

ИЗДАТЕЛЬСТВО «УЧИТЕЛЬ»

# **МАТЕМАТИКА В ДВИЖЕНИИ**

**ПЛАНИРОВАНИЕ, ОЗДОРОВИТЕЛЬНО-  
РАЗВИВАЮЩИЕ ЗАНЯТИЯ, ПОДВИЖНО-  
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

**Старшая группа**

**Авторы-составители Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В.  
Ремизенко**

УДК 372.3/4  
ББК 74.100.5  
М34

Авторы-составители Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко

**Математика в движении : планирование, оздоровительно-развивающие занятия, М34 подвижно-дидактические игры. Старшая группа / авт.-сост. Н. В. Финогенова, М. Ю. Рыбина, Е. В. Ремизенко. - Волгоград : Учитель : ИП Гринин Л. Е., 2014. - 182 с.**

ISBN 978-5-7057-3635-5 (ООО «Издательство «Учитель»)

ISBN 978-5-91651-155-0 (ИП Гринин Л. Е.)

Организация учебно-воспитательного процесса с опорой на здоровьесберегающие технологии является основополагающим направлением в работе ДОУ и соответствует ФГТ. В пособии представлен опыт проведения оздоровительно-развивающих занятий по формированию элементарных математических представлений в старшей группе, отвечающий концепции программы «Радуга» (науч. рук. Е. В. Соловьёва). Перспективное и тематическое планирование, система организованной образовательной деятельности, направленной на формирование элементарных математических представлений, помогут педагогам профессионально построить воспитательно-образовательный процесс. Подробное описание подвижно-дидактических игр позволит использовать их в течение всего дня в самостоятельной игровой и совместной с воспитателем деятельности детей, в свободное время, на прогулке.

Пособие составлено с учетом основных требований ФГОС дошкольного образования; применимо в работе по всем действующим образовательным программам дошкольного образования.

Предназначено методистам, педагогам дошкольных образовательных учреждений; рекомендовано студентам педагогических учебных заведений; полезно родителям дошкольников.

УДК 372.3/4  
ББК 74.100.5

*Пособия издательства «Учитель» допущены к использованию в образовательном процессе Приказом Министерства образования и науки РФ № 16 от 16.01.2012 г.*

**ISBN 978-5-7057-3635-5** (ООО  
«Издательство «Учитель») **ISBN 978-  
5-91651-155-0**  
(ИП Гринин Л. Е.)

Финогенова Н. В., Рыбина М. Ю., Ремизенко Е. В.,  
авторы-составители, 2012 <sup>1</sup> Издательство «Учитель»,  
2012 <sup>1</sup> ИП Гринин Л. Е., 2013 <sup>1</sup> Оформление.  
Издательство «Учитель», 2013 **И з д а н и е 2 0 1 4**  
**г .**

## ВВЕДЕНИЕ

В связи с введением федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы (2009) современное дошкольное образование призвано изменить подход к организации воспитательно-образовательного процесса в дошкольных учреждениях. В концепции модернизации российского образования подчеркивается: «Важнейшие задачи воспитания - формирование духовности и культуры, инициативности, самостоятельности, толерантности, способности к успешной социализации в обществе».

Старший дошкольный возраст является важным этапом личностного развития ребенка. Этот период характеризуется формированием тонких эмоциональных реакций человека на воздействие окружающего мира. Дети могут испытывать сильный восторг от созерцания яркого пейзажа, прослушивания приятной им музыки, интересной сказки. Поэтому важно создать условия, в которых дети смогут получать подобные яркие впечатления. Именно они формируют в сознании человека теплое эмоциональное переживание полученной информации.

Образовательная область «Познание» (математическое развитие) в старшем дошкольном возрасте направлена на формирование элементарных математических представлений, расширение кругозора детей, умение упорядочивать и систематизировать полученную информацию, развитие пространственного воображения, логического мышления, исследовательской деятельности.

Основными программными задачами по формированию элементарных математических представлений являются:

- формирование представления о числе (числа первого и второго десятка, дробные числа, отрицательные числа);
- формирование навыка счета (в пределах 100);
- обучение навыкам измерения (времени, длины, веса, температуры, объема);
- формирование представлений о различных преобразованиях (количество, положение в пространстве);
- формирование геометрических представлений (шар, куб, цилиндр, призма, пирамида, прямая и кривая линии).

Помимо этого в ходе образовательной деятельности необходимо также уделять внимание развитию умения детей общаться, понимать чувства других ребят, сочувствовать, сопереживать им, находить выход из проблемных ситуаций. Основой работы является обучение ребенка созданию особой психологической атмосферы, благоприятным образом воздействующей на его эмоциональное состояние, характер мыслей и поступков.

Это становится возможным при использовании интегрированного подхода в образовании. Интеграция позволяет сэкономить детям время для общения, прогулок, самостоятельного творчества, игровой деятельности и занятий физическими упражнениями.

Сущностью интегрированного подхода является соединение знаний из разных областей, дополняющих друг друга, на равноправной основе. При этом на занятии педагоги имеют возможность решать несколько задач из различных областей развития, а дети осваивают содержание разных разделов программы параллельно.

Физические упражнения, которые включаются в процесс формирования математических представлений, способствуют решению не только общепедагогических, но и специфических задач. Знакомство с математическими понятиями, предлагаемыми программным содержанием, происходит не только в процессе логических рассуждений (сидя за партой), а также в результате экспериментирования, в ходе подвижных игр и заданий дидактической направленности.

В структуру образовательной области «Математическое развитие» тесно вплетены различные виды двигательной активности:

- физические упражнения для формирования правильной осанки и сводов стопы, укрепления скелетных мышц, совершенствования работы органов и систем;
- упражнения для закрепления двигательного навыка, совершенствования двигательной сферы путем расширения запаса движений, являющихся базовыми в развитии ребенка;
- психогимнастические этюды для снятия эмоционального напряжения на занятии.

Все это обеспечивает участие высших психических функций в процессе овладения двигательным действием, обеспечивая тем самым положительное влияние на умственное развитие ребенка.

Вся образовательная деятельность - сюжетная. В основе ее построения лежит история или сказка, в ней живут и действуют математические термины, сказочные герои, с которыми можно совершить путешествие в необычный мир приключений. Каждое занятие превращается в маленький праздник, имеющий образное название.

Структура занятия остается традиционной, однако направленность отдельных частей претерпевает изменение.

*Первая часть* - мотивационно-коммуникативная. Дети, решая проблемы сказочных героев, с помощью слов, мимики и пантомимики пытаются создать атмосферу дружбы и плодотворного сотрудничества. Данная часть занятия заканчивается вопросами, в результате ответа на которые для детей затем «откроется» новое знание.

*Вторая часть* - основная - строится на основе создания аналогий и экспериментирования как «открытие» нового знания или умения. Воспитатель с помощью специально подобранных дидактических игр и упражнений, положенных на движения, приводит к «открытию» данного знания или умения.

Для закрепления полученных новых знаний ребятам необходимо зафиксировать их в рабочих тетрадях. Работа проводится детьми индивидуально. На этом этапе происходит самооценка ребенком своей деятельности по освоению нового. Дети или убеждаются в том, что справились с заданием, или исправляют ошибки.

*Третья часть* - итоговая. Дети фиксируют в речи, что нового они узнали и где эти знания можно использовать.

**ОСВОЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ПОЗНАНИЕ» С ИНТЕГРИРУЕМЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ОБЛАСТЯМИ**  
**(формирование элементарных математических представлений)**

Интегрируемые образовательные области	Задачи работы с детьми	Основные пути решения задач	Результаты освоения программы
1	2	3	4
<b>Познание (формирование элементарных математических представлений) (П)</b>	Способствовать своевременному интеллектуальному развитию ребенка. Формировать элементарные математические представления и т. д. (см. программу «Радуга», с. 87-92)	Формировать представления о количестве как характеристике совокупности. Знакомить с операциями счета и измерения как способами выражения количества через число и т. д. (см. программу «Радуга», с. 87-92)	Имеет индивидуальные познавательные предпочтения и интересы; умеет договариваться со сверстниками, планировать совместную деятельность, способен решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту
<b>Здоровье (З)</b>	Формировать предпосылки здорового образа жизни. Обеспечить безопасность жизнедеятельности детей	Соблюдать санитарно-гигиенические нормы и правила. Следить за поддержанием осанки во время разных видов деятельности. Избегать перегрузки организованными занятиями	Соблюдает элементарные правила здорового образа жизни; понимает и разделяет его ценность; умеет соблюдать элементарные правила охраны собственного здоровья и здоровья окружающих
<b>Физическая культура (ФК)</b>	Содействовать полноценному физическому развитию детей	Целенаправленно формировать двигательные навыки: ловкость, быстроту, силу, выносливость, гибкость, координированность; оснащать пространственно-развивающую среду в помещении и на территории детского сада физкультурным и спортивно-игровым оборудованием	Достаточно физически развит; владеет двигательными навыками; сформированы основные физические качества и потребность в двигательной активности
<b>Социализация(С)</b>	Содействовать становлению ценностных ориентаций. Развивать уверенность в себе и своих возможностях, активность, инициативность, самостоятельность	Формировать представления о добре и зле. Способствовать гуманистической направленности поведения; постепенно формировать у детей ощущение своей возрастающей взрослости и компетентности. Отмечать и публично поддерживать успехи детей	Различает, откликается и адекватно реагирует на эмоциональные проявления окружающих людей; проявляет бережное, созидательное отношение к объектам окружающего мира

1	2	3	4
<b>Безопасность(Б)</b>	Продолжать формировать ответственное отношение к своему здоровью и здоровью окружающих	Знакомить детей с правилами личной безопасности в быту и различных жизненных ситуациях	Умеет соблюдать элементарные правила охраны собственного здоровья и здоровья окружающих
<b>Художественное творчество (ХТ)</b>	Развивать способность к изобразительной деятельности(чувство цвета, формы, композиции)	Побуждать детей придумывать и создавать композицию, осваивать различные художественные техники; использовать разнообразные материалы	Овладевает умениями и навыками, необходимыми для осуществления изобразительной, конструктивной деятельности
<b>Коммуникация(К)</b>	Развивать речь детей	Совершенствовать лексическую, произносительную стороны речи, грамматическое построение предложений; развивать и совершенствовать связную речь	Общительный, владеет средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками, диалогической формой речи; умеет договариваться со сверстниками, планировать совместную деятельность

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ ПО МАТЕМАТИКЕ

Номер занятия	Разделы	Тема занятия
1	2	3
1	Сравнение предметов	Путешествие по стране Математике. Сравнение предметов: «равно» и «не равно»
2		Приключения Алисы в Волшебной стране. Сравнение предметов: «равно», «не равно», «больше», «меньше»
3		Посылка доктора Витаминыча. Сравнение непрерывных количеств
4		Магазин Карамельки. Сравнение количества
5	Сравнение величин	В гостях у Золушки. Сравнение именованных величин
6		Веселый зверинец. Пересчитывать или измерять?
7		Соревнования в зоопарке. Измеряем все движением
8		Путешествие по радуге. Измерение длины
9	Измерение температуры и веса	В царстве Снежной Королевы. Измерение температуры
10		Кафе «Забава». Измерение и сравнение веса
11	Повторение пройденного материала	Игра «Форт Боярд» (итоговое)
12	Изменения формы, количества, длины, качества	Измерения времени. В гостях у гнома-часовщика
13		Чудесные превращения. Изменения (форма, количество, длина, качество)
14		Новые приключения в стране Смешариков. Изменения (количество)
15	Сложение, вычитание	Волшебная страна Числяндия. Сложение
16		Математический чудо-ларчик. Сложение

17		Арифметическое действие – сложение. Путешествие по сказкам Шарля Перро
18		Волшебная страна Числяндия. Арифметическое действие – вычитание
19	Отрицательные числа, числовая прямая	Нолик-магнолик. Отрицательное число и числовая прямая
20		Путешествие во времени. Ось времени. Отрицательное число
21	Умножение, деление	Покорение планеты Умножения
22		Волшебный магический квадрат. Арифметическое действие – деление
23	Геометрические понятия	Волшебные линии в стране Смешариков. Прямая, кривая, ломаная
24		Путешествие в страну Геометрию. Объемные тела
25	Классификация предметов	Исследуем космическое пространство. Логический класс «классификация»
26	Двухзначные числа	Путешествие отважных моряков. Числа второго десятка

## ПЕРСПЕКТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тема	Программное содержание	Содержание работы
1	2	3
<b>О к т я б р ь</b>		
Путешествие по стране Математике. Сравнение предметов: «равно» и «не равно»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать учить детей сравнивать предметы по размеру, правильно употребляя соответствующие прилагательные в сравнительной и превосходной степени;</li> <li>• упражнять детей в построении логического ряда в порядке увеличения или уменьшения, находя место пропущенного предмета в ряду, в умении устанавливать равенство между одинаковыми формами и количественными группами;</li> <li>• познакомить детей со знаками «=», «≠»;</li> <li>• закрепить знания детей о геометрических фигурах, знание цифр и их изображение, счет наизусть (прямой и обратный) в пределах 10, упражняя детей в отсчете (пересчете) предметов в пределах 1-го десятка;</li> <li>• развивать логическое мышление, память, творческую и двигательную активность, внимание, быстроту реакции на сигнал (в играх с математическим содержанием), умение работать вместе, помогая товарищу, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадях</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со знаками сравнения «=», «≠», установление равенства между одинаковыми формами и количественными группами – беседы, игры, упражнения.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Восстанови цифровую дорожку» (умение анализировать образец); «Почини ковер-самолет» (нахождение 2 одинаковых по форме, цвету и размеру геометрических форм, соединяя их необычным способом (разными частями тела); «Цветочная поляна» (счет, отсчет предметов, выражение через знаки сравнения).</p> <p><i>Дидактическая игра</i> «Башни» (быстрота мышления, нахождение правильного и неправильного изображения цифры).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Ковер-самолет» (пространственная ориентировка, ловкость, координация движений).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: «Придумать свои задачки» (используя новые знаки «=», «≠»)</p>
Приключения Алисы в Волшебной стране.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Продолжать учить детей сравнивать предметы по размеру, цвету, величине;</li> <li>• упражнять детей в построении логического ряда по цвету (в порядке возрастания и убывания тонов), в умении сравни-</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со знаками сравнения – беседы, игры, упражнения, эксперименты.</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Сундучок» (закрепление свойств предметов); «Веер ночи» (пластический этюд, построе-</p>

1	2	3
Сравнение предметов: «равно», «не равно», «больше», «меньше»	<p>вать группы однородных предметов (множеств) с помощью математического знака, читая получившееся выражение;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• познакомить детей со знаками «&lt;», «&gt;»;</li> <li>• закрепить знание знаков «=», «≠», навыков счета, отсчета предметов в пределах 10, выкладывая предметы по кругу и в 2 линии, сопоставляя их с соответствующей цифрой;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, творческую и двигательную активность, чувство ритма и коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое мышление, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадах</li> </ul>	<p>ние логического ряда по цвету); «Поставь знак» (сравнение двух фигур одинаковой формы, но разной величины).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Больше – меньше» (развитие ловкости движений и логики мышления); «Озеро слез» (закрепление знаков «&lt;», «&gt;»).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Волшебный пирожок».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: дидактические игры «Восстанови число» (счет, отсчет предметов в пределах заданного количества); «Четвертый – лишний» (развитие памяти, логики мышления); дидактическое упражнение «Веер дня» (построение логического ряда в порядке убывания тонов)</p>
Посылка доктора Витаминича. Сравнение непрерывных количеств	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей сравнивать непрерывные количества (количество песка или воды) в разных емкостях в единых условиях (в одинаковых сосудах или с помощью условной мерки, путем пересчета, а также взвешивания), делая правильные умозаключения;</li> <li>• познакомить детей с интересными фактами из истории математики (законом Архимеда);</li> <li>• закрепить навыки счета до 20, обратный счет – от 10 при пересчете (отсчете), сравнении предметов, упражняя детей в умении читать математическое выражение, обобщать предметы по одному признаку в группы, называя их;</li> <li>• развивать мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, кругозор детей, быстроту реакции и мышления, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием, играх-соревнованиях);</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со сравнением непрерывных количеств в разных емкостях в единых условиях (в одинаковых сосудах или с помощью условной мерки, путем пересчета, взвешивания).</p> <p><i>Подвижно-дидактическая игра-эксперимент</i> «Сравним количество микстуры».</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Сварим кашу»; «Пингвины» (опыты с водой – закон Архимеда).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Пингвины в Антарктиде» (имитация повадок животных).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: игры-опыты (сравнение непрерывных и дискретных количеств с помощью условных мерок); дидактическая игра «Назови одним словом» (обобщающие слова)</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений</li> </ul>	
Магазин Карамельки. Сравнение количества	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей сравнивать дискретные количества (количества, которые можно пересчитать) двумя способами: без пересчета, путем установления взаимодозначного соответствия и пересчитыванием;</li> <li>• познакомить детей с правилами пересчета: слева – направо, сверху – вниз, не пропуская и не пересчитывая предметы дважды, при хаотичном расположении предметов – выстроить их в ряд;</li> <li>• закрепить с детьми знаки сравнения: «&lt;», «&gt;», «=», «≠»;</li> <li>• упражнять детей в выстраивании логического ряда из многоугольников в порядке возрастания их углов;</li> <li>• развивать внимание, память, кругозор детей, самостоятельность, мелкую моторику рук, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием);</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со сравнением дискретных количеств двумя способами: путем приложения и пересчитывания, с правилом пересчета.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Разложи все на свое место»; «Оформи витрину» (классификация по 1-му признаку и порядковый счет); «Собери комплект для рисования» (логика мышления); «Расфасуй печенье» (выстраивание логического ряда, зрительная память).</p> <p><i>Дидактическая игра</i> «Установи цену товара».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: дидактические игры «Морские камешки» (пересчет предметов необычным способом); «Разложи и сравни» (анализ и сравнение количества предметов); дидактическое задание (определение групп одинаковых предметов, расположенных по-разному)</p>
<b>Н о я б р ь</b>		
В гостях у Золушки. Сравнение именованных величин	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей пересчету предметов только одного названия (наименования) в пределах десятка, а также познакомить с понятиями «лишний» – «не хватает», их взаимодополняемостью;</li> <li>• закрепить правила пересчета в линию, по кругу, враспынную, то, что разноименные предметы складывать нельзя;</li> <li>• навыки устного счета до 12 и последовательность цифр друг</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со способом пересчитывания одноименных предметов, дать представление о взаимодополняемости на основе игр, упражнений и воображаемой ситуации, закрепление с детьми правила пересчета.</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Помоги Золушке разложить продукты».</p>

1	2	3
	<p>за другом, в движении, устанавливая соответствие между цифрой и количеством предметов;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• учить сравнивать группы по количеству (насколько больше, меньше), выстраивать алгоритм последовательности действий при построении по образцу, знать название объемных геометрических форм (куб, цилиндр, пирамида, конус), формировать пространственные представления;</li> <li>• развивать логическое мышление, целеустремленность в играх-головоломках с палочками, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадах, формировать навыки самостоятельной работы;</li> <li>• формировать способность находить достоинства в каждом сверстнике, прививать доброту, внимание, умение работать вместе, взаимопомощь;</li> <li>• совершенствовать двигательную активность</li> </ul>	<p><i>Дидактическая игра «Можно – нельзя»</i> (анализ и обобщение).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Волшебные палочки» (комбинаторские способности); «Бьют часы» (счет, пространственная ориентировка, закрепление цифр); «Собери карету», «Нарисуй пару» (последовательность построения согласно образцу).</p> <p><i>Физкультминутка «Иголка, нитка, узелок»</i> (последовательность действий).</p> <p><i>Работа с пособием:</i> сосчитать группы предметов, расположенных по-разному, вспомнив правила счета, и сравнить их, используя знаки сравнения</p>
Веселый зверинец. Пересчитывать или измерять?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей в разных ситуациях приходить к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависят от количества, самостоятельно делать выбор: пересчитывать или измерять на примерах из жизни, практически измерять длину с помощью рулетки;</li> <li>• закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры, умение выстраивать последовательность увеличения веса предметов в ряду, в порядке возрастания;</li> <li>• упражнять в счете до 20 (наизусть);</li> <li>• развивать логическое мышление в играх-головоломках, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность,</li> </ul>	<p><i>Ознакомление</i> детей со способами сравнения предметов на основе воображаемой ситуации, игр, упражнений.</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение «Весовые качели»</i> (развитие ловкости, быстроты, смекалки, логического мышления, умения сравнивать и обобщать).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Тяжелее – легче» (закрепление контрастных признаков, установление связей); «Измерь удава» (сравнение предметов различными практическими способами).</p> <p><i>Физкультминутка «Зверобика»</i> (развитие фантазии и воображения).</p>

1	2	3
	<p>умение сравнивать, обобщать и анализировать, чувство ритма и коммуникативные качества;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: поиск недостающих в ряду фигур (анализ, сравнение и обобщение по признакам), выстраивание последовательности по возрастанию (убыванию)</p>
<p>Соревнования в зоопарке. Измеряем все движением</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с измерениями разнообразными способами: с помощью физических упражнений (шагов, прыжков), а также условной мерки, с понятиями <i>перемещение, траектория движения</i>;</li> <li>• разобрать проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью;</li> <li>• учить делать выводы, ориентироваться в пространстве с помощью направлений стрелок: <i>вперед, назад, вправо, влево</i>;</li> <li>• упражнять в измерении и сравнении длины пути человека, осуществляя действия движениями детей при сравнении расстояния, делая выводы о характере движения для достижения цели;</li> <li>• дать понятие <i>скорость передвижения</i> с помощью различных общеразвивающих упражнений, изображая движения разных животных;</li> <li>• закрепить с детьми знаки сравнения «&lt;», «&gt;», «=» и цифры;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении чертежей по линейке, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх-соревнованиях с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений</li> </ul>	<p>З а к р е п л е н и е знаний детей о разнообразных способах измерения (действиях) с помощью физических упражнений, а также условной мерки; знакомство с понятиями <i>перемещение, траектория, скорость движения</i> на основе проблемной ситуации, бесед, игр, упражнений.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Бег на короткую дистанцию. Львы и Тигры» (закрепление навыков измерений, быстроты, координации и ловкости движений); «Поспеши, проползи»; «Движения с препятствиями».</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Стоп!» (имитация способов передвижения разных животных, пространственная ориентировка).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: выполнение чертежей по линейке (нарисовать скорость движения Сокола и Мыши в одном направлении; скорость Зайца и Лисы; движение Белки и Ежа, учитывая, что они движутся в разных направлениях)</p>

1	2	3
Путешествие по радуге. Измерение длины	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с единицей измерения длины: <i>метр, сантиметр</i>, дать представление о старинных мерах измерения длины: <i>сажень, пядь, локоть</i>;</li> <li>• упражнять детей в измерении длины предметов разнообразными измерительными приборами (линейкой, рулеткой, сантиметром, метром), а также с помощью физических упражнений: прыжков в длину, в высоту, закрепляя алгоритм выполнения прыжков, в измерении и сравнении предметов, используя правило приложения, линейку;</li> <li>• закрепить счет до 20 (прямой и обратный), знаки сравнения «&lt;», «&gt;», «=» и цифры;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении чертежей по линейке, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с современной единицей измерения длины: <i>метр, сантиметр</i> и старинной мерой измерения: <i>сажень, пядь, локоть</i>; разнообразными способами измерения и измерительными приборами (линейкой, рулеткой, сантиметром, метром) на основе бесед, игр, упражнений и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Измерь мерками» (развитие зрительной памяти, глазомера: экспериментальная процедура измерения длины с помощью условных мерок и физических упражнений); «Длинный – короткий» (сравнение, гибкость мышления, закрепление правила приложения); «Ленты-моталки»; «Чья голова больше?».</p> <p>Выполнение фронтальной работы: измерение и сравнение предметов с помощью сантиметра, линейки, запись математическими знаками – цифрами</p>
<b>Д е к а б р ь</b>		
В царстве Снежной Королевы. Измерение температуры	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать общие представления детей о процедуре измерения температуры, рассматривая различные проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью (опыты);</li> <li>• упражнять детей в измерении температуры тела, воздуха на улице, в помещении (групповой комнате) с помощью измерительных приборов (термометров), а также физических упражнений;</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с процедурой измерения температуры на основе игр, бесед и различных проблемных ситуаций.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Измеряем температуру» (развитие зрительной памяти, координации движений, ассоциативного мышления, временных представлений, представлений о положительных и отрицательных числах); «Найди осколок» (закрепление геометрических</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• дать представление о положительных и отрицательных числах, где они встречаются в повседневной жизни, природе;</li> <li>• совершенствовать навыки счета, упражняя детей в соотношении количества предметов с числом (цифрой), используя знаки сравнения «&lt;», «&gt;», «=» и цифры;</li> <li>• закрепить знание геометрических форм в играх на воображение и логическое мышление при выполнении задания на составление целой формы (снежинки) из разных частей (фигур);</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради и измерений с помощью муляжа – макета термометра, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>форм, соотношение их с образцом, логика мышления); «Эстафетный флажок» (абстрактное мышление, совершенствование навыков счета); «Собери снежинку» (развитие пространственной ориентировки, последовательности действий).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «В Лапландию на лыжах» (слуховое внимание, счет – имитация зимних видов спорта движением).</p> <p><b>Выполнение фронтальной работы:</b> экспериментальная процедура измерения температуры с помощью макета термометра, закрепление представлений о положительных и отрицательных числах, совершенствование навыков счета</p>
Кафе «Забава». Измерение и сравнение веса	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей в разных ситуациях приходить к выводу, что количество не зависит от веса продуктов, предметов, сравнивать вес; приемам считывания результата измерения;</li> <li>• формировать представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять на примерах из жизни;</li> <li>• упражнять в количественном счете наизусть;</li> <li>• познакомить с разными весами для определения веса в граммах и килограммах;</li> <li>• закрепить алгоритм взвешивания с помощью весов и знание меры веса – 1 кг; тема в рабочих тетрадях – сравнение</li> </ul>	<p><b>Ознакомление</b> детей с процедурой измерения веса на основе игр, бесед на воображаемую ситуацию: знакомство с весами (мерой измерения), приемами считывания результата измерения.</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Считай, измеряй» (закрепление правил счета хаотично расположенных предметов, алгоритма практических навыков измерения веса).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Собери целый торт» (развитие последовательности измерения веса, сравнения, геометрических представлений, конструктивных</p>

1	2	3
	<p>групп, закрепление знаков «&lt;», «&gt;»;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать логическое мышление в задачах на смекалку, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений</li> </ul>	<p>умений); «Разложи мороженое» (последовательность действий).</p> <p><i>Игра-забава</i> «Попади в цель» (развитие глазомера, контрастных признаков).</p> <p><i>Дидактическая игра</i> «Занимательные задачки» (развитие гибкости мышления).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: процедура измерения веса с помощью макета числовой прямой; измерение и сравнение веса с помощью знаков сравнения</p>
Игра «Форт Боярд» (итоговое)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выявить уровень развития детей по усвоению решенных математических задач в изученных темах;</li> <li>• упражнять в количественном счете, умении объединять группы по одному признаку и сравнивать их по количеству, применяя разные способы счета;</li> <li>• закрепить знания о последовательности чисел натурального ряда, учить находить их место и «соседей», умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения;</li> <li>• обобщать знания об объемных геометрических формах, развивать конструктивные навыки построения по образцу;</li> <li>• совершенствовать умение работать с занимательными математическими задачами-шутками;</li> <li>• развивать логическое мышление, внимание;</li> <li>• воспитывать интерес к математике, настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, развивать быстроту в играх-соревнованиях</li> </ul>	<p>В ы я в л е н и е уровня усвоения детьми пройденного материала.</p> <p><i>Игра</i> «Отгадай загадку» (развитие ассоциативного мышления).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры</i>: «Преодолей лабиринт и проводи друзей» (пространственная ориентировка: умение ориентироваться по карте-схеме согласно заданного направления); «Объедини и сравни» (классификация по первому признаку, порядковый счет); «Построй ворота форта» (конструктивные умения); «Смело отвечай, вперед шагай» (счет, гибкость мышления).</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Измерь бревно шагами» (закрепление способов измерения).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Маяк» (закрепление знаний «соседей» числа, умение действовать по сигналу, согласованность движений)</p>

1	2	3
<b>Я н в а р ь</b>		
Измерения времени. В гостях у гнома-часовщика	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать общие представления детей о процедурах измерения времени;</li> <li>• знакомить с различными приборами измерения времени – современными и старинными часами (солнечными, песочными, настенными, наручными, электронными и др.);</li> <li>• дать представление о единицах измерения времени (секунда, минута, час, день, неделя, месяц, год и т. д.);</li> <li>• учить детей определять время по положению стрелок на часах;</li> <li>• упражнять в ориентировке во времени при выполнении упражнений на скорость по секундомеру;</li> <li>• совершенствовать у детей навыки счета, упражняя их в счете до 100 (наизусть);</li> <li>• закрепить понятия <i>вчера, сегодня, завтра</i> в играх с мячом, названия дней недели и их последовательность;</li> <li>• развивать внимание, память, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое мышление, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадях, а также при работе с моделями часов, самостоятельность (инициативу);</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с практическими приемами измерения времени, различными приборами, единицей измерения времени на основе игр, бесед и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Поставь стрелку правильно» (экспериментальная процедура – определение времени по положению стрелок: знание цифр, движения по заданному направлению); «Быстро передай игрушку» (закрепление правила счета хаотично расположенных предметов, гибкость мышления); «Месяц, соберись!» (закрепление дней недели, их последовательности, навыков счета, знакомства с календарем).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «День – ночь» (развитие временных представлений, внимания, координации, ловкости и быстроты движений).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: эксперименты с моделями часов (нахождения сходств и различий, определение одинакового времени на часах различного вида, а также с помощью макета – определение целого часа и его половины)</p>
Чудесные превращения . Измене-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать общие представления детей о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, вес, цвет, температуру, качество предметов;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с различными преобразованиями, изменяющими и сохраняющими количество, длину, форму, вес, цвет, температуру, качество предметов</p>

1	2	3
ния (форма, количество, длина, качество)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• упражнять детей в выявлении разных свойств у заданных объектов (называя их), определяя, какие характеристики изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились;</li> <li>• формировать навыки выражения количества через число;</li> <li>• закрепить с детьми навыки счета до 20;</li> <li>• продолжать учить детей сравнивать количество на основе счета, изменяя положение счетного материала (в горке предметов, в ряду, на близком и далеком расстоянии друг от друга), правильно употребляя при пересчете понятия <i>больше, меньше, равно</i>;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, логическое мышление и коммуникативные умения, мелкую моторику рук;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, развивая быстроту и ловкость в играх-соревнованиях</li> </ul>	<p>на основе игр, бесед и упражнений.</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Завтрак с Ежиком» (выявление примеров из жизни, где меняется качество, состояние предметов, явлений, имитация процесса последовательного закипания воды); «Сверни ленту» (игра-опыт на изменение формы предметов).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Собери целое из частей» (закрепление геометрических форм, сопоставление частей и целого, соизмеряя с образцом); «Бросай и смотри».</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Салки» (определение направления движения; развитие пространственной ориентировки).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: «Сравни и посчитай» (эксперименты с природным материалом)</p>
Новые включения в стране Смешариков. Изменения (количество)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать общие представления у детей о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, цвет предметов;</li> <li>• упражнять детей в выявлении различных характеристик объектов: какие изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились;</li> <li>• продолжать знакомить с практическими способами сравнения предметов по количеству: установление взаимоднозначного соответствия и приложения, определяя, каким способом выражение количества через число целесообразно</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с различными преобразованиями, изменяющими и сохраняющими количество, длину, форму, цвет предметов на основе игр и бесед, воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Комната соревнований» (геометрическая аналогия, пространственная ориентировка).</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Комната волшебных предметов» (выявление, сопоставление различных характеристик объектов – развитие гибкости мышления); «Конструк-</p>

1	2	3
	<p>использовать в данном случае (пересчет или измерение), обосновывая свой выбор;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• закрепить с детьми навыки счета до 20 (прямой и обратный);</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>торское бюро» (конструктивные умения, абстрактное мышление).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> на внимание, быстроту и ловкость движений, сохраняющиеся и изменяющиеся характеристики предметов; «Комната лабиринтов».</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Жонглеры и акробаты».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы (работа с пособием): «Определи количество предметов и поставь соответствующую цифру»</p>
<b>Ф е в р а л ь</b>		
<p>Волшебная страна Числяндия. Сложение</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Познакомить детей с <i>действием сложения</i> и математическим знаком, обозначающим это действие, – «+»;</li> <li>• учить составлять задачи со знаком «+» и записывать их примерами, правильно их читать, сравнивать цифры с помощью знаков «&gt;» или «&lt;»;</li> <li>• закреплять количественный счет предметов и соотношение его с цифрой, написание цифр;</li> <li>• упражнять в порядковом счете, правильно называя числительные;</li> <li>• дать представление о том, что последующее число больше предыдущего на 1;</li> <li>• развивать логическое мышление, память, воображение, быстроту реакции на сигнал, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадах;</li> <li>• формировать дружеские отношения между детьми, желание помогать, поддерживать друг друга;</li> <li>• совершенствовать двигательную активность</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с <i>действием сложения</i>, математическим знаком «+» на основе игр, бесед и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Помири цифры и знаки» (счет, порядок следования цифр друг за другом, навыки сравнения); «Веселый знак “плюс”» (знакомство с арифметическим действием сложения); «Составляем математические истории» (развитие гибкости мышления).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Больше на один» (общеразвивающие упражнения на действие сложения).</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: знакомство с римскими цифрами, выполнение действия сложения с палочками – дидактическая игра «Составляем цифры из палочек»; работа с пособием: составление (придумывание) историй с действием сложения</p>

1	2	3
<p>Математический чудоларчик.</p> <p>Сложение</p>	<p>ц Познакомить детей с <i>действием сложения</i>, со знаком «+», обозначающим это действие;</p> <p>ц учить составлять задачи со знаком «+», записывать их с помощью математических знаков и цифр, правильно читая выражения, придумывать и записывать свои истории, решать задачи на сложение основных цветов для получения новых оттенков;</p> <p>ц закрепить навыки счета и отсчета в пределах заданного выражения, выражая их числом и цифрой при записи, порядковый счет, находить место цифры в ряду, понимать вопрос «Какой по счету?», последовательность дней недели и их сезонные явления, цвет и цветовые оттенки;</p> <p>ц показать принцип образования натурального ряда чисел: в результате увеличения на 1 получается большее число, то есть последующее;</p> <p>ц развивать логическое мышление, умение сравнивать, анализировать задачу на сложение форм, находить ответ в целом изображении, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая движения со словами</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с <i>действием сложения</i>, со знаком «+» на основе игр, бесед, упражнений и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры</i>: «Найди свой вагон» (закрепление навыков счета и отсчета в пределах заданного выражения, записывая его числом и цифрой при составлении примера); «Двенадцать месяцев» (развитие ассоциативного мышления, временных представлений); «Сложение цвета» (гибкость мышления, закрепление цвета и цветовых оттенков); «Сложи фигуры» (сложение форм, нахождение ответа в целом изображении).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Отворись!».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: практическое применение действия сложения: «Составь задачу на сложение по картинке»; <i>дидактическая игра</i> «Чудо-лукошки» – задание на карточке (решить задачу и правильно собрать лукошко, положив нужное количество предметов)</p>
<p>Арифметическое действие – сложение.</p> <p>Путешествие</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Познакомить детей с <i>действием сложения</i>;</li> <li>• формировать общие представления детей о процедуре сложения, запоминая основное правило: складывать можно только одноименные предметы (величины), изображая арифметическое действие движением;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с <i>действием сложения</i> на основе игр, бесед, упражнений и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры</i>: «Складываем цвета» (запоминание основного правила: складывать можно только одноименные предметы, величины); «Разбуди</p>

1	2	3
по сказкам Шарля Перро	<ul style="list-style-type: none"> <li>• учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух;</li> <li>• закрепить умение детей обобщать предметы в группы по одному признаку, называя их (животные, птицы, люди, деревья и т. п.), умение выстраивать серии по размеру, складывая длину предметов, осуществляя действия с помощью движений;</li> <li>• упражнять в определении цветов и цветовых оттенков, составляя пример в виде схемы, записывая математическим выражением;</li> <li>• совершенствовать навыки счета, упражняя детей в соотношении количества предметов с числом (цифрой), используя знаки сравнения «&lt;», «&gt;»;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при печатании цифр и математических выражений, примеров, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>обитателей замка» (объединение предметов в группы по одному признаку); «Сложи дорожку» (последовательность построения числового ряда, выстраивание серии по размеру, складывая длину предметов); «Для кого пирожки?» (соотнесение количества предметов с числом – цифрой, используя знаки сравнения «&lt;», «&gt;»).</p> <p><i>Физкультминутка «Игры с водой».</i></p> <p>Выполнение фронтальной работы: работа в пособии (по предложенному примеру зарисовать задачу, читая правильно выражение); работа с макетом числовой прямой</p>
Волшебная страна Числяндия. Арифметическое действие –	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с арифметическим действием – <i>вычитанием</i>, со знаком «минус», знаком отрицания, противоположностей, знаком изменений (используя частицу <i>не</i>);</li> <li>• учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух;</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с арифметическим действием – <i>вычитанием</i>, знаком «–» (знаком отрицания, противоположностей, изменений) на основе игр, бесед, упражнений.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Грустный знак “минус”» (контрастные признаки); «А ну-ка, отними!»</p>

1	2	3
вычитание	<ul style="list-style-type: none"> <li>• совершенствовать навыки счета, упражняя детей в отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками;</li> <li>• закрепить с детьми контрастные признаки, упражняя их в нахождении предметов согласно заданных признаков;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий, примеров, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>(ориентировка в пространстве); «Кто они?» (тренировка памяти, гибкость мышления); «Хромая лиса».</p> <p><i>Рубрика «Мудрая Сова»:</i> задачи на смекалку.</p> <p><i>Физкультминутка «Запрещенные движения».</i></p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: осознание действия отрицания, вычитания при работе на индивидуальных карточках и работе с пособием (совершенствовать навыки счета)</p>
<b>М а р т</b>		
Нолик-маг-нолик. Отрицательное число и числовая прямая	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с понятием <i>отрицательное число</i>, где оно встречается, научить определять температуру по термометру;</li> <li>• дать представление о числовой прямой;</li> <li>• сформировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел (<i>ноль</i> выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами);</li> <li>• учить осуществлять вычисления по числовой прямой согласно заданию, называя конечное число, составлять задачи со знаками «+» и «-», записывать их примерами, правильно их читать, ответ показывать движением; знать, что при прибавлении к числу нуля получается то же самое число, делать правильные утверждения;</li> <li>• развивать логическое мышление, память, внимание, самостоятельность, быстроту реакции на сигнал, умение работать вместе, помогать друг другу, мелкую моторику рук</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с понятием <i>отрицательное число</i>, где оно встречается в природе и повседневной жизни, определение температуры по термометру на основе игр, бесед и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактическое упражнение «Где стоит число 0?»</i> (формирование представления о числе, его месте в ряду чисел – выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Тепло – холод» (развитие пространственного восприятия и ориентировки, ассоциативного мышления; практическое применение модели уличного термометра); «Высоко – низко» (знакомство с картой и шкалой глубин и высот); «Долг и прибыль» (практическое применение знакомых арифметических действий).</p>

1	2	3
	<p>при выполнении заданий в тетрадах;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений;</li> <li>• формировать положительный настрой на двигательную активность, желание заниматься, совершенствовать двигательную активность</li> </ul>	<p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: работа с пособием – определение температуры по имеющемуся изображению; составление, запись примера на вычитание; постановка нужных знаков в примерах</p>
<p>Путешествие во времени. Ось времени. Отрицательное число</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей со «шкалой времени» (осью времени);</li> <li>• учить детей ориентироваться по шкале времени с помощью игр с движениями, восстанавливая последовательность событий прошлого: «Изображения прошлого»; «Эпоха динозавров»; «Изобретения древнего человека»; «Изобретения Средних веков»; «Новейшее время»; составлять математические истории, решать задачи на поиск недостающего ответа, записывая математическими выражениями, прочитывая их правильно вслух;</li> <li>• закрепить с детьми навыки счета и отсчета в пределах заданного выражения: «&gt; 1», «&lt; 1», выражая их числом (цифрой), а также с помощью движений вперед (назад) от заданного числа;</li> <li>• совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете десятками;</li> <li>• развивать умение детей подчиняться правилам и постановке игровой задачи, умение дифференцировать и объединять предметы согласно заданного признака – формы, закрепляя знание об объемных геометрических фигурах, знакомясь с новыми формами – <i>полукругом</i> и <i>пирамидой</i>; внимание, память, самостоятельность, конструктивные умения, мелкую</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей со «шкалой времени» (осью времени) на основе игр, бесед, упражнений и воображаемой ситуации восстановить последовательность событий прошлого: «Изображения прошлого»; «Эпоха динозавров»; «Изобретения древнего человека»; «Изобретения Средних веков»; «Новейшее время».</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Машина времени» (изображение «шкалы времени» движением); «Найди, кто здесь был»; «Собери пирамиду».</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Расшифруй изображения прошлого»; «Определи форму хижины».</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Быстрее, смелее, лучше».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: составление условия к задаче на сложение или вычитание с ракушками (динозаврами), решить ее, записать пример; нахождение ошибки в последовательности сбора бус у первобытных людей (зачеркнуть лишние предметы), продолжая самостоятельно узор; работа в пособии: соединить линией предметы, похожие на объемные геометрические формы, называя их</p>

1	2	3
	<p>моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	
Покорение планеты Умножения	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Познакомить детей с арифметическим действием – <i>умножением</i>, его математическим знаком: «<math>\cdot</math>», «<math>*</math>», «<math>\times</math>»;</li> <li>• учить составлять примеры из жизни, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; счету десятками;</li> <li>• способствовать освоению счета объектов группами по 2, 3, 4 предмета, понимая принцип умножения;</li> <li>• совершенствовать навыки счета;</li> <li>• упражнять детей в объединении предметов согласно заданного признака – формы, закрепляя знание объемных геометрических фигур;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>Ознакомление детей с арифметическим действием – <i>умножением</i>, его математическим знаком: «<math>\cdot</math>», «<math>*</math>», «<math>\times</math>», составляя примеры из жизни, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух, на основе игр, бесед, упражнений на воображаемую ситуацию.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Сколько световых лет?» (совершенствование навыков счета – счет десятками, движения с помощью условной мерки); «Какой по счету наш экипаж?» (развитие пространственной ориентировки, знания объемных геометрических форм, объединения предметов по признаку); «Восстанови программу» (понимание принципа умножения).</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Планета Умножения».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: работа со счетным материалом, работа в пособии</p>
Волшебный магический	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Познакомить детей с арифметическим действием – <i>делением</i>, его математическим знаком – «<math>:</math>»;</li> </ul>	Ознакомление детей с арифметическим действием – <i>делением</i> , его математическим знаком – « $:$ », учить

1	2	3
<p>квадрат. Арифметическое действие – деление</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; проверять равенство частей путем совмещения положений, восстанавливая целое путем присоединения, сравнивая часть и целое;</li> <li>• упражнять детей в складывании квадрата на 2, 4 равные части, трансформируя его, в объединении предметов согласно заданного признака – величины;</li> <li>• вспомнить с детьми четность (нечетность) чисел, показывая их значение в процессе деления поровну;</li> <li>• совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий с квадратом, а также в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>составлять примеры из жизни, математические истории на основе сказок, игр, бесед и воображаемой ситуации. <i>Дидактическая игра</i> «Сложи квадрат» (осознание действия деления). <i>Подвижно-дидактическое упражнение</i> «Путаница» (умение ориентироваться в пространстве). <i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Сыр для медвежат» (практическое применение действия деления); «Лакомства для зверей»; «Башмачки» (складывание квадрата на 2, 4 равные части, трансформируя его); «Раздели угощение» (развитие геометрических представлений, объединение предметов по форме). <i>Подвижное упражнение</i> «Лодочка». <i>Физкультминутка</i> «Мы делили апельсин». В ы п о л н е н и е фронтальной работы: задание с магическим квадратом; работа в рабочих тетрадях (дорисовать вторую половинку предмета, верно выводя линии)</p>
<b>А п р е л ь</b>		
<p>Волшебные линии в стране Смешариков. Прямая,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Учить детей различать и правильно называть <i>прямую, кривую, ломаную линии</i>, а также виды кривых линий (<i>дуга, волнистая, спираль</i>);</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с различными линиями на основе игр и воображаемой ситуации. <i>Чтение истории</i> «О проволочке» (геометрическая аналогия всех видов линий в пространстве).</p>

1	2	3
кривая, ломаная	<ul style="list-style-type: none"> <li>• видеть геометрическую аналогию всех видов линий в пространстве, различать виды многоугольников, классифицировать предметы по одному признаку – принадлежности, осуществлять количественный отсчет предметов, различать равенство и неравенство групп;</li> <li>• дать понятие <i>окружности</i>;</li> <li>• закрепить с детьми навыки счета до 10 в прямом и обратном порядке, последовательность расположения цифр в цифровом ряду до 10, понятие о четных и нечетных числах;</li> <li>• умение детей ориентироваться в пространстве, используя в речи слова, выражающие пространственное расположение предметов: <i>вверху, внизу, справа, слева</i>;</li> <li>• упражнять детей в различении основных цветов и цветовых оттенков;</li> <li>• развивать мелкую моторику рук, научить чертить прямые линии с помощью линейки и карандаша; двигательную и умственную активность, чувство ритма, фантазию и воображение, стимулировать мыслительную деятельность детей, умение действовать самостоятельно и коллективно, проявлять инициативу, помогать другим, осуществлять оценку, проверяя друг друга</li> </ul>	<p><i>Подвижно-дидактическая игра</i> «Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд!» (выстраивание последовательного цифрового ряда).</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Правильный выбор» (классификация предметов: строительные и математические инструменты); «На что похожи линии?» (геометрическая аналогия).</p> <p><i>Подвижные упражнения:</i> «Строим прямую дорогу движением» (закрепление понятия о четных и нечетных числах); «Построим арку движением» (изображение кривых линий движением); «Строим ломаную линию движением».</p> <p><i>Физкультминутка</i> «Веселая зарядка».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы: конструирование корзины для воздушного шара из ломаных линий; работа с пособием: «Выполни чертеж воздушного шара»</p>
Путешествие в страну Геометрию. Объемные тела	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах: <i>шар, цилиндр, конус</i>;</li> <li>• дать представление о характерных особенностях геометрических тел: <i>основание, грани</i> (сколько их и из каких плоскостных геометрических фигур состоят);</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах: <i>шар, цилиндр, конус</i>; представление характерных особенностей геометрических тел: <i>основание, грани</i> (сколько их и из каких плоскостных геометрических фигур состоят) на основе игр и вообра-</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• упражнять детей в умении находить в окружающей их обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам, производить постройки по образцу (эскизу), анализируя свое решение, в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения;</li> <li>• совершенствовать навыки счета;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>жаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Угадай-ка!» (геометрическая аналогия); «Фотографы» (развитие абстрактного воображения).</p> <p><i>Дидактические игры:</i> «Волшебный мешочек» (нахождение сходств и различий объемных геометрических форм); «Построй по эскизу» (развивать умение производить постройки по образцу – эскизу, анализируя свое решение).</p> <p><i>Физкультминутка «Юла».</i></p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы (в пособии): задание на геометрическую аналогию; выявление закономерности в расположении фигур</p>
Исследуем космическое пространство . Логический класс «классификация»	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с логической операцией – <i>классификацией</i>, упражняя их в объединении множеств по одному, двум заданным признакам;</li> <li>• дать представление о пересекающихся множествах (учить их находить);</li> <li>• закрепить умение детей обобщать предметы по одному признаку в группы в процессе игр с движениями (с обручами), называя предметы одним словом, вспоминая правило складывания только одноименных предметов, величин, правильно определяя наименование полученной группы; обратный счет от 10, последовательность построения числового ряда до 10;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с логической операцией – <i>классификацией</i>, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам; дать представление о пересекающихся множествах на основе игр и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические упражнения:</i> «Полет в космос» (обратный счет); «Убери число» (закрепление навыков счета – последовательность построения числового ряда, «соседи» числа).</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Объедини по признаку – цвету»; «Исследуем космические метеориты» (объединение предметов по заданным признакам);</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• учить составлять математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух;</li> <li>• совершенствовать навыки счета;</li> <li>• упражнять детей в счете и отсчете предметов в пределах определенного задания, выражая его цифрами и математическими знаками;</li> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>«Созвездия» (развитие конструктивных умений, осознание понятия о пересекающихся множествах).  <i>Физкультминутка</i> «Космодром».</p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы (в пособии): объединение множеств по заданному признаку; работа с набором «Школьник» (объединение и пересечение множеств; соединение звезд с цифрами последовательно)</p>
<p>Путешествие отважных моряков.  Числа второго десятка</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Знакомить детей с числами 2-го десятка;</li> <li>• учить понимать особое расположение чисел при записи: на 1-м месте – десятки, на 2-м – единицы; составлять математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух;</li> <li>• дать представление о графическом изображении чисел 2-го десятка: в виде <math>\Delta</math> – десятки, в виде <i>точек</i> – единицы;</li> <li>• упражнять детей в счете и отсчете предметов, выражая их числом и цифрой при записи;</li> <li>• закрепить с детьми порядковый счет до 20, последовательное расположение цифр друг за другом, находить недостающее число;</li> </ul>	<p>О з н а к о м л е н и е детей с числами 2-го десятка, показывая особое расположение чисел при записи: на 1-м месте – десятки, на 2-м – единицы; представление о графическом изображении чисел второго десятка: в виде <math>\Delta</math> – десятки, в виде <i>точек</i> – единицы – на основе игр и воображаемой ситуации.</p> <p><i>Подвижно-дидактические игры:</i> «Рассчитайся!» (закрепление порядкового счета); «Проследи за направлением» (знакомство с графическим изображением чисел 2-го десятка, последовательность построения числового ряда, ориентировка в пространстве); «Морские узлы» (последовательность движений); «Добавь единицы к десяткам,</p>

1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, занимательных диктантов в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление;</li> <li>• стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами</li> </ul>	<p>прочитай сообщение» (развивать гибкость мышления и зрительную память).</p> <p><i>Физкультминутка «Кораблик».</i></p> <p>В ы п о л н е н и е фронтальной работы (на индивидуальных карточках): по имеющемуся графическому изображению двузначных чисел определить число и записать его, используя цифры 1-го десятка; последовательность расположения цифр – продолжить ряд; диктант по клеточкам</p>

## **ЧИСЛО И ЧИСЛОВАЯ ПРЯМАЯ**

### **Игра «Восстанови цифровую дорожку»**

**Цели:** закреплять знания о силуэтном изображении цифр; развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, самостоятельность (инициативу), умение анализировать образец.

