимедова игра» на каждого ребенка.

Ход занятия.

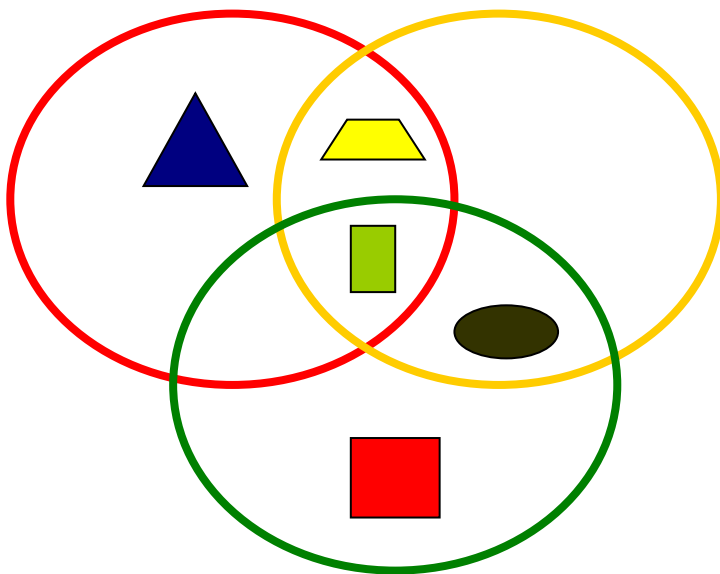
I Вводная часть

- Ребята, у меня в руках карта, которую я нашла на даче, перекапывая землю для посадки растений. Давайте рассмотрим ее. Что вы на ней видите? Как вы думаете, что мы будем сегодня делать? Да, мы будем искать клад, двигаясь по маршруту карты: из города в город. Так как карта древняя, некоторые города на ней разрушены, их предстоит восстановить, чтобы знать, куда двигаться дальше. И так, с какого города начинается наше путешествие?

II Основная часть

На полу располагаются обручи – красный, желтый, зеленый – так, что все они попарно пересекаются. Капитан команды работает один, остальные разбиваются на две команды и работают по группам.

1. «Город геометрических фигур».



Воспитатель:

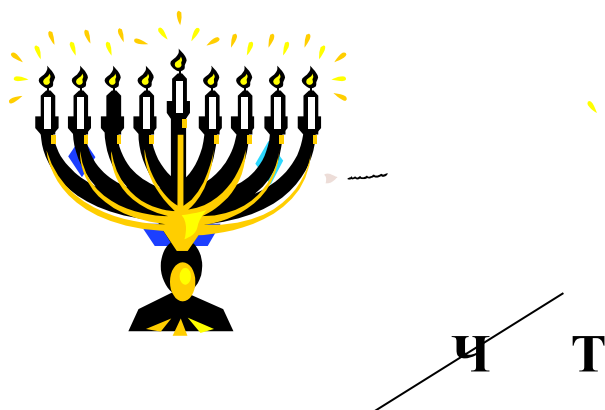
- положите синий треугольник так, чтобы он находился внутри красного обруча, но снаружи желтого и зеленого.
 - положите красный квадрат так, чтобы он был внутри зеленого, но снаружи красного и желтого обручей.
 - положите черный овал так, чтобы он был внутри зеленого и желтого обручей, но снаружи красного.
 - положите желтую трапецию так, чтобы она была одновременно внутри красного и желтого обручей, но снаружи зеленого обруча.
 - положите зеленый прямоугольник так, чтобы он был внутри трех обручей одновременно.
 - какие фигуры лежат внутри только одного обруча, двух обручей, трех обручей?
- Молодцы! Восстановили город.

2.«Город ребусов».

Посмотрим на карту. Как называется следующий пункт? Чтобы пройти через этот город, предстоит подумать. Сначала мы пройдем мимо кинотеатра с названием «**Р 1 А**». Кто догадался, как он называется? (РОДИНА).

Посмотрите, кто идет нам на встречу? – **7 Я** (СЕМЬЯ).

А в этой семье живет девочка.



Кто знает, как ее зовут? (СВЕТА).

Посмотрите, кто сидит на ее плече? – **С 3 Ж.** (СТРИЖ).

Благодаря вашей смекалке мы смогли приблизиться к следующему городу на карте.