**Материалы:** силуэты цифр, квадраты для выкладывания дорожки.

**Содержание:** чтобы дойти до сказочного замка гнома, дети должны найти силуэт полученной цифры на квадратах дорожки и закрыть его. Держа в руках цифру, выполнить прыжки на одной ноге по квадратам с уже закрытыми цифрами, дойдя до цифры, назвать ее. Вернуться в исходное положение также прыжками, выполняя обратный счет.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: выполнять прыжки только по квадратам с закрытой цифрой.

### **Игра «Бьют часы»**

**Цели:** упражнять в правильном составлении последовательности чисел; учить сопоставлять количество предметов с числом, закреплять навыки и правила счета; развивать внимание, быстроту реакции на сигнал, зрительную ориентировку при нахождении цифр.

**Материалы:** часы, нарисованные на большом листе бумаги, силуэты цифр, маленькие фигурки (по количеству цифр на циферблате).

**Содержание:** попав на бал, Золушка забывает о времени, так как часы заколдованы и вместо цифр на них нарисованы предметы. Фея просит расколдовать часы, посчитав количество предметов на каждом делении часов и поставив нужную цифру.

Стрелки спешат, стоять не велят,  
Предметы считай, цифры вставляй.

Дети бегут по кругу, на сигнал быстро останавливаются. Названный ребенок считает предметы возле того деления, напротив которого остановился, соблюдая правила счета, ищет за кругом нужную цифру и накладывает ее на предметы. Игра заканчивается, когда все цифры будут стоять на своих местах. Счет до 12.

**Правила:** напомнить детям правила счета хаотично расположенных предметов. Научить быстро осуществлять остановку на сигнал, проверять последовательность расположения цифр посредством счета.

### **Игра «Помири цифры и знаки»**

**Цели:** развивать быстроту реакции на сигнал, сосредоточенность, мышление; закреплять количественный счет предметов и соотнесение его с цифрой, уметь сравнивать цифры с помощью знаков «больше» и «меньше».

**Материалы:** карточки с цифрами и знаками «<» и «>».

**Содержание:** детям предлагается взять с ковра любую цифру и после окончания фразы, произнесенной воспитателем, восстановить порядок в последовательности цифр, построившись друг за другом в две колонны.

Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд!  
Устраните весь разлад!

Дети проверяют счетом правильность построения, называя свою цифру, а затем отвечают на вопросы, уточняя порядковый счет и правильно называя числительные: «Каким по счету стоит Ваня? А Слава? Лиза? Настя?». После слов: «Цифры, цифры, не робей! Встаньте к знакам поскорей!» – дети с цифрами в руках становятся в пары и определяют, с какой стороны знака, расположенного на полу, им встать. Затем читают полученные выражения.

После выполнения упражнения дети располагают свои цифры в домах на макете города, посчитав количество предметов в каждом из них.

**Правила:** напомнить детям о том, что не надо суетиться, а нужно быстро находить свое место между «соседями»-цифрами в любом из двух рядов. Объединившись в пары, согласовать, договорившись, с какой стороны от знака «<» или «>» они будут стоять. Находить свой домик, вспомнив правило пересчета предметов.

### **Игра «Больше на один»**

**Цели:** развивать ритмичность, пластичность, логическое мышление, сообразительность; упражнять в порядковом счете, правильно называя числительные; закреплять написание цифр; дать представление о том, что последующее число больше предыдущего на один.

**Материалы:** карточки с цифрами, карточка со знаком «+» и цифрой 1.

**Содержание:** дети располагаются по кругу рядом с разложенными цифрами. В кругу стоит знак «+» и цифра 1. Педагог объясняет детям, что обозначает этот знак. Вспоминают, на сколько увеличивается каждое последующее число, а значит, дети должны выполнить любое движение на одно больше, чем показывает их цифра. Движения выполнять по счету.

**Движения:** выполнение любых гимнастических упражнений по счету (*по желанию детей*).

**Правила:** напомнить детям о том, что необходимо вспомнить последующее число, которое увеличивается на единицу от имеющегося, и выполнить упражнение по счету, остальным детям проследить правильность его выполнения. Упражнения выполнять активно и красиво.

### **Игра «Убери число»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета, закрепить обратный счет – от 10, последовательность построения числового ряда – до 10, упражнять детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая его цифрами и математическими знаками.

**Материалы:** два набора карточек с цифрами от 1 до 10.

**Содержание:** детям предлагается разделиться на 2 группы по 10 человек с карточками-цифрами от 1 до 10 в руках, выполняя задание на слух:

- Я – число 3. Убери моих «соседей».
- Я – число 5. Убери число, которое больше меня на 1.
- Я – число 2. Убери число, следующее в командном счете за мной (для 1-й команды).
- Убери «четное» число, следующее в командном счете за числом 7 (для 1-й команды).

В 1-й колонне остаются цифры: 1, 5, 7, 9, 10; во 2-й – 1, 3, 5, 7, 8, 9, 10.

Перевернув цифры, дети читают имена собак, которые первыми полетели в космос: первая команда – *Белка*, вторая команда – *Стрелка*.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя построение в шеренги, не пропускать идущие по порядку числа (цифры); выполняя задание на слух, формулировать самостоятельные выводы о «соседях» числа.

### **Игра «Рассчитайся!»**

**Цели:** развивать внимание, память, мышление детей, ловкость и координацию движений; совершенствовать навыки счета; закреплять порядковый счет до 20.

**Содержание:** педагог предлагает детям построиться в шеренгу и представить, что они моряки. Приготовиться к плаванию: рассчитаться по порядку (узнав, сколько человек в команде), называя и запоминая свой порядковый номер. Далее педагог объявляет о назначениях на корабле: № 1 – капитан; № 15 – рулевой;

№ 17 – боцман; № 5 – штурман; № 7 – механик; № 20 – радист; остальные дети – матросы. Названные дети, делая шаг вперед, объясняют свое назначение (чем они будут заниматься на корабле).

**Правила:** обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры: побуждая их самостоятельно называть свой порядковый номер, не пропускать идущие по порядку числа; движения осуществлять четко по сигналу.

### **Игра «Проследи за направлением»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; познакомить детей с числами второго десятка, учить видеть и понимать особое расположение цифр при записи числа: на первом месте – десятки, на втором – единицы; дать представление о графическом изображении чисел второго десятка (в виде треугольника – десятки, в виде точек – единицы).

**Материалы:** флажки красного, желтого и зеленого цветов, карточки с числами 21, 15, 12.

**Содержание:** педагог объясняет детям, что каждая шлюпка на корабле имеет свой номер, который может быть и двузначным (первая цифра в таком числе показывает десятки, а вторая – единицы (*показ на доске графического изображения десятка –  $\Delta$  с 10 точками – единицами*)).

**Вопрос:** сколько десятков и единиц в числе 21, 15, 12?

Далее педагог предлагает назначенному рулевому встать в центр круга с тремя флажками (красного, желтого и зеленого цветов) и колоколом и показать направление движения корабля (объяснить, что только опытный рулевой сможет держать правильный курс корабля, следя за направлением движения):

- на зеленый сигнал (флажка) – «гребля в лодках» (в парах) направо, налево;
- на желтый сигнал – огибают камни (кегли), стараясь их не задеть;
- на красный сигнал – остановка движения, затем приседания;
- на звон колокольчика – причалить согласно номеру своей шлюпки и номеру причала (вспоминая графическое изображение двузначного числа).

**Вопрос:** какой номер у вашего причала? Сколько десятков, единиц в номере вашего причала?

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: упражнения выполнять не толкаясь, следить за направлением и сигналами, соотнося номер лодки с условным номером обозначения причала.

### **Игра «Морские узлы»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; закреплять последовательность расположения чисел друг за другом, находить недостающее число.

**Материалы:** 4–5 веревок длиной 2–3 метра.

**Содержание:** педагог объясняет детям, что только боцман сможет достойно обучить морскому делу, научит распутывать любые тросы, связанные морским узлом. Он предлагает детям с двузначными цифрами от 11 до 20 разбиться на команды по 3–4 человека и, встав друг за другом с веревкой в руках, держась тройками, выполнить движения: перешагивания через веревку, ее закручивание по спирали, ползание под веревкой. По окончании движений боцман распутывает узлы; если попытка удалась, дети с цифрами встают друг за другом, боцман осуществляет проверку счетом, называя двузначные числа.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя движения, не расцеплять рук, удерживая равновесие друг друга; вспомнить порядок следования чисел (цифр) друг за другом; проговаривать названия двузначных чисел.

### **Игра «Добавь единицы к десяткам, прочитай сообщение»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с числами второго десятка, учить видеть и понимать особое расположение цифр при записи числа: на первом месте – десятки, на втором – единицы; дать представление о графическом изображении чисел второго десятка (в виде треугольника – десятки, в виде точек – единицы).

**Материалы:** девять кругов с цифрой 1, на обратной стороне трех кругов написаны буквы S, O, S, карточки с цифрами от 1 до 9.

**Содержание:** педагог поясняет детям, что связь корабля с Землей осуществляет радист. Он первым узнает о том, что происходит в мире, и сообщает эту информацию товарищам с помощью азбуки Морзе. Он первым может услышать сигнал бедствия. А какой это сигнал, дети узнают, правильно выполнив задание.

В 9 кругах на полу лежат единицы – первая цифра двузначного числа.

**Задания:**

- добавь цифру к десятку, чтобы получилось число, следующее за 15, стоящее перед 13, после 18;
- какое число больше 13, но меньше 15 на 1, меньше 12 на 1, больше 16 на 1... и т. д.

Дети выполняют задания до тех пор, пока не выстроится весь ряд двузначных чисел. Радист переворачивает цифры, названные педагогом (12, 17, 19). Все вместе читают слово «SOS» – сигнал бедствия (сигнал о помощи).

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную осуществлять с остановкой на сигнал, не толкаясь. Вспомнить порядок следования цифр друг за другом, порядок записи цифр в двузначном числе, ориентируясь на знаки «>», «<». Побуждать детей проверять правильность выполнения задания, помогая друг другу в случае ошибки.

### **Игра «Где стоит число 0?»**

**Цели:** развивать внимание, самостоятельность в выборе направления, логику мышления; дать представление о числовой прямой; сформировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел. (*Ноль выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами.*)

**Материалы:** обруч, карточки с отрицательными и положительными цифрами.

**Содержание:** педагог показывает обруч, который похож на число ноль, и разъясняет детям, что положительные числа всегда стоят справа от нуля, отрицательные – слева. Дети выстраиваются в колонну по одному, им раздают карточки с цифрами со знаком «плюс» и «минус» и предлагается пролезть в обруч боком так, чтобы оказаться справа или слева от обруча, учитывая, с каким знаком число у них на карточке.

**Вопросы:**

– Какие числа больше нуля (меньше нуля)? Где они стоят и как называются?

**Правила:** напомнить детям о расположении чисел от нуля согласно знакам «больше» или «меньше»; быть внимательными при лазаньи в обруч, определять направление движения так, чтобы оказаться слева или справа от обруча.

## **СЧЕТ, СРАВНЕНИЕ ПО КОЛИЧЕСТВУ**

### **Игра «Больше – меньше»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту мышления и ловкость движений, самостоятельность (инициативу), умение читать математическое выражение; учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

**Материалы:** игрушки большого и маленького размера.

**Содержание:** погрузившись в сон, дети встречаются с Белым Кроликом, который рассказывает им историю о волшебных математических знаках – «<», «>», с помощью которых можно сравнивать предметы, показывая их несхожесть (когда где-то предметы не являются равными, несхожими, говорят, что одно всегда больше, а другое – меньше):

«<» – направление стрелки, похожее на клюв птицы, указывает на тот предмет, который меньше;

«>» – знак похож на клюв птицы, если он открыт, он указывает на тот предмет, который больше.

Далее Кролик предлагает детям поиграть с новыми математическими знаками, а для этого сравнить разные предметы в его комнате, взяв их в руки и встав парами в соответствии с расположенными на полу знаками «<», «>».

**Правила:** побуждать детей к познанию нового незнакомого материала, принимая участие в игре, самостоятельно делая выводы по ее окончанию. Выполняя бег, не наталкиваться друг на друга. Сравнивая игрушки, вставлять, образуя пары согласно знаку. В случае затруднения исправить ошибку (меняясь местами), прочитывая правильное выражение вслух.

### **Игра «Озеро слез»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и мышления, самостоятельность (инициативу); учить сравнивать количество предметов с помощью знаков.

**Материалы:** бутылочка с жидкостью, геометрические фигуры, фигурки животных.

**Содержание:** распределив предметы, Кролик показывает детям предмет из сундучка – бутылочку «Выпей меня», с помощью которой Алиса стала большой. Испугавшись, она наплакала целое море слез, в котором оказались все животные. Кролик просит детей спасти всех животных, расселяя их на островки из геометрических фигур.

Детям необходимо проползти между островками из геометрических фигур и разместить на них животных, а затем, быстро встав в круг, сосчитать количество игрушек на островках, сравнить, используя уже знакомые знаки, объясняя свои действия. Ребенок, обозначающий знак, должен изобразить его движением.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: ползание осуществлять быстро, не опускаясь на колени и не наталкиваясь друг на друга, любым способом, но так, чтобы игрушка не упала. При изображении знаков «<», «>» детям вставать между нужными островками. Остальным ребятам осуществлять проверку, называть форму островка, прочитывая вслух математическое выражение.

### **Игра «Назови “соседей” числа»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции, умение действовать по сигналу; совершенствовать навыки счета, знание «соседей» числа.

**Материалы:** мяч.

**Содержание:** ребенок-ведущий в центре круга осуществляет счет, подбрасывая мяч вверх на каждое число. Останавливаясь, он бросает мяч любому ребенку из круга. Поймавший мяч ребенок продолжает счет, произнося следующее число, а дети-«соседи», находящиеся справа и слева от него, называют числа на 1 больше и на 1 меньше, чем тот, кто поймал мяч. В случае правильного ответа ребенок, поймавший мяч, становится новым ведущим.

**Правила:** обратить внимание детей на правильность выполнения задания: счет осуществлять последовательно; подбрасывать мяч невысоко; бросок мяча производить прямо в руки; «соседи» чисел называются после того, как мяч будет пойман ребенком и он продолжит счет; ориентироваться на расположенных справа и слева детей-«соседей».

### **Игра «Оформи витрину»**

**Цели:** развивать внимание, глазомер, быстроту реакции и логику мышления; закреплять навыки количественного и порядкового счета; учить сравнивать количество предметов без пересчета.

**Материалы:** полки для расстановки игрушек, игрушки.

**Содержание:** дети попадают в отдел игрушек и обнаруживают там беспорядок. Нужно расставить игрушки красиво на полки, а затем их сосчитать и сравнить.

**Вопрос:** можно ли определить, на какой полке больше (меньше) игрушек? Как это сделать? *(Ответы детей.)*

Педагог выбирает понравившиеся ему варианты ответов, напоминая детям правило счета. Дети, поставив в ряд игрушки на двух полках, считают их слева направо и сравнивают; затем расставляют игрушки на верхней и нижней полке друг под другом и еще раз сравнивают. Далее детям предлагается воспроизвести это сравнение движением: дети берут в руки по 1 игрушке с полки (девочки – с верхней полки, а мальчики – с нижней) и выполняют построение по сигналу «Стройся в ряд!» так, чтобы получились пары (мальчик – девочка).

**Вопросы:**

- У кого больше игрушек – у девочек или у мальчиков? Почему? *(Не хватает пары.)*
- Нужно ли произвести счет в данном случае, чтобы узнать, где больше (меньше)? *(Нет.)*
- Рассчитайтесь по порядку и запомните свой номер: какая игрушка у девочки, третьей по счету?
- Какая игрушка у мальчика, седьмого по счету?

Дети расставляют игрушки на полки друг за другом. Фея благодарит детей за помощь и награждает детей, правильно ответивших на вопросы, монетами.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: построение в шеренгу осуществлять быстро, по сигналу (носочки – ровно по линии); счет производить по правилу – слева направо, не пропуская идущие по порядку числа. В случае хаотичного расположения предметов разложить их в ряд и произвести пересчет, не считая дважды один и тот же предмет.

### **Игра «Собери комплект для рисования»**

**Цели:** развивать внимание, память, пространственную ориентировку, быстроту и координацию движений; учить сравнивать количества без пересчета, объединяясь в пары.

**Материалы:** карандаши, ручки, линейки, кисти, стаканчик для воды, монетки.

**Содержание:** дети попадают в отдел канцтоваров, где фея просит их найти одинаковые предметы и, сосчитав их, определить, каких предметов больше (меньше). Дети предлагают свои варианты пересчета предметов для рисования.

**Вопрос:** как без пересчета предметов определить, каких предметов больше (меньше)? *(Объединить их в пары.)*

Фея хвалит детей за сообразительность и просит их собрать комплект для рисования из двух предметов: стаканчика и кисточки (изобразив действия движением). Дети со стаканчиками выстраиваются в тройки на небольшом расстоянии друг от друга, а дети с кисточками находят свой стаканчик, согласно заданию образуют с ним пару и отвечают на вопрос, какого он цвета.

– Сделать два больших шага вперед между первым рядом троек, а затем один шаг вправо, назвав, какого цвета стакан у его пары; один шаг вперед, два – влево; назвать, какого цвета стакан у твоей пары и т. д.

Дети, объединившись в пары, выясняют, что один стакан – лишний.

**Вывод:** стаканчиков больше, чем кисточек. Самый внимательный ребенок получает монету от феи.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: построение в тройки – на сигнал, соблюдая дистанцию (вытянутые руки). Повороты в сторону выполнять точно по заданию, запоминая направление движения.

### **Игра «Расфасуй печенье»**

**Цели:** развивать зрительную память, логическое мышление, умение работать самостоятельно и сообща.

**Материалы:** печенье, коробки для печенья различной геометрической формы.

**Содержание:** дети попадают в кондитерский отдел, где им предстоит расфасовать печенье в коробки нужной геометрической формы, расположив их правильно на ковре (согласно цифре и количеству углов на коробке), выполнив свои действия движением. Дети, располагая коробки рядом с цифрами, выясняют, что лишней остается круглая коробка (у нее нет углов).

Затем выполняют бег в рассыпную между коробками, собирают печенье (разной геометрической формы) в коробки нужной формы.

**Вопросы:**

– Можно без пересчета узнать, где больше (меньше) печенья? *(Нет.)*

– Каким образом можно еще вести пересчет предметов? *(По кругу, сверху вниз.)*

Дети считают печенье в коробках и сравнивают с помощью знаков сравнения, за правильные ответы получают монеты и конфетки от феи Карамельки.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: располагать коробки в порядке возрастания количества их углов, восстанавливая в памяти название геометрических форм. Бег в рассыпную осуществлять, не наталкиваясь друг на друга, быстро отыскивая коробку нужной формы. Вспоминая правила счета, побуждать детей не производить пересчет дважды.

### **Игра «Помоги Золушке разложить продукты»**

**Цели:** развивать ловкость, сноровку, внимание, сосредоточенность, память; закреплять навыки и правила счета, знание того, что можно складывать и объединять только одинаковые предметы по свойствам и назначению.

**Материалы:** фасоль, орехи, тарелка, коробка, карточки со знаками «<» и «>».

**Содержание:** мачеха ссыпала вместе и фасоль, и орехи, чтобы у Золушки было много работы и она не попала на бал. Детям предлагают превратиться в голубков и помочь ей разложить продукты: фасоль – в тарелку, орехи – в коробку. По указанию педагога дети – черные голубки берут фасоль, дети – белые голубки выбирают орехи и выполняют действия по словесному сигналу:

«Голубки-голубки, вы летите не спеша, в клюве зернышки держите»;

«Черные гули-голубки, ну-ка выгнитесь дугой, словно мостик над водой»;

«Белые гули-голубки, закрутитесь-ка в кольцо, словно кругло озерцо».

После выполнения упражнения в каждой группе выбирается вожак, который должен сосчитать количество фасоли или орехов, а затем, объяснив правила счета по прямой и по кругу, сравнить их и положить согласно заданию.

**В о п р о с ы :**

– Можно ли складывать все вместе – и фасоль, и орехи? *(Нет, только одинаковые предметы.)*

– Вспомните правила счета предметов, расположенных по прямой и по кругу. Чего больше – орехов или фасоли? На сколько больше? Как без пересчета узнать, чего больше? *(Объединить их в пары.)*

– Поставьте знак между этими количествами. *(«<» или «>».)*

**П р а в и л а :** напомнить детям, что упражнения выполняются то в быстром, то в медленном темпе согласно заданию, поэтому надо крепко держаться за руки, чтобы не нарушилась цепочка. Вспомнить с детьми правило пересчета предметов в ряду: считать слева направо, последовательно, друг за другом, не пропуская предметов, и правило счета по кругу: запоминать предмет, от которого начинаешь отсчет, считать, не пропуская и не пересчитывая предметы дважды.

### **Игра «Тепло – холод»**

**Ц е л и :** развивать зрительно-пространственное восприятие и пространственную ориентацию, сообразительность в выборе движения, быстроту реакции на сигнал; познакомить детей с понятием «отрицательное число», где оно встречается, научить определять температуру по термометру; дать представление о числовой прямой; учить осуществлять вычисления по числовой прямой согласно заданию, называя конечное число.

**М а т е р и а л ы :** градусник из картона (модель).

**С о д е р ж а н и е :** детям предлагается вспомнить, где они встречали числа со знаком «минус». Педагог приносит им градусник, показывающий температуру воздуха. Летом он показывает тепло, это градусы со знаком «плюс». Сейчас начало весны, пока еще холодно, и термометр показывает градусы холода. С каким они знаком? *(Ответы детей.)*

Воспитатель предлагает детям поиграть с большой моделью уличного термометра из картона, расположенного на полу (на нем шкала с делениями и цифрами, а также красно-белая полоска, соединенная на нуле). Ребенок, встав на заданную цифру, правильно выполнив прыжки по его шкале вправо или влево и подтянув узелок шнура до нужного деления, должен узнать, какая будет температура, если:

- было 5 градусов тепла, а потом стало холоднее на 3 градуса; на 5 градусов; на 10 градусов;
- было 15 градусов мороза и стало теплее на 5 градусов; холоднее на 5 градусов.

**В о п р о с ы :**

- В какую сторону выполнил движение – вправо или влево, почему?
- Какая стала температура, сколько градусов и с каким знаком, почему?

Остальные дети, если стало тепло, то идут на носках, если холодно – в полуприседе.

**П р а в и л а :** предложить детям вспомнить, где стоят положительные и отрицательные числа от нуля, чтобы правильно определить направление движения и выполнить прыжки. Ребенок, встав на цифру, называет ее, определяет ее знак и дает команду детям – тепло или холодно. Дети должны сохранять правильную осанку при всех видах ходьбы по сигналу.

### **Игра «Высоко – низко»**

**Ц е л и :** развивать внимание, сообразительность, ловкость, быстроту, пространственную ориентацию; совершенствовать опыт ребенка в поиске движений; формировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел (*ноль* выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами).

**М а т е р и а л ы :** географическая карта, шкала глубин, гимнастическая стенка (веревочная лестница), стулья (скамейка, кубик).

**С о д е р ж а н и е :** педагог показывает детям карту и шкалу глубин и высот и объясняет, что здесь тоже встречаются положительные и отрицательные числа. Высота считается от уровня моря, там будет точка отсчета и цифра ноль. Если двигаться вверх в горы, там будут находиться положительные числа со знаком «плюс», а если двигаться в другом направлении, вниз, то мы опускаемся на глубину – там будут располагаться отрицательные числа со знаком «минус». Детям предлагается определить, в каком примере они будут подниматься высоко, а в каком – опускаться низко, и выполнить при этом движение: высоко – встать на любой высокий предмет: стул, диван, скамейку, кубик, взобраться на лестницу; низко – выполнять наклоны вниз и любые плавательные движения, на сигнал – «ноль» – вернуться на землю.

**П р и м е р ы :** взлетать на самолете, спускаться на эскалаторе в метро, взбираться на гору, спускаться в подземный тоннель, лететь на воздушном шаре, спускаться на глубину моря.

**П р а в и л а :** напомнить детям о том, что надо внимательно следить за предлагаемыми примерами и быстро выполнять движения вверх или вниз. При лазанье по канату ступни плотно прижимать, подтягивать ноги

скользящими движениями. При лазанье по лестнице – влезать и слезать, не пропуская реек. При влезании на предметы удерживать равновесие, занимать свободный предмет, не толкая друг друга.

### **Игра «Долг и прибыль»**

**Цели:** развивать внимание, ловкость, сосредоточенность; учить составлять задачи со знаками «плюс» и «минус», записывать их примерами, правильно читать, ответ показывать движением; знать, что при прибавлении к числу нуля получается то же самое число; учить делать правильные утверждения.

**Материалы:** 10 игрушек, пять монет по 1 рублю, 10 разноцветных скакалок.

**Содержание:** детям предлагается побывать в необычном магазине и купить игрушки, если у них хватит денег.

**Задачки Нолика-магнолика:** когда мы считаем яблоки, морковки, зайчиков, то это положительные числа; когда мама дает вам деньги на мороженое, то это «положительные деньги», которые можно потратить. Но если у вас не хватило денег на покупку, то можно занять их у друга. Когда вы купите мороженое, то у вас не останется денег – будет 0. А вот и нет! У вас будет «минус» столько денег, сколько вы заняли у друга. Так как эти деньги уже не ваши, то когда вам снова дадут деньги, их нужно будет отдать.

Детям предлагают встать за чертой с пятью монетами по 1 рублю. На полу за чертой расположены 10 разноцветных прыгалок, на каждой прыгалке стоит любая мягкая игрушка (прыгалки расположены так, чтобы дети могли выполнять между ними широкие шаги или прыжки). Дети, стоя у черты, должны сказать, какую они хотят купить игрушку, и выполнить по очереди на счет широкий шаг (прыжок) до прыгалки и от нее, оставляя на каждой скакалке по одной монете. Дойдя до своей игрушки, ребенок говорит, хватило ли у него денег на ее покупку и сколько монет осталось, забирает ее себе. Если ребенок не дошел до своей игрушки, а деньги у него уже закончились, то он считает, сколько шагов еще надо сделать, и просит дать ему в долг (карточку с названной цифрой со знаком «минус»), затем продолжает движение.

**Вопросы:**

- Кому хватило денег на покупку?
- Это положительные или отрицательные числа?
- Сколько денег у вас осталось?
- Кому не хватило денег на покупку и вы взяли деньги в долг?
- Сколько у вас было денег?
- Сколько стоит покупка?

– Сколько денег вам не хватило?

– Долг – это положительные или отрицательные числа?

**Правила:** напомнить детям, что если денег у них не хватило, то необходимо взять в долг столько, сколько еще шагов (прыжков) надо выполнить, и продолжить движение. Помочь им запомнить, что долг – это отрицательные числа. Шаги (прыжки) выполнять правильно, соблюдая технику: замах с вынесением рук вперед – назад – вперед и отталкивание, приземление на обе ноги (или широкий шаг с правой ноги, если ребенку так удобнее).

### **Игра «Сколько световых лет?»**

**Цели:** развивать внимание, мышление детей; совершенствовать навыки счета, учить счету десятками.

**Материалы:** длинная веревка, эстафетные палочки (10 шт.).

**Содержание:** педагог рассказывает детям о том, что можно попасть на планету Умножения, но для этого нужна особая сноровка (тренировка), ведь им придется перелетать от планеты к планете, прокладывая путь в 10 тысяч лет.

**Вопрос:** сколько планет в нашей Солнечной системе? (9.)

Педагог поясняет: десятая планета – это планета Умножения. На полу разложена веревка в виде спирали, на каждом ее витке – круг (планета). В центре скрученной спирали – дети, в руках которых палочка, условная мерка в 10 тысяч лет (с 10 делениями). Первый ребенок, выполняя бег по одной из орбит (обегаая круг по веревке) до первой планеты, ставит палочку от ее центра до своей планеты, произнося фразу: «10 тысяч лет до планеты Меркурий». Сам он остается на этой планете. Следующий ребенок бежит 2 витка по веревке до второй планеты, ставит палочку от ее центра до планеты предыдущего ребенка, объявляя: «20 тысяч лет до планеты Венера». Каждый последующий ребенок ведет счет десятками (30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100), выполняя аналогичные действия до тех пор, пока 10-й ребенок не добегит до планеты Умножения, произнеся: «100 тысяч лет до планеты Умножения».

**Вопрос:** сколько палочек мы положили? (10 раз по 10 тысяч лет равно 100 тысячам лет.)

Дети осуществляют счет десятками.

Педагог предлагает детям рассмотреть знак « $\times$ » – знак умножения, рассказывая о том, что все необычно на этой планете. Но дети здесь не одни. До них кто-то здесь уже побывал и многое узнал.

Дети выполняют движение – бег по спирали (по веревкам).

**Правила:** обратить внимание детей на действия, осуществляемые при прокладывании пути к той или иной планете, побуждая их делать самостоятельные выводы о количестве световых лет до нее, произнося это фразой и осуществляя свои действия движением. Действия производить условной меркой – палочкой, осуществляя счет десятками.

## **ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Почини ковер-самолет»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, логику мышления; учить находить одинаковые геометрические формы, устанавливая между ними равенство.

**Материалы:** гимнастический коврик с отверстиями в виде геометрических фигур, геометрические фигуры.

**Содержание:** гном дарит детям ковер-самолет, но для того, чтобы он полетел, необходимо залатать в нем «дыры» (отверстия), имеющие форму геометрических фигур, найдя и соединив две одинаковые по форме, цвету и размеру геометрические фигуры необычным способом (разными частями тела).

**Вопросы:** назовите формы, которые вы соединили. Почему они равны?

Далее гном просит детей посчитать все геометрические фигуры-заплатки на ковре:

– Сколько здесь квадратов? (6.)

– А прямоугольников? (11.)

– Сколько кругов? (5.)

– Сколько треугольников? (7.)

Дети закрывают пустые силуэты геометрических форм недостающими фигурами, соединяя их разными частями тела. Например, правая рука – левая пятка, левое колено – правый локоть, левая нога – правое ухо, «мостик» из положения упор сзади и т. д.

**Правила:** обратить внимание детей на правильность выполнения движений. Смену движений выполнять, не наталкиваясь друг на друга. В случае затруднения пытаться дотянуться до нужной формы разными частями тела, выполнив прогиб спины.

### **Игра «Волшебные палочки»**

**Цели:** развивать сообразительность, внимательность, комбинаторные способности, умение работать с играми-головоломками, способность к оценке и самооценке своих действий.

**Материалы:** гимнастические палки (по количеству детей), карточки с изображенными на них геометрическими фигурами.

**Содержание:** фея сказок просит детей найти настоящую волшебную палочку, чтобы нарядить Золушку на бал. Они должны, держа перед собой гимнастические палки, по группам образовать фигуру согласно карточке – из двух треугольников в виде ромба, соединяя концы палок. Затем по сигналу двое детей с палками должны переместиться на новое место так, чтобы получилась фигура, похожая на волшебную палочку, педагог сравнивает образованные палочки с образцом и объявляет группу, которой удалось построить настоящую волшебную палочку.

**Правила:** напомнить детям, что при перестроении палку держать перед собой двумя руками, соединяя конец с палкой товарища. По сигналу быстро осуществлять перестроение, предлагая свой вариант.

### **Игра «Собери карету»**

**Цели:** развивать ловкость, быстроту, ориентировку в пространстве; внимательность, память, целеустремленность; учить воспроизводить постройку по образцу, на память выстраивать алгоритм построения; закреплять знание объемных геометрических форм.

**Материалы:** геометрические формы, при составлении которых получается карета.

**Содержание:** часы пробили 12 часов, и карета Золушки рассыпалась на мелкие кусочки. Надо собрать карету и помочь Золушке добраться домой. Педагог делит детей на две команды. Дети в течение нескольких секунд рассматривают образец и запоминают расположение фигур, образец убирается. Затем они осуществляют построение кареты из объемных модулей, принося их быстрым бегом по алгоритму последовательности построения в карточке.

**Вопросы:**

- Из каких геометрических фигур состоит постройка? Назовите их.
- Расскажите об их расположении.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что надо запомнить образец, понять, из каких фигур состоит постройка, как они расположены. Каждому следующему бегущему игроку выбирать только ту деталь, которая указана на следующей карточке в последовательности построения. Бег осуществлять быстро, детали ставить

аккуратно, чтобы постройка не развалилась; возвратившись в команду, передать эстафету следующему игроку хлопком руки.

### **Игра «Найди осколок»**

**Цели:** развивать зрительную память, глазомер, быстроту и логику мышления детей, ловкость движений; закреплять знание геометрических форм в играх на воображение и логическое мышление при выполнении задания на составление целой формы (снежинки) из разных частей (фигур).

**Материалы:** блестящие геометрические формы, обруч.

**Содержание:** сказочник Оле-Лукойе предлагает детям вспомнить, по какой причине сердце Кая стало холодным (дети вспоминают эту ситуацию – падение осколков разбитого зеркала с неба и попадание осколка в сердце Кая). Он предлагает собрать волшебное ледяное зеркало из его осколков: дети в порядке очереди с блестящими геометрическими формами пролезают в обруч, пытаясь собрать зеркало, размещенное на мольберте, прикладывают свою форму на соответствующее место в его силуэте. Только после того, как последний игрок вставит свой осколок (льдинку) в плоскостную постройку, дети обнаруживают, что не хватает еще одной формы, выясняя, что она похожа на ромб.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: собирать зеркало из разных геометрических фигур, заполняя полностью пространство силуэта. Пролезая в обруч боком, не толкать и не опережать друг друга.

### **Игра «Построй ворота форта»**

**Цели:** развивать быстроту, внимательность, память, умение работать вместе, переживать за товарища; обобщать знания об объемных геометрических формах, развивать конструктивные навыки построения по образцу.

**Материалы:** модули геометрической формы, образец для постройки ворот, гимнастическое бревно, воротца.

**Содержание:** детям предлагают выполнить следующее задание: построить ворота форта из тех геометрических модулей, которые указаны в образце постройки, пронеся их быстро по бревну широкими шагами к месту назначения. Если при прохождении по бревну ребенок уронил форму или взял не ту, которая указана в образце, то он должен вернуться на место и попытаться заменить форму и снова ее пронести. Когда

все формы будут собраны, из них осуществляют постройку; закончив строительство, проползают в ворота, достигая башни форта. За выполнение задания дети получают шестой золотой ключ.

**Правила:** напомнить детям, что надо быть внимательными при выполнении задания: брать нужную форму, чтобы не пришлось возвращаться; уложиться в отведенное время. Постройку осуществлять быстро, согласовывая с образцом, ставя форму на нужное место. Работать вместе, помогать друг другу. Ползание выполнять лежа на животе, работая руками и ногами, прогибать спину.

### **Игра «Сложи фигуры»**

**Цели:** развивать внимание, сообразительность, воображение, умение сравнивать и сопоставлять, быстроту ориентировки на сигнал; развивать логическое мышление, анализировать задачу на сложение форм, находить ответ в целом изображении.

**Материалы:** карточки с примерами сложения.

**Содержание:** детям раздают карточки с примерами сложения трех геометрических форм. Например: прямоугольник + треугольник + треугольник; овал + круг + овал; ромб + треугольник + треугольник; и т. д. (см. игру «Танграм»). Дети под бубен маршем должны шагать между карточками с предметами, расположенными на полу. Изображенные предметы построены из разных геометрических фигур. Нужно остановиться на сигнал возле того предмета, который образован при сложении геометрических форм, которые изображены на карточке у ребенка.

**Вопросы:**

- Какой предмет получился при сложении ваших геометрических форм?
- Прочитайте полученное выражение и назовите ответ.
- Сколько фигур в вашем примере? (3.)

**Правила:** ходить, не наступая на предметы. Быть внимательным при нахождении предмета, построенного только из геометрических форм, указанных в примере, сопоставлять пример с предметом. Правильно читать выражение с действием сложения. Осуществлять счет фигур, из которых построен предмет.

### **Игра «Угадай-ка!»**

**Цели:** развивать внимание, память, мышление детей, ловкость и координацию движений; упражнять в умении находить в окружающей их обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам.

**Материалы:** игрушки, опорные стойки, резинки.

**Содержание:** попав в страну Геометрию, дети получают разные игрушки, которые по сигналу они должны расположить на полу в формах, образованных с помощью резинок, натянутых на стойки (в виде  $\Delta$ ,  $\square$ ,  $\square$ ,  $\bigcirc$ ). Согласно форме, на которую эти игрушки похожи, выполнить при этом движения: бег между фигурами, прыжок через резинку нужной формы.

**Вопросы:**

- Назовите предметы, расположенные в круге. ( $\square$ ,  $\Delta$ ,  $\square$ .)
- Почему они оказались здесь?
- На какую форму они похожи?

**Правила:** обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры, побуждать их самостоятельно раскладывать предметы согласно аналогии с геометрической формой. Бег и прыжки выполнять легко, не толкая друг друга.

### **Игра «Фотографы»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции, координацию и ловкость движений, абстрактное мышление; продолжать знакомство детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах (шар, цилиндр, конус); упражнять детей в умении находить в окружающей их обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам.

**Материалы:** карточки с изображением плоскостных и объемных фигур.

**Содержание:** педагог объявляет детям, что сейчас им предстоит побывать в роли фотографов. Он предлагает детям встать в две шеренги. Раздает детям первой шеренги карточки с объемными формами, второй – карточки с плоскостными формами темного цвета (негативы). Поясняя детям, что на фотоснимке все объемные формы выглядят плоскими, педагог предлагает им в игре найти настоящую объемную форму и ее изображение (фотоснимок), выполнив задание движением. Дети, найдя свою пару, становятся спинами друг к другу, а затем, называя свою форму, прыжком с разворотом на  $180^\circ$ , держась за руки, называют ее контурное изображение – фотографию.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: построение в пары осуществлять согласно аналогичной геометрической форме (объемной и плоской); выполняя прыжки с разворотом на  $180^\circ$ , удерживать равновесие друг друга руками.

### **Игра «Построй по эскизу»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и логику мышления, ловкость движений; упражнять детей в умении производить постройки по образцу (эскизу), анализируя свое решение.

**Материалы:** эскиз башни для постройки, геометрические фигуры для постройки башни (параллелепипед, куб, конус, цилиндры).

**Содержание:** детям предлагают разделить на две команды и выполнить строительство башни по эскизу, объясняя, из каких геометрических форм они выполняют постройку, определяя последовательность построения: с какой фигуры начать строительство и какой формой закончить, чтобы постройка была выполнена правильно, надежно (не развалилась):

- добежать до параллелепипеда с аркой, проползти под нее, поставить в обруч;
- добежав до куба, перепрыгнуть через него и поставить на арку;
- добежать до конуса, оббежав вокруг, поставить на куб;
- добежать до цилиндров, выполнить перекатывания с ними со спины на живот, поставив справа и слева от постройки.

По результату выполненного задания педагог объявляет победителя.

**Вопросы:**

- Правильно ли выполнена постройка?
- Какие недочеты вы видите?
- Где должны стоять объемные формы?

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: запоминая последовательность построения башни, проговаривать ее от начала до конца не путаясь; упражнение с мягкими модулями производить быстро, согласно заданию. Нужно проверять правильность его выполнения, видеть недочеты, объясняя, как это произошло.

### **Игра «Волшебный мешочек»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; продолжать знакомство детей с объемными геометрическими телами (куб, параллелепипед), закрепляя знания о геометрических фигурах (шар, цилиндр, конус); дать представление о характерных особенностях геометрических тел: основание, грани (сколько их и из каких плоскостных геометрических фигур состоят).

**Материалы:** холщовый мешочек, геометрические фигуры (шар, куб, параллелепипед, цилиндр, конус).

**Содержание:** дети садятся в круг, скрестив ноги. Им предлагают, передавая по кругу волшебный мешочек, по окончании стихотворной формы достать любой предмет (фигуру), не заглядывая в мешок, назвать его, поставить в середину круга. В конце игры сравнить объемные геометрические формы.

**Вопросы:**

- Что общего у фигур и чем они отличаются?
- Какие объемные формы можно покатасть? Какая из них катается лучше?

**Правила:** обратить внимание детей на отличия предметов, выражая их словами: «У шара нет граней и вершин, а у куба и параллелепипеда они есть; шар можно легко покатасть, а эти фигуры – нет; у куба одинаковые грани, а у параллелепипеда – нет; у конуса и цилиндра в основании – круг, но они все же отличаются...» Побуждать детей делать самостоятельные выводы во время игры. Передачу предметов осуществлять быстро, не роняя и не бросая их.

## **ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Преодолей лабиринт и проводи друзей»**

**Цели:** развивать память, внимание, быстроту, координацию движений, пространственную ориентировку; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения.

**Материалы:** карточки с цифрами, карточки с точками, обручи, скакалки, куб, вырезанные из картона круги.

**Содержание:** дети строятся в одну или две колонны (в зависимости от наличия оборудования и места проведения). Педагог сообщает, что им надо преодолеть препятствия, которые встречаются на их пути, чтобы добраться до форта, показывает им карту, по которой дети будут двигаться, соблюдая направление движения. Но для того, чтобы быстро пройти лабиринт, надо расставить точки с цифрами последовательно, согласно карте (их расставляет капитан, дети помогают ему советами). На них они будут ориентироваться, а капитан группы должен запомнить двигательные упражнения:

- оббежать озеро (большой обруч) с правой стороны;
- выполнить прыжки правым боком через маленькие ручейки (скакалки);
- проползти тоннель;

- обежать слева гору (конус);
- перейти болото, прыгая по кочкам с правой стороны (круги);
- обежать могучий дуб с левой стороны (куб).

Педагог определяет время по песочным часам, если дети уложились в 3 минуты, вручает им второй золотой ключ.

**Правила:** напомнить детям, что выполнять любое движение необходимо за капитаном по расставленным цифрам, соблюдая направление (справа или слева) согласно плану, не ошибаться, не задерживать друзей. Если при движении дети ошиблись в направлении, то задание выполняется вновь, при этом теряется время.

## **ВРЕМЕННЫЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

### **Игра «Вчера, сегодня, завтра»**

**Цели:** развивать внимание, память, связную речь, ловкость движений; поддерживать интерес детей к совместным играм, обращая внимание на дружеские занятия – увлечения; закреплять понятия «вчера», «сегодня», «завтра» в играх с мячом.

**Материалы:** мяч.

**Содержание:** детям предлагают, сидя в кругу (перебрасывая мяч любому ребенку), помочь другу продолжить фразу, называя предполагаемое действие – занятие друга: «Сегодня я...»; «Вчера я...»; «Завтра я...».

**Движение:** дети, сидя в кругу, перебрасывают мяч друг другу и ловят его.

**Правила:** напомнить детям, что бросок и ловля мяча осуществляются двумя руками, стараясь не уронить мяч и не отбирая его у товарища. Побуждать детей вспоминать любимые занятия друг друга, продолжая фразы.

### **Игра «Поставь стрелку правильно»**

**Цели:** развивать внимание, память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; учить детей определять время по положению стрелок на часах: прохождения целого часа и его половины.

**Материалы:** циферблат часов, 2 гимнастические палки.

**Содержание:** рассмотрев вместе с детьми в музее различные виды часов, гном предлагает им движением изобразить напольные часы (циферблат часов со стрелками на полу), встав парами с короткими и длинными гимнастическими палками. Дети в паре, поочередно обежав по кругу циферблат часов, показывают

необходимое время по заданию, установив его правильно короткой и длинной палочкой – от центра круга до цифры.

**З а д а н и е :** изобразить движением режим дня Маши:

- 1) В 8 часов Маша встала, оделась и позавтракала.
- 2) В 9 часов она пошла в детский сад.
- 3) В 10 часов – играла с детьми.
- 4) В 11 часов – была на прогулке.
- 5) В 12 часов пообедала.
- 6) В 1 час отправилась спать.
- 7) Если Маша спала 2 часа, во сколько она проснулась?
- 8) Через час Маша поужинала.
- 9) Спустя 1 час после ужина мама забрала Машу из детского сада. Во сколько это произошло? И т. п.

**П р а в и л а :** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: перемещаясь по циферблату (расположенному на полу), быстро вспомнить, что показывает длинная и короткая стрелка часов. Осуществляя бег с гимнастической палкой в руках, прижать ее к груди, останавливаясь возле нужной цифры (соответственно заданию), называя (уточняя) время вслух.

### **Игра «Быстро передай игрушку»**

**Ц е л и :** развивать внимание, память, быстроту движений и логику мышления; совершенствовать навыки счета; упражнять детей в ориентировке во времени при выполнении упражнений на скорость по секундомеру.

**М а т е р и а л ы :** игрушки, корзины для складывания игрушек.

**С о д е р ж а н и е :** гном-часовщик очень любит порядок и ценит время, поэтому он предлагает детям быстро выполнить следующее задание: разделиться на две команды по сигналу и, встав друг за другом, навести порядок в групповой комнате – передавать разбросанные на полу игрушки над головой друг другу и складывать их в корзину. Измерение времени будет осуществляться песочными часами, в которых песок пересыпается за 1 минуту. По окончании времени педагог останавливает игру словами: «Минута прошла!». Все дети в команде считают количество игрушек, переданное ими за это время.

**В о п р о с ы :**

– Сколько передали игрушек за минуту?

- Изобразите это с помощью знаков сравнения на мольберте.
- Какая команда уложилась по времени – выиграла?

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: надо передавать игрушку над головой, не поворачиваясь к стоящему сзади товарищу, останавливаясь на сигнал – команду. Вспомнить с детьми правило счета хаотично расположенных предметов. Побуждать их делать выводы о времени и количестве переданных игрушек, выражая их фразами: «Первая команда за 1 минуту передала 10 игрушек, вторая – за 7 минут.  $10 > 7$ . Значит, выиграла первая команда».

### **Игра «Месяц, соберись!»**

**Цели:** развивать внимание, координацию и ловкость движений, логику мышления; совершенствовать у детей навыки счета, упражняя их в счете до 100 (наизусть); закрепить названия дней недели и их последовательность.

**Содержание:** гном-часовщик сообщает детям о том, что время можно определять и по календарю (единица его измерения – день, неделя, месяц, год...). Он предлагает детям в игре вспомнить все дни недели и сколько их, выполнив это движением с цифрами в руках. Дети, называя себя днями недели, строятся в 4 колонны, соблюдая последовательность, выражая ее цифрами до 7, находят свое место в ряду.

Педагог с помощью секундомера определяет, кто быстрее справился с заданием.

**Вопросы:**

- Назови свой день недели.
- Как вы думаете, что быстрее движется – минута или секунда?

Гном-часовщик просит детей выполнить столько прыжков, сколько в минуте секунд (60) и определить, как движется секундная стрелка за 1 минуту.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег, ходьбу и построение в колонны осуществлять быстро, не натакиваясь друг на друга; при построении в колонны соблюдать последовательность цифр, занимая свое место в одном из рядов, быстро называя день недели. Нацелить остальных детей проверять правильность выполнения задания. Побуждать детей самостоятельно производить счет, не пропуская идущие по порядку числа.

### **Игра «День – ночь»**

**Цели:** развивать внимание, координацию, ловкость и быстроту движений, мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы:** две веревки.

**Содержание:** гном благодарит детей за правильность выполнения заданий и предлагает им поиграть. Перед детьми выкладывают две веревки на некотором расстоянии друг от друга. У первой линии выстраиваются все мальчики, у другой – девочки. Команда мальчиков – «ночь», команда девочек – «день». На сигнал – команду «Ночь!» – мальчики ловят девочек и наоборот. Пойманные дети переходят в команду соперника.

**Вопрос:** догадайтесь, когда, в какое время года, ночь короче, а день – длиннее?

**Правила:** обратить внимание детей на то, что во время игры нельзя забегать за пределы веревки, стараясь увернуться от соперника, не толкая и не сталкиваясь, ловить, дотрагиваясь до плеча или руки соперника.

### **Игра «Двенадцать месяцев»**

**Цели:** развивать произвольное внимание, память, мышление, быстроту ориентировки на сигнал; учить дифференцировать, обобщать по признакам, сравнивать и сопоставлять; закрепить последовательность дней недели и их сезонные явления.

**Материалы:** кружки белого, красного, зеленого и желтого цветов.

**Содержание:** педагог сообщает детям, что следующее число кода будет соответствовать одному из месяцев года, а какому, им предстоит угадать. Дети вспоминают, что в году 12 месяцев, а каждое время года состоит из трех месяцев. Детям раздают карточки с природными явлениями, соответствующими каждому месяцу, на ее обратной стороне – цифра, номер следования месяцев друг за другом. Дети должны сориентироваться и после чтения загадок про осень, зиму, весну и лето встать возле того кружка, цвет которого соответствует этому времени года: возле белого – зимние, красного – летние, зеленого – весенние, желтого – осенние месяцы.

**Вопросы:**

- Почему зимние месяцы встали возле белого кружка, а осенние – возле желтого?
- Сколько осенних (зимних и т. д.) месяцев? Назовите их.

Чтобы выяснить, какого месяца не хватает, детям предлагают перевернуть карточки цифрами вверх и построиться друг за другом в порядке следования цифр. При пересчете назвать номер и название месяца, догадаться, месяц с какой цифрой не был произнесен. (4-й – *апрель*.)

**Правила:** нацелить детей на ассоциацию природных явлений с цветом. Вспомнить названия всех месяцев. При построении в ряд не толкаться, быстро находить свое место по цифрам; учить находить, какого месяца в ряду не оказалось.

## **ИЗМЕРЕНИЯ РАЗЛИЧНЫХ ВЕЛИЧИН, ПРЕОБРАЗОВАНИЯ**

### **Игра «Сравним количество микстуры»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту и ловкость движений, логику мышления (сообразительность); учить измерять объем жидкостей и сравнивать их с помощью условной мерки.

**Материалы:** кегли, мерные стаканчики, ведерки, вода розового и голубого цвета.

**Содержание:** доктор приготовил две микстуры – розового и голубого цвета, которые находятся в разных прозрачных емкостях (большой и маленькой). Детям необходимо сравнить микстуры и определить, хватит ли ее на всех жителей сказочного городка.

**Вопросы:**

– Присмотритесь и определите на глаз, в какой емкости и какой жидкости больше. *(Предположения и выводы детей.)*

– Как это можно определить опытным путем? *(Ответы детей.)*

Педагог делит детей на две команды и предлагает воспользоваться одним из вариантов – перелить всю жидкость в одинаковые емкости, а для этого по сигналу перенести (перелить) микстуру мерным стаканчиком из разных емкостей в одинаковые, не нарушая преграды (буйки, кегли).

Дети в командах выполняют бег «змейкой» со стаканом воды между буйками (кеглями), сравнивают жидкости, черпая мерным стаканчиком из баночек, выливая жидкость в прозрачное ведерко.

**Правила:** напомнить детям, что бег при выполнении задания нужно осуществлять осторожно, не проливая воды, иначе сравнение будет неточным. Осуществляя счет стаканчиков, сравнивать их количество при помощи знаков сравнения, делая самостоятельные выводы.

### **Игра «Сварим кашу»**

**Цели:** развивать внимание, память, логику мышления (сообразительность), навыки контроля; учить сравнивать объем сыпучих тел, познакомить со способами измерения объема, показать, что объем не зависит от размера емкости.

**Материалы:** пакеты с кашей, мерный стакан (ложка), кастрюля.

**Содержание:** детям предлагают сначала определить на глаз количество каши «Здоровье» в двух разных пакетах (большом и маленьком), а затем предложить свой вариант сравнения количества.

Первый вариант – пересыпать кашу в одинаковые емкости.

**Вывод:** определение количества сыпучего вещества не дает точного результата.

Второй вариант – взвесить их.

**Вывод:** масса вещества не зависит от его размера.

Далее педагог, показывая детям оба способа сравнения, знакомит их с весами и условными мерками, предлагая свой вариант определения количества каши.

Дети в командах распределяют и отмеряют нужное количество каши в игре. В соревновании отмеряют условной меркой – ложкой (стаканом) – кашу из пакета по очереди, пробегая, высыпая ее в кастрюлю, передавая дальше эстафету.

Педагог подводит итоги эстафеты, называя выигравшую команду, а затем все вместе сравнивают количество каши в кастрюле, отвечая на вопрос:

– Почему одна из команд быстрее справилась с заданием? (*Ответы детей.*)

**Вывод:** сравнивать вес сыпучих тел можно, используя только одинаковые условные мерки.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что бег необходимо осуществлять мелкими быстрыми шажками, чтобы не рассыпать содержимое. Привести детей к пониманию, что при сравнении содержимого отмерять его количество необходимо одинаковыми условными мерками. Побуждать детей вспомнить, какими способами можно измерить сыпучие вещества, предлагать свои варианты (пути) решения проблемы разными способами.

### **Игра «Весовые качели»**

**Цели:** развивать ловкость, быстроту, смекалку, логическое мышление, умение сравнивать и обобщать; научить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависят от их количества; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры.

**Материалы:** плюшевые игрушки (медведь, белочки, тигры), мольберт, карандаши.

**Содержание:** смотритель зоопарка просит детей помочь ему взвесить двух медвежат; так как те очень любят кататься на качелях, смотритель придумал, как их развлечь, а заодно и измерить вес. На одну сторону качелей он сажает медведя, а на другой просит расположить других животных, пока качели не уравновесятся. Дети делятся на команду белочек и команду тигров. По сигналу команда белочек большими прыжками в длину поочередно будет сажать на качели белочек, а команда тигров бегом на четвереньках – тигрят. Игра закончится, когда качели будут в горизонтальном положении, то есть уравновесятся.

**Вопросы:**

- Как мы измеряли вес медведей? (*Уравновешивали качели.*)
- Сколько весит медведь в белочках? (*5 белочек.*)
- Сколько в тиграх? (*3 тигра.*)
- Чей вес больше – медведя в белочках или медведя в тиграх, ведь 3 тигра меньше, чем 5 белочек? Можно ли ответить на этот вопрос? Почему? (*Разные мерки.*)
- Что же лучше делать – пересчитывать вес в предметах или измерять?
- Какой должна быть мерка, чтобы сравнить вес двух предметов? (*Одинаковой.*)

Дети измеряют вес медведей только в белочках или только в тиграх, сравнивают, чей вес больше, и ставят знаки «больше», «меньше».

Педагог приводит детей к выводу, что нужна особая мерка, и они знакомятся с общепринятой меркой измерения массы – 1 кг (гири).

Все действия детей фиксируются педагогом на доске или мольберте.

**Правила:** напомнить детям, что движения надо выполнять быстро, не задерживать товарищей по команде. Закончить игру, если качели приняли горизонтальное положение. Подвести детей к пониманию того, что сравнивать вес двух предметов можно только тогда, когда они выражены одинаковыми мерками; познакомить с единой мерой измерения веса – *килограммом*. Подвести к понятию, что вес предметов лучше измерять на весах, чем пересчитывать.

### **Игра «Тяжелее – легче»**

**Цели:** развивать умение сравнивать, логическое мышление, самостоятельность в выборе; научить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависят от количества; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры.

**Материалы:** мягкие модули, тяжелые и легкие кастрюльки, сыпучий материал (каша).

**Содержание:** зритель предлагает детям определить, кто из слонов (голубой или розовый) питается лучше, а значит, лучше растет. Им предлагают перелезть через заграждение (заборчик из мягких модулей) и отнести кашу в кастрюлях: розовому слону – кастрюли самые легкие по весу, голубому – самые тяжелые.

Дети берут кастрюли на ладонь, взвешивая на руке, пробуют угадать, для какого слона она предназначена.

**Вопросы:**

- Какое количество каши в кастрюлях съедает розовый слон? *(6.)*
- Какое количество каши съедает голубой слон? *(4 кастрюли.)*
- У какого слона кастрюли были легче? Можно ли сказать, кто съедает каши больше? *(Нет.)*
- Почему? *(Разный вес каши в кастрюле.)*
- Как измерить вес продуктов? *(Пересыпать кашу из кастрюль в одинаковые емкости и взвесить на весах.)*

Дети выполняют действие пересыпания и сравнивают вес каш, устанавливают между ними равенство, приходят к выводу, что слоны съедают одинаковое количество каши.

**Правила:** нацелить детей на применение практического способа сравнения предметов по весу (на ладонях). При распределении кастрюль ориентироваться на вес каши; подвести детей к пониманию того, что вес надо сравнивать только измерением одинаковой меркой, а не пересчетом. Дети самостоятельно должны сделать выводы.

### **Игра «Измерь удава»**

**Цели:** развивать умение сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения; учить измерять длину предметов с помощью условной мерки; познакомить с общепринятой единой мерой измерения длины – *метром*.

**Материалы:** маты, канат (веревка), гимнастическое бревно.

**Содержание:** зритель предлагает помочь ему развернуть удава, свернутого в кольцо. Для этого дети выстраиваются в ряд и постепенно, взяв удава за туловище, вытягивают его по всей длине детского ряда. Затем, подняв его на головой, на вытянутых руках переносят удава по бревну приставными шагами боком на ковер, пытаясь удержать равновесие, чтобы потом измерить его разными способами, как в мультфильме «38 попугаев»: приставными шагами, как попугай; прыжками; кувирками, как обезьяна. Дети сравнивают показания измерения счетом и приходят к выводу, что измерять надо единой меркой. Педагог предлагает измерить удава рулеткой, так как ее длина позволяет измерить самые длинные предметы и расстояния.

**Правила:** напомнить детям, что движения надо выполнять четко, счет осуществлять хором. Сравнивать показания разных движений, четко проговаривая данную фразу: «Длина удава шагами больше, чем длина удава прыжками, так как 15 больше, чем 7» и т. д. Помочь сделать выводы о необходимости измерения длины единой меркой. Привлекать детей к самостоятельным действиям измерения с помощью рулетки, вспомнить правила измерения от нуля.

### **Игра «Бег на короткую дистанцию. Тигры и львы»**

**Цели:** развивать внимание, память, умственную активность, быстроту, ловкость и координацию движений; продолжать знакомство детей с разнообразными способами измерения (действиями): с помощью физических упражнений (шагов, прыжков), а также условной мерки; разобрать с детьми проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью, учить делать выводы.

**Материалы:** кубики (два красных и два синих), красная и синяя веревки.

**Содержание:** дети делятся на 2 команды: команда львов выполняет бег вдоль красной веревки по прямой (от синего кубика к красному); команда тигров осуществляет бег «змейкой» вдоль синей веревки (от синего кубика к красному).

По окончании эстафеты детям предлагаются вопросы на эрудицию:

– Как вы думаете, к кому можно отнести поговорку «летит как стрела»? Что она означает? (*Быстро двигается.*)

– От чего зависит быстрота? (*От скорости.*)

– Как двигались львы и тигры?

– У кого скорость больше? (*Дети обозначают знаком на мольберте.*)

– Как сравнить длину пути? (*Прикладывая друг к другу обе веревки.*)

– Одинаковы ли они? Вспомните правило сравнения и поставьте нужный знак.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: бег осуществлять быстро, не задерживая друг друга, передавать эстафету. Вспомнить с детьми правило измерения длины – путем приложения, накладывая веревки друг на друга, совмещая их концы; учить отслеживать правильность выполнения задания другими парами.

### **Игра «Поспеши, проползи»**

**Цели:** развивать внимание, логику мышления (сообразительность), ловкость и координацию движений; расширять кругозор детей; знакомить с понятиями *перемещение, траектория движения*; упражнять в измерении и сравнении длины пути человека, осуществляя действия движениями (ходьбой на четвереньках, приставным шагом).

**Материалы:** желтая и зеленая веревки (канаты), игрушки для отметки старта и финиша.

**Содержание:** дети делятся на две команды. Команда черепах осуществляет движение по желтому канату, изображенному в виде дуги – на высоких четвереньках от кубика до кубика; команда муравьев приставными шагами двигается по зеленому канату – по кругу от игрушек.

Выполнив верно задание, дети (все вместе) отвечают на вопросы:

- У кого скорость движения больше: у черепахи или у муравья?
- Обозначьте скорость их движения, используя знаки сравнения. (*Дети выполняют задание на мольберте.*)
- Как определить длину пути муравья и черепахи? (*Приложением.*)
- По какому пути двигалась черепаха? Переместилась ли она при движении? (*По дуге – желтому канату; от красного кубика к синему.*)
- Как двигался муравей? Переместился ли он в другую точку? (*По кругу – зеленому канату; нет, так как пришел обратно к игрушке.*)

**Вывод:** при движении по кругу перемещение равно 0 (нулю).

- Как объяснить речевой оборот: «Плетется как черепаха»? (*Медленно движется.*)

Далее детям вводится новое понятие: разные виды движения обозначаются *траекторией движения*.

- Приведите примеры разных траекторий движения. Каково их перемещение? (*Варианты детей.*)

**Правила:** обратить внимание детей на правильность выполнения задания: при ходьбе на высоких четвереньках не опускаться на колени; чередовать положение рук и ног: осуществляя приставной шаг, удерживать равновесие, не сходить с каната. Побуждать отслеживать правильность выполнения задания самими детьми; быть внимательными при определении перемещения и траектории движения; приводить примеры таких движений, при которых перемещение равно 0 (нулю).

### **Игра «Движения с препятствиями»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, навыки контроля действий, мышление; определить понятие *скорость передвижения* с помощью различных общеразвивающих упражнений

(ходьбы приставным, широким шагом, в полуприседе, галопом), изображая движения разных животных; упражнять детей в сравнении расстояний, делая выводы о характере движения для достижения цели.

**Материалы:** канат, четыре модуля, четыре стойки.

**Содержание:** дети делятся на две команды. Команда удавов, держа канат в руках над головой, осуществляет бег «змейкой» между четырьмя стойками; команда пони осуществляет бег с препятствиями через повышенную опору (4 мягких модуля) высотой 20 см.

**Вопросы:**

- Чья скорость больше?
- Отметьте знаками сравнения скорость движения ваших команд на мольберте.
- Какова траектория движения была у удава и у пони? Перемещались ли они?

**Правила:** движения выполнять по заданию, самостоятельно вспоминать положение рук и ног. Побуждать детей сохранять равновесие в беге через повышенную опору, а также следить за положением рук в беге «змейкой» с канатом в руках.

### **Игра «Измерь мерками»**

**Цели:** развивать зрительную память, глазомер, быстроту мышления и координацию движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей; познакомить детей с единицами измерения длины – *метром, сантиметром*; дать представление о старинных мерах измерения длины – *сажень, пядь, локоть*; упражнять детей в измерении длины предметов разнообразными измерительными приборами (линейкой, рулеткой, сантиметром, метром), а также с помощью физических упражнений (прыжков в длину, в высоту), закрепляя алгоритм выполнения прыжков.

**Материалы:** лента красного цвета, деревянный метр, кубики (по длине ленты), мел.

**Содержание:** детям предлагается определить длину красной ленты с помощью условных мерок: деревянного метра, кубиков, шагов. Результаты измерения обозначают цифрами и сравнивают с помощью знаков сравнения: «<», «>». Педагог предлагает детям экспериментально провести процедуру измерения длины, поясняя, что каждый шаг (условная мерка) отмечается мелом (черточкой) на полу, и показывая ее размерность (длину).

**Вопросы:**

- Какова длина красной ленты в кубиках?

- Какова длина ленты в шагах?
- Сколько это составляет в метрах?
- Почему размер длины различен?

**В ы в о д :** чем меньше условные мерки, тем большее их количество укладывается в длину, а значит, больше результат измерения.

- Чем лучше измерять длину? (*Метром.*)
- Что необходимо сделать, чтобы получить одинаковый результат измерений? (*Выполнить измерения единой условной меркой – метром или сантиметром.*)

Дети, расправляя ленты в длину, измеряют их условными мерками (кубиками, метром, шагами). Движение: измерения шагами (широкими и мелкими) осуществляются с отметкой мелом носка ступни при каждом шаге.

**П р а в и л а :** обратить внимание детей на точность выполнения задания: отметка длины кубиками и метром будет осуществляться двумя детьми, шагами – всеми по очереди с просчетом результата хором. Подвести к пониманию: чтобы достичь наиболее верного результата, необходимо пользоваться единой условной меркой. Проводить открытия экспериментальным путем.

### **Игра «Длинный – короткий»**

**Ц е л и :** развивать зрительную память, глазомер, быстроту мышления, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей; упражнять детей в измерении и сравнении предметов, используя правило приложения.

**М а т е р и а л ы :** ленты оранжевого и желтого цвета разной длины.

**С о д е р ж а н и е :** детям предлагаются 2 ленты оранжевого и желтого цвета, расположенные зигзагом и полукругом.

**В о п р о с ы :**

- Можно ли в данном случае определить на глаз, какая из лент длиннее (короче)?
- Почему? Каким образом можно выполнить правильно измерения? (*Мнения детей.*)

Дети, выправив ленты в длину, прикладывают их друг к другу и сравнивают парами, находясь в колоннах (мальчики и девочки).

**В ы в о д :** если при сравнении лент у кого-то из детей остался свободный конец, значит, эта лента длиннее.

- Что в данном случае можно сказать о лентах (их длине)? (*Мнения детей.*)

**Правила:** обратить внимание детей на точность выполнения задания. Подвести к пониманию того, что измерять можно разными способами, но правило приложения при сравнении длины остается неизменным. Напомнить детям, что при сравнении ленты нужно держать в натянутом состоянии, совмещая в парах, чтобы получить более точный (правильный) результат измерения.

### **Игра «Ленты-моталочки»**

**Цели:** развивать зрительную память, глазомер, мышление, мелкую моторику рук, мышцы локтевого сустава; познакомить детей с единицами измерения длины – *метром, сантиметром*, дать представление о старинных мерах измерения длины – *сажень, пядь, локоть*.

**Материалы:** эстафетные палочки, ленты зеленого и голубого цвета.

**Содержание:** шнур-затейник предлагает детям продолжить экспериментальные измерения путем наматывания лент (зеленой и голубой) на палочку. Дети, в парах сворачивая ленты, выясняют (отмечают), какой паре удалось это сделать быстрее.

**Вопросы:**

- Возможно ли при сворачивании ленты точно определить ее длину? (*Мнения детей.*)
- Предложите свой вариант определения (измерения) длины. (*Варианты детей.*)

Далее шнур-затейник предлагает детям измерить длину лент по старинке – локтями, а потом сравнить результаты друг друга.

**Правила:** обратить внимание детей на точность и быстроту при выполнении задания. Вспомнить с детьми правила измерения разными способами, выделяя самый правильный из них. Побуждать детей делать собственные выводы по результату сравнения.

### **Игра «Измеряем температуру»**

**Цели:** развивать зрительную память, глазомер, быстроту мышления и координацию движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей; формировать общие представления детей о процедуре измерения температуры, рассматривая различные проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью (опыты): упражнять детей в измерении температуры тела, воздуха на улице, в помещении (групповой комнате) с помощью измерительных приборов (термометров), а также физических упражнений; дать представление о положительных и отрицательных числах, где они встречаются в повседневной жизни, природе.

**Материалы:** веревки красного и синего цвета.

**Содержание:** детям предлагается встать в пары и разложить (растянуть) перед собой веревочки красного и синего цвета, соединяя их узелком. Узелок – это 0 (деление в термометре). Красная часть веревочки обозначает повышение температуры – тепло, синяя, наоборот, холод – понижение температуры. Пара детей, встав к узелку, поворачивается спинами друг к другу, продвигается прыжками на 1 деление до конца веревки, если указанный педагогом пример соответствует заданию. Задание окажется выполненным правильно, если пары одновременно окажутся на разных концах веревочки по окончании игры.

**Примеры:** таяние льда – «+»; выпадение снега – «-»; кипение воды в чайнике – «+»; работа холодильника – «-»; заболевание ребенка – «+»; приход Деда Мороза – «-»; климат в Африке – «+», на Северном полюсе – «-» и т. п.

Дети проверяют правильность выполнения задания, при ошибке вместе разбирают примеры, которые вызвали затруднения. Педагог благодарит детей за правильность выполнения задания, показывает сказочный термометр и положение делений на нем – температура повысилась на 1 деление.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что соединенная веревочка играет роль термометра. В процессе игры осуществлять прыжки вперед на 1 деление – по красному цвету, если предложенный пример соответствует положению на термометре «+», по синему цвету – если «-». Игра считается законченной, если оба игрока при выполнении задания окажутся на концах веревки. В противном случае разобрать пример вместе, помогая друг другу.

### **Игра «Считай, измеряй»**

**Цели:** развивать мышление, умение делать выбор и обосновывать его по ситуации, применять практические навыки измерения веса; научить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что количество не зависит от веса продуктов, предметов; формировать у детей представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять на примерах из жизни.

**Материалы:** макеты конфет (10 больших, 20 маленьких), веревочки (по количеству конфет), 2 мешочка для конфет, весы.

**Содержание:** детям, сидящим за столом «Конфеты», фея Забава предлагает поиграть – выиграть как можно больше конфет, чтобы угостить друзей. Они должны подпрыгнуть до веревки и достать как можно больше конфет, подвешенных на разной высоте. Все собранные конфеты дети размещают на столе. Фея ставит детей перед выбором: как узнать, каких конфет больше – больших или маленьких: пересчитать их или

измерить? Дети выполняют пересчет, вспоминая правила счета хаотично расположенных предметов и выбирая одно из них, а затем делают вывод (*10 больших конфет меньше, чем 20 маленьких*). Фея предлагает детям сравнить вес конфет, взвесив их на весах со шкалой делений, и объясняет меру веса по делениям стрелки. Дети отмечают, что при взвешивании обоих мешочков с конфетами стрелка указывала на цифру 1, значит, вес больших и маленьких конфет одинаковый.

**Вопросы:**

– Как вы думаете, что лучше: производить взвешивание или пересчитывать продукты? (*Дети должны обосновать свой выбор.*)

– Какая мера используется при измерении веса?

**Правила:** напомнить, что при подпрыгивании нужно делать сильный толчок, чтобы достать конфету. При пересчете и взвешивании вспомнить алгоритм действий, стараться сделать выбор – пересчитывать или измерять, обосновывать его.

### **Игра «Попади в цель»**

**Цели:** развивать ловкость, глазомер, умение сравнивать и обобщать; познакомить с разными весами для определения веса в граммах и килограммах и научить приемам считывания результата измерения; закрепить алгоритм взвешивания с помощью весов, знание меры веса – 1 кг; учить сравнивать вес предметов.

**Материалы:** мешочки с песком, ватные шарики, сухой бассейн (корзина).

**Содержание:** фея предлагает детям поиграть и забросить в центр сухого бассейна как можно больше мешочков с песком и ватных шариков.

**Вопросы:**

– Как узнать, чего больше попало в бассейн – мешочков или шариков? (*Пересчитать.*)

Затем фея предлагает детям собрать мешочки и шарики в разные мешки и сравнить на глаз, какой из них больше. (*Мешок с ватными шариками.*)

– Как вы думаете, какой мешок тяжелее? (*Предположения детей и их обоснования.*)

Фея показывает весы – безмен, на котором можно взвесить мешки. Дети делают вывод о весе мешков по указанию стрелки. (*Мешок с ватными шариками кажется больше, а вес его меньше, чем вес мешка с песком.*)

**Правила:** напомнить детям, что при выполнении упражнения надо делать замах и бросок правой рукой, отклонившись назад, стараясь попасть в центр бассейна. Не попавшие в него предметы не подбираются. Вести

счет только предметов, попавших в цель. Подвести детей к выводу при сравнении веса, что объем не зависит от веса.

### **Игра «Разложи мороженое»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту, сообразительность; формировать у детей представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять – на примерах из жизни.

**Материалы:** 3 емкости для мороженого, шарики для сухого бассейна, 3 ложки.

**Содержание:** фея Забава предлагает детям третьего стола угостить посетителей вкусным мороженым, правильно выполнив заказ: разложить в вазочки мороженое, состоящее из трех шариков: ягодного, сливочного, шоколадного.

Дети делятся на три команды и выполняют заказ, выбирая из сухого бассейна ложкой шарики. Перенеся их к столу, заполняют ими по три вазочки для каждой команды (тремя разноцветными шариками), стараясь не ошибиться. По окончании игры дети отмечают ошибки и исправляют их.

**Вопросы:**

- Одинаковый ли вес мороженого в вазочках? (*Ответы детей.*)
- Как это узнать?

Дети уравнивают вазочки с мороженым на двух чашах весов и делают выводы, где вес больше, а где меньше.

**Правила:** напомнить детям, что надо быть внимательными при заполнении вазочки шариками, они должны быть разного цвета. Если кто-то из игроков ошибется, то команда считается проигравшей, не выполнившей правильно заказ.

### **Игра «Измерь бревно шагами»**

**Цели:** развивать мышление, умение сравнивать и обобщать, принимать самостоятельные решения; учить применять разные виды ходьбы в измерении длины.

**Материалы:** гимнастическое бревно.

**Содержание:** детям предлагают измерить бревно шагами со счетом и определить, каким типом шагов это расстояние можно преодолеть быстрее.

**Вопросы:**

- Какие шаги вы выполняли? (*Приставные, боковые, широкие.*)
- Каких шагов вы выполнили больше? Почему?
- Как вы думаете, какими шагами мы преодолеем это расстояние быстрее?

Дети получают золотой ключ за находчивость.

**Правила:** напомнить детям, что необходимо выяснить, какими шагами расстояние можно преодолеть быстрее; учить проводить сравнительный анализ, чтобы прийти к пониманию того, что чем меньше шагов они будут делать, тем быстрее пройдут это расстояние.

## АРИФМЕТИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

### Игра «Веселый знак “плюс”»

**Цели:** развивать согласованность действий в парах, быстроту, ловкость, сообразительность; познакомить детей с *действием сложения* и математическим знаком, обозначающим это действие – «+».

**Материалы:** веревочки (на каждую пару детей) размером до 50 см.

**Содержание:** педагог просит детей вспомнить о веселом и жизнерадостном знаке «плюс», который потерял свою палочку, и помочь ему найти ее. Любит этот знак все объединять, увеличивать и прибавлять, оттого его все любили в математическом городе. Во всех историях, в которых он участвовал, происходило одно и то же событие – *сложение*.

Чтобы найти потерявшуюся палочку у знака и составить его, детям предлагают построиться в две колонны, распределившись по парам, взять веревку за концы, растянуть ее и присесть на корточки, держа веревку невысоко от пола (можно использовать гимнастические палочки). Последняя пара, оставив веревку на полу, прыгает через веревку товарищей, а затем, обегая с разных сторон колонну, берет свою веревку в руки и отходит в сторону, подняв ее над головой. Следующая пара, выполнив упражнение, подбегает к отошедшей паре и присоединяет к ней веревку крест-накрест, образуя знак «плюс», выкладывают его на полу.

**Правила:** напомнить детям, что прыжки через веревку нужно осуществлять быстро, не задерживаясь и не задевая ее. Выкладывать знак только после того, как к ним подбежит вторая пара. Не забывать, что веревку надо держать натянутой.

### Игра «Составляем математические истории»

Цели: развивать ловкость, сноровку, согласованность движений, ритмичность, внимание, память, сообразительность; учить составлять задачи со знаком «плюс» и записывать их примерами, а также правильно их читать.

Материалы: воротца, карточки с заданиями.

Содержание: педагог объявляет детям, что теперь они будут играть с веселым знаком «плюс» и составлять с ними веселые истории, в которых выполняется действие *сложение*, а значит, все увеличивается и прибавляется. Только играть в истории дети будут, слушая стихи и показывая их движениями.

Стихи для использования в игре:

1. Две мышки проникли в квартиру,  
Решили попробовать сыру,  
Тут следом явились подружки:  
Три сереньких мышки-норушки.  
Кот спал в это время на крыше,  
Про этот не ведая пир.  
А ну-ка скажи, сколько мышек  
Съели оставленный сыр?  
 $(2 + 3 = 5.)$

2. Вот восемь зайчат по дорожке идут,  
За ними еще двое бегут.  
Так сколько всего по дорожке лесной  
Торопятся в школу зайчишек зимой?  
 $(8 + 2 = 10.)$

3. Восемь храбрых малышей  
Переходят вброд ручей.  
Но один чуть-чуть отстал,  
А потом друзей догнал.  
Сколько храбрых малышей  
Перешли большой ручей?  
 $(8 + 1 = 9.)$

Дети выполняют действия по тексту, считают персонажей, ищут карточку с примером.

Имитация движений животных:

- бег мышек за кругом, лазание в воротца, в круг, легкий бег в круге с остановкой на сигнал;
- ритмичные прыжки на двух ногах;
- ходьба с высоким подниманием колен.

Дети уточняют, какое математическое действие выполнено, и учатся читать это выражение.

**Правила:** педагог, читая стихи, выбирает детей – участников игры, дотрагиваясь до их головок. Они должны выполнить движение, подражая повадкам животных. Остальные дети говорят, увеличилось их или нет, какое действие выполнено и какой знак надо поставить, затем дают правильный ответ пересчетом. Педагог показывает детям карточку с примером и тренирует детей в правильном прочтении этого выражения. При чтении других стихов дети сами ищут правильные примеры на карточках и читают их.

При выполнении упражнений дети не должны наталкиваться друг на друга, а соблюдать дистанцию, следить за окончанием текста и заданным вопросом.

### **Игра «Найди свой вагон»**

**Цели:** развивать умение применять знания в действии, обдумывать, контролировать, устранять ошибки; познакомить детей с *действием сложения*, со знаком «+», обозначающим это действие; закрепить порядковый счет, умение находить место цифры в ряду, понимать вопрос (*какой по счету?*); показать принцип образования натурального ряда чисел: в результате увеличения на 1 получается большее число, то есть последующее.

**Материалы:** карточки с примерами, макеты вагонов.

**Содержание:** детям дают карточки в виде примеров:  $2 + 1$ ;  $3 + 1$ ;  $4 + 1$ ; кроме  $1 + 1$ . Они делятся на две команды по 10 человек, им предлагается по гудку паровоза отправиться в Страну знаний. Нужно обежать «змейкой» цветные прямоугольники с цифрами (вагоны), выложенные в ряд на полу, и, решив свой пример, найти номер своего вагона, встать в него. Когда дети обеих команд найдут свои вагоны, педагог просит назвать его номер и проверяет правильность решения примера, подводит детей к выводу, что каждое последующее число больше предыдущего на единицу. Дети осуществляют порядковый счет.

**Вопрос:** вагон с каким номером остался без пассажира?

**Движение:** бег «змейкой» между предметами.

**Правила:** детям нужно быть внимательными при нахождении номера вагона, знать, что каждое последующее число увеличивается на единицу. При беге не задевать детей, вставших на свое место, работать быстро; счет осуществлять последовательно, отвечая на вопрос: «Какой по счету синий вагон?» и т. д. При последовательном пересчете друг за другом уметь на слух определить, номер какого вагона не был произнесен. Если дети не догадались, счет повторить.

### **Игра «Сложение цвета»**

**Цели:** развивать гибкость мышления, сообразительность, умение применять знания в действии, обдумывать их, устранять ошибки; веру в свои силы, сенсорный опыт; вспомнить и закрепить цвет и цветовые оттенки; учить решать задачи на сложение основных цветов для получения новых оттенков.

**Материалы:** карточки с примерами, гимнастическая скамейка, разноцветные кубики.

**Содержание:** детям раздают карточки в виде примеров на сложение двух цветовых пятен: красный + красный = ?; желтый + красный = ?; желтый + синий = ?; желтый + желтый = ?; синий + синий = ?; красный + синий = ?; белый + синий = ?. Они должны пройти по скамейке, перешагивая через цветные кубики, наклониться и взять кубик только того цвета, который соответствует решению его примера при сложении двух цветовых оттенков. Дойдя до конца скамейки, прыгнуть и отойти в сторону. Если примеры решены правильно, то на скамейке не должно остаться ни одного кубика.

Чтобы узнать цифру кода, надо построиться в цветовую гамму – последовательность цветов радуги, начиная с красного. Осуществить пересчет цветов.

**Правила:** напомнить детям, что при решении примера надо хорошо подумать, какой цвет получится при сложении двух цветовых оттенков, и взять нужный кубик. При прохождении по скамейке удерживать равновесие, руки держать в стороны, наклоняться за кубиком, прыгивать легко.

### **Игра «Для кого пирожки?»**

**Цели:** развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с *действием сложения*; формировать общие представления о процедуре сложения, запоминая основное правило: складывать можно только одноименные предметы (величины), изображать арифметическое действие движением; учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая их правильно вслух.

**Материалы:** кружки с нарисованными цифрами.

**Содержание:** педагог напоминает детям о том, что по дороге к бабушке Красная Шапочка встречает волка. В корзинке у нее – пирожки. Педагог предлагает детям обхитрить волка – угостив его пирожками, тем самым спасти и бабушку, и внучку, успев предупредить их об опасности.

А выполнять задание детям предстоит в необычной форме: распределить все пирожки (с цифрами) для бабушки и волка, решив правильно примеры на сложение. Если при складывании пирожков ответ примера  $> 5$  – это пирожок для бабушки,  $< 5$  – для волка. Счет осуществлять, прыгая по дорожке с цифрами, расположенными в ряд, начиная от первой цифры и прыгая столько раз, сколько указывает цифра при сложении (+2), и т. д.

Остановившись на цифре, ребенок называет ее, читает получившееся выражение, сравнивает результат с цифрой 5, оставляет пирожок в тарелке – для волка, кладет в корзину – для бабушки.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: быстро прыгая по кружкам (при сложении цифр) вперед, прочитывают вслух пример, определяя, с какой цифры осуществлять прыжок и сколько их необходимо добавить при сложении. При сравнении цифр побуждать грамотно выражать результат сравнения фразой.

### **Игра «Грустный знак “минус”»**

**Цели:** познакомить детей с арифметическим действием вычитания, со знаком «минус»; развивать внимание, память, быстроту мышления и ловкость движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.

**Содержание:** детям предлагается рассказ о знаке « $\leftarrow$ », который любит слово «нет», все отвергает, отрицает. За это его еще называют *знаком отрицания*. Педагог просит детей помочь знаку «минус», превращая все его отрицания в противоположности, изображая их движением.

**Пример:** быстрый – не быстрый, а медленный; старый – не старый, а молодой; веселый – не веселый, а грустный; легкий – не легкий, а тяжелый, чистый – не чистый, а грязный и т. д.

На показ карточки со знаком « $+$ » педагог дает утверждение, при показе карточки с « $\leftarrow$ » дети, добавляя частицу *не*, называют противоположность, объясняют ее.

**Правила:** обратить внимание детей на то, что они должны самостоятельно придумать противоположные движения, характеризуя их словами, вспоминая противоположности без частицы *не*.

### **Игра «А ну-ка, отними!»**

**Цели:** совершенствовать навыки счета, упражняя детей в отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками; развивать внимание, быстроту реакции и логику мышления детей, ловкость движений.

**Материалы:** конфеты (по количеству детей).

**Содержание:** дети садятся по кругу, положив за спину конфету и закрыв глаза.

По сигналу: «Раз, два, три, а ну-ка, отними!» – водящий ребенок обходит детей за кругом, собирая у них конфеты, те в свою очередь пытаются ее быстро взять, повернувшись правым или левым боком.

По окончании игры водящий считает, сколько было детей и конфет, а также сколько он успел собрать конфет. Затем ищет на столе подобный пример, читает выражение, дает ответ на вопрос: «Сколько осталось конфет у детей?», выполнив его пересчетом.