3. «Город авиаконструкторов»

- Скажите, люди какой профессии могут жить в этом городе? Чем занимаются авиаконструкторы? А вы сможете сконструировать самолет по схеме? Тогда выберите необходимые вам детали и соедините их так, чтобы получился вот такой самолет (воспитатель показывает схему).

Дети конструируют самолеты на столах по образцу. Детям предлагаются элементы «Архимедовой игры».

4. Физкультминутка.

Предлагаю продолжить наши поиски на самолете.

Руки в стороны – в полет

Отправляем самолет.

Правое крыло – вперед,

Левое крыло вперед.

Один, два, три, четыре –

Полетел наш самолет.

5. «Город рыболовов»

Смотрим на карту. Как может называться этот город? Однажды рыболовы пошли на рыбалку. Угадайте, кто из них оказался самым удачливым? Как можно узнать? Правильно. Решить примеры. (Вниманию детей предлагается рисунок, на котором изображены рыболовы. На крючках их удочек – примеры типа $7+3$, $9-4$, $3+7$).

6. «Город весельчаков»

Воспитатель: о, а это мой любимый город, в котором живут веселые люди, и даже задачи у них необычные. Я предлагаю их вам решить:

«Один ослик нес 5 кг сахара, а другой – 5 кг ваты. У кого поклажа была тяжелее?»

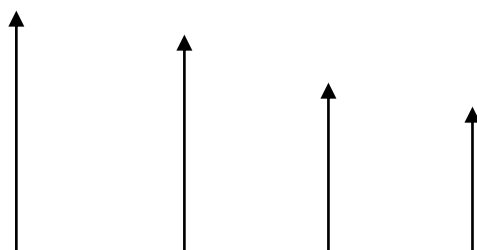
«Шли 3 козленка. Один – впереди двух, один между двумя, а один – позади двух. Как шли козлята?»

«Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, если встанет на одну ногу?»

«Из дупла выглядывало 8 беличьих хвостов. Сколько бельчат сидело в дупле?»

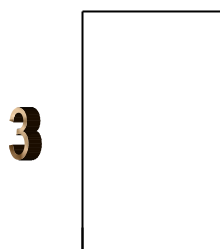
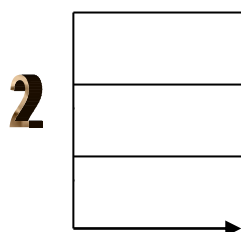
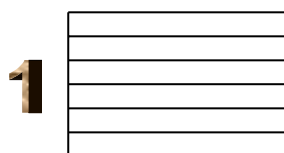
7. «Город дружных ребят».

Я предлагаю вам узнать имена ребят, живущих в этом городе. Вот их фотография.



Известно, что: Сева – самый высокий. Миша – выше Коли, но ниже Севы. Коля самый низкий. А Толя стоит между Колей и Мишей. Теперь назови мальчиков по порядку. Сколько всего мальчиков? Как зовут первого слева мальчика? Третьего?

- На полянке у мальчиков лежали грабельки (рис.1). С их помощью они наводили чистоту и порядок на полянке.



- Вдруг прилетел воробей и взял себе часть веточек с граблями на гнездо. Получилась вот такая фигура (рис.2). Когда он прилетел во второй раз и взял еще веток, получилась вот такая фигура (рис. 3). Что останется после третьего прилета?

Дети моделируют на столах эти «превращения» с помощью счетных палочек. Один ребенок – на магнитной доске магнитными палочками. Находят закономерность и обосновывают выбор последней фигуры – одной вертикальной линии.

III Заключительная часть

Ребята, скажите, чему мы с вами научились во время путешествия? С какими трудностями вы столкнулись, выполняя задания? Где вам могут пригодиться знания, полученные во время путешествия?

- Мальчики из Города Дружных ребят поражены вашей сообразительностью. И хотят показать нам место, где спрятан клад. Я предлагаю вам выбрать самого активного путешественника и объяснить, почему этот мальчик или девочка достоин продолжить путешествие и отыскать клад.

- Надо встать спиной к зеркалу в нашей группе. Сделать 4 шага вперед, 2 шага влево, 1 шаг назад, 3 шага вперед.

Дети находят сундучок, в котором лежит новая игра «Логические таблицы». Знакомятся с игрой.

Источник: Авторский