Игра повторяется 2–3 раза.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: не поворачиваться и не брать конфету раньше сигнала. В случае, если конфета находится на далеком расстоянии, нацелить детей дотянуться до нее, не вставая с места; упражнять их в умении производить счет предметов, находя нужное выражение, читать его правильно.

### **Игра «Кто они?»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух.

**Материалы:** картинки с изображением сказочных героев.

**Содержание:** из детей выбираются пять сказочных персонажей, героев любимых сказок и мультфильмов. Им на спину помещают портреты того или иного героя.

По сигналу все дети группы, в том числе и персонажи, расходятся по всему пространству помещения. В течение одной минуты дети стараются разглядеть всех сказочных героев и запомнить их. Игра усложняется тем, что дети-персонажи должны уворачиваться и не показывать свой портрет на спине. После второго сигнала каждый ребенок отправляется к столу и среди множества картинок выбирает только тех героев, кого он успел разглядеть. Дети-персонажи поворачиваются к ним спиной, все вместе проверяют правильность выполнения задания, считая, сколько всего было героев, кого и сколько человек узнали. Каждый ребенок составляет пример (математическую задачу) из набора для школьника (цифр и знаков), читают получившиеся выражения, примеры, называют ответ.

Дети выполняют задание за столом: выкладывают увиденных персонажей возле себя на столе, считая их и выражая с помощью цифр и знаков.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: детям-персонажам нужно не стоять на месте и не прислоняться спиной к стене, непрерывно двигаться, не задерживать детей руками, одновременно уворачиваясь, чтобы скрыть свою картинку с героем; остальным детям стараться разглядеть картинки на спине персонажей, быстро двигаясь в разных направлениях. При составлении

математического выражения нацелить детей на то, что они должны отнять то количество персонажей, которое им удалось разглядеть, получая в ответе количество портретов тех героев, которых увидеть не удалось.

### **Игра «Хромая лиса»**

**Цели:** учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; развивать внимание, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета.

**Материалы:** канат (веревка), обруч.

**Содержание:** в середине групповой комнаты кладется канат, недалеко от него – обруч (нора лисы). Из детей выбирается «лиса» (с помощью любой считалки), остальные дети – «куры», которые находятся в «курятнике» – за канатом (на свободном пространстве). Педагог объявляет, что в «курятнике» – 10 «кур». «Хромая лиса» (ребенок, прыгающий на одной ножке) по сигналу скачет к «курятнику» и начинает прыгать за «курами». Попавшиеся «куры» становятся в обруч (нору). По сигналу игра останавливается, «лиса» считает пойманных «кур», составляя математическое выражение, проговаривая его вслух: «10 было, поймала 3 (выражение:  $10 - 3$ )», дает ответ, сколько «кур» осталось в «курятнике».

**Правила:** побуждать детей быть внимательными в игре: детям-«курам» выходить из «курятника» запрещено, а «лиса» в случае усталости может поменять ногу, так как вставать на обе ноги нельзя. При ловле детей-«кур» нужно дотронуться до плеча товарища, не толкая его. Составляя математическое выражение, четко произносить пример, давая ответ пересчетом.

### **Игра «Какой по счету наш экипаж?»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с арифметическим действием умножения, его математическим знаком: « $\cdot$ », « $*$ », « $\times$ »; учить составлять примеры из жизни, математические истории, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; способствовать освоению счета объектов группами по 2, 3, 4 предмета, понимая принцип умножения.

**Материалы:** геометрические формы.

**Содержание:** добравшимся до планеты Умножения детям предлагается узнать, какими по счету они прилетели на звездную планету, ведь здесь пристыковалось много космических кораблей с желающими ее покорить. Детям раздают разные геометрические формы (космические корабли). Они должны осуществить

полет по космическому пространству (бег врассыпную по пространству группы) и на сигнал пристыковаться к станции подобной формы, которая находится у них в руках (нужно построить детей в колонны по 5 человек – с одинаковыми геометрическими формами).

**Вопросы:**

– Сколько кораблей пристыковалось к станции круглой (цилиндрической, конусообразной, кубической) формы? (5.)

– Сколько всего было станций? (20.)

– Давайте выразим это математическим действием – умножением, составляя выражение:  $4 \times 5 = 20$ .

Дети проверяют свои действия счетом (пересчет в колоннах), объявляется число 20.

Педагог, подводя итоги задания, произносит: «Наш корабль пристыковался 20-м по счету».

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: бег врассыпную осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга; при перестроении в колонны проверять правильность форм, в случае ошибки меняться местами с детьми.

### **Игра «Раздели угощение»**

**Цели:** развивать внимание, логику мышления, умение делать правильные умозаключения; совершенствовать навыки счета; познакомить детей с арифметическим действием – *делением*, его математическим знаком – «:»; учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух; вспомнить с детьми четность (нечетность) чисел, показывая их значение в процессе деления поровну.

**Материалы:** конфеты овальной и прямоугольной формы, два обруча.

**Содержание:** педагог предлагает детям разделить угощения (конфеты) для гостей Мухи-Цокотухи на два стола (обруча). Дети сначала с конфетами овальной, затем прямоугольной формы выстраиваются в колонну по одному между обручами, расположенными по обе стороны от нее (выполняя пересчет), а затем расходятся по разные стороны колонны, обходя обручи, кладут в них конфеты.

**Вопросы:**

– Сколько всего конфет было овальной (прямоугольной) формы? (8, 6.)

– На сколько столов (частей) мы поделили угощения? (На 2.)

– Сколько конфет разной формы оказалось на каждом столе? (4 – овальных, 3 – прямоугольных.)

– Подумайте и ответьте: если за столом окажется 4 гостя, хватит ли им поровну конфет? (*Овальных – да, их 4, прямоугольных – нет, их 3.*)

– Можно ли разделить 3 конфеты на равные части? (*Нет.*) Почему? (*Вывод детей о четности/нечетности количества предметов.*)

**Правила:** побуждать детей быть внимательными, выполняя перестроение, соблюдая очередность, чередуя направления вправо – влево. При пересчете и делении нацеливать детей на формулировку самостоятельных выводов.

### **Игра «Лакомства для зверей»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту мышления и ловкость движений; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, записывая цифрами и математическими знаками; познакомить детей с арифметическим действием – *делением*, его математическим знаком – «:»; учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями и прочитывая правильно вслух.

**Материалы:** пять обручей, 15 яблок (муляжи).

**Содержание:** педагог напоминает детям, что они привезли мешок яблок для детишек зайца, у которого четыре сыночка и лапочка-дочка. Сам заяц этого сделать не смог, ведь за ним гнался голодный волк.

**Вопросы:**

– Сколько детей у зайца? (*5.*)

– Как узнать, хватит ли всем детям яблок в мешке? (*Разделить поровну.*)

Детям предлагают взять по одному яблоку, осуществляя их пересчет, и, прыгая друг за другом из обруча в обруч, по порядку распределить поровну все яблоки для зайчат в пять обручей.

**Вопросы:**

– Сколько всего было яблок в мешке? (*15.*)

– Сколько зайцев (обручей)? (*5.*)

– Мы разделили 15 яблок между 5 зайцами. Посчитайте, сколько яблок досталось каждому зайчику. (*По 3 яблока.*)

Посмотрите, как это математическое действие выглядит и читается:  $15 : 5 = 3$  (знак деления изображается точками).

**Правила:** обратить внимание детей на прыжки: необходимо осуществлять их легко, не наталкиваясь друг друга. Нацелить детей на то, чтобы они проследили путь товарища, идущего впереди, дабы не прыгнуть на его место. При составлении математического выражения на действие деления побуждать детей правильно его прочитывать, делая выводы.

## **ЛОГИКА, СРАВНЕНИЕ, АНАЛИЗ, ОБЪЕДИНЕНИЕ МНОЖЕСТВ**

### **Игра «Разложи все на свое место»**

**Цели:** развивать внимание (сосредоточенность), быстроту реакции и координацию движений, логику мышления; закреплять умение классифицировать предметы по одному признаку – *принадлежности*; вспомнить правило сравнения предметов без пересчета.

**Материалы:** веревка, полки для товара, игрушки, канцтовары, муляжи продуктов (конфеты, булки).

**Содержание:** фея Карамелька показывает детям товар, который необходимо разнести по отделам, согласно знаку-символу. Тот, кто правильно и быстрее всех выполнит данное поручение, получит настоящую монету и сможет стать первым покупателем в магазине. Но надо быть осторожными – не попасться на коварные уловки (преграды) сеньора Барбариса, который натянул веревку у входа в магазин, чтобы никого туда не впустить. Детям предлагается перепрыгнуть через преграду и распределить весь товар на полках в магазине, таким же образом возвратиться назад.

**Вопросы:**

- Какие товары вы распределили?
- Назовите названия отделов по их значкам-символам. (*Отдел игрушек, кондитерский, хлебобулочный, канцелярский и т. д.*)
- Можно ли без пересчета товара сказать, в каком отделе больше (меньше) товара? (*Нет.*)

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: прыжки в высоту осуществлять взмахом рук, вынося их вперед, не наталкиваясь друг на друга. Побуждать детей быстро находить направление дальнейшего движения согласно знаку-символу, соотнося его с предметом в руках. Нацелить остальных детей на проверку правильности выполнения задания.

### **Игра «Объедини и сравни»**

**Цели:** развивать логику мышления, сообразительность; практиковаться в умении объединять группы по одному признаку и сравнивать их по количеству, применяя разные способы счета.

**Материалы:** игрушки-цветы, игрушки-насекомые.

**Содержание:** дети попадают на поляну, где растут цветы и летают насекомые. Педагог предлагает им взять их в руки, а затем по сигналу: «Раз, два, три, в группы объедини!» – объединиться в два круга согласно одному признаку: цветы и насекомые.

**Вопросы:**

- Можно ли сказать, чего больше?
- Что необходимо сделать? (*Пересчитать.*)

Дети пересчитываются по порядку, называя свой порядковый номер.

– Попробуйте движением за одну минуту сделать так, чтобы сравнить, чего больше, чего меньше, без пересчета. Дети должны догадаться, что надо встать в пары. Педагог должен похвалить детей, если они уложились раньше заданного времени.

**Правила:** напомнить детям, что они должны вспомнить способы сравнения количества предметов в группах и уметь показать это движением (пересчетом и без пересчета, составлением пар). Вспомнить, что пересчитывать можно только одноименные предметы и объединять их в группы по одному признаку.

### **Игра «Смело отвечай, вперед шагай»**

**Цели:** развивать внимание, сообразительность, целеустремленность; совершенствовать умение работать с занимательными математическими задачами-шутками, логическое мышление, внимание; воспитывать интерес к математике, настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, развивать быстроту в играх-соревнованиях.

**Содержание:** дети становятся у черты и выстраиваются в шеренгу. Им предлагается решить занимательные задачи по математике, отвечая правильно на вопрос и передвигаясь на шаг вперед. Кто первым достигнет башни форта, то получит право подобрать ключ к сундучку и открыть его.

**Задачи:**

- Сколько спинок у трех свинок? (3.)
- Сколько хвостов у двух котов? (2.)
- Сколько рогов у двух быков? (4.)

- Сколько у коня копыт, когда конь в траве лежит? (4.)
- Сколько домишек у ста муравьишек? (Один.)
- Каким гребнем голову не причешешь? (Петушиным.)
- Как можно принести воду в решете? (Заморозить ее.)
- Сколько задних лап у двух зайчат? (4.)
- Сколько животиков у пяти бегемотиков? (5.)
- Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (2.)

Выигравшему ребенку вручается последний (седьмой) золотой ключ.

**Правила:** объяснить детям, что надо быть внимательными, думать и отвечать быстро, стараясь опередить ответом товарища.

### **Игра «Разбуди обитателей замка»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту и логику мышления детей, ловкость движений; закрепить умение обобщать предметы в группы по одному признаку, называя их (животные, птицы, люди, деревья и т. д.).

**Материалы:** веревки, картинки, игрушки.

**Содержание:** дети по мановению волшебной палочки попадают в сказку «Спящая красавица». Педагог напоминает детям о том, что, уколол палец о веретено, принцесса уснула, а вместе с ней спит и все королевство. И продолжается это уже 100 лет. Детям предлагается навести порядок в королевстве (ведь за 100 лет оно совсем заросло и запустело) и разбудить его обитателей до того, как принцессу разбудит прекрасный принц.

Выросшие большие кусты совсем загородили дорогу в замок. Необходимо, пробравшись через кусты, вернуть всех обитателей замка на прежнее место. Чтобы задание выполнить правильно, нужно быть предельно внимательными, а помощником-ориентиром для детей будут служить облака, трава, замок, пеньки.

– Подумайте, одинаковы ли эти объекты? Кто может обитать у этих важных объектов?

Дети пробираются сквозь заросли с картинками (муляжами животных, игрушками) в руках, изображающих насекомых (бабочек, стрекоз), людей (детей, слуг, повара), деревья (дуб, клен, рябину), птиц (голубей, синиц).

**Вопросы:**

- Почему у замка размещены дети, слуги, повара? (Это люди.)
- Почему к облакам определили птиц? И. т. д.

Отвечая на вопросы, дети считают количество одинаковых птиц (*голубей – 2, ласточек – 3, сорок – 3*) и выражают это в виде примера (на мольберте) задачи на сложение ( $2 + 3 + 3 = 8$ ), выдавая результат пересчетом всех птиц, читая полученное выражение.

**Правила:** побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: пробираясь через веревки, можно опираться об пол руками, вытягивая ноги, не путаясь в веревках. Обратить внимание детей на среду обитания того или иного объекта, делая соответствующие выводы о складывании одноименных предметов. Нацелить детей на подбор обобщающих слов к объектам, составляя задачу, выражая математическими знаками и читая правильно выражение.

### **Игра «Объедини по признаку цвета»**

**Цель:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; продолжать знакомить детей с логической операцией – *классификацией*, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам.

**Материалы:** веревочки красного и синего цвета.

**Содержание:** педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев в иллюминатор, получить первое космическое задание: «Узнать, кто первым из животных полетел в космос». Детям раздают картинки с разными животными и собаками белого и коричневого окраса шерсти. По сигналу дети объединяются в группы по указанному признаку, встав в круг образованной фигуры из пересеченных красных и синих веревочек:

- 1-е множество – животные с белой шерстью;
- 2-е множество – собаки.

**Вопрос:** какое множество, которое можно отнести и к первому, и ко второму множеству, окажется в середине пересекающихся кругов? (*Множество собак с белой шерстью.*)

Дети, выполнив правильно задание, узнают, что первыми в космос полетели собаки.

**Движение:** дети выполняют бег врассыпную (с картинками в руках) по всему пространству группы, объединяются в сообщества (встав в круг образованной фигуры из пересеченных красных и синих веревочек) по указанному признаку.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег и объединение в группы согласно указанного признака производить быстро, не толкая друг друга. Побуждать детей к самостоятельным выводам по окончании игры.

## **Игра «Исследуем космические метеориты»**

**Цели:** развивать зрительную память, быстроту реакции и мышления, ловкость движений; закрепить умение детей обобщать предметы в группы по одному признаку в процессе игр с движениями (с обручами), называя предметы одним словом, вспоминая правило складывания только одноименных предметов, величин, правильно определяя наименование полученной группы; дать представление о включении одного множества в другое (учить их находить подобные предметы и множества).

**Материалы:** геометрические формы из блоков Дьёнеша, портрет Ю. А. Гагарина.

**Содержание:** педагог выясняет у детей, кто первым из людей полетел в космос. (*Ю. А. Гагарин.*) Далее, показывая его портрет, повествует о том, какими храбрыми, мужественными, внимательными и умными являются летчики-космонавты, какую серьезную работу выполняют они в космосе, наблюдая за планетами и небесными телами.

– Вот и мы с вами представим, что находимся в открытом космосе. Мы – осколки метеоритов.

Детям раздают объемные геометрические формы из блоков Дьёнеша и, выполняя различные движения (кружения, подбрасывания и ловлю двумя руками, перебрасывание из рук в руки), предлагают построить различные множества, объединяясь в группы-круги:

- множество разноцветных метеоритов разной геометрической формы;
- множество красных метеоритов разной формы;
- множество разноцветных метеоритов круглой формы;
- множество красных метеоритов круглой формы.

**Вопрос:** как вы думаете, можно ли включить образованные множества одно в другое, и если да, то по каким признакам?

Дети объединяются в два круга (один в другом), проходя между детьми с поднятыми руками в середину, взявшись за руки, образуют второй круг.

Дети выполняют бег врассыпную (подбрасывая мяч, перебрасывая из руки в руку, осуществляя кружение) по всему пространству группы, объединяются в группы по заданным признакам.

**Правила:** обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную и объединение по заданным признакам производить быстро, не наталкиваясь друг на друга. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.

## **Игра «Созвездия»**

**Цели:** развивать внимание, логику мышления, умение делать правильные умозаключения; продолжать знакомить детей с логической операцией – *классификацией*, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам.

**Материалы:** макеты звезд различной формы и размера, веревка.

**Содержание:** детям предлагается встать на места расположенных на полу звезд разного цвета, формы, размера, взяв их в руки. Трое детей берут в руки цветной шнур и соединяют им детей со звездами по заданию, называя образованную фигуру: созвездие Большая Медведица, Лебедь (*все дети придерживают шнур руками*); соединить звезды желтого цвета; соединить все шестиугольные звезды; соединить маленькие звезды красного цвета.

**Вопросы:**

- По каким признакам мы объединяли звезды?
- Как называется множество звезд?
- Можно ли объединить все созвездия в одно? Как оно будет называться? (*Космическая галактика.*)

**Правила:** побуждать детей быть внимательными в беге, не толкать и не задерживать друг друга.

## Октябрь

### Занятие 1

#### ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНЕ МАТЕМАТИКЕ. СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ: «РАВНО» И «НЕ РАВНО»

**Программное содержание:** продолжать учить детей сравнивать предметы по размеру, правильно употребляя соответствующие прилагательные в сравнительной и превосходной степени; упражнять детей в построении логического ряда в порядке увеличения или уменьшения, находя место пропущенного предмета в ряду; познакомить детей со знаками «=», « $\neq$ », упражнять в умении устанавливать равенство между одинаковыми формами и количественными группами; закрепить знания детей о геометрических фигурах, цифрах и их изображении, счета наизусть (прямого и обратного) в пределах 10; упражнять детей отсчете (пересчете) предметов в пределах 1-го десятка; развивать логическое мышление, память, творческую и двигательную активность, внимание, быстроту реакции на сигнал (в играх с математическим содержанием), мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадах, умение работать вместе, помогая товарищу.

**Материалы и оборудование:** математический картонный театр; фигура царя Математики – Единицы; фигура гнома с колпачком в виде знака «=»; мягкая игрушка – сова; карточки-знаки «=», « $\neq$ »; предметные картинки (цветы) для отсчета (пересчета) предметов; резиновая дорожка с силуэтом цифр, собранная в пазлы, и карточки с цифрами от 1 до 10; башни из деталей разного конструктора (с цифрами); яркое полотно с вырезными геометрическими формами (в том числе с двумя одинаковыми по цвету, форме, размеру), вырезные геометрические фигуры из цветного картона; трафареты, фломастеры (на каждого ребенка); рабочие тетради – пособие по математике [13]\* (на каждого ребенка).



[illegible]

1	2	3
<p><b>2. Дидактическая игра «Башни».</b> (П, К)</p> <p>Добравшись до сказочных замков, детям предлагается распознать, в какой башне живет гном Равняй-ка. Перед детьми стоят замки с башнями, с виду практически одинаковые. Каждую башню охраняет стражник – цифра. Детям необходимо определить, в каком замке живет гном. При этом дается дополнительная установка: «Гном живет в замке, в котором замки на башнях имеют одинаковый код».</p> <p><b>3. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>Определив замки-близнецы, дети встречают Мудрую Сову, которая рассказывает им о том, что в старину при сравнении предметов (для облегчения) использовали знаки сравнения:</p> <p>«=» – равно, обозначающий, что «более равных вещей не бывает»;</p> <p>«≠» – не равно, обозначающий неравные предметы, явления.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Назови башни, где вы встретили 2 одинаковые цифры.</p> <p>– Как можно назвать остальные башни с цифрами?</p> <p><b>4. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, К)</p> <p><b>«Цветочная поляна».</b></p> <p>Познакомившись со знаками сравнения, дети обнаруживают гнома Равняй-ку, который предлагает отпра-</p>	<p>В ходе игры у детей развиваются внимание, быстрота мышления.</p> <p>Закрепляется умение находить правильное и неправильное изображение цифры по написанию. Расширяется кругозор детей.</p> <p>Воспитатель читает детям стихи о волшебной поляне, дети выполняют ползание</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что цифру необходимо сначала перевернуть, если она имеет неправильное изображение, а затем найти среди всех цифр две одинаковые.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность</p>

1	2	3
<p>виться к загадочной поляне и поиграть с цветами, сравнивая их, то есть нужно навести там порядок. В ходе игры воспитатель уточняет:</p> <p>– Когда ставится знак «равно»?</p> <p>– Что нужно сделать, чтобы поставить знак «=»?</p> <p>– Какой поставить знак, если на одной карточке мало цветов, а на другой много? (<i>Поставить правильно знак.</i>)</p> <p><b>«Почини ковер-самолет».</b></p> <p>В знак благодарности гном дарит детям ковер-самолет, но чтобы он полетел, необходимо залатать в нем дыры, имеющие форму геометрических фигур. Для этого необходимо найти и соединить 2 одинаковые по форме, цвету и размеру геометрические фигуры необычным способом (разными частями тела).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Назовите формы, которые вы соединили.</p> <p>– Почему они равны?</p> <p>Далее гном просит детей посчитать все геометрические фигуры – заплатки на ковре и сказать, сколько квадратов (<i>их 6</i>), прямоугольников (<i>11</i>), кругов (<i>5</i>), треугольников (<i>7</i>).</p>	<p>между карточками с изображенными на них цветами, сравнивая их, ставят между ними соответствующие знаки: «=», «<math>\neq</math>».</p> <p>Интересно, куда мы попали? Таких цветов мы давно не видали. Проползите между цветами, Не топчите их ногами.</p> <p>Развиваются внимание, ловкость и координация движений, логика мышления.</p> <p>Дети закрывают пустые силуэты геометрических форм недостающими фигурами, соединяя их разными частями тела: например, правая рука – левая пятка, левое колено – правый локоть, левая нога – правое ухо, сделав «мостик» из положения упор сзади, и т. д.</p> <p>Дети считают геометрические фигуры. У детей развиваются ловкость, координация движений. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>выполнения задания. Ползание между цветами и расстановку знаков осуществлять быстро, не мешая, не наталкиваясь друг на друга.</p> <p>Сравнивая цветы на карточках, нацеливать детей на правильный ответ с помощью вопросов.</p> <p>Обратить внимание детей на правильность выполнения движений. Смену движений выполнять не наталкиваясь друг на друга.</p> <p>В случае затруднения пытаться дотянуться до нужной формы разными частями тела, выполнив прогиб спины.</p>

1	2	3
<p><b>Физкультминутка «Ковер-самолет».</b> (3, ФК)</p> <p>Починив ковер-самолет, дети возвращаются назад, в детский сад, осуществляя движения согласно стихотворной форме:</p> <p>1, 2, 3, 4, 5 – мы готовимся взлетать,  На ковер вы все садитесь,  Осторожно шевелитесь:  Вот летим мы над полями  Вот и море перед нами.  Вижу лодку рыбака,  Море шире... иль река?  1, 2, 3, 4 – ну конечно, море шире.  Вот под нами темный лес  Ветки тянет до небес.  В нем дровишек целый груз,  Выше дерево иль куст?  Дерево выше, а куст ниже.  1, 2, 3, 4, 5 – не ошиблись вы опять.  Справа горы высоки. Покажите, где?  Слева – реки глубоки. Покажите, где?  Впереди большой овраг. Где овраг?  Ой! Ковер клонит назад!  Чтоб на нем нам удержаться,  Вперед нужно наклоняться.  Все, опасность миновала,  Продолжаем мы полет.</p>	<p>Дети выполняют движения, сидя на ковре, согласно стихотворной форме:</p> <p>– сед ноги вперед, руки в стороны;  – наклон вперед, изображая волну руками;  – руки в стороны (изображая ширину реки, моря);</p> <p>– встать на носки, взявшись за руки, поднять руки вверх;  – упор присев (изображая куст);</p> <p>– построение в колонну, положить руки и голову на плечи друг другу (изображая горы);  – поворот налево, построение в круг, прижимаясь друг к другу плечами, часть детей изображает ныряние в реку;  – ходьба выпадами: делая выпад правой ногой, поворачиваем туловище вправо, руки на пояс.</p> <p>Развиваются память, связная речь.</p>	<p>Нацелить детей на то, чтобы не пропускать идущие по порядку числа.</p> <p>Обратить внимание детей на правильность и быстроту при имитации и смене движений.</p> <p>Упражнение выполнять четко, сохраняя равновесие, не наталкиваясь на стоящего рядом товарища.</p> <p>В ходе выполнения заданий нацелить детей на точность их выполнения.</p>



## Занятие 2

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛИСЫ В ВОЛШЕБНОЙ СТРАНЕ.

#### СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ: «РАВНО», «НЕ РАВНО», «БОЛЬШЕ», «МЕНЬШЕ»

**Программное содержание:** продолжать учить детей сравнивать предметы по размеру, цвету, величине; упражнять в построении логического ряда по цвету (в порядке возрастания и убывания тонов), в умении сравнивать группы однородных предметов (множеств) с помощью математического знака, читая получившееся выражение; познакомить детей со знаками «<», «>»; закрепить знание знаков «=», «≠», навыки счета, отсчета предметов в пределах 10, выкладывая предметы по кругу и в 2 линии, сопоставляя их с соответствующей цифрой; развивать внимание, память, самостоятельность, творческую и двигательную активность, чувство ритма и коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое мышление, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадях.

**Материалы и оборудование:** математический картонный театр; фигура царя Математики – Единицы; карточки-знаки на магнитах: «<», «>», «=», «≠»; игрушка Белый Кролик; сундучок с бутылочкой и пирожком (муляжами для игры в магазин); муляжи животных и вырезные геометрические формы из цветного картона (островки); карточки с цифрами от 1 до 9 и знаками «<», «>» для пересчета и отсчета (сравнения) предметов и природного материала (шишки, камешки, ракушки); полоски разных цветов и тонов; маленький обруч или гимнастическая дуга; трафареты, фломастеры (на каждого ребенка); рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка); доска с магнитами.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая игра «Сундучок».</b> (К, П) Педагог выбирает из числа детей ведущего, который должен загадывать детям загадки о предметах, хранящихся в сундуке. Остальные дети с помощью наводящих вопросов о свойствах и качествах предметов должны отгадать, что лежит в сундуке. Вопросы задавать до тех пор, пока не будет угадан предмет.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (К, С) Дети стоят в кругу. Перед детьми появляется царь Математики – Единица. Он показывает детям книгу – сказку об Алисе в Волшебной стране, напоминает, что с главной героиней произошла необычная история, а помогали ей в этом приключении предметы, которые находятся в волшебном сундучке. Педагог и дети вспоминают, что все это с Алисой произошло во сне. Царь Единица предлагает детям с помощью веера ночи погрузиться в волшебные сновидения Алисы и отправиться по тропам ее приключений, чтобы разобраться в них.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая игра «Веер ночи».</b> (ХТ, П) Детям раздают полоски разной цветовой гаммы: от белого – голубого до синего – фиолетового. Дети,</p>	<p>Дети сидят на стульчиках в кругу. Развиваются внимание, быстрота и логика мышления, умение слушать и слышать другого, понимать правила и следовать им.</p> <p>Во время беседы дети сидят в кругу около педагога и математического театра.</p> <p>Дети выполняют пластический этюд с цветными листочками (плавное кружение, взмахи руками, приседания, легкий бег).</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: необходимо задавать разные вопросы о свойствах и качествах предметов (не повторяясь!), а ответы ведущего ребенка должны состоять из «да» или «нет».</p> <p>С помощью определенной интонации вызывать интерес у детей к познанию нового незнакомого материала.</p> <p>Обратить внимание детей на правильность и быстроту выполнения задания: смену</p>

1	2	3
<p>изображая веер, должны выполнить танцевальные движения с цветными листочками и по сигналу построиться, встав полукругом от самого светлого оттенка до самого темного.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, С, К)  <b>«Больше – меньше».</b>          Погрузившись в сон, дети встречаются с Белым Кроликом, который рассказывает им историю о волшебных математических знаках «&lt;», «&gt;», с помощью которых можно сравнивать предметы, показывая их несхожесть (когда где-то что-то не равно, не схоже, говорят: что одно всегда больше, а другое – меньше):          «&lt;» – направление стрелки, похожее на закрытый клюв птицы, указывает на тот предмет, который меньше;          «&gt;» – похож на открытый клюв птицы, указывает на тот предмет, который больше.</p> <p>Далее Кролик предлагает детям поиграть с новыми математическими знаками, а для этого сравнить разные предметы в его комнате, встав парами с ними и в соответствии с расположенными на полу знаками «&lt;», «&gt;».</p>	<p>По сигналу воспитателя строятся в полукруг согласно цветовой гамме и имитируют засыпание – наступление ночи.          Развиваются внимание, быстрота мышления, самостоятельность.</p> <p>Дети сидят на ковре полукругом около воспитателя.</p> <p>Дети выполняют бег, перемещаясь с игрушками между знаками, расположенными на полу, по всему пространству группы.          По сигналу воспитателя им необходимо объединиться в пары в соответствии с установленным знаком «&lt;» или «&gt;»,</p>	<p>движений осуществлять своевременно, построение – полукругом согласно цветовой гамме – от самого светлого до самого темного, в случае ошибки быстро найти свое место, поменявшись местами с товарищами.</p> <p>Побуждать детей к познанию нового незнакомого материала, принимая участие в игре, самостоятельно делая выводы по ее окончанию. Выполняя бег, нельзя наталкиваться друг на друга.</p>

1	2	3
<p><b>«Озеро слез».</b>          Распределив предметы, Кролик достает из сундучка бутылочку, на которой написано: «Выпей меня». Именно с помощью жидкости, которая содержится в бутылочке, Алиса стала большой. Когда Алиса увидела, что с ней произошло, она сильно испугалась и, заплавав, наплакала целое море слез, в котором оказались все животные.</p> <p>Кролик просит детей спасти всех животных, расселяя их на островках из геометрических фигур. Для этого детям необходимо проползти между островками из геометрических фигур и разместить на них животных, а затем, быстро встав в круг, сосчитать количество игрушек на островках, сравнить их, используя уже знакомые знаки, и объяснить свои действия.</p>	<p>сравнивая игрушки, которые находятся у них в руках.          Развиваются внимание, быстрота мышления, самостоятельность (инициатива), умение читать математическое выражение.</p> <p>Дети ползают на высоких четвереньках – опора на ступни и ладони (либо ползание вверх животом, ногами вперед с опорой на руки), зажав игрушку подбородком (либо посадив игрушку на живот), до любого островка и сравнивают животных, находящихся на них, изображая знаки сравнения движением: положение рук – правая вперед-вверх, левая вперед-вниз и наоборот.          Развиваются внимание, глазомер, координация движений.</p>	<p>Сравнивать игрушки и образовывать пары необходимо согласно знаку. В случае затруднения нужно исправить ошибку (поменяться местами), прочитывая правильное выражение вслух.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: ползание осуществлять быстро, не опускаясь на колени и не наталкиваясь друг на друга. Нацелить детей на то, что при изображении знаков «&lt;», «&gt;» необходимо вставлять между нужными островками.          Детям-наблюдателям необходимо осуществлять проверку, называть форму островка, про-</p>

1	2	3
<p><b>Физкультминутка «Волшебный пирожок».</b> (З, ФК)          Воспитатель показывает детям еще один предмет из сундучка – волшебный пирожок «Съешь меня», с помощью которого Алиса стала маленькой и попала в волшебный сад через маленькую дверь.          Детям предлагается встать в круг и по окончании стихотворения проползти в маленький обруч (дугу):</p> <p style="padding-left: 40px;">1, 2, 3, 4, 5 – пирожок нельзя держать.          Быстро, быстро передай.          Как откусишь ты кусочек,          Станешь маленьким, дружок.          Счет обратный выполняй          И тихонько приседай.          5, 4, 3, 2, 1 – в норку ты ползи один.          Чтоб друзей с собой забрать,          Пирожок опять отдай.</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, С)          Попад в волшебный сад, Алиса встречает Карточную Королеву, которая пыталась отрубить голову всем, кто не выполнял ее поручения. Кролик просит детей помочь волшебным картам, восстановить правильный карточный ход соответственно их числу.</p>	<p>При чтении стихотворения дети быстро передают мяч по кругу, затем, медленно приседая на обратный счет, проползают под дугу (маленький обруч).          Развиваются ловкость движений и умение выполнять задание под стихотворный текст.</p> <p>Дети сидят за столами.</p>	<p>читывая вслух математическое выражение.</p> <p>Обратить внимание детей на точность и быстроту выполнения задания: мяч не задерживать, передавать быстро.          Приседает только тот ребенок, у которого мяч в руках.          Выполняя обратный счет, следить за тем, чтобы не пропустить идущие по порядку числа.          Проползая под дугой, прогибать спину.</p>



1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К)          Вместе с воспитателем дети восстанавливают последовательность своего путешествия от начала до конца, отвечая на в о п р о с ы :          – С какими знаками вы сегодня познакомились?          – Хотели бы вы и дальше знакомиться с новыми математическими понятиями?          – Кто был вашим проводником?          – Что означают знаки «больше», «меньше»?          На прощанье царь Единица предлагает детям вспомнить интересные моменты из сказочного путешествия, поиграв в игру «Четвертый лишний».          Воспитатель произносит четыре слова, среди которых одно слово не подходит к остальным, и просит детей назвать это слово:          – Белый Кролик, <i>Тотошка</i>, Алиса, Карточная Королева;          – Часы, бутылочка «Выпей меня», <i>компас</i>, пирожок «Съешь меня»;          – Прыгает, едет, увеличивается, <i>приказывает</i>;          – Веселый, любознательный, грозный, <i>блестящий</i></p>	<p>Дети сидят на ковре</p>	<p>Привлечь детей к беседе по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

## ПОСЫЛКА ДОКТОРА ВИТАМИНЫЧА. СРАВНЕНИЕ НЕПРЕРЫВНЫХ КОЛИЧЕСТВ

**Программное содержание:** учить детей сравнивать непрерывные количества (количество песка или воды) в разных емкостях в единых условиях (в одинаковых сосудах или с помощью условной мерки, путем пересчета, а также взвешивания), делая правильные умозаключения; познакомить детей с интересными фактами из истории математики: законом Архимеда; закрепить навыки счета до 20, обратный – от 10 при пересчете (отсчете), сравнении предметов; упражнять детей в умении читать математическое выражение; совершенствовать умение обобщать предметы по одному признаку в группы, называя их; развивать мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, кругозор детей, быстроту реакции и мышления, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием) в играх-соревнованиях; стимулировать мыслительную деятельность в процессе движений.

**Материалы и оборудование:** фигурки (муляжи) животных; мягкая игрушка – сова; письмо от доктора Витаминыча; мерные сосуды (прозрачные баночки, ведерки, бутылочки с голубой и розовой жидкостью) и вода в сосуде; условные мерки (столовые и чайные ложки, стаканчики) и 2 пакетика каши (песка); карточки со знаками «<», «>», «=»; весы; глубокий таз с водой, 2 мяча, разрисованные маркером в виде пингвинов, большой и маленький; стулья; буйки, кегли; ящик-посылка; счетный материал (овощи и фрукты) и карточка с кружками и знаками («<», «>», «=»).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Больше – меньше».</b> (К, П) Детям раздают фигурки (муляжи) разных животных.	Дети стоят в кругу. Отвечая на вопрос, они выполняют следующее упражнение: 1 – упор присев;	Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: восстанав-

1	2	3
<p>С помощью движений рук с игрушками дети должны показать их величину, отвечая на в о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Покажите животное больше зайца.</li> <li>– Какое животное больше медведя?</li> <li>– Покажите самое большое животное на Земле.</li> <li>– Какое животное меньше лисы?</li> <li>– Покажите самое маленькое животное.</li> </ul> <p><b>2. Игровая мотивация. (С)</b> Дети стоят в кругу. Воспитатель рассказывает о том, что дети их возраста из-за того, что забывают мыть руки, попадают в неприятные ситуации, заболевают. Справиться с такой ситуацией (избежать настоящей эпидемии) под силу только доктору Витаминачу, от которого к детям в группу пришло письмо. Доктор в письме сообщает детям о таинственной болезни жителей городка Фанталия, просит детей помочь собрать посылку для них с лекарственной микстурой и кашей «Здоровье».</p> <p><b>II часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, ФК)</b> <b>«Сравним количество микстуры».</b> Доктор приготовил две бутылочки микстуры – розового и голубого цвета, они находятся в разных прозрачных емкостях (большой и маленькой). Детям необходимо сравнить бутылочки с миксурой и определить, хватит ли ее на всех жителей загадочного городка.</p>	<p>2 – встать на носочки, руку с нужной фигуркой животного вытянуть вверх. Развиваются внимание, память, быстрота реакции и мышления.</p> <p>Дети сидят на ковре полукругом.</p>	<p>ливая в памяти знание о том или ином животном, соотнести с муляжом в руках, быстро опускаться на корточки либо подниматься на носки, осуществляя быструю смену движений при ответе на вопрос.</p> <p>В процессе беседы напомнить детям правила гигиены, вызывая желание соблюдать их.</p>

1	2	3
<p><b>В о п р о с ы :</b>          – Присмотритесь и определите на глаз, в какой емкости и какой жидкости больше. <i>(Предположения и выводы детей.)</i>          – Как это можно определить опытным путем?  <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>После ответов детей воспитатель предлагает перелить всю жидкость в одинаковые емкости. Но это необходимо выполнить быстро и не пролив ни одной капли.</p> <p><b>«Сварим кашу».</b>          Детям предлагается сначала определить на глаз количество каши «Здоровья» в двух разных пакетах (большом и маленьком), а затем предложить свой вариант сравнения количества:          • пересыпать кашу в одинаковые емкости; в ы в о д :          определение количества сыпучего вещества не дает точного результата;</p>	<p>Все дети делятся две на команды и строятся у стартовой черты. По сигналу воспитателя участники игры выполняют бег «змейкой» между кеглями со стаканом, черпают им воду из баночек и переливают в прозрачное ведерко. После того, как все участники перельют воду из емкости в прозрачное ведерко, дети подходят и сравнивают, в какой емкости больше воды.          В игре развиваются внимание, быстрота и ловкость движений, логика мышления.</p> <p>Дети стоят вокруг стола.</p>	<p>Напомнить детям, что бег при выполнении задания нужно осуществлять осторожно, не проливая воды, это необходимо для более точного сравнения. Осуществляя счет стаканчиков, нужно сравнивать их количество при помощи знаков сравнения, делая самостоятельные выводы.</p> <p>Побуждать детей вспомнить, какими способами можно измерить сыпучие вещества, предлагать свои варианты (пути) решения проблемы разными способами.</p>

1	2	3
<p>• взвесить их; в ы в о д : масса вещества не зависит от его размера.</p> <p>Далее педагог, показывая детям оба способа, знакомит их с весами и условными мерками, предлагая свой вариант определения количества каши.</p> <p>Педагог подводит итоги эстафеты, называя выигравшую команду, а затем все вместе сравнивают количество каши в кастрюле, отвечая на в о п р о с : – Почему одна из команд быстрее справилась с заданием? (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>В ы в о д : сравнивать вес сыпучих тел можно, используя одинаковые условные мерки.</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>Мудрая Сова предлагает детям вспомнить самое распространенное правило профилактики простудных болезней, поиграв в <i>дидактическую игру «Пингвины»</i>.</p> <p>У педагога в руках два мяча, большой и маленький – это пингвины, которые не болеют, потому что закаляются, купаясь в холодной воде. Он предлагает детям проверить опытным путем, какой из пингвинов погрузится в воду более полно, выплеснув большее количество воды.</p> <p>В ы в о д : большой мяч выталкивает при погружении большее количество воды.</p>	<p>Две команды детей становятся у линии старта. Каждый участник игры условной меркой (ложкой, стаканом и др.) отмеряет кашу из пакета и, пробегая по дорожке, высыпает ее в кастрюлю. Возвращаясь назад, передает эстафету следующему участнику. Эстафета заканчивается после того, как все участники пересыпят кашу в кастрюлю. Развиваются внимание, скоростные способности, умение выполнять командное задание.</p> <p>Педагог вместе с детьми по очереди погружает мячи в воду.</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что бег необходимо осуществлять мелкими быстрыми шажками, чтобы не рассыпать содержимое. Привести детей к пониманию того, что при сравнении любых продуктов отмерять количество необходимо одинаковыми условными мерками.</p> <p>Вызывать у детей интерес к познанию нового неизвестного материала из истории математики. Обратить внимание на действие педагога во время опыта, побуждая делать собственные выводы.</p>

1	2	3
<p>Далее Мудрая Сова сообщает детям о том, что именно такие выводы сделал и знаменитый ученый, философ Архимед, погрузив свое тело в ванну с холодной водой и воскликнув при этом: «Эврика!». Количество вытесненной жидкости равно массе погружаемого в нее тела. Это открытие так взволновало его, что он не заметил, как раздетым выбежал из дома на улицу с громкими возгласами.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Назовите, к какому открытию пришел Архимед, принимая ванну? (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>– Зависит ли масса вещества от его размера? (<i>Нет.</i>)</p> <p><b>Физкультминутка «Пингвины в Антарктиде».</b> (З, ФК, Б)</p> <p>Все пингвины любят льдины, Любят льдины все пингвины. По льду хвостиком скользят, Ничего не бояться, к горке спешат. Горка ледяная, высокая такая. Смело разгоняйся, с горки спускайся! В воду ледяную прыгай, закаляйся!</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, С, К)</p> <p>1) Детям предлагается перелить в специальные одинаковые емкости микстуру для больных жителей городка Фанталии согласно рецепту доктора Витаминача: <i>первая группа</i> переливает розовую жидкость столовыми</p>	<p>Развиваются внимание, умение сравнивать, обобщать, делая свои умозаключения.</p> <p>Дети стоят в кругу, руки прижаты к туловищу, выполняют ходьбу на внешней стороне стопы («вперевалочку») вокруг себя. Сидя на полу, упираются руками сзади, ноги прямые, выполняют передвижения вперед поочередно каждой ногой, не сгибая ноги в коленях, пытаясь прогнуться. Прыжки на месте, а затем в длину.</p> <p>Дети, стоя вокруг стола, выполняют эксперимент с переливанием розовой и голубой микстуры в бутылочки с помощью условных мерок (столовой и чайной ложек).</p>	<p>Обратить внимание детей на ритмичность и согласованность движений. Выполняя передвижения на ягодицах, а также прыжки с места в длину, не задерживать других и не наталкиваться друг на друга. Следить за положением рук и ног при отталкивании в прыжке.</p> <p>Напомнить детям об аккуратности при проведении опыта: наливая полную ложку жидкости, не проливать ее.</p>



1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К)  Дети, сидя за столами, выкладывают счетный материал согласно своей карточке, предложенной доктором Витаминаычем.</p> <p><b>Дидактическая игра «Назови одним словом».</b>  Педагог произносит цепочку слов, относящихся к одному понятию, дети называют обобщающее слово. Примеры обобщающих слов: цветы, деревья, рыбы, птицы, овощи, фрукты, времена года, инструменты, посуда, мебель, жидкости, марки машин</p>	<p>Развиваются внимание, быстрота и логика мышления</p>	<p>Обратить внимание детей на точность выполнения задания: обобщающее слово произносится только после произнесения цепочки слов</p>

## Занятие 4

### МАГАЗИН КАРАМЕЛЬКИ. СРАВНЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА

**Программное содержание:** учить детей сравнивать дискретные количества (количества, которые можно пересчитать) двумя способами: без пересчета, путем установления взаимнооднозначного соответствия (путем приложения) и пересчитыванием; познакомить детей с правилами пересчета: слева направо, сверху вниз, не пропуская и не пересчитывая предметы дважды, при хаотичном расположении предметов – выстроить их в ряд; закрепить с детьми знание знаков сравнения: «<», «>», «=», «≠»; упражнять детей в выстраивании логического ряда из многоугольников в порядке возрастания их углов; развивать внимание, память, кругозор детей, самостоятельность, мелкую моторику рук, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием); стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

Материал к занятию: фигура царя Математики – Единицы; игрушка фея Карамелька; разные игрушки – товары для магазина; карточки со знаками-символами, эмблемами отделов; комплекты для рисования: стаканчик и кисточка; знаки на магнитах: «<», «>», «=», «≠»; карточки с ценой товара, зашифрованной точками, карточки с цифрами; разные монеты, бумажные деньги; печенье – различные вырезные геометрические формы с коробками подобной формы; карточки для отсчета и природный материал: морские камешки; мяч; фломастеры (на каждого ребенка); рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка); доска с магнитами.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактическая игра «Назови соседей числа».</b> (ФК, П) Все дети становятся в круг.	Из числа детей выбирается ведущий, который становится в центр круга. Он, осуществляя счет, подбрасывает мяч вверх на каждое	Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: счет осуществлять

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b> (К)</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>В группе вновь появляется царь Единица. Он рассказывает детям историю о фее Карамельке, которая любит приносить радость людям, она хотела бы открыть свой магазин – супер-маркет.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Кто знает, что означает это название? (<i>Мнения детей.</i>)</p> <p>Все вместе обобщают – лучший магазин.</p> <p>Царь повествует детям о том, что в магазине у Карамельки будет много разных отделов (работы хватит всем) и даже готовы символы для них, но вот беда – товар для магазина куда-то исчез. Скорее всего, это</p>	<p>число. Останавливаясь, передает мяч любому ребенку из круга. Поймавший мяч ребенок продолжает счет, произнося следующее число, а дети-соседи, находящиеся справа и слева от него, называют числа на 1 больше и на 1 меньше. В случае правильного ответа ребенок, поймавший мяч, становится новым ведущим.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции, умение действовать по сигналу. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Действия выполняются детьми, сидящими на ковре.</p>	<p>последовательно, только при подбрасывании мяча; при передаче мяча стараться попасть соседу в руки; игроки, стоящие рядом с ребенком, получившим мяч, называют числа только после того, как мяч будет пойман ребенком и им же продолжен счет. Ребенку, получившему мяч, необходимо ориентироваться на расположенных справа и слева детей и не спешить называть следующее число.</p> <p>В ходе беседы побуждать детей приходить на помощь сказочным существам, выполнять задание всем вместе (сообща); вызывать интерес к получению новой информации.</p>

1	2	3
<p>проделки сеньора Барбариса, который не желает, чтобы люди отведали продукцию нового магазина. Фея просит детей помочь – открыть магазин для всех, найти и разместить товары в отделах, установить цены, осуществив пересчет товара.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическая игра «Разложи все на свое место». (П, К, Б)</b></p> <p>Карамелька показывает детям товар, который необходимо разнести по отделам согласно знаку-символу. Тот, кто правильно и быстрее всех выполнит данное поручение, получит настоящую монету и сможет стать первым покупателем магазина.</p> <p>Но надо быть осторожными – избегать коварных уловок (преград) сеньора Барбариса, который натянул веревку у входа в магазин, чтобы никого туда не впустить. Детям предлагается перепрыгнуть через преграду, разложить товар на полки в магазине и таким же образом вернуться назад.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какие товары вы распределили?</p> <p>– Назовите названия отделов по их значкам-символам. (<i>Отдел игрушек, кондитерский, хлебобулочный, канцелярский.</i>)</p> <p>– Можно ли без пересчета товара сказать, в каком отделе больше (меньше) товара? (<i>Нет.</i>)</p>	<p>Дети выполняют прыжки через веревку, прикрепленную на высоте 30 см, с предметами в руках.</p> <p>Развиваются внимание (сосредоточенность), быстрота реакции и координация движений, логика мышления.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: во время выполнения прыжков в высоту осуществлять взмах рук, вынося их вперед.</p> <p>Во время задания соблюдать технику безопасности – не наталкиваться друг на друга.</p> <p>Побуждать детей быстро находить направление дальнейшего движения согласно знаку-символу, соотнося его с предметом в руках.</p> <p>Нацелить остальных детей на контроль за правильностью выполнения задания.</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)  <b>«Оформы витрину».</b>          Распределившим товар по витринам детям предлагается научиться сравнивать и пересчитывать его, работая в разных отделах.          Дети попадают в отдел игрушек и обнаруживают там беспорядок. Красиво расставив игрушки на полках, им предстоит их сосчитать и сравнить.  <b>В о п р о с ы :</b>          – Можно ли определить, на какой полке больше (меньше) игрушек?          – Как это сделать? <i>(Ответы детей.)</i>          Педагог выбирает понравившиеся ему варианты ответов, напоминая детям правило счета. Поставив в ряд игрушки на двух полках, они считают их слева направо и сравнивают; затем расставляют игрушки на верхней и нижней полке друг под другом и сравнивают.          Далее детям предлагается сравнить, на какой полке больше игрушек.  <b>В о п р о с ы :</b>          – У кого больше игрушек: у девочек или у мальчиков? Почему? <i>(Не хватает пары.)</i>          – Нужно ли производить счет в данном случае, чтобы узнать, где больше (меньше)? <i>(Нет.)</i>          Воспитатель предлагает детям расчитать по порядку и запомнить свой номер, чтобы продолжить игру.</p>	<p>Девочки берут по одной игрушке с верхней полки, а мальчики – с нижней и выполняют построение в две колонны («В две колонны стройся!») так, чтобы получились пары (мальчик – девочка).          Повернувшись друг к другу лицом («Направо!», «Налево!») девочки и мальчики расчитываются по порядку.</p> <p>Развиваются внимание, память, пространственная ориентировка, быстрота и координация движений.          Закрепляется навык счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: построение в колонны осуществлять быстро, по сигналу, повороты выполнять в указанную сторону, счет производить по правилу – слева направо, не пропуская идущие по порядку числа.</p> <p>В случае хаотичного расположения предметов разложить их в ряд и произвести пересчет, не считая дважды один и тот же предмет.</p>

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какая игрушка у девочки, третьей по счету?</p> <p>– Какая игрушка у мальчика, седьмого по счету?</p> <p>Дети расставляют игрушки на полки друг за другом.</p> <p>Фея благодарит детей за помощь и награждает монетами тех, кто правильно ответил на вопросы.</p> <p><b>«Собери комплект для рисования».</b></p> <p>Дети идут в отдел канцтоваров, где фея просит их найти одинаковые предметы и, сосчитав их, определить, каких предметов больше (меньше).</p> <p>Воспитатель просит детей предложить свои варианты пересчета предметов для рисования.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Как без пересчета предметов определить, каких предметов больше (меньше)? (<i>Объединить в пары.</i>)</p> <p>– В какие пары мы объединили предметы? (<i>Стаканчик и кисточка.</i>)</p> <p>Фея хвалит детей за сообразительность и просит их собрать комплект для рисования, состоящий из двух предметов (изобразив действия движением).</p> <p>Дети, объединившись в пары, выясняют, что один стакан – лишний.</p> <p>В ы в о д : стаканчиков больше, чем кисточек. Самый внимательный ребенок получает монету от Феи.</p>	<p>Дети со стаканчиками в руках строятся в тройки на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Дети с кисточками в руках должны найти свой стаканчик, соотнеся кисть и стаканчик по цвету. Для этого они по очереди выполняют задания:</p> <p>– сделать два больших шага вперед, один шаг – вправо, назвать, какого цвета стакан у его пары;</p> <p>– один шаг вперед, два влево – какого цвета стакан у его пары и т. д.</p> <p>Развиваются зрительное восприятие, память, логическое мышление, умение работать самостоятельно.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: построение в тройки по сигналу, соблюдая дистанцию – вытянутые руки. Повороты в сторону выполнять точно по заданию, запоминая направление движения.</p>

1	2	3
<p><b>3. Дидактическая игра «Установи цену товара».</b> (П, К)</p> <p>Дети отправляются в отдел хлебобулочных изделий, где фея объявляет им о том, что сеньор Барбарис успел перепутать все ценники. Она просит детей распознать цену товара согласно точкам на ценниках, установив нужные цифры.</p> <p>Детям раздают карточки с цифрами, и они устанавливают их на тот товар, где присутствует необходимое количество точек на ценнике (по типу домино). В случае, если ценник состоит из двух карточек с точками, должно получиться двузначное число на ценнике.</p> <p>Дети, восстановив цену товара, получают монеты разного достоинства согласно стоимости товара, таким образом знакомясь с деньгами-монетами.</p> <p><b>4. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>Фея Карамелька предлагает своей помощнице – хранительнице старинных сундуков поведать детям историю происхождения денег (первого их появления). Мудрая Сова рассказывает детям о том, что одно время роль денег играли серебряные слитки, которые при расплате за товар рубились на кусочки (происхождение рубля).</p> <p>Затем во времена правления Ивана Грозного на монетах изображали всадника с копьём (копейки). Монеты ковали кузнецы, поэтому они не всегда были ровными. Спустя время монеты печатали на монетных дво-</p>	<p>Развиваются внимание, память, логическое мышление, умение работать самостоятельно и коллективно.</p>	<p>Напомнить детям, что, выполняя ходьбу, нельзя толкать друг друга. Самостоятельно отсчитывая количество точек и устанавливая нужную цифру согласно точкам на ценнике, необходимо быть внимательным. Выполнять счет слева направо, не пропуская точки.</p> <p>Во время беседы вызвать интерес у детей к получению новой незнакомой ранее информации математического характера.</p> <p>Нацелить детей на сравнение денег (монет) старого образца с современными деньгами.</p>

1	2	3
<p>рах. Они имели такое достоинство: 1, 3, 5, 10, 50 копеек и рубль.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Какая из монет самая большая по достоинству? (<i>Мнение детей.</i>)</p> <p>Так как монеты были тяжелы в обращении, стали использовать бумажные деньги, которые дошли до наших дней.</p> <p><b>5. Подвижно-дидактическая игра «Расфасуй печенье».</b> (П, ФК, Б)</p> <p>Дети приходят в кондитерский отдел, где им предстоит расфасовать печенье в коробки нужной геометрической формы, расположив их правильно на ковре (согласно цифре и количеству углов на коробке).</p> <p>Дети, располагая коробки рядом с цифрами, выясняют, что лишней остается круглая коробка (у нее нет углов).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Можно без пересчета узнать, где больше (меньше) печенья? (<i>Нет.</i>)</p> <p>– Каким образом можно еще вести пересчет предметов? (<i>По кругу, сверху вниз.</i>)</p> <p>Дети считают печенье в коробках и сравнивают с помощью знаков сравнения, за правильные ответы получают монеты и конфетки от феи Карамельки.</p>	<p>Дети, выполняя ходьбу и бег врассыпную между коробками, собирают печенье (разной геометрической формы) в коробки той же формы.</p> <p>Развиваются внимание, память, ориентировка в пространстве.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: располагать коробки в порядке возрастания количества их углов, восстанавливая в памяти название геометрических форм. Бег врассыпную осуществлять не наталкиваясь друг на друга, быстро отыскивая коробку нужной формы. Вспоминая правила счета, побуждать детей не производить пересчет дважды.</p>

*Окончание табл.*

1	2	3
<p><b>6. Фронтальная работа.</b> (П, С)</p> <p>1) Дидактическая игра «Морские камешки».</p> <p>Детям предлагается сосчитать конфеты необычным способом: взяв по 10 конфет и побрасывая их вверх, быстро повернув руки ладонями вниз, поймать конфеты. При этом часть конфет окажется на столе. Посчитать оставшиеся в руках конфеты.</p> <p>За правильность выполнения задания – монета.</p> <p>2) Дидактическая игра «Разложи и сравни».</p> <p>За все правильно выполненные задания все дети получили монеты. Теперь им необходимо сравнить количество своих монет и конфет (морских камешков), оставшихся в руках, любым способом и выяснить, чего они заработали больше – монет или конфет.</p> <p>3) Работа в рабочей тетради.</p> <p>Определить группы одинаковых предметов, расположенных по-разному (рядами, по кругу, хаотично), и соединить их линиями.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Что мы научились делать сегодня?</li> <li>– Кому помогали? Почему?</li> <li>– С чем познакомились?</li> <li>– Хотели бы вы продолжить игру в настоящий супермаркет?</li> </ul>	<p>Игра выполняется детьми, сидящими на ковре.</p> <p>Развиваются внимание, моторика рук, ловкость движений, мышление</p>	<p>Обратить внимание детей на точность выполнения задания: конфеты подбрасывать невысоко, ладони быстро перевернуть и соединить для более ловкого удержания конфет в ладонях. При пересчете предметов вспомнить правило счета.</p> <p>Привлечь детей к беседе по пройденному материалу</p>

## **Ноябрь**

### **Занятие 1**

#### **В ГОСТЯХ У ЗОЛУШКИ. СРАВНЕНИЕ ИМЕНОВАННЫХ ВЕЛИЧИН**

**Программное содержание:** учить детей пересчету предметов только одного названия (наименования) в пределах первого десятка, а также познакомить с понятиями «лишний», «не хватает», их взаимодополняемостью; сравнивать группы по количеству (на сколько больше, на сколько меньше), выстраивать алгоритм последовательности действий при построении по образцу, знать названия объемных геометрических форм (куб, цилиндр, пирамида, конус), формировать пространственные представления; закрепить правила пересчета в линии, по кругу, в рассыпную и знание того, что разноименные предметы складывать нельзя; навыки устного счета до 12 и последовательность цифр друг за другом, в движении, продолжать устанавливать соответствие между цифрой и количеством предметов; развивать логическое мышление, целеустремленность в играх-головоломках с палочками [10], мелкую моторику рук; формировать способность находить достоинства в каждом сверстнике, прививать доброту, внимание, умение работать вместе, взаимопомощь, навыки самостоятельной работы; совершенствовать навык бега по сигналу со сменой направления.

**Материалы и оборудование:** волшебная труба, сказочный ларчик с предметами (крупа: фасоль, горох; платье, часы, волшебная палочка, туфелька), тарелка с фасолью, коробка с орехами, гимнастические палки, часы с определенным количеством предметов напротив каждого деления, цифры, два одинаковых набора мягких геометрических модулей из 5–6 частей, карточки с образцом постройки кареты и алгоритмом последовательности ее построения, рабочие тетради, фломастеры.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Волшебная труба».</b> (К)  Детям предлагается поиграть в интересную игру вместе со сказочными героями.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С)  Дети стоят в кругу.  Фея математических сказок приносит волшебный ларчик, в котором хранятся вещи из одной сказки: <i>крупа (фасоль, горох), платье, часы, волшебная палочка, туфелька.</i>  Детям необходимо отгадать, из какой сказки эти предметы.  После ответов детей Фея сказок просит помочь Золушке попасть на бал, но только не с помощью волшебства, а своими добрыми делами, а также узнать, где в этой сказке встречается математика.</p>	<p>Все дети становятся в круг. У каждого игрока в руках – картинка с изображением сказочного героя. Воспитатель предлагает детям по очереди посмотреть в волшебную трубу, найти в руках у детей картинку со сказочным героем из той же сказки, назвать его имя и перечислить положительные качества и поступки героя. После перечисления передать предмет по кругу следующему участнику игры.  Формируется способность находить достоинства в каждом сказочном герое, прививается доброта, внимание к другим.</p> <p>Дети стоят вокруг Феи сказок.  В ходе беседы у детей развиваются познавательная активность, речь, логическое мышление, проявляется интерес к математике, желание помогать другим.</p>	<p>Объяснить детям, что, посмотрев в волшебную трубу, можно увидеть только положительные качества того сказочного героя, на которого смотришь, даже если он в сказке не всегда поступал хорошо.  Трубу передавать по кругу, быстро находя героя из своей сказки. Помогать другим детям, затрудняющимся в выборе.</p> <p>Привлечь детей к беседе по сказке, сопоставляя предметы и определяя, о какой сказке идет речь.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактическое упражнение «Помоги Золушке разложить продукты».</b> (К, П)</p> <p>Мачеха ссыпала вместе фасоль и орехи, чтобы у Золушки было много работы и она не попала на бал. Детям предлагают превратиться в голубей и помочь ей разложить продукты: фасоль – в тарелку, орехи – в коробку.</p> <p>«Голубки, голубки, вы летите не спеша, в клюве зернышки держа, / Черны гули-голубки, ну-ка выгнитесь дугой, словно мостик над водой, / Белы гули-голубки, закрутитесь-ка в кольцо, словно кругло озерцо», – произносит воспитатель.</p> <p>После выполнения упражнения в каждой группе выбирается вожак, который должен сосчитать количество фасоли и орехов и объяснить правила счета.</p> <p>После подсчета все дети складывают фасоль и орехи согласно заданию в тарелку или коробку.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Можно ли складывать все вместе – и фасоль, и орехи? (<i>Нет, можно складывать вместе только одинаковые предметы.</i>)</p> <p>– Вспомните правила счета предметов, расположенных в ряд и по кругу. Чего больше – орехов или фасоли? На сколько больше?</p> <p>– Как без пересчета узнать, чего больше? (<i>Объединить их в пары.</i>)</p> <p>– Поставьте нужный знак между этими количествами («&lt;» или «&gt;»).</p>	<p>Все дети рассчитываются на первый-второй и перестраиваются в две группы.</p> <p>Одна группа становится черными голубями, другая – белыми.</p> <p>По сигналу воспитателя дети – черные голубки – берут фасоль, дети – белые голубки – орехи и выполняют определенные действия.</p> <p>Дети выполняют бег врассыпную. После перехода на ходьбу черные голуби выполняют построение в полукруг, держась за руки, белые – построение в круг.</p> <p>Развиваются внимание, сосредоточенность, память. Совершенствуются навыки счета, умение передвигаться по группе, не наталкиваясь друг на друга, и быстро перестраиваться из одного строя в другой.</p>	<p>Напомнить детям, что упражнения выполняются то в быстром, то в медленном темпе согласно заданию, нужно крепко держаться за руки, чтобы не нарушилась цепочка.</p> <p>Вспомнить с детьми правило пересчета предметов в ряду: считать слева направо, последовательно, друг за другом, не пропуская предметы; правило счета по кругу: запоминать предмет, от которого начинается отсчет, считать, не пропуская и не пере-считывая предметы дважды.</p> <p>Нацелить детей на необходимость сравнения количества со счетом и без счета предметов, правильно устанавливать знаки сравнения.</p> <p>Научить детей делать выводы, что пересчитывать можно только именованные величины с одним названием или назначением.</p>

1	2	3
<p><b>2. Дидактическая игра «Можно – нельзя».</b> (П, ФК) Золушка просит детей помочь ей разобраться, что же можно пересчитывать вместе, а что – нельзя, ведь злая мачеха заставила ее пересчитать все в своем хозяйстве. Детям предлагается подумать и быстро ответить, сделав выводы, обобщить предметы, называя их одним словом. – Можно ли считать вместе диваны и яблоки, платья и кастрюли, цветы и собак, большие и маленькие корзины, девочек и мальчиков, лошадей и жеребят? Почему?</p> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Волшебные палочки».</b> (П) Фея сказок просит детей найти настоящую волшебную палочку, чтобы превратить старое платье Золушки в наряд для бала. Для этого они должны, держа перед собой гимнастические палки, образовать фигуру, изображенную на карточке, показанной воспитателем.</p>	<p>Выслушав вопрос, дети, выполняя хлопками руками, дают утвердительный ответ. Если ответ отрицательный, они выполняют присед. Развиваются логическое мышление, склонность к анализу и обобщению.</p> <p>Все участники игры строятся с гимнастическими палками в одну шеренгу. Воспитатель показывает карточку, на которой изображена волшебная палочка в виде геометрической фигуры (треугольник, квадрат, ромб и др.) Дети, назвав предложенную фигуру, перестраиваются тройками или четверками так, чтобы при соединении концов палок получилась необходимая фигура. Воспитатель сравнивает образованные фигуры с образцом и объявляет группу, которой удалось построить настоящую волшебную палочку.</p>	<p>Напомнить детям, что при перестроении палку держать перед собой двумя руками, соединяя концы с товарищем. По сигналу быстро осуществлять перестроение, предлагая свой вариант.</p>

1	2	3
<p><b>Физкультминутка «Иголка, нитка, узелок».</b> (ФК, 3)</p> <p>Фея сказок предлагает помочь – быстро сшить платье для Золушки по взмаху волшебной палочки.</p> <p>Фея благодарит детей за помощь и отправляет Золушку на бал.</p> <p><b>4. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)</p> <p><b>«Бьют часы».</b></p> <p>Попав на бал, Золушка забывает о времени, так как часы заколдованы и вместо цифр на них нарисованы предметы. Фея просит расколдовать часы, посчитать количество предметов на каждом делении часов и поставить нужную цифру.</p>	<p>Развиваются внимание, сообразительность, комбинаторские способности, умение работать с играми-головоломками, способность к оценке и самооценке своих действий.</p> <p>Играющие становятся в круг, держась за руки.</p> <p>Выбранные педагогом «иголка», «нитка» и «узелок», держась за руки, то забегают, то выбегают из круга; если же «нитка» или «иголка» оторвалась, то группа считается проигравшей, и выбирается новая группа.</p> <p>Развиваются смелость, ловкость, сноровка.</p> <p>Проговорив речитатив: «Стрелки спешат, стоять не велят, / Предметы считай, цифры вставляй», – дети выполняют бег по кругу и по сигналу останавливаются. Воспитатель называет имя ребенка, который должен пересчитать предметы, находящиеся возле того деления, напротив которого он остановился, соблюдая правила счета.</p> <p>Ребенок ищет за кругом нужную цифру и накладывает ее на предметы.</p> <p>Игра заканчивается, когда все цифры будут стоять на своих местах (счет до 12).</p>	<p>Напомнить детям, что «иголка», «нитка» и «узелок» держатся за руки. Их надо впускать и выпускать из круга не задерживая и сразу же закрывать круг.</p> <p>Напомнить детям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила счета хаотично расположенных предметов;</li> <li>– услышав сигнал, необходимо быстро остановиться;</li> <li>– после окончания игры проверить последовательность расположения цифр счетом.</li> </ul>

1	2	3
<p><b>«Собери карету».</b>  Часы пробили 12, и карета Золушки рассыпалась на мелкие кусочки. Надо собрать карету и помочь Золушке добраться домой.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>  – Из каких геометрических фигур состоит постройка? Назовите их.  – Расскажите об их расположении.</p> <p><b>5. Фронтальная работа.</b> (П)  – Мы помогли Золушке добраться домой, построив ей карету, но по дороге она потеряла хрустальную туфельку. Помогите нарисовать ее образец и восстановить пару, чтобы принц нашел свою принцессу.</p> <p>1) Нарисовать туфельку, соединяя точки с цифрами последовательно, друг за другом.  2) Работа в пособии: сосчитать группы предметов, расположенных по-разному, вспомнив правила счета. Соединить группы с одинаковым количеством.</p>	<p>Развиваются внимание, быстрота реакции на сигнал, зрительная ориентировка при нахождении цифр.</p> <p>Участники игры делятся на 2 команды. Детям на несколько секунд предлагают посмотреть на образец кареты и запомнить расположение фигур, из которых она состоит. После этого образец убирают, а дети приступают к построению кареты из объемных модулей. Модули переносятся от линии старта к линии финиша быстрым бегом по алгоритму последовательности построения, представленной в карточке. Развиваются внимание, сосредоточенность, навыки самостоятельной работы и самоконтроль.</p> <p>Дети выполняют работу, сидя за столами</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что надо точно запомнить, из каких фигур состоит постройка и их расположение. Участникам игры для постройки кареты нужно выбирать только ту деталь, которая указана на карточке в последовательности построения. Бег осуществлять быстро, детали ставить аккуратно, чтобы постройка развалилась. Возвратившись к команде, передать эстафету хлопком руки.</p> <p>Напомнить детям, что контур туфельки будет отчетливо виден только тогда, когда цифры будут соединены последовательно друг за другом.  Проговорить с детьми правила счета предметов, расположенных по кругу, столбцами (слева направо, сверху вниз), хаотично.</p>

1	2	3
<p>Сосчитать группы предметов, написать цифру, соответствующую количеству предметов, сравнить их, поставив между ними знак «&lt;» или «&gt;».</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Где мы были? Что делали, кому помогали?</p> <p>– Что узнали нового?</p> <p>– Какие задания для вас были трудными?</p> <p>– Где в сказке «Золушка» встречается математика?</p>		<p>Вспомнить правильность расстановки знаков сравнения</p>

## Занятие 2

### ВЕСЕЛЫЙ ЗВЕРИНЕЦ. ПЕРЕСЧИТЫВАТЬ ИЛИ ИЗМЕРЯТЬ?

**Программное содержание:** учить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависит от количества, правильно делать выбор: пересчитывать или измерять – на примерах из жизни; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры, научить практически измерять длину с помощью рулетки, умение выстраивать последовательность увеличения веса предметов в ряду в порядке возрастания; упражнять в счете до 20 (наизусть); развивать логическое мышление в играх-головоломках и играх на изменение, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, умение сравнивать, обобщать и анализировать, чувство ритма и коммуникативные качества; совершенствовать навык выполнения построений и перестроений, прыжков в длину и кувырков; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая движения со словами.

**Материалы и оборудование:** 2 широких доски с перевесом по центру (как качели); 2 игрушечных медведя, по 5 одинаковых белочек и тигров, мольберт, мел; игрушечные кастрюли с закрытыми крышками и насыпанной крупой (4 кастрюли – тяжелые, 6 – легких); 2 одинаковые емкости (банки); 2–3 мата, бревно, канат с головой удава, рулетка; рабочие тетради, фломастеры.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Пантомима в тройках».</b> (ФК) Примеры: индийский слон, трехглавый змей, толстый медведь, веселая обезьянка, цыпленок в яйце.	Участники игры делятся на тройки и становятся в колонны так, чтобы их не было видно из-за первого участника в тройке.	Объяснить детям: чтобы фигуры получились интересными, забавными, необходимо производить

1	2	3
	<p>Воспитатель дает задание: построить фигуры животных и выполнить характерные для данных животных движения, но так, чтобы всех развеселить. При этом каждый из троих детей выполняет движения руками, головой, ногами, не выходя из-за спины товарища.</p> <p>Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• индийский слон: первый ребенок берется правой рукой за нос, а левую просовывает в образовавшееся кольцо – получается хобот; другие дети поднимают по одной руке:</li> </ul> <p>один – справа, другой – слева, образуя полукольца – уши, касаются головы товарища;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• трехглавый змей: дети, стоящие сзади, вытягивают шеи с поворотом головы в обе стороны и соединяют руки с руками товарища, образуя крылья, выполняют плавные движения; впереди стоящий ребенок передвигается на полусогнутых ногах и т. д.</li> </ul> <p>Развиваются дружеские взаимоотношения, умение сотрудничать, понимать и взаимодействовать друг с другом без слов, координировать действия.</p> <p>Развиваются интерес к познанию нового, желание применять свои знания в математике на практике.</p>	<p>разнообразные соединения рук, ног, головы, добиваться согласованности движений. Помнить о том, что стоять надо друг за другом, не сходя с места.</p>

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>Педагог обращает детей внимание на то, что сегодня он получил письмо от зрителя зоопарка, в котором он просит всех детей, любящих зверей, помочь ему правильно провести осмотр животных (их веса, роста, длины), накормить животных согласно инструкции начальника зверинца, чтобы никто из них не заболел.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (П, ФК, С)</p> <p><b>«Весовые качели».</b></p> <p>Зритель зоопарка просит детей помочь ему взвесить двух медвежат, но так как те очень любят кататься на качелях, зритель придумал, как их развлечь,</p> <p>а заодно и измерить вес.</p> <p>На одну сторону качелей он сажает медведя, а на другую просит расположить других животных, пока качели не уравновесятся.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как мы измеряли вес медведей? (<i>Уравновешивали качели.</i>)</p> <p>– Сколько игрушечных белочек уравнивают игрушку медведя? (<i>5.</i>)</p> <p>– А сколько игрушечных тигров? (<i>3.</i>)</p> <p>– Какой вес больше – когда мы измеряли вес медведя белочками или тиграми? Ведь 3 тигра меньше, чем 5</p>	<p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Дети делятся на две команды: «Белочки» и «Тигры» – и строятся напротив качелей (это весы).</p> <p>На одной стороне качелей находятся фигурки медведей. На другую сторону качелей необходимо положить столько фигурок белочек или тигров, чтобы уравновесить качели-весы. Задание выполняется в виде эстафеты. По сигналу воспитателя команда белочек выполняет задание прыжками, а команда тигров – бегом на четвереньках. Игра закончится, когда качели встанут в горизонтальное положение, то есть уравновесятся.</p> <p>Развиваются ловкость, быстрота, смекалка, логическое мышление, умение сравнивать и обобщать.</p>	<p>Нацелить детей на желание помогать друг другу, проявляя при этом свои знания и опыт, научиться новому.</p> <p>Напомнить детям, что движения необходимо выполнять быстро, не задерживая товарищей по команде. Если качели приняли горизонтальное положение, необходимо закончить игру.</p> <p>Подвести детей к пониманию того, что сравнивать вес двух предметов можно только тогда, когда они выражены одинаковыми мерками.</p> <p>Познакомить с единой мерой измерения веса – кг.</p> <p>Подвести к понятию, что вес предметов лучше измерять на весах, чем пересчитывать.</p>

1	2	3
<p>белочек? Можно ли ответить на этот вопрос? Почему? <i>(Разные мерки.)</i></p> <p>– Что же лучше: пересчитывать вес в предметах или измерять?</p> <p>– Какой должна быть мерка, чтобы сравнить вес двух предметов? <i>(Одинаковой.)</i></p> <p>Дети измеряют вес медведей только белочками или только тиграми, сравнивают, чей вес больше, и ставят нужные знаки сравнения.</p> <p>Педагог подводит детей к выводу, что нужна мера веса, и они знакомятся с общепринятой мерой измерения массы – 1 кг (гири).</p> <p>Все действия детей фиксируются педагогом на доске или мольберте.</p> <p><b>«Тяжелее – легче».</b></p> <p>Смотритель предлагает детям определить, кто из слонов (голубой или розовый) питается лучше, а значит, быстрее растет.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какое количество кастрюль каши съедает розовый слон? <i>(6.)</i> А голубой слон? <i>(4.)</i></p> <p>– У какого слона кастрюли были легче?</p> <p>– Можно ли сказать, кто съедает каши больше? <i>(Нет.)</i></p> <p>– Почему? <i>(Разный вес каши в кастрюле.)</i></p> <p>– Как измерить вес продуктов? <i>(Пересыпать кашу из кастрюль в одинаковые емкости и взвесить на весах.)</i></p>	<p>Детям предлагают, перелезая через заграждение (заборчик из мягких модулей), отнести кашу в кастрюлях слонам: <i>розовому</i> слону – самые легкие кастрюли по весу, <i>голубому</i> – самые тяжелые.</p> <p>Вес кастрюль дети сравнивают, положив их на ладони (взвешивая на руке).</p> <p>Развиваются умение сравнивать, логическое мышление, самостоятельность в выборе.</p>	<p>Нацелить детей на применение практического способа сравнения предметов по весу (на ладонях). При распределении кастрюль ориентироваться на вес каши; подвести детей к пониманию того, что вес надо сравнивать только измерением одинаковой мерой, а не пересчетом. Дети самостоятельно должны сделать выводы.</p>

1	2	3
<p>Дети выполняют действие пересыпания и сравнивают вес каши, устанавливают между весами равенство, приходят к выводу, что слоны съедают одинаковое количество каши.</p> <p><b>Физкультминутка «Зверобика».</b> (З, ФК) Под детскую песенку (музыка Б. Савельева) дети выполняют движения согласно тексту.</p> <p><b>«Измерь удава».</b> Смотритель предлагает детям помочь развернуть удава, свернутого в кольцо (канат, толстая веревка). Для этого дети выстраиваются в шеренгу и постепенно, взяв «удаву» за «туловище», вытягивают его по всей длине детского ряда. Затем, подняв его над головой, переносят на вытянутых руках по бревну приставными шагами, боком, на ковер, пытаясь удержать равновесие, чтобы потом измерить его разными способами, как в мультфильме «38 попугаев»: приставными шагами, как попугай; прыжками и кувырками, как обезьяна. Дети сравнивают показания измерения счетом и приходят к выводу, что измерять надо единой меркой. Педагог предлагает измерить удава рулеткой, так как ее длина позволяет измерить самые длинные предметы и расстояния.</p>	<p>Имитация движений животных: змеи, цапли, лягушки, кошки.</p> <p>Развиваются ловкость, быстрота, координация движений, сообразительность.</p> <p>Дети строятся в шеренгу и выполняют задания смотрителя: ходьба приставными шагами по бревну с канатом на поднятых вверх руках.</p> <p>Приставные шаги, кувырки, прыжки на двух ногах вдоль каната по мату.</p> <p>Развиваются умение сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения.</p>	<p>Напомнить детям, что движения необходимо выполнять согласованно, четко, не отставать от ритма музыки.</p> <p>Напомнить детям, что счет осуществлять хором; сравнивать показания разных движений, четко проговаривая сравнительную фразу: «Длина удава шагами больше, чем длина удава прыжками, так как 15 больше, чем 7» и т. д. Помочь сделать выводы о необходимости измерения длины единой меркой. Привлекать детей к самостоятельным действиям измерения с помощью рулетки, вспомнить правила измерения от нуля.</p>

[illegible]

Окончание табл.

1	2	3
<p>2) Работа в пособии. Соединить стрелками вес животных в порядке убывания.</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> (К) В о п р о с ы : – Где мы были? – Что делали, кому помогали? – Что узнали нового?</p>	<p>Развивается мелкая моторика рук</p>	<p>Сравнив каждый ряд фигур, последовательно нарисовать недостающую. Затрудняющимся детям напомнить план поиска решения</p>

## Занятие 2

### ВЕСЕЛЫЙ ЗВЕРИНЕЦ. ПЕРЕСЧИТЫВАТЬ ИЛИ ИЗМЕРЯТЬ?

**Программное содержание:** учить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что вес продуктов, длина предметов не зависит от количества, правильно делать выбор: пересчитывать или измерять – на примерах из жизни; закрепить представления об измерении длины и веса с помощью общепринятой меры, научить практически измерять длину с помощью рулетки, умение выстраивать последовательность увеличения веса предметов в ряду в порядке возрастания; упражнять в счете до 20 (наизусть); развивать логическое мышление в играх-головоломках и играх на изменение, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, умение сравнивать, обобщать и анализировать, чувство ритма и коммуникативные качества; совершенствовать навык выполнения построений и перестроений, прыжков в длину и кувырков; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая движения со словами.

**Материалы и оборудование:** 2 широких доски с перевесом по центру (как качели); 2 игрушечных медведя, по 5 одинаковых белочек и тигров, мольберт, мел; игрушечные кастрюли с закрытыми крышками и насыпанной крупой (4 кастрюли – тяжелые, 6 – легких); 2 одинаковые емкости (банки); 2–3 мата, бревно, канат с головой удава, рулетка; рабочие тетради, фломастеры.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Пантомима в тройках».</b> (ФК) Примеры: индийский слон, трехглавый змей, толстый медведь, веселая обезьянка, цыпленок в яйце.	Участники игры делятся на тройки и становятся в колонны так, чтобы их не было видно из-за первого участника в тройке.	Объяснить детям: чтобы фигуры получились интересными, забавными, необходимо производить

1	2	3
	<p>Воспитатель дает задание: построить фигуры животных и выполнить характерные для данных животных движения, но так, чтобы всех развеселить. При этом каждый из троих детей выполняет движения руками, головой, ногами, не выходя из-за спины товарища.</p> <p>Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• индийский слон: первый ребенок берется правой рукой за нос, а левую просовывает в образовавшееся кольцо – получается хобот; другие дети поднимают по одной руке:</li> </ul> <p>один – справа, другой – слева, образуя полукольца – уши, касаются головы товарища;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• трехглавый змей: дети, стоящие сзади, вытягивают шеи с поворотом головы в обе стороны и соединяют руки с руками товарища, образуя крылья, выполняют плавные движения; впереди стоящий ребенок передвигается на полусогнутых ногах и т. д.</li> </ul> <p>Развиваются дружеские взаимоотношения, умение сотрудничать, понимать и взаимодействовать друг с другом без слов, координировать действия.</p> <p>Развиваются интерес к познанию нового, желание применять свои знания в математике на практике.</p>	<p>разнообразные соединения рук, ног, головы, добиваться согласованности движений. Помнить о том, что стоять надо друг за другом, не сходя с места.</p>

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>Педагог обращает детей внимание на то, что сегодня он получил письмо от зрителя зоопарка, в котором он просит всех детей, любящих зверей, помочь ему правильно провести осмотр животных (их веса, роста, длины), накормить животных согласно инструкции начальника зверинца, чтобы никто из них не заболел.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (П, ФК, С)</p> <p><b>«Весовые качели».</b></p> <p>Зритель зоопарка просит детей помочь ему взвесить двух медвежат, но так как те очень любят кататься на качелях, зритель придумал, как их развлечь,</p> <p>а заодно и измерить вес.</p> <p>На одну сторону качелей он сажает медведя, а на другую просит расположить других животных, пока качели не уравновесятся.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как мы измеряли вес медведей? (<i>Уравновешивали качели.</i>)</p> <p>– Сколько игрушечных белочек уравнивают игрушку медведя? (<i>5.</i>)</p> <p>– А сколько игрушечных тигров? (<i>3.</i>)</p> <p>– Какой вес больше – когда мы измеряли вес медведя белочками или тиграми? Ведь 3 тигра меньше, чем 5</p>	<p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Дети делятся на две команды: «Белочки» и «Тигры» – и строятся напротив качелей (это весы).</p> <p>На одной стороне качелей находятся фигурки медведей. На другую сторону качелей необходимо положить столько фигурок белочек или тигров, чтобы уравновесить качели-весы. Задание выполняется в виде эстафеты. По сигналу воспитателя команда белочек выполняет задание прыжками, а команда тигров – бегом на четвереньках. Игра закончится, когда качели встанут в горизонтальное положение, то есть уравновесятся.</p> <p>Развиваются ловкость, быстрота, смекалка, логическое мышление, умение сравнивать и обобщать.</p>	<p>Нацелить детей на желание помогать друг другу, проявляя при этом свои знания и опыт, научиться новому.</p> <p>Напомнить детям, что движения необходимо выполнять быстро, не задерживая товарищей по команде. Если качели приняли горизонтальное положение, необходимо закончить игру.</p> <p>Подвести детей к пониманию того, что сравнивать вес двух предметов можно только тогда, когда они выражены одинаковыми мерками.</p> <p>Познакомить с единой мерой измерения веса – кг.</p> <p>Подвести к понятию, что вес предметов лучше измерять на весах, чем пересчитывать.</p>

1	2	3
<p>белочек? Можно ли ответить на этот вопрос? Почему? <i>(Разные мерки.)</i></p> <p>– Что же лучше: пересчитывать вес в предметах или измерять?</p> <p>– Какой должна быть мерка, чтобы сравнить вес двух предметов? <i>(Одинаковой.)</i></p> <p>Дети измеряют вес медведей только белочками или только тиграми, сравнивают, чей вес больше, и ставят нужные знаки сравнения.</p> <p>Педагог подводит детей к выводу, что нужна мера веса, и они знакомятся с общепринятой мерой измерения массы – 1 кг (гири).</p> <p>Все действия детей фиксируются педагогом на доске или мольберте.</p> <p><b>«Тяжелее – легче».</b></p> <p>Смотритель предлагает детям определить, кто из слонов (голубой или розовый) питается лучше, а значит, быстрее растет.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какое количество кастрюль каши съедает розовый слон? <i>(6.)</i> А голубой слон? <i>(4.)</i></p> <p>– У какого слона кастрюли были легче?</p> <p>– Можно ли сказать, кто съедает каши больше? <i>(Нет.)</i></p> <p>– Почему? <i>(Разный вес каши в кастрюле.)</i></p> <p>– Как измерить вес продуктов? <i>(Пересыпать кашу из кастрюль в одинаковые емкости и взвесить на весах.)</i></p>	<p>Детям предлагают, перелезая через заграждение (заборчик из мягких модулей), отнести кашу в кастрюлях слонам: <i>розовому</i> слону – самые легкие кастрюли по весу, <i>голубому</i> – самые тяжелые.</p> <p>Вес кастрюль дети сравнивают, положив их на ладони (взвешивая на руке).</p> <p>Развиваются умение сравнивать, логическое мышление, самостоятельность в выборе.</p>	<p>Нацелить детей на применение практического способа сравнения предметов по весу (на ладонях). При распределении кастрюль ориентироваться на вес каши; подвести детей к пониманию того, что вес надо сравнивать только измерением одинаковой мерой, а не пересчетом. Дети самостоятельно должны сделать выводы.</p>

1	2	3
<p>Дети выполняют действие пересыпания и сравнивают вес каши, устанавливают между весами равенство, приходят к выводу, что слоны съедают одинаковое количество каши.</p> <p><b>Физкультминутка «Зверобика».</b> (З, ФК) Под детскую песенку (музыка Б. Савельева) дети выполняют движения согласно тексту.</p> <p><b>«Измерь удава».</b> Смотритель предлагает детям помочь развернуть удава, свернутого в кольцо (канат, толстая веревка). Для этого дети выстраиваются в шеренгу и постепенно, взяв «удаву» за «туловище», вытягивают его по всей длине детского ряда. Затем, подняв его над головой, переносят на вытянутых руках по бревну приставными шагами, боком, на ковер, пытаясь удержать равновесие, чтобы потом измерить его разными способами, как в мультфильме «38 попугаев»: приставными шагами, как попугай; прыжками и кувырками, как обезьяна. Дети сравнивают показания измерения счетом и приходят к выводу, что измерять надо единой меркой. Педагог предлагает измерить удава рулеткой, так как ее длина позволяет измерить самые длинные предметы и расстояния.</p>	<p>Имитация движений животных: змеи, цапли, лягушки, кошки.</p> <p>Развиваются ловкость, быстрота, координация движений, сообразительность.</p> <p>Дети строятся в шеренгу и выполняют задания смотрителя: ходьба приставными шагами по бревну с канатом на поднятых вверх руках.</p> <p>Приставные шаги, кувырки, прыжки на двух ногах вдоль каната по мату.</p> <p>Развиваются умение сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения.</p>	<p>Напомнить детям, что движения необходимо выполнять согласованно, четко, не отставать от ритма музыки.</p> <p>Напомнить детям, что счет осуществлять хором; сравнивать показания разных движений, четко проговаривая сравнительную фразу: «Длина удава шагами больше, чем длина удава прыжками, так как 15 больше, чем 7» и т. д. Помочь сделать выводы о необходимости измерения длины единой меркой. Привлекать детей к самостоятельным действиям измерения с помощью рулетки, вспомнить правила измерения от нуля.</p>

[illegible]

Окончание табл.

1	2	3
<p>2) Работа в пособии. Соединить стрелками вес животных в порядке убывания.</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> (К) В о п р о с ы : – Где мы были? – Что делали, кому помогали? – Что узнали нового?</p>	<p>Развивается мелкая моторика рук</p>	<p>Сравнив каждый ряд фигур, последовательно нарисовать недостающую. Затрудняющимся детям напомнить план поиска решения</p>

## Занятие 4

### ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РАДУГЕ. ИЗМЕРЕНИЕ ДЛИНЫ

**Программное содержание:** познакомить детей с единицей измерения длины (*метр, сантиметр*); дать представление о старинных мерах измерения длины (*сажень, пядь, локоть*); упражнять в измерении длины предметов разнообразными измерительными приборами (линейкой, рулеткой, сантиметром, метром), а также с помощью физических упражнений: прыжков в длину, в высоту, закрепляя алгоритм выполнения прыжков, в измерении и сравнении предметов, используя правило приложения, линейку; закрепить счет до 20 (прямой и обратный), знаки сравнения «<», «>», «=» и цифры; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении чертежей по линейке, развивать быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений.

**Материалы и оборудование:** мягкая игрушка со шнуром; клубок нитей; карточки домино с точками; письмо со шнуром; разноцветные ленты (по цветам радуги) различной длины и ширины и измерительные приборы (большие разноцветные кубики, инструменты: линейка, рулетка, сантиметр, метр), карточки со знаками «<», «>», «=»; цветные ленты на палочках; карточки с цифрами от 1 до 9; фломастеры (на каждого ребенка); рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Связующая нить».</b> (К) Дети, сидя в кругу, передают друг другу клубок нити, сопровождая передачу клубка пожеланиями друзьям.	Развиваются внимание, связная речь, чувство ответственности.	Обратить внимание детей, что в игре необходимо отмечать

1	2	3
<p>Когда клубок оказывается вновь в руках у педагога, дети по сигналу закрывают глаза и представляют себя одним значимым целым.</p> <p>По окончании игры педагог нацеливает детей на то, что только вместе, сообщая, приходя друг другу на помощь, они добьются положительного результата.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическое упражнение «Хитрые вопросы».</b> (С, К)</p> <p>Детям раздают карточки, на которых изображено разное количество точек. Воспитатель задает детям вопросы, отвечать на которые необходимо подниманием карточки.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько углов у треугольника? (3.)</li> <li>– Сколько времен года вы знаете? (4.)</li> <li>– Сколько лучей у звезды? (5.)</li> <li>– Сколько лапок у божьей коровки? (6.)</li> </ul> <p><b>3. Игровая мотивация.</b> (П, С)</p> <p>В группе перед детьми появляется письмо-загадка на цветном шнурке:</p> <p style="padding-left: 40px;">Над лесами, над рекой, Семицветный мост дугой. Если б мог я встать на мост, Я б рукой достал до звезд. <i>(Радуга.)</i></p>	<p>Дети сидят в кругу в исходном положении упор присев. Выслушав вопрос воспитателя, ребенок, в руках которого окажется карточка, встает на носочки и поднимает ее вверх.</p> <p>Развиваются быстрота реакции, мышление, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.</p> <p>Дети сидят на стульчиках по кругу. Развиваются внимание, глазомер, быстрота мышления и координация движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.</p>	<p>любые качества друг друга, которые могли бы помочь в трудную минуту товарищу. Побуждать детей делать самостоятельные выводы по окончании игры.</p> <p>Побуждать детей проявлять смекалку при ответе на вопросы; замечая затруднения других детей, находить правильный ответ, приходить на помощь друг другу.</p> <p>Вызывать интерес к познанию нового незнакомого материала математического характера.</p>

1	2	3
<p>Отгадав загадку, дети знакомятся со Шнуром-затейником, который приносит с собой разноцветные ленточки, предлагая определить, какая из них самая длинная, а какая – короткая, разными способами. Дети знакомятся с единицей измерения длины – <i>метром</i> (100 см) и инструментами ее измерения: гибким сантиметром, деревянным метром, линейкой, рулеткой и, собрав все ленты, последовательно измеряют их в последующих играх («Все цвета собери и по веселой радуге пройди»).</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, К)</b></p> <p><b>«Измерь мерками».</b></p> <p>Детям предлагается определить длину красной ленты с помощью условных мерок: деревянного метра, кубиками, шагами.</p> <p>Результаты измерения обозначают цифрами и сравнивают с помощью знаков сравнения: «&lt;», «&gt;», «=».</p> <p>Педагог предлагает детям экспериментально провести процедуру измерения длины, давая пояснения: каждый шаг (условная мерка) отмечается мелом (черточкой) на полу и показывает ее размерность (длину).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Какова длина красной ленты в кубиках?</li> <li>– Какова длина ленты в шагах?</li> <li>– Сколько это в метрах?</li> <li>– Почему размер длины различен?</li> </ul>	<p>Дети, раскладывая ленты в длину на полу, измеряют их условными мерками (кубиками, метром, шагами). Измерения шагами (широкими и мелкими) осуществляются с отметкой мелом носка ступни при каждом шаге.</p> <p>Развиваются внимание, глазомер, быстрота мышления, умение оценивать правильно свои действия и исправлять ошибки.</p>	<p>Обратить внимание детей на точность выполнения задания: отметка длины кубиками и метром будет осуществляться двумя детьми, шагами – всеми по очереди с просчетом результата хором.</p> <p>Подвести детей к мысли: чтобы достичь наиболее верного результата, необходимо пользоваться единой условной меркой.</p> <p>Проводить открытия экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p><b>В ы в о д :</b> чем меньше условные мерки, тем большее количество их укладывается в длину, а значит, больше результат измерения.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Чем лучше измерять длину? (<i>Метром.</i>)</li> <li>– Что необходимо сделать, чтобы получить одинаковый результат измерений? (<i>Выполнить измерения единой условной меркой – метром или сантиметром.</i>)</li> </ul> <p><b>«Длинный – короткий».</b></p> <p>Детям предлагают две ленты оранжевого и желтого цвета, расположенные зигзагом и полукругом.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Можно ли в данном случае определить на глаз, какая из лент длиннее (короче)? Почему?</li> <li>– Каким образом можно выполнить измерения правильно? (<i>Мнения детей.</i>)</li> </ul> <p>Дети, выправив ленты в длину, прикладывают их друг к другу и сравнивают парами, находясь в колонне (мальчиков и девочек).</p> <p><b>В ы в о д :</b> если при сравнении лент у кого-то из детей остался свободный конец, значит, эта лента длиннее.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Что в данном случае можно сказать о лентах (их длине)?</li> </ul> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, С)</p> <p>Перед детьми вновь появляется Мудрая Сова, которая рассказывает детям о разных мерках, используемых</p>	<p>Дети строятся в две колонны (мальчиков и девочек) и, расправляя ленты в длину, измеряют и сравнивают их способом приложения друг к другу.</p> <p>Расширяется кругозор детей.</p>          <p>Дети сидят на ковре полукругом.</p>	<p>Обратить внимание детей на точность выполнения задания. Подвести к пониманию, что измерять можно разными способами, но правило приложения при сравнении длины остается основным.</p> <p>Напомнить детям, что при сравнении ленты нужно держать в натянутом состоянии, совмещая в парах, чтобы получить более точный (правильный) результат измерения.</p>          <p>Поддерживать интерес к получению новой информации, при-</p>

1	2	3
<p>в старину и современных, показывая инструменты измерения.</p> <p>– В старину об умном человеке говорили: «Семь пядей во лбу». А сколько это в сантиметрах? (<i>Мнение детей.</i>)</p> <p>– <i>Пядь</i> – это расстояние от большого до указательного пальца.</p> <p>Ткань измеряли <i>локтями</i>, наматывая ее на локоть (расстояние от локтевого сустава до кончиков палец не у всех было одинаковым).</p> <p>– В известном мультфильме удава измеряли еще более странным способом. Как? (<i>В мартышках, слонах, попугаях.</i>)</p> <p>– Самая большая мера длины – <i>сажень</i>, она была равна широкому шагу. Как вы думаете, одинаковой ли была эта единица измерения? Почему?</p> <p>– Вот из-за этой неопределенности люди и перешли на метрическую систему измерения длины, единую для всех – метр, сантиметр.</p> <p><b>3. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)  <b>«Ленты-моталки».</b>          Шнур-затейник предлагает детям продолжить экспериментальные измерения путем наматывания лент (зеленой и голубой) на палочку. Дети в парах, сматывая ленты, выясняют (отмечают), какой паре удалось это сделать быстрее.</p>	<p>Дети становятся в пары. У каждой пары – ленточка и палочка. По сигналу воспитателя им необходимо намотать ленточку на палочку. Выигрывают те пары, которые это сделают быстрее.</p> <p>Развиваются внимание, мелкая моторика рук, абстрактное и логическое мышление,</p>	<p>влекая детей к беседе о неизвестных научных фактах из истории математических измерений.</p> <p>Обратить внимание детей на точность и быстроту выполнения задания.</p> <p>Вспомнить с детьми правила измерения разными способами, выделяя самый правильный из них.</p>

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Возможно ли при сворачивании ленты определить точно ее длину? (<i>Мнения детей.</i>)</p> <p>– Предложите свой вариант определения (измерения) длины. (<i>Варианты детей.</i>)</p> <p>Далее Шнур-затейник предлагает детям измерить длину лент по старинке – локтями, сравнивая результаты друг друга.</p> <p><b>«Чья голова больше?».</b></p> <p>Детям предлагают ободки синего и фиолетового цвета (из лент). По сигналу дети надевают их на головы друг другу, быстро подбирая нужный размер.</p> <p>Воспитатель предлагает детям сравнить длину ободков из лент.</p> <p><b>4. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Измерение синих и фиолетовых ободков из лент с помощью сантиметров. Сделать вывод об окружности головы товарища.</p> <p>2) Работа в тетради.</p> <p>Из четырех отрезков найди два одинаковых, измерив их с помощью линейки, запись выполнить математическими знаками – цифрами.</p> <p>3) Начертить с помощью линейки отрезки так, чтобы средний был длиннее верхнего отрезка, а нижний – короче верхнего. Измерить их длину линейкой. Запись выполнить с помощью знаков сравнения и цифр.</p>	<p>умение работать самостоятельно, делая выводы.</p> <p>Дети наматывают ленты на свой локоть.</p> <p>Дети рассматривают ободки из лент и, свободно перемещаясь по комнате, примеряют их на голову друг другу.</p> <p>Игра заканчивается, когда все ободки из лент окажутся на головах детей.</p> <p>Развиваются внимание, абстрактное мышление.</p> <p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются внимание, память, речь.</p>	<p>Побуждать детей делать собственные выводы по результату сравнения.</p> <p>Нацелить детей на точность выполнения задания. Побуждать их формулировать собственные выводы по результату отбора (сравнения).</p> <p>Обратить внимание детей на общее простое правило: при измерении совмещать 1 конец ленты (отрезков) с нулем на сантиметре, а другой конец ленты (отрезков) – с цифрой на линейке, обозначающей длину ленты.</p> <p>Вспомнить с детьми математические знаки – знаки сравнения и цифры.</p>

1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К, П)          Шнур-затейник благодарит детей за помощь и любознательность, дарит им на память ленты на палочке.          Детям предлагают выполнить под музыку ритмичные движения руками и с помощью лент изобразить различные геометрические фигуры. А затем, сидя на ковре, восстановить последовательно ход занятия, ответив на вопросы:          – Назовите меры длины, о которых вы сегодня узнали.          – Какие меры длины используются в наше время?</p>	<p>Дети в произвольном порядке размещаются по группе и играют с лентами: изображают с их помощью геометрические фигуры – спираль, кривые волнистые линии, окружность. Девочки под музыку показывают танцевальные движения с лентами, вспоминая, что есть такой вид спорта, как художественная гимнастика. Развиваются внимание, глазомер, мышление, мелкая моторика рук, координация движений</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: ленты держать за палочку, осуществляя ритмичные взмахи руками, резкие круговые движения рук – при изображении той или иной геометрической фигуры. Нацелить на беседу по пройденному материалу</p>

## Декабрь

### Занятие 1

#### В ЦАРСТВЕ СНЕЖНОЙ КОРОЛЕВЫ. ИЗМЕРЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ

**Программное содержание:** формировать общие представления детей о процедуре измерения температуры, рассматривая различные проблемные ситуации, связанные с измерительной деятельностью (опыты): упражнять детей в измерении температуры тела, воздуха на улице, в помещении (групповой комнате) с помощью измерительных приборов (термометров), а также физических упражнений; дать представление о положительных и отрицательных числах, где они встречаются в повседневной жизни, природе; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в соотнесении количества предметов с числом (цифрой), используя знаки сравнения «<», «>», «=» и цифры; закрепить знание геометрических форм в играх на воображение и логическое мышление при выполнении задания на составление целой формы (снежинки) из разных частей (фигур); развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради и измерений с помощью муляжа – макета термометра, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** письмо-посылка с разного вида термометрами от сказочника; веревки синего и красного цвета, соединенные узелком; карточки со знаками «<», «>», «=»; голос сказочника, бой часов, записанные на магнитофон; лист ватмана с изображением зеркала, разбитого на разные геометрические формы, и вырезные геометрические фигуры из картона серебряного цвета; мольберт (магнитная доска) с магнитами; обруч; игрушка – кукла Разбойница; бутылочки с теплой и холодной водой (на каждого ребенка); муляжи животных, компас и флажки синего и красного цвета; игрушка-олень; силуэт снежинки из полосок с вырезными геометрическими формами и карточки с последовательным изображением геометрических фигур; настоящий кусочек льда (ромб); карточки с цифрами; макеты термометров (на каждого ребенка); фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Передай тепло другу».</b> (С)</p> <p>Педагог предлагает детям собраться в круг, взявшись за руки. Он рассказывает о том, что сегодня во время путешествия по сказке, чтобы помочь ее героям, понадобится их доброта, тепло, ласка.</p> <p><b>В о п р о с :</b> – Как вы думаете, можно почувствовать, передать тепло? (<i>Мнения детей.</i>)</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (К, С)</p> <p>В группу к детям попадает письмо-посылка от доброго сказочника Оле-Лукойе. Он просит детей скорее отправиться в царство Снежной Королевы и помочь девочке Герде найти своего друга Кая. Для этого понадобится сундучок с волшебными предметами. Осторожно открыв сундучок, педагог достает из него предметы, называемые термометрами, и предлагает детям, познакомившись с ними, научиться измерять температуру для того, чтобы растопить холодное сердце мальчика Кая и победить Снежную Королеву. Сделать это можно, совершая лишь добрые поступки и выполняя правильно все задания. Тогда красная лента сказочного термометра будет подниматься все выше и выше, от деления к делению, пока не поднимется</p>	<p>Дети, сидя в кругу на незначительном расстоянии друг от друга, передают тепло души, доброту рукопожатием.</p> <p>Игра заканчивается, когда все дети пожмут друг другу руки.</p> <p>Развиваются внимание детей друг к другу, тактильные ощущения.</p> <p>Дети сидят на стульчиках по кругу.</p> <p>В ходе беседы у детей развиваются внимание, кругозор.</p>	<p>Побуждать детей в игре почувствовать тепло души, доброту своего соседа, передав его через рукопожатие по кругу и остальным детям.</p> <p>Вызывать интерес к получению новой незнакомой информации математического характера, к проведению исследований экспериментальным путем – научиться работе с термометром.</p>

1	2	3
<p>до 40°. При такой температуре растает волшебная льдинка, заморозившая сердце Кая.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, К)</b></p> <p><b>«Измеряем температуру».</b></p> <p>Детям предлагается в парах, решая логические задачи, выполнять перемещение по шкале термометра.</p> <p><b>Примеры заданий:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– таяние льда – «+»;</li> <li>– выпадение снега – «-»;</li> <li>– кипение воды в чайнике – «+»;</li> <li>– работа холодильника – «-»;</li> <li>– заболевание ребенка – «+»;</li> <li>– приход Деда Мороза – «-»;</li> <li>– климат в Африке – «+»;</li> <li>– климат на Северном полюсе – «-» и т. д.</li> </ul> <p>По окончании игры дети проверяют правильность выполнения задания, при ошибке вместе разбирают примеры, которые вызвали затруднения. Педагог благодарит детей за правильность выполнения задания и показывает, как на сказочном термометре температура повысилась на одно деление.</p> <p><b>«Найди осколок».</b></p> <p>Выполнив верно задание, дети слышат голос сказочника Оле-Лукойе, который предлагает им вспомнить, по какой причине сердце Кая стало холодным (дети</p>	<p>Дети делятся на пары и становятся спиной друг к другу. На полу рядом с каждой парой растягиваются веревочки красного и синего цвета, соединенные между собой узелком. Узелок – это нулевое деление в термометре. Красная часть веревочки обозначает повышение температуры – тепло, синяя, наоборот, холод – понижение температуры. Выслушав вопрос, один из игроков в паре должен сделать прыжок в сторону ленточки того цвета, куда он повернут. Выигрывают те пары, игроки которых одновременно оказались на разных концах веревочки после всех вопросов.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота мышления, координация движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.</p> <p>Дети в порядке очереди с блестящими геометрическими формами пролезают в обруч боком, находят место своей геометрической форме на общем силуэте, размещенном</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что соединенная веревочка играет роль термометра. В процессе игры осуществлять прыжки вперед на 1 деление – по красному цвету, если предложенный пример соответствует положению на термометре «+», по синему цвету, если «-». Игра считается законченной, если оба игрока при выполнении задания окажутся на концах веревки. В противном случае детям необходимо разобрать пример вместе, помогая друг другу.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: собирать зеркало из разных геометрических</p>



1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)  <b>«Эстафетный флажок».</b>          Не найдя Кая в сказочном королевстве, дети отправляются дальше и попадают в лесное царство к Разбойнице, которая просит их разложить бутылочки с питьем для ее лесных питомцев – животных: каждый пункт назначения обозначен определенным значком – флажком красного и синего цвета. Детям предлагается от-нести питье к флажку синего цвета, если жидкость холодная (север); к флажку красного цвета, если жидкость горячая (юг). Определяя расположение флажков по компасу (север – юг), дети вспоминают, каков климат (погода) на севере и юге, делая свои выводы о пунктах назначения питья.          Двое детей проверяют правильность выполнения задания, определяя на ощупь температуру воды в бутылочках, считают их количество, определяя это знаками равенства и неравенства.          В благодарность маленькая Разбойница дарит детям синий флажок и оленя, который доставит их в царство Снежной Королевы. Деление в термометре поднимается еще на 1 деление.</p> <p><b>«Собери снежинку».</b>          Попавшим в царство Снежной Королевы детям нужно помочь Каю – составить снежинку, выполнив правильно узор шести ее лучей. Собрав снежинку, дети освободят Кая от колдовских чар Снежной Королевы,</p>	<p>Дети осуществляют бег врассыпную с бутылочками; по сигналу воспитателя относят бутылочки с теплой водой к красным флажкам, с холодной – к синим.          Развиваются внимание, память, тактильные ощущения, быстрота реакции и мышления, ловкость движений, умение ориентироваться по стрелке компаса.          Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети двигаются галопом вперед, высоко поднимая колени, вслед за ведущим с синим флажком в руках.          Дети осуществляют бег врассыпную с геометрическими фигурами в руках. По сигналу</p>	<p>Нацелить детей на правильность выполнения задания: быстро определяя на ощупь температуру воды в бутылочке, доставлять ее до пункта назначения. По окончании задания, считая количество бутылочек с холодной и горячей жидкостью, поставить знаки сравнения.          Побуждать детей делать собственные выводы о пунктах назначения бутылочек с питьем, по результату их сравнения.</p> <p>Нацелить детей на точность и быстроту выполнения задания: быстро выстраиваться в шеренгу согласно узору – образцу на карточке.</p>

1	2	3
<p>и его сердце вновь станет горячим. Как только дети соберут снежинку, им необходимо ответить на в о п р о с : от какой формы в середине снежинки отходят лучи? (<i>От ромба.</i>) – Этот осколок и попал в сердце мальчика Кая. Детям предлагается растопить осколок льда, передавая его друг другу по кругу, согревая теплом своих рук. Добрый сказочник благодарит детей за помощь и их доброе сердце.</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, Б) Вернувшимся из сказочного царства детям предлагают экспериментально проверить свои знания.</p> <p>1) Работа в тетради. Соединить все картинки, где показана низкая температура воздуха, синей линией; высокая температура – красной линией.</p> <p>2) Работа с макетами термометров: – Покажите температуру тела человека на термометре, передвигая от нуля красную ниточку вверх-вниз по делениям: + 35°; + 38°; + 40°. – Покажите температуру воздуха зимой: – 20°; – 30°; – 10°. – Покажи температуру воздуха в холодильнике: – 5°; – 7°; – 1°. – Покажи температуру закипания воды: + 50°; + 40°; + 70°.</p>	<p>воспитателя они выстраиваются в шеренгу с геометрическими формами, собирая последовательный узор на шести лучах снежинки (определяя свое местонахождение) согласно образцу на карточке. Дети передают кусочек льдинки по кругу, не уронив его. Развиваются внимание, тактильные ощущения.</p> <p>Дети сидят за столами. Развиваются внимание, мелкая моторика рук. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Побуждать делать собственные выводы о правильности своего местонахождения на лучах снежинки, закрепляя знания о геометрических формах. Проявлять в игре осторожность при передаче кусочка льдинки, согревая его теплом рук.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что расстояние между длинными делениями – ровно 10 палочек – делений (обозначение десятков). Показывая различную температуру, нацелить детей на счет делений коротких палочек – показывая точность температуры тела и воздуха, обращая внимание на цифры, стоящие рядом с делениями.</p>

1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К)          Выполнив измерения, дети отвечают на в о п р о с ы :          – Что вы узнали нового?          – Что научились делать?          – Какова температура вашего тела, воздуха в комнате?          Сравните температуру (деления) на термометре.          – Где температура выше – в комнате или на улице?          Сравните</p>	<p>Дети сидят на ковре полукругом.          Развиваются речь, внимание, мышление</p>	<p>Нацелить на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 2

### КАФЕ «ЗАБАВА». ИЗМЕРЕНИЕ И СРАВНЕНИЕ ВЕСА

**Программное содержание:** научить ребенка в разных ситуациях приходить к выводу, что количество не зависит от веса продуктов, предметов; формировать у детей представление о необходимости выбора мерки при измерении веса: пересчитывать или измерять на примерах из жизни; упражнять в количественном счете наизусть; познакомить с разными весами для определения веса в граммах и килограммах и научить приемам считывания результата измерения; закрепить алгоритм взвешивания с помощью весов и знание меры веса – 1 кг, учить сравнивать вес; развивать логическое мышление в задачах на смекалку, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений; закреплять темы в рабочих тетрадях: сравнение групп, закрепление знаков «<», «>», «=».

**Материалы и оборудование:** условные карточки с обозначением угощения (конфеты, торты, мороженое); разные виды весов (весы с чашами и гирями, со шкалой и стрелкой, безмен, напольные весы); 10 больших конфет, 20 маленьких, подвешенных на веревке; коробки круглой и квадратной формы, треугольные кубики (белые и розовые) – 6 шт., квадратные кубики (белые и коричневые) – 9 шт.; сухой бассейн с шариками белого, розового, коричневого цвета; мешочки с песком и ватные шарики; числовая прямая (на каждого ребенка); рабочие тетради, фломастеры.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Менялки».</b> (С, ФК) Игра проводится в кругу детей, сидящих на стульях. Участники выбирают водящего. Он встает и выносит свой стул за круг – стульев становится на один мень-	Развиваются внимание, быстрота реакции.	Напомнить детям правила игры: меняться только тем, кто имеет названный признак.

1	2	3
<p>ше, чем играющих. Педагог просит поменяться местами тех, у кого светлые волосы (красные носочки, синие шорты, косички). Дети, имеющие этот признак, должны быстро встать и поменяться местами. Водящий в это время старается занять освободившееся место. Игрок, оставшийся без стула, становится водящим.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (П)</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Фея Забава приглашает детей в гости в свое кафе, где можно не только вкусно поесть, но и повеселиться. Только посетители этого кафе должны уметь сделать правильный заказ разных лакомств и научиться их взвешивать. Для этого фея знакомит их с различными весами (весы с чашами, весы со шкалой и стрелкой, безмен, напольные весы) и мерой измерения веса по делениям шкалы на весах в 1 кг.</p> <p>Дети занимают места по желанию за любым из трех столов с карточками: «Конфеты», «Торты», «Мороженое».</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (П, К, ФК)</p> <p><b>«Считай, измеряй».</b></p> <p>Детям, сидящим за столом «Конфеты», фея Забава предлагает поиграть: собрать как можно больше конфет, чтобы угостить друзей.</p>	<p>Развивается интерес к математическим действиям.</p> <p>Дети должны подпрыгивать вверх с разбега в несколько шагов, доставая как можно больше конфет, подвешенных на веревке выше поднятой руки ребенка на 25–30 см.</p>	<p>Обмен выполнять перебежками в быстром темпе, стараясь занять место товарища и не допустить водящего.</p> <p>Вовлечь детей в беседу и игру, нацелить их на желание научиться взвешивать разные продукты.</p> <p>Напомнить, что при подпрыгивании нужно делать сильный толчок, чтобы достать конфету.</p>

1	2	3
<p>Все собранные конфеты дети размещают на столе. Фея ставит детей перед выбором: как узнать, каких конфет больше – больших или маленьких – пересчитать или измерить? Дети выполняют пересчет, вспо-миная способы счета хаотично расположенных пред-метов и выбирая один из них, а затем делают вывод (10 больших конфет меньше, чем 20 маленьких). Фея предлагает детям сравнить вес конфет, взвесив их на весах со шкалой делений, и объясняет меру веса по делениям стрелки. Дети отмечают, что при взвешивании обоих мешочков с конфетами стрелка указывала на цифру 1, значит, вес больших и маленьких конфет одинаковый.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как вы думаете, что лучше делать: взвешивать или пересчитывать продукты? <i>(Дети должны обосновать свой выбор.)</i></p> <p>– Какая мера используется при измерении веса?</p> <p><b>«Собери целый торт».</b></p> <p>Фея Забава предлагает детям, сидящим за вторым столом, выполнить заказ: собрать два целых торта из частей.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Из каких частей состоит круглый торт? <i>(Из шести.)</i></p> <p>– Из каких частей состоит квадратный торт? <i>(Из девяти.)</i></p> <p>– Что больше: 6 или 9?</p>	<p>Развиваются мышление, умение делать выбор и обосновывать его по ситуации, умение применять практические навыки измерения веса.</p> <p>Дети делятся на две команды и становятся спиной в два круга вокруг коробок круглой и квадратной формы. Зажав кубик между коленями, участники игры выполняют прыжки боком, стараясь не уронить кусочек пирога (кубик).</p> <p>Услышав сигнал: «Кто был ловок, быстр и смел, у того пирог поспел», – дети, повернувшись прыжком на 180 градусов к короб-</p>	<p>При пересчете и взвешивании вспомнить алгоритм действий, стараться сделать выбор: пересчитывать или измерять – и обосновывать его.</p> <p>Напомнить детям, что при прыжках боком нужно стараться удерживать предмет между коленями, чтобы задание было выполнено быстро и без задержек.</p> <p>С помощью методов сравнения способов измерения подвести детей к понятию, что пироги и торты лучше взвешивать,</p>

1	2	3
<p>– Можно ли сказать, какой торт больше по весу? <i>(Нет.)</i></p> <p>– Что нужно сделать? <i>(Взвесить их.)</i></p> <p>Фея предлагает взвесить торты на весах с чашами с помощью гирь, сравнить значения, сделать вывод, какой из тортов больше по весу.</p> <p><b>«Попади в цель».</b></p> <p>Фея предлагает детям поиграть и забросить в центр сухого бассейна как можно больше мешочков с песком и ватных шариков.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как узнать, чего больше попало – мешочков или шариков? <i>(Пересчитать.)</i></p> <p>Затем фея предлагает детям собрать мешочки и шарики в разные мешки и сравнить на глаз, какой из них больше. <i>(Мешок с ватными шариками.)</i></p> <p>– Как вы думаете, какой мешок тяжелее? <i>(Предположения детей и их обоснования.)</i></p> <p>Фея показывает весы, безмен, на котором можно взвесить мешки, дети делают вывод по положению стрелки (мешок с ватными шариками кажется больше, а вес его меньше, чем вес мешка с песком).</p>	<p>ке, быстро подбегают и вкладывают в нее свои кусочки пирога, чередуя последовательно их цвета.</p> <p><i>Первая команда</i> собирает круглый торт, чередуя белые и розовые кубики треугольной формы, <i>вторая команда</i> – шахматный пирог квадратной формы, чередуя белые и коричневые кубики.</p> <p>Развиваются мышление, ловкость и быстрота движений, способность сравнивать и делать выбор.</p> <p>Дети метают в цель тяжелые и легкие предметы – мешочки с песком и ватные шарики.</p> <p>Развиваются ловкость, глазомер, умение сравнивать и обобщать.</p>	<p>а не пересчитывать количество кусков, сделать сравнительные выводы.</p> <p>Напомнить последовательность измерения веса на весах с чашами и счета количества килограммов на гирях.</p> <p>Напомнить детям, что при выполнении упражнения надо делать замах и бросок правой рукой, отклонившись назад, стараясь попасть в центр, не попавшие в цель предметы остаются лежать на полу.</p> <p>Вести счет только предметов, попавших в цель.</p> <p>Подвести детей к выводу: объем предмета не зависит от его веса.</p>

1	2	3
<p><b>«Разложи мороженое».</b>          Фея Забава предлагает детям, сидящим за третьим столом, угостить посетителей вкусным мороженым, правильно выполнив заказ – разложить в вазочки мороженое, состоящее из трех шариков: ягодного, сливочного, шоколадного.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Одинаковый ли вес мороженого в вазочках?          – Как узнать?</p> <p>Дети уравнивают вазочки с мороженым на двух чашах весов и делают выводы, где вес больше, а где меньше.</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b>  <b>Дидактическая игра «Занимательные задачи».</b>          Мудрая Сова, желая проверить, как дети научились сравнивать вес разных предметов, научились ли они думать, задает им задачи. Решить задачи можно, используя смекалку и сообразительность.</p> <p>– Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2 кг. Сколько будет весить курица, если будет стоять на двух ногах? (2 кг.)</p> <p>– Сколько весит 1 кг асфальта, если открутить гайку от левого крыла паровоза?</p> <p>– Что весит больше: 1 кг железа или 1 кг ваты? (Поровну.)</p> <p>– Сколько весит 1 кг жареных гвоздей, если из 2 кг яблок только 200 г – свежих?</p>	<p>Дети делятся на три команды и выполняют заказ посетителей кафе, выбирая из сухого бассейна ложкой шарики и перенося быстрым шагом их к столу, заполняют три вазочки (для каждой команды по одной вазочке) тремя разноцветными шариками. По окончании игры дети отмечают ошибки (неправильно сложенные шарики в вазочках) и исправляют их.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота, сообразительность.</p> <p>Развиваются смекалка и сообразительность.</p>	<p>Напомнить детям, что надо быть внимательными при заполнении вазочки шариками – они должны быть одного цвета. Если кто-то из игроков ошибется, то команда считается про-игравшей, не выполнившей правильно заказ.</p> <p>Подсказать детям: чтобы быстро решить задачу, надо внимательно слушать, выбирать в ней самое главное, остальное отбрасывать, указывая на то, что не соответствует истине, чего не бывает.</p>

1	2	3
<p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Работа с макетом числовой прямой.</p> <p>– Вес индюка 3 кг. Напишите вес курицы, если она весит меньше индюка на 1 кг; проверьте по числовой прямой.</p> <p>– Вес белки 2 кг. Напишите вес зайца, если он весит больше белки на 2 кг; проверьте по числовой прямой.</p> <p>– Лиса весит 5 кг. Напишите вес волка, если его вес больше, чем у лисы, на 3 кг; проверьте по числовой прямой.</p> <p>2) Работа в пособии.</p> <p>– Найдите на рисунке гири в 1 кг. Сколько гирь уравнивают гроздь винограда? (2.) Ананаса? (1.) Каков вес винограда? Ананаса? Что легче, что тяжелее?</p> <p>На сколько килограммов виноград тяжелее ананаса?</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Где вы были?</p> <p>– Что делали, кому помогали?</p> <p>– Чему вы научились?</p> <p>– Какие задания были трудными?</p>	<p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются сообразительность, внимание, мышление, мелкая моторика рук</p>	<p>Напомнить детям, как работать с числовой прямой и находить на ней «соседей» заданного числа. Вспомнить, что каждое последующее число увеличивается вправо на один и уменьшается влево на один; нужно передвигать карандаш на заданное количество, чтобы определить число; уметь написать цифру, обозначающую число</p>

### **Занятие 3**

### **ИГРА «ФОРТ БОЯРД»**

**(итоговое)**

**Программное содержание:** выявить уровень усвоения пройденного материала по математике; упражнять в количественном счете, закреплять знания последовательности чисел натурального ряда, уметь находить их место и «соседей» чисел; практиковать в умении объединять группы по одному признаку и сравнивать их по количеству, применяя разные способы счета; закреплять умение практически дифференцировать пространственные отношения в различных заданиях, понимать направление движения; обобщать знания об объемных геометрических формах; развивать конструктивные навыки построения по образцу, логическое мышление, внимание, быстроту в играх-соревнованиях; воспитывать интерес к математике, настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь; совершенствовать умение работать с занимательными математическими задачами-шутками; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений.

**Материалы и оборудование:** сундук с золотыми монетами (шоколадными), ширма или постройка, обозначающая замок, – форт, 7 разных золотых ключей, на сундуке – замок с отверстием, цифры на стойках от 1 до 10, 2–3 комплекта цифр на ниточках (на каждого ребенка), карта с указанием местности и направлением движения, мягкие спортивные модули и спортивные инвентарь; бревно; цветы и насекомые (по 10–12 шт.), 3 цветных флажка (красный, желтый, зеленый), песочные часы.

**Предварительная работа:** групповая комната или спортивный зал оформляется под форт Боярд. Выбирается капитан группы.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Игровая мотивация.</b> (С, К)  Команда детей во главе с капитаном входит в группу. Педагог объявляет о начале игры «Форт Боярд». Игроки произносят девиз: «Мы – ребята-дошколята, в форт Боярд пришли играть. И девиз наш – побеждать!».</p> <p>Дети подходят к старцу Фуре, который объявляет условия и разъясняет правила игры. Он предупреждает детей, что задания будут трудными, но интересными. За каждый правильный ответ они будут получать золотой ключ. В конце игры их ожидает сюрприз – он находится в сундуке. Открыть его можно, если собрать все ключи и среди них найти нужный.</p> <p>На выполнение каждого задания дается определенное время, его будут отмерять песочные часы.</p> <p><b>2. Игра на смекалку «Отгадай загадку» (на выполнение задания дается одна минута).</b> (П)</p> <p>Загадки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Похожа цифра на крючок, а может, на обломанный сучок. (1.)</li> <li>• Вид ее – как запятая, хвост крючком, и не секрет: любит всех она лентяев, а лентяи ее – нет. (2.)</li> <li>• Это заклинитель змей вышел с дудочкой своей. Перед ним танцует змейка – хвост крючком, дугою шейка. (3.)</li> </ul>	<p>Ходьба в колонне по одному по периметру групповой комнаты.</p> <p>Участники соревнований стоят в кругу. Развиваются смекалка, сообразительность, способность сопоставлять.</p>	<p>Настроить детей на желание играть и побеждать, применяя свои знания.</p> <p>Напомнить детям, что при отгадывании загадок нужно ориентироваться на главные признаки, находя сходство в изображении образа цифр.</p>

1	2	3
<p>• Цифра – точно острая коса. Коси, коса, пока остра! (7.)</p> <p>Старец награждает детей за правильные ответы первым золотым ключом, напоминает, что они должны собрать семь золотых ключей, один из них они уже получили; желает детям удачи и просит не забывать про пословицу: «Один за всех – все за одного».</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)</p> <p><b>«Преодолей лабиринт и проведи по нему друзей».</b></p> <p>Дети строятся в одну или две колонны (в зависимости от наличия оборудования и места проведения). Педагог сообщает, что надо преодолеть препятствия, которые встречаются на их пути, чтобы добраться до форта, показывает карту, по которой дети будут двигаться, соблюдая направление движения. Но для того, чтобы быстро пройти лабиринт, надо расставить точки с цифрами последовательно, согласно карте (их расставляет капитан, дети помогают ему советом). На них они будут ориентироваться, а капитан группы должен запомнить двигательные упражнения и провести по заданному пути всех детей, уложившись в три минуты.</p>	<p>Двигательные упражнения для преодоления лабиринта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– обежать озеро (большой обруч) с правой стороны;</li> <li>– выполнить прыжки правым боком через маленькие ручейки (скакалки);</li> <li>– проползти через тоннель;</li> <li>– обежать слева гору (конус);</li> <li>– перейти болото, прыгая по кочкам, с правой стороны (круги);</li> <li>– обежать могучий дуб с левой стороны (куб).</li> </ul> <p>Бег выполнять в строго указанном направлении.</p> <p>Развиваются память, внимание, быстрота, координация движений, пространственная ориентировка.</p>	<p>Напомнить детям, что выполнять движения необходимо за капитаном по расставленным цифрам, соблюдая направление (справа или слева) согласно плану, не ошибаться, не задерживать друзей.</p> <p>Если при движении дети ошиблись в направлении, то задание выполняется вновь и теряется время.</p>

1	2	3
<p><b>«Объедини и сравни».</b>          Пройдя по лабиринту, дети попадают на поляну с цветами и насекомыми. Педагог предлагает им взять их в руки, а затем по сигналу: «Раз, два, три, в группы объедини!» – объединиться в два круга согласно одному признаку: «цветы» и «насекомые».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Можно ли сказать, чего больше: цветов или насекомых?          – Что необходимо сделать? (<i>Пересчитать.</i>)          Дети пересчитываются по порядку, называя свой порядковый номер.</p> <p><b>З а д а н и е :</b>          – Попробуйте за одну минуту перестроиться так, чтобы сравнить, чего больше, а чего меньше, можно было бы без пересчета. (<i>Дети должны догадаться, что надо встать в пары.</i>)          Педагог хвалит детей, если они уложились раньше заданного времени, и вручает им третий золотой ключ.</p> <p><b>Физкультминутка «Маяк».</b> (ФК, 3)          Педагог предлагает детям совершить путешествие на байдарках, выполнив при этом несколько условий: соблюдать порядок составления экипажей байдарок, не задеть камни, находящиеся в реке, соблюдать указания маяка. После окончания игры педагог сверяет правильность выполнения задания и вручает детям четвертый золотой ключ.</p>	<p>Развиваются логика мышления, сообразительность.</p> <p>Педагог – служитель маяка – располагается на возвышении в центре группы. У него три флажка (красный, желтый, зеленый). По всей группе расставлены «камни» (кегли). Играющие надевают медальоны с изображением цифр и образуют экипажи байдарок из трех человек. Чтобы «сесть» в байдарку, необходимо найти «соседей»</p>	<p>Напомнить детям, что они должны вспомнить способы сравнения количества предметов в группах и уметь показать это движением (пересчетом и без пересчета, составлением пар). Вспомнить, что можно пересчитывать только одноименные предметы, объединять их в группы по одному признаку.</p> <p>Напомнить детям: чтобы образовать байдарки из трех человек, необходимо вспомнить «соседей» своего числа и быстро встать между ними или впереди, сзади, образовав тройку. При движении в тройках соблюдать согласованность, одновременно-</p>

1	2	3
<p><b>2. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, К, ФК)</p> <p><b>«Измерь бревно шагами».</b>  Чтобы быстро добраться до форта, детям предлагается измерить бревно шагами и определить, какими шагами это расстояние можно преодолеть быстрее.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>  – Какие шаги вы выполняли? (<i>Приставные, короткие, широкие.</i>)  – Каких шагов вы выполнили больше? Почему?  – Как вы думаете, какими шагами мы преодолеем это расстояние быстрее?  Дети получают пятый золотой ключ за находчивость.</p> <p><b>«Построй ворота форта».</b>  Детям предлагается выполнить следующее задание: построить ворота форта из тех геометрических моду-</p>	<p>своего числа, например: 1 – 2 – 3, 4 – 5 – 6, 7 – 8 – 9, 2 – 3 – 4, 5 – 6 – 7 и т. д. Дети «гребут на байдарках» – двигаются в тройках, согласованно выполняя вращательные движения руками, соблюдая сигналы семафора. Если ведущий поднял на маяке зеленый флаг, «байдарки» двигаются по кругу; на желтый огибают «камни», стараясь их не задеть; на красный – останавливаются и приседают.</p> <p>Развиваются внимание, умение ориентироваться на сигнал, согласованность движений.</p> <p>Дети строятся в колонну по одному и измеряют длину бревна приставными, широкими и короткими шагами.</p> <p>Развиваются мышление, умение сравнивать и обобщать, принимать самостоятельные решения.</p> <p>Дети по одному выполняют быстрое передвижение по бревну с геометрическими модулями, перенося их от места складирова-</p>	<p>менно выполняя вращательные движения, следить за сменой флажков, а значит, быстро менять движение.</p> <p>Напомнить детям, что необходимо выяснить, какими шагами расстояние можно преодолеть быстрее; уметь провести сравнительный анализ и прийти к пониманию того, что чем меньше шагов они будут делать, тем быстрее пройдут это расстояние.</p> <p>Напомнить детям, что надо быть внимательными при выполнении задания – брать нуж-</p>

1	2	3
<p>лей, которые указаны в образце постройки, пронести их быстро по бревну широкими шагами к месту назначения, построить ворота и добраться через них до башни форта.</p> <p>За выполнение задания дети получают шестой золотой ключ.</p> <p><b>«Смело отвечай, вперед шагай».</b></p> <p>Достигнув башни форта, дети останавливаются у черты и выстраиваются в шеренгу. Им предлагают решить занимательные задачи по математике, отвечая правильно на вопрос и передвигаясь на шаг вперед. Кто первым достигнет башни форта, то получит право подобрать ключ к сундучку и открыть его.</p> <p><b>З а д а ч и :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько спинок у трех свинок? (3.)</li> <li>– Сколько хвостов у двух котов? (2.)</li> <li>– Сколько рогов у двух быков? (4.)</li> <li>– Сколько у коня копыт, когда конь в траве лежит? (4.)</li> <li>– Сколько домишек у ста муравьишек? (1.)</li> <li>– Каким гребнем голову не причешешь?</li> </ul> <p>(Петушиным.)</p>	<p>ния к месту постройки ворот.</p> <p>Если при прохождении бревна ребенок уронил форму или взял не ту, которая указана в образце, то он должен вернуться на место, попытаться заменить ее и снова отнести к месту строительства.</p> <p>После того как все модули будут перенесены, построить из них ворота, проползти в них до башни форта.</p> <p>Развиваются быстрота, ловкость, память, умение работать вместе, болеть и переживать за товарища.</p> <p>Дети строятся в одну шеренгу и отвечают по одному на вопросы педагога.</p> <p>Ребенок, давший первым правильный ответ, делает шаг вперед.</p> <p>Выигрывает тот ребенок, который, отвечая на вопросы педагога, первым дошел до финишной черты.</p>	<p>ную форму, чтобы не пришлось возвращаться, и улечься вовремя.</p> <p>Постройку осуществлять быстро, согласовывая с образцом, ставить форму на нужное место. Работать вместе, помогать друг другу.</p> <p>Ползание выполнять лежа на животе, работая руками и ногами, низко прогибать спину.</p> <p>Объяснить детям, что надо быть внимательными, думать и отвечать быстро, стараясь опередить товарища.</p>

1	2	3
<p>– Как можно принести воду в решете? (<i>Заморозить ее.</i>)</p> <p>– Сколько задних лап у двух зайчат? (<i>4.</i>)</p> <p>– Сколько животиков у пяти бегемотиков? (<i>5.</i>)</p> <p>– Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (<i>2.</i>)</p> <p>Выигравшему ребенку вручается последний, седьмой, золотой ключ. И дети спешат к старцу Фуре за наградой.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (С)</p> <p>Игроки подходят к Фуре, показывают заработанные ключи и считают их. Кто был самым сообразительным и выиграл последний ключ, должен подобрать ключ к замку сундука и открыть его.</p> <p>Ребенок открывает сундук, там лежат «золотые монеты» – шоколадные медальоны, которые вручаются детям. Фура благодарит детей за то, что они играли замечательно, поэтому сумели одолеть форт Боярд; они победили в игре, потому что были дружными, веселыми, смелыми, помогали друг другу. Ведь недаром говорят: «Не имей сто рублей, а имей сто друзей»</p>	<p>В ходе игры у детей формируется стойкий интерес к совместным играм, развиваются коммуникативные способности, умение работать сообща, помогать друг другу</p>	<p>Побудить детей поделиться впечатлениями об игре: какие задания были трудными, чему бы они хотели поучиться у товарищей</p>

## Январь

### Занятие 1

#### ИЗМЕРЕНИЯ ВРЕМЕНИ. В ГОСТЯХ У ГНОМА-ЧАСОВЩИКА

**Программное содержание:** формировать общие представления детей о процедурах измерения времени; познакомить с различными приборами измерения времени – современными и старинными часами (солнечными, песочными, водяными, настенными, наручными, электронными, секундомером и т. д.); дать представление о единицах измерения *времени* (*секунда, минута, час, день, неделя, месяц, год и т. д.*); учить детей определять время по положению стрелок на часах: прохождения целого часа и его половины; упражнять детей в ориентировке по времени при выполнении упражнений на скорость по секундомеру; совершенствовать навыки счета, упражняя их в счете до 100 (наизусть); закрепить понятия «вчера», «сегодня», «завтра» в играх с мячом, названия дней недели и их последовательность; развивать внимание, память, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое мышление, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадях (а также при работе с моделями часов), самостоятельность (инициативу); стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; фигура гнома с часами; разного вида часы: настенные, наручные, электронные, солнечные, песочные, секундомер, часы с маятником; часы-макеты (на каждого ребенка); карточки с цифрами от 1 до 12; гимнастические палочки (длинные и короткие); игрушки, 2 корзинки; 2 веревки красного и синего цвета; мяч; сказка Е. Шварца «Сказка о потерянном времени»; фломастеры (на каждого ребенка); рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка); доска с магнитами.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Вчера, сегодня, завтра».</b> (К)</p> <p>Детям предлагают помочь другу продолжить фразу, называя предполагаемое действие – занятие друга.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>В группе перед детьми вновь появляется царь Математики – Единица. Он предлагает им отправиться в самый знаменитый старинный Музей математики – Музей часов, а их гидом-проводником будет его помощник гном-часовщик.</p> <p>Гном-часовщик знакомит детей с разного вида часами (солнечными, настенными, наручными, электронными, секундомером, часами с маятником и т. д.). Он повествует им историю «О часовых стрелках», объясняя:</p>	<p>Дети сидят в кругу и перебрасывают мяч друг другу (в любом порядке). Ребенок, в чьих руках оказался мяч, произносит начало фразы, например: «Сегодня я ...»; «Вчера я ...»; «Завтра я ...» – и передает мяч своему другу, который должен, поймав мяч, продолжить начатую фразу.</p> <p>Развиваются внимание детей друг к другу, память, связная речь, ловкость движений. Воспитывается интерес к совместным играм, внимание к занятиям друга, его увлечениям.</p> <p>Расширяется кругозор детей, развиваются внимание, память.</p>	<p>Напомнить детям, что бросок и ловля мяча осуществляются двумя руками, стараться не уронить мяча и не отбирать его у товарища. Побуждать детей вспоминать любимые занятия друг друга, при продолжении фраз.</p> <p>Поддерживать интерес у детей к познанию нового незнакомого материала математического характера.</p>

1	2	3
<p>«Каждая стрелка на часах имеет свое предназначение: короткая – показывает время в часах, длинная – в минутах, а самая тонкая стрелка – секунды. Стрелки часов проходят целый круг в двенадцать делений». Педагог осуществляет различные действия с часами, передвигает стрелки часов, сопровождая рассказ гнома: если короткая стрелка указывает на единицу, а длинная стоит на двенадцати, то можно сказать, что сейчас ровно час и т. д. Далее детям предлагается определить время самим, упражняясь на часах в группе (настоящих и в виде макета часов), отмечая начало и предполагаемый конец занятия.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения.</b> (П, ФК)</p> <p><b>«Поставь стрелку правильно».</b></p> <p>Рассмотрев с детьми в музее различные виды часов, гном предлагает им движением изобразить напольные часы («циферблат» часов со стрелками на полу), встав парами с короткими и длинными гимнастическими палками.</p> <p><b>З а д а н и я :</b></p> <p>Изобразите движением режим дня Маши:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) В 8 часов Маша встала, оделась и позавтракала.</li> <li>2) В 9 часов она побежала в детский сад.</li> <li>3) В 10 часов – играла с детьми.</li> <li>4) В 11 часов – гуляла на улице.</li> </ol>	<p>Дети в паре, поочередно обежав по кругу циферблат часов, показывают необходимое время по заданию, установив его правильно короткой и длинной палочкой – от центра круга до цифры.</p> <p>Развиваются внимание, память, быстрота движений и логика мышления.</p> <p>Совершенствовать навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: перемещаясь по циферблату (расположенному на полу), быстро вспомнить, что показывают длинная и короткая стрелки часов. Осуществляя бег с гимнастической палкой в руках, прижать ее к груди, останавливаясь возле нужной цифры соответственно заданию, называя (уточняя) время вслух.</p>

1	2	3
<p>5) В 12 часов – пообедала.          6) В 1 час – отправилась спать.          7) Если Маша спала 2 часа, во сколько она проснулась?          8) Через час Маша поужинала. Во сколько времени это было?          9) Спустя 1 час после ужина мама забрала Машу из детского сада. Во сколько это произошло?</p> <p><b>«Быстро передай игрушку».</b>          Гном-часовщик очень любит порядок и ценит время, поэтому предлагает детям навести порядок в группе. Измерение времени выполнения задания будет осуществляться песочными часами, в которых песок пересыпается за 1 минуту.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – Сколько передали игрушек за минуту? Изобразите это с помощью знаков сравнения на мольберте.          – Какая команда уложилась во времени и выиграла?</p>	<p>Участники игры делятся на две команды и выстраиваются в колонны. Для того, чтобы навести порядок в групповой комнате, необходимо передавать разбросанные на полу игрушки над головой и складывать их в корзину.</p> <p>Уборка проводится только одну минуту. По окончании времени педагог останавливает игру, произносит: «Минута прошла». Все вместе в команде считают количество игрушек, переданное за это время, и определяют команду-победительницу. Развиваются внимание, координация и ловкость движений, логика мышления. Совершенствовать навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: передавать игрушку над головой, не поворачиваясь к стоящему сзади товарищу; останавливаться по сигналу.</p> <p>Вспомнить с детьми правило счета хаотично расположенных предметов.</p> <p>Побуждать детей делать выводы о времени и количестве переданных игрушек, выражая их фразами: «Первая команда за 1 минуту передала 10 игрушек, вторая – 7 игрушек. 10 больше 7. Значит, выиграла первая команда».</p>

1	2	3
<p><b>«Месяц, соберись!».</b> Гном-часовщик сообщает детям о том, что время можно определять и по календарю (единица его измерения – день, неделя, месяц, год и т. д.). Он предлагает детям вспомнить, как называются все дни недели и сколько их, показав это движением с цифрами в руках. Педагог с помощью секундомера определяет, кто быстрее справился с заданием. <b>В о п р о с ы :</b> – Назови свой день недели. – Как вы думаете, что быстрее движется: минута или секунда? Гном-часовщик просит детей выполнить столько прыжков, сколько в минуте секунд (60), и определить, как движется секундная стрелка за 1 минуту.</p> <p><b>Физкультминутка «День – ночь».</b> (П, З, ФК) Гном благодарит детей за правильность выполнения заданий и предлагает им поиграть в игру «День-ночь». <b>В о п р о с :</b> – Догадайтесь, в какое время года ночь короче, а день – длиннее?</p>	<p>Дети, называя себя днями недели, строятся в четыре колонны (в месяце четыре недели). Соблюдая последовательность, выражая ее цифрами до от 1 до 7, находят свое место в ряду. Дети выполняют бег врассыпную с последующим переходом на ходьбу и построением в колонны по одному по сигналу воспитателя «Найди свое место!».</p> <p>Выполняются прыжки на одной ноге (двух ногах или поочередно). Руки на пояс. Развиваются внимание, координация, ловкость и быстрота, логическое мышление.</p> <p>Перед детьми выкладывают две веревки на некотором расстоянии друг от друга (до одного метра). У первой линии выстраиваются мальчики, у второй – девочки. Команда мальчиков – «Ночь», девочек – «День».</p> <p>Позади каждой команды отмечается линия – «дом».</p> <p>Когда воспитатель дает сигнал «Ночь!», то ее участники начинают ловить детей</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег, ходьбу и построение в колонны осуществлять быстро, не наталкиваясь друг на друга. При построении в колонны соблюдать последовательность цифр, занимая свое место в одном из рядов, быстро называя день недели.</p> <p>Нацелить остальных детей проверять правильность выполнения задания.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что во время игры нельзя забегать за пределы веревки, стараясь увернуться от соперника, не толкая и не сталкиваясь, ловить, дотрагиваясь до плеча или руки соперника.</p>

1	2	3
<p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>Перед детьми вновь появляется их знакомая – Мудрая Сова. Она рассказывает им новый рассказ из истории математических измерений:</p> <p>– На протяжении многих веков люди оценивали время с помощью солнечных, песочных, огненных и водяных часов (маленький рассказ о каждом виде часов и как они были изготовлены).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– К каким часам можно отнести поговорку: «Много воды утекло»? (<i>Прошло много времени.</i>)</p> <p>– Догадайтесь, как в этом случае измерялось время? (<i>Время измерялось вытекающей из сосудов водой, то есть текло.</i>)</p> <p>Далее Сова предлагает детям сделать на занятии по ручному труду свою модель солнечных часов и экспериментально определить по ним положение Солнца согласно часам с циферблатом и стрелками.</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П)</p> <p>Детям предлагается поэкспериментировать с моделями часов.</p>	<p>из противоположной команды, а те убегают в свой «дом». Пойманные дети переходят в команду соперника.</p> <p>Развиваются ловкость, быстрота, расширяется кругозор детей.</p> <p>Развиваются внимание, память, связная речь, логическое мышление.</p> <p>Дети сидят за столами.</p>	<p>Поддерживать интерес у детей к различным предметам старины, побуждать их к созданию своей модели старинных часов для последующего применения в опытно-экспериментальной деятельности на участке детского сада.</p> <p>Побуждать детей делать свои выводы по окончании рассказа о старинных часах.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность</p>

1	2	3
<p>1) Педагог напоминает детям, что обозначает каждая стрелка часов, и показывает их положение относительно цифр на циферблате: прохождение целого часа и его половины (большая стрелка пробегает полный круг и половину круга) и т. д.</p> <p>Предлагает детям самим показать это на модели (макет) часов согласно времени, о котором идет речь в стихотворении:</p> <p style="padding-left: 40px;">Шла корова – полвторого. В два часа – жеребенка встретила, А котенка пестрого – Ровно в полчетвертого. Ровно в пять пришла к быку. А теленка-несмышленка, Озорного, дорогого Повстречала в полвосьмого. Уложила ровно в десять, Непоседу она спать.</p> <p>2) Работа в тетрадях. – Найдите часы, которые указывают одинаковое время. Соедините их одной линией, назвав время.</p> <p>3) Задание на внимание. Детям предлагают по настенным часам определить, на сколько делений сдвинулась (переместилась вперед) большая стрелка часов от начала занятия. Вместе выясняют: ровно на 6, а это значит, прошло ровно 30 минут, половина часа.</p>		<p>выполнения заданий: поддерживая интерес у детей к опытам с часами, напомнить, что обозначают стрелки и как они двигаются относительно циферблата.</p> <p>Побуждать детей по заданию (в стихотворной форме) показывать положение стрелок, делая свои выводы, помогая в затруднительных ситуациях друг другу.</p>

1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К)  Педагог сообщает детям, что их путешествие по старинному Музею математики закончено, предлагает вспомнить:  – Что нового вы узнали?  – Как будете прощаться с гномом-часовщиком?  – Для чего нужны часы?  Вместе обобщают: чтобы везде успевать, необходимо ценить время, стараться не опаздывать и не тратить времени зря, как это произошло в «Сказке о потерянном времени»</p>	<p>Дети сидят полукругом на ковре</p>	<p>Привлечь детей к беседе по пройденному материалу</p>

## **Занятие 2**

### **ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ.**

#### **ИЗМЕНЕНИЯ (ФОРМА, КОЛИЧЕСТВО, ДЛИНА, КАЧЕСТВО)**

**Программное содержание:** формировать у детей общие представления о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, вес, цвет, температуру, качество предметов, навыки выражения количества через число; упражнять детей в выявлении разных свойств у заданных объектов (называя их), определяя, какие характеристики изменились в той или иной ситуации, а какие остались неизменными – сохранились; закрепить с детьми навыки счета до 20; продолжать учить сравнивать количество на основе счета, изменяя положение счетного материала (в горке, в ряду, на близком или далеком расстоянии друг от друга), правильно употребляя при пересчете понятия «больше», «меньше», «равно»; развивать внимание, память, самостоятельность и коммуникативные умения, совместно достигая положительного результата в общей деятельности; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе игр с движениями, делая логические выводы, развивая быстроту и ловкость в играх-соревнованиях, мелкую моторику рук.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; карточки с цифрами и точками согласно цифре; игрушки – Смешарики; игрушка-самовар; 3 тортика в виде вырезных геометрических фигур из цветного картона, состоящие из 6–7 частей; яркие ленты одинаковой длины на палочках; мячи из разного материала: пластилина, пластмассы, резины, ваты, дерева, надувные; счетный материал: камешки, ракушки (на каждого ребенка); карточки с предметами и обозначающими их свойствами; доска с магнитами; стулья.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая подвижная игра-повторение «Домино». (П, ФК)</b></p> <p><b>2. Игровая мотивация. (С)</b></p> <p>В группе перед детьми вновь появляется царь Математики – Единица. Он рассказывает детям историю о волшебной стране, где с различными предметами случаются настоящие чудеса: у них изменяются форма, вес, длина, качество.</p> <p>Царь Единица предлагает детям отправиться в эту волшебную страну, совершая свои собственные открытия, научиться выполнять разные действия с предметами, разобравшись в них опытным путем.</p>	<p>Дети становятся в круг, получают карточки с цифрами (от 1 до 10) и карточки с нарисованными на них точками (от 1 до 10). Педагог называет цифру, а два ребенка, у которых в руках оказались карточки с изображением цифры и нужным количеством точек, выбегают в середину круга, объединяют карточки, образуя костяшку домино (цифру и карточку с точками); они дают задание другим детям согласно своей цифре (5 раз присесть, 3 раза выполнить повороты в сторону и т. д.). Развиваются внимание, согласованность движений, логическое мышление, умение понимать и подчиняться общим правилам.</p> <p>Дети сидят в кругу.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: объединение в пары только после сигнала и согласно цифре и количеству точек на карточках.</p> <p>Задания на движения должны выполняться разные (не повторяясь!) согласно счету – ритмично, согласованно.</p> <p>Вызывать у детей интерес к познанию нового неизвестного им материала.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Дидактические игры.</b> (П, К)</p> <p><b>«Завтрак с Ежиком».</b></p> <p>Дети попадают в волшебную страну Смешариков, где их встречает Ежик и рассказывает о том, что сегодня у его подружки Ньюши день рождения. Он решил подарить ей красивый старинный самовар. Но вот незадача – вода в нем никак не может закипеть. Ежик просит детей помочь ему в этом, починить неисправность – изобразить процесс закипания воды: спокойное состояние; медленный нагрев; закипание. Во время чайной церемонии появляется Умная Совунья, которая сообщает им важные факты из жизненного опыта.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Знаете ли вы, когда сахар изменяет свое состояние? <i>(При нагревании сахара получают всеми любимые леденцы и сахарный сироп.)</i></p> <p>– Назовите, какое состояние имеют эти лакомства. <i>(Твердое.)</i></p> <p>– А видели ли вы сахар твердым? Что такое сахарная голова? <i>(Мнения детей.)</i></p> <p>– В старину так называли кусковой сахар, когда от большого куска откалывали маленькие кусочки.</p> <p>– Как еще, кроме кипения, вода изменяет свое состояние?</p> <p>– Приведите примеры из жизни, где меняется качество предметов.</p>	<p>Дети становятся в круг и осуществляют имитацию последовательного закипания воды:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• спокойное состояние – руки перед грудью, локти в стороны;</li> <li>• медленный нагрев – слабые волнообразные движения руками с последующим ускорением;</li> <li>• закипание – быстрые вращательные движения руками и туловищем.</li> </ul> <p>Развиваются внимание, логика мышления, самостоятельность (инициатива).</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность и быстроту выполнения задания: смену движений осуществлять быстро, ритмично, согласованно. Побуждать детей к познанию новых интересных научных фактов, самостоятельно отвечая на вопросы, делая выводы.</p>

1	2	3
<p><b>«Собери целое из частей».</b>          Вместе с Ежиком и Совуньей дети отправляются к веселой Нюше. Услышав историю о чудесных превращениях, она предлагает детям проверить, как еще могут меняться предметы.          Нюша испекла 3 тортика для своих гостей, но для того, чтобы угостить всех, она разрешила их на части. Детям предлагают взять по одному кусочку торта и, обменявшись друг с другом кусочками, собрать целые тортики квадратной, круглой и овальной формы.          В о п р о с ы :          – Что изменилось в данной истории?          – Сколько было тортиков? (3.)          – Сколько частей? (6–7.)          – Что больше: часть или целое? (Целое.)          – Как изменилось количество?          – Изменилась ли форма тортика при его разрезании?</p> <p><b>«Сверни ленту».</b>          На день рождения к Нюше пришел Бараш. Он решил подарить ей красивые яркие ленточки, но они оказались такими длинными, что Бараш не знает, как их донести, чтобы не испачкать.          Дети предлагают свои варианты, а затем показывают свои действия в игре-соревновании.          В о п р о с ы :          – Изменилась ли форма ленты? Как?</p>	<p>Дети делятся на три команды, каждая из которых должна собрать свой торт. Дети, перемещаясь между столами, собирают по кусочкам тортики квадратной, круглой и овальной формы. Выигрывает команда, быстрее выполнившая задание.          Развиваются внимание, мелкая моторика рук, самостоятельность, инициатива.</p> <p>Дети берут ленточку и гимнастическую палку.          По сигналу воспитателя начинают сворачивать ленту, наматывая ее на гимнастическую палочку. Кто быстрее свернул ленту, тот и выиграл.          Развиваются внимание, мелкая моторика, координация и ловкость движений.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: перемещения между столами осуществлять не наталкиваясь друг на друга. Сопоставляя различные части тортика, собрать их в целый торт. В случае затруднения исправить ошибку, соизмеряя с образцом свой кусочек и оставшуюся часть.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту выполнения задания: не задерживая, быстро свернуть ленту, наматывая на палочку, делая свои умозаключения по окончании игры.</p>

1	2	3
<p>– А изменился ли цвет?</p> <p>– Как еще можно изменить размер ленты?</p> <p><b>«Бросай и смотри».</b></p> <p>В гости к Ньюше заглянул ее друг и знаменитый фокусник – Кар-Карыч, который, манипулируя различными предметами, также научился изменять их свойства</p> <p>и качества. Он принес в подарок Ньюше шарики из различного материала (деревянные, железные, резиновые, пластилиновые, пластмассовые и др.) и предлагает детям побывать в роли фокусников, проверив,</p> <p>как изменится форма предметов опытным путем.</p> <p>Дети бросают мяч об пол и ловят его, делая свои умозаключения.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Шарик из какого материала изменил свою форму? Почему?</p> <p>– Что станет со стеклянным шариком?</p> <p>– Какой еще материал быстро меняет форму?</p> <p>– Как можно изменить форму бумаги?</p> <p>– Изменится ли форма бумаги, если ее покрасить?</p> <p><b>Физкультминутка «Салки». (З, ФК)</b></p> <p>Угостив друзей и рассмотрев их замечательные подарки, Ньюша предлагает всем вместе поиграть в ее любимую игру «Салки».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как вы стояли в игре?</p>	<p>Развиваются внимание, память, логическое мышление, самостоятельность (инициатива).</p>          <p>Дети встают в общий круг и, передвигаясь по спирали, образуют два круга – внутренний и внешний.</p> <p>Двигаясь в разных направлениях, по сигналу дети внутреннего круга должны коснуть-</p>	<p>Обратить внимание детей на точность и осторожность при выполнении задания:</p> <p>вспоминая правила обращения с различными предметами, сделать свои выводы по окончании задания.</p>          <p>Нацелить детей в игре: движения по кругу и касания рукой</p> <p>осуществлять быстро, не давая возможности игрокам внешнего круга присесть на корточки</p>

1	2	3
<p>– Что менялось при движении? Почему?</p> <p><b>2. Фронтальная работа «Сравни и посчитай».</b> (П, К)</p> <p>Вернувшись в детский сад, дети проводят свои эксперименты с природным материалом.</p> <p>1) Счет предметов.</p> <p>Сидя за столом, сравнивают камешки необычным способом: удерживая на тыльной стороне ладони, сосчитав их, поставить нужную цифру, сравнивая ее с «соседом» при помощи знаков сравнения.</p> <p>2) Работа со счетным материалом.</p> <p>На карточку в верхней части положить в ряд 10 ракушек далеко друг от друга, а в нижней ее части – 10 камешков близко друг к другу, сравнить. А затем, положив ракушки в коробочку, а камешки взяв в руку, ответить на вопросы.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Чего больше – камешков или ракушек?</p> <p>– Изменилось ли количество после расклада?</p>	<p>ся игроков внешнего круга рукой, прежде чем те успеют присесть.</p> <p>Осажденные участники игры встают во внутренний круг.</p> <p>Игра продолжается до тех пор, пока во внешнем круге не останется один игрок.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота, ловкость.</p> <p>Дети сидят за столами.</p>	<p>раньше, чем их успели коснуться.</p> <p>При ответах на вопросы побуждать детей проявлять смекалку.</p> <p>Обратить внимание детей на правильность выполнения заданий: выкладывая природный материал, следовать точным указаниям.</p> <p>Нацелить детей на то, что при пересчете предметов, а также сопоставлении их количества делать правильные выводы.</p>

1	2	3
<p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (П, С)  Детям предлагается вспомнить различные свойства предметов в дидактической игре «Свободное место»: сидя на стульях в кругу, им предлагают карточки с предметами и обозначающими их свойствами.  Ребенок, рядом с которым свободен стул, произносит такие слова: «Я хочу, чтобы со мною сел тот, у кого предмет сладкий (квадратный, белый, маленький и т. д.)»</p>	<p>Дети сидят на стульях в кругу, а затем меняют свое положение согласно произнесенным словам и своей карточке</p>	<p>Привлечь детей к игре по пройденному материалу.  Побуждать менять свое положение только согласно словесного описания и своей карточке</p>

### **Занятие 3**

## **НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СТРАНЕ СМЕШАРИКОВ.**

### **ИЗМЕНЕНИЯ (КОЛИЧЕСТВО)**

**Программное содержание:** формировать общие представления у детей о различных преобразованиях, изменяющих и сохраняющих количество, длину, форму, цвет предметов; упражнять в выявлении различных характеристик объектов, которые изменились в той или иной ситуации, либо остались неизменными – сохранились; продолжать знакомить детей с практическими способами сравнения предметов по количеству: установления взаимооднозначного соответствия и приложения, определяя, каким способом выражения количества через число целесообразно использовать в данном случае – пересчет или измерение, обосновывая свой выбор; закрепить с детьми навыки счета до 20 (прямой и обратный); развивать внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; карточки с цифрами; игрушки – Смешарики; гимнастические снаряды: палка, бревно, обручи, мягкие модули, буйки; картинки с предметами, созданными руками человека; логические блоки Дьёнеша и карточки со свойствами, обозначенными значками (цвет – пятно, размер – б. (большой), м. (маленький), дом; форма – геометрические фигуры, величина – соответствующего размера полоски); обручи маленького размера; веревки разной длины и цвета; картинка (1/2 альбомного листа) с изображенным на ней предметом, выполненная не до конца (на каждого ребенка), фломастеры; рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая игра «Числа (цифры) вспоминай, быстро, громко отвечай».</b> (П, К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Какое число начинает счет?</li> <li>– Какое число идет следом за числом 3?</li> <li>– Какое число больше 5, но меньше 7?</li> <li>– Какое число стоит перед 9?</li> <li>– Какое число меньше 3, но больше 1? И т. п.</li> </ul> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С)</p> <p>В группе вновь появляется царь Единица. Он благодарит детей за предыдущие опыты и приглашает к новым открытиям (приключениям). В волшебной стране Смешариков – большой переполох. В их игровых комнатах нужно срочно произвести ремонт, все изменить так, чтобы там было так же, как раньше, весело и интересно.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, К)</p> <p><b>«Комната соревнований».</b></p> <p>Очутившихся в стране Смешариков детей встречает Крош с просьбой перестроить его спортивную комнату. Детям предстоит разместить различные гимнастические снаряды (разной геометрической формы).</p>	<p>Дети становятся в круг с цифрами в руках. Воспитатель задает вопрос, а ребенок, чья цифра является ответом на задание, делает прыжок вперед в центр круга и называет ее. Развиваются ловкость, внимание, быстрота мышления.</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Дети строятся в четыре колонны, запоминая свое местоположение. По сигналу воспитателя участники игры разбегаются. Услышав повторный сигнал, они останавливаются и, встав друг за другом в установленном порядке, изображают гимнастический сна-</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что прыжок в центр круга осуществляет только тот ребенок, чья карточка с цифрой является ответом на вопрос.</p> <p>Вызвать интерес у детей к познанию нового материала.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и точность выполнения задания: изображая различные геометрические снаряды, называть соответствующую геометрическую аналогию</p>

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Сколько человек было в звеньях?</p> <p>– Что изменялось при выполнении вами разных движений?</p> <p>– Какие формы и гимнастические снаряды вы изображали? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>«Конструкторское бюро».</b></p> <p>Путешествующих по стране Смешариков детей встречает Лосяш, предлагая им новое задание: навести порядок в его конструкторском бюро.</p> <p>Чья команда первой без ошибок соберет подходящие блоки, та и выиграет.</p> <p>В о п р о с :</p> <p>– Назовите, что различного вы заметили в строительных блоках.</p>	<p>ряд, показанный педагогом: гимнастическая палка – прямая линия; обруч – круг; мягкие модули – квадрат, треугольник и др. Развиваются внимание, ловкость и быстрота движений, образное мышление.</p> <p>Перед детьми в обруче лежат разные строительные блоки (логические блоки Дьёнеша). Каждой команде дается карточка с обозначенными свойствами блоков.</p> <p>Дети, разделясь на четыре команды, должны быстро собрать только те блоки, которые соответствуют свойствам их карточки (свойства на карточке обозначены значками: цвет – пятно; размер – б. (большой), м. (маленький), дом; форма – геометрические фигуры, величина – соответствующего размера полосы).</p> <p>Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• красный, большой, круглый, широкий;</li> <li>• синий, маленький, треугольный, узкий;</li> <li>• желтый, большой, квадратный, длинный;</li> <li>• зеленый, маленький, прямоугольный, короткий и т. д.</li> </ul> <p>Развиваются внимание, конструктивные навыки, логическое мышление, навыки контроля.</p>	<p>(форму).</p> <p>Осуществлять движения согласованно, следить за положением рук и ног.</p> <p>Напомнить детям, что при сборе блоков необходимо обращать внимание на свойства предмета, обозначенные в карточке: распознавая их по значкам, быстро собрать в нужной последовательности.</p>

1	2	3
<p><b>2. Дидактическая игра «Комната волшебных предметов». (К)</b></p> <p>Попавшим в комнату экспериментов (познавательного и математического развития) детям раздают картинки с изображением предметов, созданных руками человека. Им необходимо по характеристике свойств предме-та определить его название. После правильного выполнения задания перед детьми появляется их знакомая – Умная Совунья, которая благодарит детей за знания и смекалку и обобщает все вышесказанное детьми.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Что происходит с предметом при его нагревании?</li> <li>– Что произойдет с предметом, если его смять, порвать, разрезать, обрезать, сложить?</li> <li>– Что произойдет с предметом, если его раскрасить?</li> <li>– Почему, сравнивая один и тот же вес предметов, иногда получаем разное количество?</li> <li>– Какие предметы лучше не взвешивать, а считать?</li> </ul> <p><b>Физкультминутка «Жонглеры и акробаты». (З, ФК)</b></p> <p>Попав в чудесную комнату, дети встречают Ньюшу, которая расстроена тем фактом, что у нее не получается выполнить одно замечательное упражнение. Она просит детей ей в этом помочь. Им необходимо, стоя в обруче, на скорость (счет до 20), «пожонглировать» обручами: наперегонки через голову надеть на себя как можно больше обручей (маленького размера).</p>	<p>Дети с картинками в руках и ведущий занимают места в разных сторонах комнаты. Ведущий по порядку называет свойства и качества разных предметов. Дети определяют, какими характеристиками обладает их предмет, выбегают в середину комнаты и называют, как меняется предмет в зависимости от той или иной ситуации. Развиваются внимание, память, быстрота, логическое мышление.</p> <p>Дети по парам наперегонки, стоя в обруче, надевают на себя через голову другие обручи. Развиваются быстрота и ловкость движений.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность и быстроту выполнения задания: при назывании различных характеристик объектов сопоставлять словесную характеристику со своей предметной картинкой. При ответах на вопросы побуждать детей проявлять смекалку.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и точность выполнения задания. Надевая через голову обручи, выгибать тело по необходимости.</p>

1	2	3
<p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Кто больше всего надел на себя обручей?</li> <li>– Как вы это делали?</li> <li>– Изменилась ли форма обручей в игре?</li> <li>– Что осталось неизменным, а что изменилось в процессе игры с обручами?</li> </ul> <p><b>3. Подвижно-дидактическая игра «Комната лабиринтов».</b> (ФК, П, К)</p> <p>Попавших в комнату лабиринтов детей встречают уже знакомые им Смешарики и предлагают выполнить самое сложное задание. Командам необходимо как можно быстрее пройти лабиринт по веревке, двигаясь любым способом. Лабиринт (веревка) имеет разную длину, форму и цвет.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Чья команда быстрее выбралась из лабиринта?</li> </ul> <p>Почему?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Как узнать, чья веревка длиннее?</li> <li>– Что осталось неизменным во время этого задания?</li> </ul> <p><b>4. Фронтальная работа.</b></p> <p>1) Рисование картины.</p> <p>Прощаясь со Смешариками, дети оставляют им на память дорисованную картину «Что задумал художник?».</p> <p>2) Работа в рабочей тетради.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Определите количество предметов и поставьте соответствующую цифру.</li> </ul>	<p>Дети выполняют движения в лабиринте: проходят по веревке мелким шагом с носка, проползают, передвигаются на четвереньках и т. д.</p> <p>Развиваются внимание, глазомер, координация и ловкость движений, умение сравнивать и сопоставлять, делать правильные умозаключения.</p> <p>Развиваются внимание, мелкая моторика рук, фантазия и воображение, логика мышления.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту выполнения задания. Лабиринты могут быть разной длины, поэтому движения необходимо выполнять быстро и ритмично. При выполнении движений не наталкиваться друг на друга.</p> <p>Обратить внимание детей на эстетичность в преобразовании картины. Выполняя работу в тетради, точно сосчитать различные множества, определив их соответствующей цифрой.</p>

Окончание табл.

1	2	3
<b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> (К) Дети восстанавливают последовательность своего путешествия от начала и до конца, отвечая на в о п р о с ы : – Чем вы занимались на данном занятии? – Какие изменения вы выявили в предметах?	Развиваются связная речь, память	Привлечь детей к беседе по пройденному материалу

## Февраль

### Занятие 1

#### ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА ЧИСЛЯНДИЯ. СЛОЖЕНИЕ

**Программное содержание:** познакомить детей с действием *сложения* и математическим знаком, обозначающим это действие, – «+»; учить составлять задачи со знаком «плюс» и записывать их примерами, правильно их читать; закреплять количественный счет предметов и соотнесение его с цифрой, сравнивать цифры с помощью знаков «больше» или «меньше», знать написание цифр, что последующее число больше предыдущего на 1; упражнять в порядковом счете, правильно называя числительные; развивать логическое мышление, память, воображение, быстроту реакции на сигнал, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадях; формировать дружеские отношения между детьми, желание помогать, поддерживать друг друга; совершенствовать двигательную активность.

**Материалы и оборудование:** макет города цифр и знаков, игрушка (злой колдун), два комплекта цифр от 1 до 10, математические знаки на карточках («<», «>», «=», «+», «-»), веревки или гимнастические палочки (длиной 50 см), карточки с математическими примерами согласно стихотворному тексту, круг со знаком «+1», часы с римскими цифрами, счетные палочки (на каждого ребенка), рабочие тетради, фломастеры.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Передай радость при встрече с другом».</b> (С) Педагог здоровается с детьми, говорит им приветственные слова: «Здравствуйте, дорогие мои! Рада видеть вас всех вместе в нашей дружной семье. Мы все – друзья, и нам хорошо вместе. Давайте поприветствуем друг друга необычным способом – движениями».	Дети сидят в кругу, скрестив ноги. Им необходимо передать свою радость при встрече с друзьями любыми движениями: похлопыванием по плечу, улыбкой, объятиями, рукопожатием, перекрестными хлопками	Напомнить детям, что при выполнении упражнения движения надо выполнять нежно, чтобы не причинить боль, а доставить другу радость,

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b> (П, С)</p> <p>Педагог обращает внимание детей на плакат, на котором изображен город математических чисел и знаков, рассказывает о волшебной стране Числяндии, в которой жили да были цифры и знаки. Жили они дружно, весело и никогда не ссорились между собой, всегда помогали друг другу.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Вспомните, какие цифры и знаки жили в этой стране.</p> <p>Все было прекрасно в Числяндии, пока не прилетел злой колдун (использовать куклу би-ба-бо). Ему не понравилось, что жители этой страны живут в мире и радости, и он, летая над ними, выдернул волосок из своей бороды и произнес заклинание: «Пусть все ссорятся, дерутся. Не будет в этой стране радости и дружбы!». Так цифры стали ссориться и выгонять друг друга из домиков. У знаков тоже пошел разлад, они заспорили, кто больше, а кто меньше, забыли, куда должен быть повернут их носик. Знаки равенства и неравенства не поделили перегородку, а у веселого знака «+»</p>	<p>в ладоши, прикосновениями щек, потиранием носиков и т. д.</p> <p>Развиваются умения общаться на вербальном и невербальном уровнях, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои добрые чувства в игре.</p> <p>Дети сидят на ковре вокруг цифр, расположенных на полу.</p> <p>Развиваются интерес к познанию нового, желание оказывать помощь героям математического города.</p>	<p>выполняя их необычным способом.</p> <p>Вовлечь детей в беседу и игру.</p> <p>Напомнить знакомые математические знаки, совершенствовать умение их распознавать.</p>

1	2	3
<p>потерялась черточка, и он стал вредным, невеселым ворчуном.</p> <p>Детям предлагается помочь математическим знакам и цифрам, восстановить у них порядок и снять заклинание злого колдуна.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, К)</b></p> <p><b>«Помири цифры и знаки».</b></p> <p>Детям предлагается взять с ковра любую цифру и по окончании стихотворной фразы восстановить порядок в последовательности цифр, построившись друг за другом в колонны.</p> <p>Дети проверяют счетом правильность построения, называя свою цифру, а затем отвечают на вопросы, уточняя порядковый счет и правильно называя числительные:</p> <p>– Каким по счету стоит Ваня? Слава? Лиза? Настя?</p> <p>И т. д.</p> <p>Затем после слов «Цифры, цифры, не робей! Встаньте к знакам поскорей!» дети с цифрами в руках становятся в пары и определяют, с какой стороны знака, расположенного на полу, им встать.</p> <p>Дети читают полученные выражения.</p> <p>После выполнения упражнения они располагают свои цифры в домах на макете города, посчитав количество предметов в каждом из домов.</p>	<p>Все участники игры, взяв с ковра цифры, располагаются в произвольном порядке в группе. Услышав слова педагога: «Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд! / Устраните весь разлад!» – дети выполняют построение в две колонны друг за другом, рассчитываясь по порядку.</p> <p>После команды «Разойдись!» дети расходятся по группе и, услышав призыв-стихотворение педагога, объединяются в пары и становятся рядом с математическими знаками, лежащими на полу.</p> <p>Развиваются быстрота реакции на сигнал, сосредоточенность внимания, мышление.</p>	<p>Напомнить детям, что нужно спокойно и быстро находить свое место, между соседями-цифрами в любом из двух рядов. Объединившись в пары, детям необходимо договориться, с какой стороны от знака «&lt;» или «&gt;» они будут стоять. При нахождении своего домика нужно вспомнить правило пересчета предметов.</p>

1	2	3
<p><b>«Веселый знак “плюс”».</b> Педагог предлагает детям вспомнить о веселом и жизнерадостном знаке «плюс», который потерял свою палочку и просит помочь найти ее. Этот знак любит все объединять, увеличивать и прибавлять, оттого его все любили в математическом городе. Во всех историях, в которых он участвовал, происходило одно и то же событие – <i>сложение</i>. Чтобы найти потерявшуюся палочку знака и составить его, детям предлагается поиграть в игру.</p> <p><b>«Составляем математические истории».</b> Педагог объявляет детям, что они будут играть с веселым знаком «плюс» и составлять с ним забавные истории, в которых выполняется действие <i>сложения</i>, а значит, увеличение и прибавление. В игре используются стихотворения, а ребята должны показать движения их героев.</p> <p>1. Две мышки проникли в квартиру, Решили попробовать сыру, Тут следом явились подружки: Три сереньких мышки-норушки.</p>	<p>Дети строятся парами и становятся в две колонны. Каждая пара берет веревку за концы, растягивает ее и приседает на корточки, держа веревку невысоко от пола (можно использовать гимнастические палочки).</p> <p>Последняя пара, оставив свою веревку на полу, прыгает через веревки товарищей, а затем, обегая с разных сторон колонны, берет свою веревку в руки и отходит в сторону, подняв ее над головой. Следующая пара, выполнив упражнение, подбегает к отошедшей паре и присоединяет к ней веревку крест-накрест, образуя знак «плюс», выкладывая его на полу.</p> <p>Развиваются согласованность в парах, быстрота, ловкость, сообразительность.</p> <p>Дети имитируют движения животных: бег мышек по кругу на носках, лазанье в воротца в круг, легкий бег в кругу с остановкой на сигнал; ритмичные прыжки</p>	<p>Напомнить детям, что прыжки через веревку нужно осуществлять быстро, не задерживаясь и не задевая ее. Выкладывать знак только после того, как к первой паре подбежит вторая пара. Не забывать, что веревку надо держать натянутой.</p> <p>Педагог выбирает детей, которые должны выполнить движения, подражая повадкам животных. Остальные дети говорят,</p>

1	2	3
<p>Кот спал в это время на крыше,          Про этот не ведая пир.          А ну-ка скажи, сколько мышек          Съели оставленный сыр?  <math>(2 + 3 = 5.)</math></p> <p>2. Вот восемь зайчат по дорожке идут.          За ними еще двое бегут.          Так сколько всего по дорожке лесной          Торопятся в школу зайчишек зимой?  <math>(8 + 2 = 10.)</math></p> <p>3. Восемь храбрых малышей          Переходят вброд ручей.          Но один чуть-чуть отстал,          А потом друзей догнал.          Сколько храбрых малышей          Перешли большой ручей?  <math>(8 + 1 = 9.)</math></p> <p>Дети выполняют действия по тексту, считают персонажей, ищут карточку с примером, уточняют, какое математическое действие выполнено, и учатся читать это выражение.</p> <p><b>Физкультминутка «Больше на один».</b> (3, ФК)          Педагог объясняет детям, что обозначает выражение «больше на один», дети вспоминают, на сколько увеличивается каждое последующее число, а значит,</p>	<p>на двух ногах; ходьба с высоким подниманием колен.          Развиваются внимание, память, сообразительность, ловкость, сноровка, согласованность, ритмичность движений.</p> <p>Дети располагаются по кругу рядом с разложенными цифрами. В кругу стоит знак и цифра: +1.</p>	<p>увеличился или нет результат действия и какое из действий было выполнено; поставив нужный знак, дают ответ пересчетом.          Педагог показывает детям карточку с примером и тренирует детей в правильном прочтении этого выражения.          В других историях дети сами ищут правильные примеры на карточках и читают их.          При выполнении движений не наталкиваться друг на друга, соблюдать дистанцию, следить за окончанием текста и заданным вопросом.</p> <p>Напомнить детям, что необходимо вспомнить последующее число, которое увеличивается</p>

1	2	3
<p>они должны выполнить любое движение на один больше, чем показывает их цифра.</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, ФК)</p> <p>Сова хвалит детей за то, что они научились составлять истории со знаком «плюс», который состоит из 2-х палочек. Она рассказывает детям историю, как в Древнем Риме с помощью палочек изображали не только знаки, но и цифры, и назывались они <i>римскими</i>. Такие цифры мы иногда встречаем в книгах, на часах (<i>показ</i>). Сова учит детей понимать, как они составлены и на что похожи.</p> <p>– На что похожа цифра V (5)? (<i>На знаки «больше», «меньше», только носик у нее вверх.</i>)</p> <p>– Почему у цифры IV (4) и VI (6), к галочке добавлены палочки: у 4 – слева, у 6 – справа? (<i>+I и –I.</i>)</p> <p>– На какой знак похожа цифра X (10)? (<i>«Плюс» на боку.</i>)</p> <p>– Почему у цифры IX (9) палочка стоит слева? (<i>Меньше на I.</i>)</p> <p>– Какое число получится, если палочку поставить справа? (<i>XI – 11.</i>)</p>	<p>Дети выполняют гимнастические упражнения по счету.</p> <p>Развиваются ритмичность, пластичность, логическое мышление, сообразительность.</p> <p>Развиваются мышление, воображение, логика.</p>	<p>на единицу, и выполнить упражнение по счету.</p> <p>Остальным детям проследить за правильностью его выполнения.</p> <p>Упражнения выполнять активно и красиво.</p> <p>Нацелить детей на получение новой информации, показать, как с помощью знака прибавления (палочек) образуется новое число.</p> <p>Вспомнить, в какую сторону при счете числа увеличиваются на один, в какую – уменьшаются.</p> <p>Напомнить детям, что надо вспомнить, на что похожи римские цифры и правильно их составлять, добавляя палочки с нужной стороны.</p>

1	2	3
<p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Дидактическая игра «Составляем цифры из палочек».</p> <p>Сова предлагает детям поучиться составлять из палочек римские цифры, рядом с цифрой, указанной на карточке, складывать, прибавляя палочки, выполняя действие сложения.</p> <p>2) Работа в пособии.</p> <p><b>З а д а н и е :</b> дорисовать в каждом квадратике таблицы столько предметов другого цвета, сколько надо прибавить согласно написанному примеру.</p> <p>Составление своей истории с действием сложения и чтение примеров.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Где мы были?</li> <li>– Что делали, кому мы помогали?</li> <li>– Что узнали нового?</li> <li>– Какое задание было для вас самым трудным?</li> </ul>	<p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются мышление, сосредоточенность, память, мелкая моторика рук</p>	<p>Нацелить детей на то, что необходимо сначала посчитать изо-браженные предметы, соотнести их с цифрой в примере, а затем дорисовать такие же пред-меты карандашом другого цвета, рисовать такое количество, которое указано в примере при действии сложения.</p> <p>Научиться пересчитывать их и читать полученное выражение.</p> <p>Работать аккуратно</p>

## Занятие 2

### МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЧУДО-ЛАРЧИК. СЛОЖЕНИЕ

**Программное содержание:** познакомить детей с действием *сложения*, со знаком «+», обозначающим это действие; учить составлять задачи со знаком «плюс» и записывать их примерами с цифрами, правильно читать выражения, придумывать и записывать свои истории, решать задачи на сложение основных цветов для получения новых оттенков; закрепить навыки счета и отсчета в пределах заданного выражения, записывая его числами и цифрами, порядковый счет, находить место цифры в ряду, понимать вопрос («Какой по счету?»), последовательность дней недели и сезонные явления, цвет и цветовые оттенки; показать принцип образования натурального ряда чисел: в результате увеличения на 1 получается большее число, то есть последующее; развивать логическое мышление, умение сравнивать, анализировать задачу на сложение форм, находить ответ в целом изображении, мелкую моторику рук, внимание, память, самостоятельность, чувство ритма и коммуникативные качества; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая движения со словами.

**Материалы и оборудование:** сундучок со счетным материалом и чудо-лукошками, счетными цифрами и карточками с сюжетами математических задач; наборы школьника (на каждого ребенка); карточки с примерами сложения всех чисел + 1, кроме  $1 + 1$ ; два комплекта цветных прямоугольников с цифрами до 10; карточки с природными явлениями всех 12 месяцев и цифрами на обратной стороне, кроме 4-го месяца – апреля; карточки с примерами сложения цветовых пятен и цветные кубики семи цветов радуги; скамейка; 4 круга (желтый, красный, зеленый и белый); карточки с примерами сложения трех фигур; с полученным изображением предмета из этих фигур; игрушка сова, профессор.



1	2	3
<p>Педагог напоминает детям, что если они будут работать коллективно, то быстро восстановят последовательность забытых цифр.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры.</b> (ФК, П) <b>«Найди свой вагон».</b></p> <p>Детям раздают карточки, на которых написаны примеры: <math>2 + 1</math>; <math>3 + 1</math>; <math>4 + 1</math>, кроме <math>1 + 1</math>. Им необходимо решить примеры и сесть в свой вагон, чтобы отправиться в Страну знаний.</p> <p>Педагог, проверив правильность решения примеров, подводит детей к выводу, что каждое последующее число больше на один. Дети осуществляют порядковый счет.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Вагон с каким номером остался без пассажира? (Второй.)</p> <p>– Это и есть первая цифра кода замка чудо-ларчик. Цифра помещается на мольберт.</p> <p><b>«Двенадцать месяцев».</b></p> <p>Педагог сообщает детям, что следующее число кода будет соответствовать одному из месяцев года, а какому, им предстоит угадать.</p> <p>Дети вспоминают, что в году 12 месяцев и в каждом времени года – 3 месяца.</p> <p>Детям раздают карточки с природными явлениями, соответствующими каждому месяцу, на ее обратной</p>	<p>Дети делятся на две команды по десять человек. Им предлагается по гудку паровоза обежать «змейкой» цветные прямоугольники с цифрами (вагоны), выложенные в ряд на полу, и, решив пример, найти номер своего вагона, встать в него. Когда дети обеих команд найдут свои вагоны, педагог просит назвать его номер и проверяет правильность решения примера.</p> <p>Развиваются умения применять знания в действии, обдумывать, контролировать, устранять ошибки.</p> <p>Дети строятся в одну шеренгу; прослушав загадку, легким бегом подбегают к нужному кружку и строятся в колонну друг за другом. Развиваются произвольное внимание, память, мышление, быстрота ориентировки на сигнал; умение дифференцировать, обобщать по признакам, сравнивать и сопоставлять.</p>	<p>Педагог обращает внимание детей на то, что необходимо быть внимательными при нахождении номера вагона. При беге не задевать детей, вставших на свое место, работать быстро.</p> <p>Счет осуществлять последовательно, отвечая на вопрос, какой по счету синий вагон и т. д. При последовательном пересчете друг за другом уметь на слух определять, номер какого вагона не был произнесен. Если дети не догадались, счет повторить.</p> <p>Нацелить детей сопоставлять природные явления с цветом, вспомнить названия двенадцати месяцев. При построении в ряд не толкаться, быстро находить свое место по цифрам. Уметь находить, какого месяца в ряду не оказалось.</p>

1	2	3
<p>стороне цифра – номер следования месяцев друг за другом.</p> <p>Дети должны сориентироваться и после чтения загадок про осень, зиму, весну и лето встать возле того кружка, цвет которого соответствует этому времени года: у белого – зимние, у красного – летние, у зеленого – весенние, у желтого – осенние.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Почему зимние месяцы встали возле белого кружка, а осенние – возле желтого?</p> <p>– Сколько осенних (зимних, весенних, летних и т. д.) месяцев? Назовите их.</p> <p>Чтобы выяснить, какого месяца не хватает, детям предлагают перевернуть карточки вверх цифрами и построиться друг за другом в порядке следования цифр. При пересчете назвать номер и название месяца, догадаться, месяц с какой цифрой не был произнесен (<i>четвертый – апрель</i>). Это и есть вторая цифра кода замка чудо-ларчика.</p> <p>Цифра выставляется на мольберт.</p> <p><b>«Сложение цвета».</b></p> <p>Детям раздают карточки в виде примеров – сложение двух цветовых пятен:</p> <p>красный + красный = ?;</p> <p>желтый + красный = ?;</p> <p>желтый + синий = ?;</p> <p>желтый + желтый = ?;</p>	<p>Дети должны пройти по скамейке, перешагивая через цветные кубики, наклониться и взять только тот кубик, который соответствует решению его примера, написанного на карточке. Дойдя до конца скамейки, спрыгнуть и отойти в сторону с кубиком в руках.</p>	<p>Напомнить детям, что при решении примера надо внимательно подумать, какой цвет получится при сложении двух цветовых оттенков, и взять нужный кубик. При прохождении по скамейке удерживать равновесие, руки</p>



1	2	3
<p><b>Физкультминутка «Отворись!».</b> (З, ФК)  Дети становятся в круг и выполняют упражнения, соответствующие стихотворному тексту:</p> <p>Раз, два – два прыжка,  Три, четыре – руки шире.  Стоит чудо-сундучок,  Он не низок, не высок,  А на нем висит замок.  Цифры смело называй,  Код замка ты угадай:  Два – прыжка, четыре – шага,  Семь – наклонов, три – хлопка.  2 – 4 – 7 – 3.  Чудо-ларчик отвори!</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)  Мудрая Сова хвалит детей за умение запоминать много цифр, просит их отгадать загадку, догадаться, чей этот ларчик, – царицы какой науки, тогда чудо-ларчик откроется.  «Эта наука приводит ум в порядок. Некоторые ученые считают ее царицей наук. Она помогает научиться рассуждать, вычислять, решать задачи. Ее услугами мы пользуемся в своей жизни: когда идем в магазин, делаем ремонт, приглашаем гостей, во многих других ситуациях, когда приходится считать. И эта наука зовется...». (Математика.)</p>	<p>Развиваются согласованность движений, ритмичность.</p> <p>Развиваются логическое мышление, умение сопоставлять признаки, познавательный интерес.</p>	<p>Быть внимательными, движения выполнять согласно тексту, ритмично, не отставать.</p> <p>Чтобы отгадать загадку, надо внимательно слушать, выделять признаки, делать выводы.</p>

1	2	3
<p>Дети открывают чудо-ларчик и выполняют задания из сундучка математических наук.</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (К, П)</p> <p>1) «Составь задачу на сложение по картинке».</p> <p>Нужно составить выражение, прочитать его, задать вопрос и дать ответ пересчетом. Показать полученный ответ цифрой.</p> <p>2) Игра «Чудо-лукошки».</p> <p>Детям раздают лукошки с прорезями и счетный материал (грибы, цветы, овощи) двух цветов. По примеру на карточке ребенок должен решить задачу и правильно собрать лукошко, положив в него нужное количество предметов.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К, П, С)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Где мы были?</p> <p>– Что вы делали, кому помогали?</p> <p>– Что узнали нового?</p>	<p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются внимание, сосредоточенность, мышление</p>	<p>Напомнить детям, что при составлении задачи необходимо правильно составить сюжет, сказать, какое действие надо выполнить, задать вопрос и дать ответ пересчетом и показом цифры.</p> <p>Уметь отсчитывать нужное количество предметов согласно примеру, выражать количество через число. При счете соблюдать правило</p>

### Занятие 3

## АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ – СЛОЖЕНИЕ. ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СКАЗКАМ ШАРЛЯ ПЕРРО

**Программное содержание:** познакомить детей с действием *сложения*; формировать общие представления о процедуре сложения, запоминая основное правило – складывать можно только одноименные предметы (величины), изображая арифметическое действие движением; учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; закрепить умения обобщать предметы в группы по одному признаку, называя их (животные, птицы, люди, деревья и т. п.), выстраивать сериации по размеру (длине), складывать длину предметов, осуществляя действия с помощью движений; упражнять в определении цветов и цветовых оттенков, составляя пример в виде схемы и записывая математическим выражением; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в соотнесении количества предметов с числом (цифрой), используя знаки сравнения «<», «>»; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при составлении цифр и математических выражений, примеров, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; волшебная палочка; иллюстрации из сказок Шарля Перро; веревки разного цвета и размера; карточки со знаками «<», «>»; с цифрами; карточки (в виде кружков) с примерами, корзинка, тарелка; макеты числового ряда (на каждого ребенка); мольберт (магнитная доска с магнитами); индивидуальные карточки; фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Цепочка слов».</b> (К) Педагог предлагает детям встать в круг и, передавая по кругу друг другу волшебную палочку, вспомнить любой предмет или слова из сказок, произнося их с особой интонацией.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (К, С) Дети стоят в кругу. В группе появляется царь Математики – Единица. Показывая детям страницы сказок великого французского сказочника Шарля Перро, просит их вспомнить сказки, которые они знают. <i>(Ответы детей.)</i> Царь Единица предлагает детям скорее отправиться в путешествие по страницам сказок Шарля Перро, в которых часто появляются предметы, связанные с математикой, и помочь героям его сказок. В путешествии детям понадобится складывать предметы, а осуществлять это действие без разбора нельзя.</p> <p><b>Примеры:</b> – Можно ли сложить два кусочка пластилина? <i>(Да.)</i> Что получится? <i>(Большой кусок.)</i> – Можно ли сложить чайные ложки и шариковые ручки? <i>(Нет.)</i> Что получится? <i>(Чепуха.)</i> – Можно ли сложить гномов и камни? <i>(Нет.)</i> – Поможем ли мы Красной Шапочке, если сложим Волка и пирожки? <i>(Нет.)</i></p>	<p>Дети, стоя в кругу, передают друг другу волшебную палочку, произнося слова из сказок. Развиваются внимание, память, речь (интонационная выразительность), тактильные ощущения.</p> <p>Развивается кругозор детей.</p>	<p>Побуждать детей в игре эмоционально произносить волшебные слова из сказок (продолжая цепочку слов), помогая товарищу в случае затруднения.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой незнакомой информации математического характера, побуждая проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p>– Сложим чай и сахар. Что произойдет? (<i>Сахар растворится в чае.</i>)</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК, К)</p> <p><b>«Складываем цвета».</b></p> <p>Педагог взмахом волшебной палочки отправляет детей в сказку «Белоснежка и семь гномов».</p> <p>Белоснежка сшила для своих друзей гномов новые колпачки из белого полотна и покрасила их красной, желтой и синей краской, так как у нее было только 3 цвета. Помогите Белоснежке покрасить и другие колпачки (разными цветами), используя только эти три цвета, получив их сложением двух цветов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• красный + синий = фиолетовый;</li> <li>• желтый + синий = зеленый;</li> <li>• желтый + красный = оранжевый;</li> <li>• белый + синий = голубой.</li> </ul> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Можно ли складывать разные краски? (<i>Да.</i>)</p> <p>– Что получится? (<i>Оттенки цветов.</i>)</p> <p>– Какие оттенки цветов вы знаете?</p> <p><b>«Разбуди обитателей замка».</b></p> <p>Дети по мановению волшебной палочки попадают в сказку «Спящая красавица». Педагог напоминает им о том, что, уколов палец о веретено, принцесса уснула, а вместе с ней и все королевство. И продолжается</p>	<p>Дети стоят в кругу и удерживают в руках гимнастические палки в вертикальном положении.</p> <p>По сигналу педагога они начинают передавать белый колпачок с палки на палку.</p> <p>Ребенок, чье имя назвал педагог, снимает колпачок с палки, кладет его рядом с цветными квадратами, которые при сочетании, по его мнению, дадут нужный цвет.</p> <p>Развиваются внимание, память, быстрота мышления, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и точность выполнения задания: при передаче колпачка гимнастическую палку сильно не наклонять, стараясь ее просунуть в колпачок. При объединении цветов побуждать детей вспоминать, какие оттенки получаются при смешивании данных красок. В случае ошибки нужно повторить задание.</p>



1	2	3
<p>Бабушка внучку очень любила, Шапочку красную ей подарила. Девочка к бабушке в гости пошла, Корзинку с гостинцем ей понесла. Но заблудилась, Чуть в болоте не очутилась.</p> <p>Детям необходимо найти дорогу к бабушкиному домику. Задание усложняется тем, что расстояние от цифры до цифры разное, цифры расположены хаотично.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– К каким цифрам путь был самым длинным? Коротким (вы соединили самой длинной (короткой) веревкой)?</p> <p>– Как определить, правильно ли вы соединили цифры? <i>(Счетом.)</i></p> <p>Дети восстанавливают весь путь по «веревочному мостику», выполняя его приставным шагом.</p> <p>– Как посчитать весь путь? <i>(Нужно сложить веревочки, их длину.)</i></p> <p>– Что получили? <i>(Длинную веревочку.)</i></p> <p><b>«Для кого пирожки?».</b> Педагог напоминает детям о том, что по дороге к бабушке Красная Шапочка встречает Волка. В корзинке у нее – пирожки. Педагог предлагает детям обхитрить Волка – угостить его пирожками, тем самым спасти</p>	<p>подбегают к цифрам и, подбирая нужную веревку (путем приложения), выстраивают дорожку к бабушке, соединяя цифры последовательно.</p> <p>Развиваются внимание, глазомер, быстрота реакции, ловкость движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети осуществляют прыжки на одной или двух ногах по кружкам с цифрами, считают, сравнивают результат.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции, ловкость движений.</p>	<p>определить расстояние между ними, подобрав веревку нужной длины. Осуществляя бег в парах, не наталкиваться друг на друга.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: быстро прыгая по кружкам (при сложении цифр) вперед, прочитывать</p>



1	2	3
<p><b>2. Фронтальная работа.</b> (С, ХТ)</p> <p>Вернувшись из сказки, дети выполняют задания, сидя за столами.</p> <p>1) Работа в тетради.</p> <p>По предложенному примеру (математическому выражению) нарисовать рисунок, читая правильно выражение, рассказывая свою историю.</p> <p>2) Работа с макетом числового ряда.</p> <p>Решить пример на сложение, передвигая пальчиком по числовому ряду, вправо от заданного числа (по заданию) на нужное количество при сложении.</p> <p>Записать число в ответ.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Что вы узнали нового?</li> <li>– Что научились делать?</li> <li>– Что можно складывать?</li> </ul>	<p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются внимание, мышление, мелкая моторика</p>	<p>Напомнить детям правило составления задачи (математической истории), обращая внимание на то, что у задачи есть условие, определенное действие, результат (ответ). Осуществляя счет по числовой прямой, выполнять передвижения пальцем вправо, нацеливая на то, что при сложении число увеличивается.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### ВОЛШЕБНАЯ СТРАНА ЧИСЛЯНДИЯ. АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ – ВЫЧИТАНИЕ

**Программное содержание:** познакомить детей с арифметическим действием *вычитания*, со знаком «минус», – знаком отрицания, противоположности, знаком изменений (используя частицу *не*); учить составлять задачи, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками; закрепить контрастные признаки, упражняя детей в нахождении предметов согласно заданных признаков; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий, примеров, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; знаки «минус» и «плюс» на карточках; конфеты (на каждого ребенка); картинки с персонажами из мультфильмов, любимых сказок; канат, обруч; карточки со знаками «<», «>», с цифрами; счетный материал – набор для школьника; мольберт (магнитная доска с магнитами); индивидуальные карточки; фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Изобрази свое настроение».</b> (С) Детям предлагается сесть на ковер и показать движениями (мимикой, жестом) свое настроение (печаль, грусть) тому товарищу, которого назовет педагог	Дети, сидя в кругу, передают мимикой и жестами свои эмоции, настроение, не произнося ни слова.	Побуждать детей в игре эмоционально выражать свои действия, быть мягкими, ласковыми,

1	2	3
<p>(отмахнуться, закрыть лицо руками, покачать головой, слегка толкнуть плечом и т. д.).</p> <p>Рядом сидящего товарища необходимо утешить также различными способами (улыбкой, поглаживаниями по плечу и голове, объятиями, дружелюбными рукопожатиями).</p> <p>Педагог, обобщая действия детей, сообщает, что таким образом они научились выражать свои эмоции (понимать друг друга, не огорчать, жалеть), что так необходимо в настоящей дружбе.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>В группе появляется царь Математики – Единица. Он напоминает детям о том, что они уже побывали в замечательной стране Числяндии и помирили всех ее жителей (цифры и знаки).</p> <p>Но вот беда: в стране появился злой колдун, который все же расстроил друзей, превратив знак «+» в знак «–», убрав одну палочку. С тех пор в стране повсюду распространилась грусть, печаль. Знак «–» стал всем вредить, не радовался, всех огорчал, отнимая все у других. Его действия можно назвать вычитанием. Царь Единица просит детей помочь знаку «минус» найти себя, показать, что и он очень важен в математике.</p>	<p>Развиваются внимание, умение общаться на вербальном и невербальном уровнях, определяя эмоциональное состояние других детей и выражая свои чувства, координируя свои действия друг с другом.</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Развиваются внимание, кругозор детей.</p>	<p>добрыми, не причиняя друг другу вреда.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой информации математического характера, к арифметическим действиям сложения и вычитания в играх, побуждая проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, К)</b></p> <p><b>«Грустный знак “минус”».</b></p> <p>Детям предлагается рассказ о знаке «–», который любит слово «нет», все отвергает, отрицает. За это его еще называют знаком отрицания. Педагог просит детей помочь знаку «минус», превращая все его отрицания в противоположности, изображая их движением.</p> <p><b>Пример:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• быстрый – не быстрый, а медленный;</li> <li>• старый – не старый, а молодой;</li> <li>• веселый – не веселый, а грустный;</li> <li>• легкий – не легкий, а тяжелый. И т. д.</li> </ul> <p>На показ карточки со знаком «+» педагог дает утверждение, при показе «–» дети, добавляя частицу <i>не</i>, называют противоположность (объясняя выражение).</p> <p><b>«А ну-ка, отними!».</b></p> <p>Водящий пытается отобрать конфеты у детей, по окончании игры он считает, сколько было детей и конфет, а также сколько конфет он успел собрать. Затем ищет на столе подобный пример, читает выражение и дает ответ на вопрос:</p> <p>– Сколько осталось конфет у детей?</p> <p>Выполняет пересчет конфет.</p> <p>Игра повторяется 2–3 раза.</p>	<p>Дети изображают отрицание движением: ходьбой в быстром и медленном темпе; вперевалячку и припрыжку; ходьбой согнувшись, свесив руки и делая подскоки; прыжки вверх с места; отжимания на ковре и т. д.</p> <p>Развиваются внимание, память, быстрота мышления, ловкость движений, умение оценивать правильно свои действия и действия других детей.</p> <p>Дети сидят по кругу, положив за спину конфету и закрыв глаза.</p> <p>На сигнал: «Раз, два, три, а ну-ка, отними!» – водящий ребенок обходит детей за кругом, собирая у них конфеты, те в свою очередь пытаются ее быстро взять, повернувшись правым или левым боком.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции и логическое мышление, ловкость движений.</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что они должны самостоятельно придумать противоположные движения, характеризуя их словами, вспоминая противоположности без частицы <i>не</i>.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: не поворачиваться и не брать конфету раньше сигнала.</p> <p>В случае, когда конфета находится на далеком расстоянии, нацелить детей дотянуться до нее, не вставая с места; упражнять детей в умении производить счет предметов, находя нужное выражение, читать его правильно.</p>

1	2	3
<p><b>«Кто они?».</b> Из детей выбирают 5 сказочных персонажей, героев любимых сказок и мультфильмов. Им на спину закрепляют картинки с тем или иным героем. По сигналу все дети, в том числе и персонажи, расходятся по всему пространству группы. В течение одной минуты дети стараются разглядеть всех сказочных героев и пытаются их запомнить. Игра усложняется тем, что дети-персонажи должны уворачиваться и не показывать свою картинку на спине. После сигнала об окончании игры каждый ребенок отправляется к столу и среди множества картинок выбирает только тех героев, кого он успел разглядеть. Дети-персонажи поворачиваются к ним спиной, и все вместе проверяют правильность выполнения задания, считая, сколько всего было героев, кого и сколько детей узнали. Каждый ребенок составляет пример (математическую задачу) из набора школьника (цифр и знаков), читает получившееся выражение, пример, называет ответ.</p> <p><b>«Хромая лиса».</b> Игра начинается по сигналу. Все дети выполняют задание, соответствующие их роли. Когда игра останавливается, «хромая лиса» считает пойманных «кур», составляя математическое выражение, проговаривая его вслух: «10 кур было, поймала –</p>	<p>По сигналу дети выполняют ходьбу враспынную по всему пространству группы, уворачиваясь от других детей, не являющихся персонажами. Дети выполняют задание у стола: выкладывают увиденных персонажей на столе, считают их, выражают с помощью цифр и знаков. Развиваются внимание, память, быстрота реакции и мышления, ловкость движений. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>В середине групповой комнаты кладется канат, недалеко от него – обруч («нора лисы»). Из детей выбирается «лиса» (любой считалкой), остальные дети – «куры», которые находятся в «курятнике» – за канатом (на свободном пространстве).</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: детям-персонажам не стоять на месте и не прислоняться спиной к стене, непрерывно двигаясь, не задерживать других детей руками, одновременно уворачиваясь, чтобы скрыть свою картинку с героем; остальным детям стараться разглядеть картинки на спине детей, быстро двигаясь в разных направлениях.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в игре: детям-«курам» выходить из «курятника» – запрещено, а «лиса» в случае усталости может поменять ногу, так как вставать на обе ноги нельзя.</p>

1	2	3
<p>3 (выражение: <math>10 - 3</math>)), дает ответ, сколько «кур» осталось в «куратнике».</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, С) Мудрая Сова читает стихотворение:</p> <p style="padding-left: 40px;">Цифры знаешь ты теперь, Ровно 10 их, проверь! Как писать, ты знаешь тоже, И всегда легко ты сможешь Посчитать своих друзей И в неделе сколько дней, Сколько пальцев на руках, Сколько галок в облаках, Сколько веток на сучке И горошинок в стручке. Можешь вычесть и сложить И задачу сам решить.</p> <p>Детям предлагают задачи на смекалку: а) На полке стояло 10 книг. Собачка подбежала и одну взяла. Потом еще одну и еще 2 книги. Сколько книг она прочитает? (<i>Собака не умеет читать.</i>)</p>	<p>Педагог объявляет, что в «куратнике» – 10 «кур». «Хромая лиса», прыгая на одной ноге, двигается к «куратнику» и начинает ловить «кур». Попавшиеся «куры» становятся в обруч («нору»).</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции, ловкость движений. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Развиваются слуховое восприятие, логическое мышление, умение делать правильные умозаключения.</p>	<p>При ловле детей-«кур» нужно дотронуться до плеча товарища, не толкая его. Составляя математическое выражение, четко произносить пример, давая ответ пересчетом.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при решении задач: нацеливая ребят на то, что в задачах есть подвох, необхо-</p>

1	2	3
<p>б) Горело 9 свечей. Одна потухла. Сколько свечей осталось? <i>(Девять свечей.)</i></p> <p>в) У стола – 4 угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется? <i>(Пять углов.)</i></p> <p>г) Воробей на двух ногах весит 100 г. Сколько он весит, стоя на одной ноге? <i>(100 г.)</i></p> <p>Дети объясняют решение задач. Сова благодарит детей за смекалку.</p> <p><b>Физкультминутка «Запрещенные движения».</b> (3, ФК)</p> <p><b>Фронтальная работа.</b> (ХТ, П)</p> <p>1) Детям предлагается выбрать из школьного набора предметы для счета, но не такие, какие указаны у них на карточке.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b> – Сколько фигур вы нашли? Объясните свой ответ.</p>	<p>Детям предлагается запомнить три основных движения по показу педагога:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– руки согнуть в локтях, кисти рук – к плечам;</li> <li>– присесть, руки вперед;</li> <li>– встать на носки, руки вверх.</li> </ul> <p>Дети повторяют последовательно все движения за педагогом. Далее ведущий называет одно из запрещенных движений (руки вверх), путает детей, показывая то движение, которое нельзя повторять.</p> <p>Дети сидят за столами. Развиваются внимание, мелкая моторика рук, мышление. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>димо проявлять смекалку, чтобы дать правильный ответ.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания, не повторяя запрещенные движения.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что необходимо запоминать исходные признаки предметов, чтобы не повторяться при выборе других признаков (геометрических форм).</p>

1	2	3
<p>2) Работа в рабочих тетрадях. Нужно дорисовать рисунок по имеющемуся выражению, сосчитать и написать ответ.</p> <p>3) Придумать и нарисовать свою задачу на уже имеющееся математическое выражение, пример.</p> <p><b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Что вы узнали нового?</li> <li>– Что научились делать?</li> <li>– С какими знаками вы познакомились?</li> <li>– Что составляли и решали? Что было трудным?</li> </ul>	<p>Развиваются речь, внимание, мышление</p>	<p>При составлении задач нужно быть предельно внимательными, правильно читая математическое выражение.</p> <p>Нацелить на беседу по пройденному материалу</p>

## Март

### Занятие 1

#### НОЛИК-МАГНОЛИК. ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ЧИСЛО И ЧИСЛОВАЯ ПРЯМАЯ

**Программное содержание:** познакомить детей с понятием «отрицательное число», с тем, где оно встречается, научить определять температуру по термометру; дать представление о числовой прямой; формировать представления о числе 0 и его месте в ряду чисел (*ноль* выполняет роль пограничника между положительными и отрицательными числами), положительный настрой на двигательную активность, желание заниматься, совершенствовать двигательную активность; учить осуществлять вычисления по числовой прямой согласно заданию, называя конечное число, составлять задачи со знаком «плюс» и «минус», записывать их примерами, правильно читать, ответ показывать движением; знать, что при прибавлении к числу нуля получается то же самое число, учить делать правильные утверждения; развивать логическое мышление, память, внимание, самостоятельность, быстроту реакции на сигнал, умение работать коллективно, помогать друг другу, мелкую моторику рук при выполнении заданий в тетрадах, быстроту в играх; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений.

**Материалы и оборудование:** знаки «+», «-» (по количеству детей); математический персонаж – Нолик-магнолик; числовая прямая, большая модель уличного термометра, обруч; спортивный комплекс в группе; мягкие игрушки, монеты (по 5 шт. на каждого ребенка), разноцветные прыгалки – 10 шт.; рабочие тетради, фломастеры, тетради в клетку.

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<b>I часть.</b> <b>1. Коммуникативная игра «Да и нет».</b> (П, С) В игре присутствуют двигательные, математические и коммуникативные задания.	Дети делятся на две команды и становятся напротив друг друга. Педагог встает между командами и, поворачиваясь лицом к той команде, которая должна ответить на во-	Напомнить детям, что при ответе на вопросы надо быть внимательными, движения выполнять согласованно, всем вместе.

1	2	3
<p><b>2. Игровая мотивация.</b> (К, С)</p> <p>Дети стоят в кругу.</p> <p>Знаки «плюс» и «минус» из страны Числяндии решили поиграть и посоперничать друг с другом. Детям предлагают узнать, что же происходит, если встречаются «плюс» и «минус».</p> <p>Пришел веселый знак «плюс» и раздал детям по 10 конфет, а угрюмый знак «минус» отнял у детей 10 конфет. Сколько же конфет осталось у детей? Каким числом обозначить отсутствие предметов? <i>(Ответы детей.)</i> Дети знакомятся с новым числом и цифрой <i>ноль</i> и встречают персонажа страны Числяндии Нолика-</p>	<p>прос, задает любой математический вопрос. Команда отвечает на вопрос движением: если «да», то приседанием, если «нет», то выполняет наклоны в стороны.</p> <p>За каждый правильный ответ дети получают знак «плюс», за неправильный – «минус».</p> <p>По окончании игры знаки пересчитываются, отмечается та команда, в которой все игроки выполняли движения правильно и согласованно.</p> <p>Развиваются способность устанавливать контакт со взрослыми и сверстниками, умение координировать свои действия друг с другом, нести ответственность перед командой, дружеские взаимоотношения.</p> <p>Развиваются интерес к новой информации, умение участвовать в беседе, давать обоснование своим ответам, самостоятельность мысли.</p>	<p>Если движение несколькими игроками из команды было выполнено неправильно при ответе на вопрос, то команда получает знак «минус». Прежде чем ответить на вопрос, командам рекомендуется посоветоваться.</p> <p>Вовлечь детей в беседу о том, где и когда встречаются положительные и отрицательные числа. При ответе на вопросы нужно давать свое обоснование о расположении числа 0 на числовой прямой.</p>

1	2	3
<p>магнолика. Он показывает детям числовую прямую и предлагает назвать числа, которые больше нуля. Такие числа называются положительными, со знаком «плюс».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Есть ли числа, которые меньше нуля? (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>Да, предметы невозможно вычитать бесконечно, поэтому знак «минус» любит играть с числами, так как числа можно вычитать сколько угодно. Но что при этом будет происходить, догадаться нетрудно: получатся отрицательные числа, числа со знаком «минус».</p> <p>– Где же будет стоять ноль? (<i>Ответы детей.</i>)</p> <p>– Да, 0 становится пограничником между положительными и отрицательными числами. Нолик просит детей выяснить, где встречаются эти числа, с помощью игр.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (К, П, ФК)</p> <p><b>«Где стоит число 0?».</b></p> <p>Нолик-магнолик показывает обруч, который похож на число ноль, и разъясняет детям, что положительные числа всегда стоят справа от нуля, отрицательные – слева.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Какие числа больше нуля (меньше нуля)?</p>	<p>Дети выстраиваются в колонну по одному, им раздают карточки с цифрами со знаком «плюс» и «минус» и предлагают пролезть в обруч боком так, чтобы оказаться справа или слева от обруча, учитывая, с каким знаком число у них на карточке.</p>	<p>Напомнить детям о расположении чисел от нуля согласно знакам «больше» или «меньше».</p> <p>Быть внимательными, пролезая в обруч, определяя направление движения так, чтобы оказаться слева или справа от обруча.</p>

1	2	3
<p>– Где они стоят и как называются?</p> <p><b>«Тепло – холод».</b></p> <p>Детям предлагается вспомнить, где они встречали числа со знаком «минус». Нолик-магнолик приносит им градусник, показывающий температуру воздуха. Летом он показывает тепло, это градусы со знаком «плюс».</p> <p>– Сейчас начало весны, пока еще холодно, и термометр показывает градусы холода. С каким они знаком? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>Нолик предлагает детям поиграть с большой моделью уличного термометра из картона, расположенного на полу (на нем шкала с делениями и цифрами, а также красно-белая полоска до деления с нулем). Ребенок, встав на заданную цифру, правильно выполнив прыжки по шкале термометра вправо или влево и подтянув узелок шнура до нужного деления, должен узнать, какая будет температура, если:</p> <p>– было 5 градусов тепла, а потом стало холоднее на 3 градуса; на 5 градусов; на 10 градусов;</p> <p>– было 15 градусов мороза, стало теплее на 5 градусов; холоднее на 5 градусов.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– В какую сторону выполнил движение – вправо или влево, почему?</p>	<p>Развиваются внимание, самостоятельность в выборе направления, логическое мышление.</p> <p>Дети выполняют:</p> <p>– прыжки с продвижением вперед согласно заданию со счетом;</p> <p>– ходьбу на носках;</p> <p>– ходьба в полуприседе по кругу.</p> <p>Развиваются пространственное восприятие и пространственная ориентировка, сообразительность в выборе движения, быстрота реакции на сигнал.</p>	<p>Предложить детям вспомнить, где стоят положительные и отрицательные числа, чтобы правильно определить направление движения и выполнить прыжки.</p> <p>Ребенок, встав на цифру, называет ее, определяет ее знак и дает команду детям – тепло или холодно. Дети должны сохранять правильную осанку при всех видах ходьбы по сигналу.</p>

1	2	3
<p>– Какой стала температура, сколько градусов и с каким знаком, почему? Остальные дети, если стало тепло, идут на носках, если холодно – в полуприседе.</p> <p><b>«Высоко – низко».</b> Нолик-магнолик показывает детям карту и шкалу глубин и высот и объясняет, что здесь тоже встречаются положительные и отрицательные числа. Высота считается от уровня моря, там будет точка отсчета и цифра ноль. Если двигаться вверх, в горы – будут положительные числа со знаком «плюс», а если двигаться в другом направлении – вниз, то мы опускаемся на глубину, это будут отрицательные числа со знаком «минус».</p> <p>Детям предлагается определить, в каком примере они будут подниматься высоко, а в каком опускаться низко, и выполнить при этом движение: высоко – встать на любой высокий предмет (стул, диван, скамейку, кубик, взобраться на лестницу); низко – выполнять наклоны вниз и любые плавательные движения, на сигнал «ноль» – вернуться на землю.</p> <p><b>Примеры:</b> взлетать на самолете, спускаться на эскалаторе метро, взбираться на гору, спускаться в подземный тоннель, лететь на воздушном шаре, спускаться на глубину моря, опускаться в шахту.</p> <p><b>«Долг и прибыль».</b> Детям предлагается побывать в необычном магазине и купить игрушки, если у них хватит денег.</p>	<p>Дети осуществляют лазание по веревочной лестнице, гимнастической стенке, влезание на высокие предметы, наклоны вниз с медленным опусканием рук до пола, плавательные движения.</p> <p>Развиваются внимание, сообразительность, ловкость, быстрота, пространственная ориентация. Формируется опыт ребенка в поиске движений.</p>	<p>Напомнить детям, что надо внимательно следить за предлагаемыми примерами и быстро выполнять движения вверх или вниз.</p> <p>При лазании по канату ступни плотно прижимать, подтягивать ноги скользящими движениями.</p> <p>При лазании на лестнице не пропускать перекладин. При влезании на предметы удерживать равновесие, занимать свободный предмет, не толкая друг друга.</p> <p>Напомнить детям, что если денег у них не хватило, то необходимо взять в долг столько,</p>

1	2	3
<p><i>Задача Холика-магнолика.</i></p> <p>– Когда мы считаем яблоки, морковки, зайчиков, то это положительные числа; когда мама дает вам деньги на мороженое, то это «положительные деньги», которые можно потратить.</p> <p>Но если у вас не хватило денег на покупку, то можно занять денег у друга. Когда вы купите мороженое, то у вас не останется денег – будет 0. А вот и нет! У вас будет «минус» столько денег, сколько вы заняли у друга. Так как эти деньги уже не ваши, то когда вам снова дадут деньги, вам нужно будет их отдать.</p> <p>Детям предлагают встать за чертой с пятью монетами по 1 рублю. На полу (за чертой) расположено 10 разноцветных прыгалок, на каждой прыгалке стоит любая мягкая игрушка (прыгалки расположены так, чтобы дети могли выполнять между ними широкие шаги). Дети, начиная от черты, должны сказать, какую они хотят купить игрушку, и выполнить по очереди по счету широкий шаг от и до прыгалки, оставляя на каждой прыгалке по одной монете. Дойдя до своей игрушки, ребенок говорит, хватило ли у него денег на ее покупку, сколько монет осталось, забирает игрушку себе. Если ребенок не дошел до своей игрушки, а деньги у него уже закончились, то он считает, сколько шагов еще необходимо сделать, просит дать ему в долг (карточку с названной цифрой со знаком «минус»), затем продолжает движение.</p>	<p>Прыжки в длину с места от линии до линии. Развиваются внимание, ловкость, сосредоточенность.</p>	<p>сколько еще прыжков надо выполнить, и продолжить движение. Помочь запомнить, что долг – это отрицательные числа. Прыжки выполнять правильно, соблюдая технику: замах с вынесением рук вперед – назад – вперед с отталкиванием, приземлением на обе ноги.</p>

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Кому хватило денег на покупку?</p> <p>– Это положительные или отрицательные числа?</p> <p>– Сколько у вас осталось?</p> <p>– Кому не хватило денег на покупку? Сколько вы взяли долг?</p> <p>– Сколько денег у вас было?</p> <p>– Сколько стоит покупка?</p> <p>– Сколько денег вам не хватило?</p> <p>– Долг – это положительные или отрицательные числа?</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>– Никто не знает, – говорит Мудрая Сова, – кто придумал обозначать <i>ничто</i> цифрой 0. Что такое ноль? Это ничего – пустое место. Как можно писать, то, чего нет? Вот пустое место и стали обозначать кружком. Этим кружком мы до сих пор и пользуемся. Ноль – число примечательное. К какому числу его ни прибавь или отними, ничего не изменится, ведь мы прибавили «ничего».</p> <p>Сколько будет, если <math>7 + 0</math>? (7.) А от <math>5 - 0</math>? (5.)</p> <p>А к <math>3 + 0</math>? (3.) А от <math>1 - 0</math>? (1.)</p> <p>Ноль встречается во всех цифрах, обозначающих десятки.</p> <p>Сова показывает карточки, и дети считают десятками (10, 20, 30 и т. д.).</p>	<p>Дети стоят в кругу. Развиваются интерес, мышление, умение анализировать и делать выводы.</p>	<p>Нацелить детей на получение новой информации, привлечь к беседе об истории чисел в математике. Напомнить, что счет десятками нужно осуществлять быстро, не пропуская чисел.</p>



## Занятие 2

### ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ. ОСЬ ВРЕМЕНИ. ОТРИЦАТЕЛЬНОЕ ЧИСЛО

**Программное содержание:** познакомить детей со шкалой времени (осью времени); учить ориентироваться по шкале времени с помощью игр с движениями, восстанавливая последовательность событий прошлого: «Изображения прошлого», «Эпоха динозавров», «Изобретения древнего человека», «Изобретения Средних веков», «Новейшее время»; составлять математические истории, решать задачи на поиск недостающего ответа, записывать математические выражения, прочитывать их правильно вслух; закрепить с детьми навыки счета и отсчета в пределах заданного выражения – «больше (меньше) 1», показывая их числом (цифрой), а также с помощью движений вперед (назад) от заданного числа; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете десятками; развивать умение подчиняться правилам и постановке игровой задачи, дифференцировать и объединять предметы согласно заданного признака – формы, закрепляя знания об объемных геометрических фигурах, знакомясь с новыми формами: полукругом и пирамидой; внимание, память, самостоятельность, конструктивные умения, мелкую моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; машина времени и карточки с десятками до 100; шкала времени с временными отрезками разных эпох и иллюстрации событий; карточки с отпечатками древних растений, животных (на каждого ребенка) и настоящие картинки, предметы, их изображающие; веревка; следы разных видов динозавров и игрушки – муляжи динозавров; геометрические фигуры различного цвета и формы – одинаковое количество (прямоугольник, круг, полукруг, треугольник); мягкие модули квадратной и треугольной формы; обручи; гири, бутылочки с водой, мешочки с песком (на каждого ребенка); карточки с математическими знаками, цифрами; мольберт (магнитная доска с магнитами); индивидуальные карточки, фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Хорошо – плохо». (С)</b>  Дети садятся в круг. Педагог показывает детям карточки со знаками «+» и «-», которыми в процессе игры предстоит выразить хорошие (положительные) и плохие (отрицательные) свойства, качества предметов, явлений, передавая знаки друг другу (влево или вправо), называя, что хорошо, что плохо.  Педагог хвалит детей за умение понимать друг друга, помогать и ладить друг с другом, объявляя им о том, что все это пригодится в их необычном, фантастическом путешествии в страну Числяндию.</p> <p><b>2. Игровая мотивация. (С, К)</b>  В группе вновь появляется царь Математики – Единица. Он повествует детям о фантастической машине времени, которая может переносить странствующих на сотни, тысячи, миллионы лет назад в прошлое. Царь Единица предлагает детям узнать подробнее об этом времени для того, чтобы воспроизвести «шкалу времени», разместив на ней все произошедшие на нашей Земле события, отсчитывая правильно время.  Он показывает детям макет «шкалы времени», отмечая на ней 2013 год, продолжает свой рассказ: «2013 лет прошло с очень важного события – Рождества Христова. С этого времени мы отсчитываем “нашу эру”»</p>	<p>Развиваются внимание, быстрота реакции и логика мышления, коммуникативные способности.</p> <p>Дети стоят полукругом у макета машины времени, у «шкалы времени».  Развиваются внимание, кругозор детей.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: при передаче знаков по обе стороны от педагога четко аргументировать выбранную позицию: хорошие (плохие) качества, свойства предметов (явлений), показывая правильный подход к окружающему миру. Нацелить детей на взаимопомощь затрудняющимся товарищам.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой информации из истории развития математики, истории человечества, показывая, с какого времени начинается отсчет современности. Побуждать проводить исследования экспериментальным путем с помощью «шкалы времени».</p>

1	2	3
<p>(помещает посередине «шкалы» рождественскую звезду). Начало нашего времени – 0; если двигаться вправо (вперед по «шкале времени») от 0, то мы окажемся в Средних веках (Новом времени) или Новейшем времени, в котором мы с вами живем (со знаком «+»). Это время активного развития человечества.</p> <p>Но и до Рождества Христова у человечества была своя история. Машина времени принесла нам необычные предметы (окаменелости, следы динозавров, каменные статуи), которые помогут открыть тайну прошлого, двигаясь назад во времени (со знаком «-»). Ну, а обо всем подробно мы узнаем в нашем путешествии, фиксируя наши открытия на макете “шкалы времени”, как великие ученые, мы воспроизведем картину прошлого по оставленным следам».</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (ФК, П, К)</p> <p><b>«Машина времени».</b></p> <p>Педагог меняет карточки в машине времени и просит детей, совершив путешествие во времени, показать это на «шкале времени».</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Каким знаком мы обозначим этот период времени? («-».)</p> <p>– Почему? (Мнения, версии детей.)</p>	<p>Дети круговыми движениями рук заводят мотор и, выполняя ходьбу то в быстром, то в медленном темпе по веревкам, расположенным на полу (макет «шкалы времени»), осуществляют счет десятками до 100.</p> <p>После счета педагог дает установку: «Мы очутились за 100 тысяч лет до нашей эры». Развиваются внимание, мышление детей. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые при прокладывании пути по «шкале времени»: осуществлять счет десятками, не пропускать числа; ходьба то в быстром, то в медленном темпе, сочетать это с вращением рук и счетом.</p>

1	2	3
<p><b>«Расшифруй изображения прошлого».</b>  Детям показывают отпечатки древних растений на камнях (окаменелости с отпечатками древних растений и животных). Им предлагается, задержав дыхание, нырнуть на морское дно (так как жизнь на Земле зарождалась именно в воде) и отыскать растения и животных, похожих на древние, по их отпечаткам, а затем вынырнуть и назвать то, что им удалось обнаружить.</p> <p>Дети, нашедшие изображения из прошлого, дают название знакомым формам, получают от педагога их исторические названия.</p> <p><b>«Найди, кто здесь был».</b>  Педагог рассказывает детям о том, что жизнь из воды стала постепенно перебираться на сушу – так появились наземные существа. Шло время, наступила эпоха динозавров.</p> <p><b>В о п р о с :</b>  – Покажите на «шкале» этот отрезок времени.  Отметьте его нужной картинкой.</p> <p>Далее педагог обращает внимание детей на необычные следы, расположенные на полу, и раздает по одному следу каждому ребенку, предлагая выполнить задание: пройти по следам своего динозавра, найти его и назвать, а затем по сигналу изобразить его, выполнив бег на высоких четвереньках, разбиваясь на груп-</p>	<p>Дети, выполняя глубокий вдох, задерживают дыхание, осуществляя имитацию плавательных движений, на сигнал «Выдох!» дышат размеренно.</p> <p>Дети выполняют широкие шаги по следам, расположенным по всей группе, а затем по сигналу выстраиваются в 2 колонны, выполняя бег на высоких четвереньках.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: при плавании не наталкиваться друг на друга; при задержке дыхания на несколько секунд вначале сделать глубокий вдох, осуществляя имитацию плавательных движений; на сигнал «выдох» производить сравнение предмета в руках с найденной картинкой, называя его.  В случае ошибки нужно помочь товарищу.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в игре: необходимо найти следы своего динозавра, если следы пересекаются, то двигаться, не толкая друг друга; выполняя движения</p>

1	2	3
<p>пы (справа – травоядные, слева от веревки – хищные динозавры). При повторе игры дети меняются местами, определяя пространственное расположение и направление своего движения.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько хищных (травоядных) динозавров вы нашли?</p> <p>– Кого больше? Составьте выражение на магнитной доске, прочитайте его.</p> <p>– Что вы знаете о динозаврах? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>«Определи форму хижины».</b></p> <p>Педагог, продолжая свой рассказ, предлагает детям двигаться дальше по «шкале времени», назначая следующую эпоху – Ледниковый период. Огромные ящеры вымерли, появились животные, более приспособленные к этим условиям жизни, – мамонты.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Как вы думаете, могли ли мамонты встретить человека? <i>(Да, природа потрудились и создала человека, которому пришлось выживать в этих суровых условиях: приходилось много работать и всему учиться.)</i></p> <p>Детям предлагают восстановить картину того времени, определяя, в каких температурных условиях жил</p>	<p>Развиваются внимание, быстрота реакции и ловкость движений, логическое и абстрактное мышление.</p>	<p>по следам, вспомнить название динозавра и к какой группе он относится. Учить детей проверять у членов своей группы правильность выполнения задания, четко следить за сигналами начала и окончания игры, заканчивая движение вовремя. Напомнить детям, как ориентироваться в пространстве, быстро определяя направление движения.</p> <p>При пересчете и составлении выражения нацелить детей на самостоятельные выводы.</p>

1	2	3
<p>человек и какие хижины строил, выполняя правильно игровое задание педагога.</p> <p><b>«Собери пирамиду».</b>  Двигаясь дальше по «шкале времени», дети попадают в Египет. Педагог продолжает рассказ: «Человек развивался, создавая новое жилье, строил его из камня, верил в божества – так появились гробницы фараонов и пирамида Хеопса». Дети отмечают картинкой этот отрезок времени.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Сколько сторон у пирамиды? (4.)</p> <p>– Какой они формы? (Треугольник.)</p> <p>– Какая фигура в основании пирамиды? (Квадрат.)</p> <p>Детям предлагается воспроизвести строения этого отрезка времени, разделившись на команды: построить пирамиду из мягких модулей, протаскивая их под веревку, натянутую невысоко от пола, быстро восстановив последовательность построения фигуры.</p> <p><b>Физкультминутка «Быстрее, смелее, лучше».</b>  (З, ФК)  Жители Древней Греции и Рима любили занятия спортом, проявляя ловкость, силу, мужество, смекал-</p>	<p>Детям раздают геометрические формы и показывают картинки с жилищами этого периода времени.</p> <p>Если педагог покажет знак «+», то в шеренгу строятся те дети, у которых в руках геометрические формы жилищ, построенных в жарких условиях существования (прямоугольной формы из соломы и тростника); если цифра 0 – строятся в круг дети с формой, соответствующей средним температурным условиям жизнеобитания (треугольной формы из веточек – шалаши); если знак «–» – строятся в колонну дети с формой жилища, предназначенного для холодных климатических условий (в виде полукругов из костей животных, покрытых их шкурами).</p> <p>Развиваются внимание, ловкость, координация и согласованность движений, логическое мышление, анализ, самоанализ, самостоятельность в выборе действий.</p> <p>Дети выполняют задание в парах:  – на сигнал «Колесницы!» дети выполняют быстрый бег в парах с высоким подниманием колен;</p>	<p>Побуждать детей быстро выполнять построения, ориентируясь на знак (согласно заданию), определяя нужную геометрическую форму, проверяя правильность выполнения задания и устраняя ошибки. Нацелить детей на согласованную и быструю работу в группе, координировать разные способы построения.</p> <p>Все движения осуществлять, не мешая друг другу и не наталкиваясь друг на друга.</p> <p>Нацелить детей на то, чтобы при выполнении заданий быть предельно внимательными: выкладывая пирамиду, вспом-</p>

1	2	3
<p>ку, устраивали гонки на колесницах, соревновались в поднятии штанги, бросании ядра...</p> <p>Детям предлагают устроить проверку своей силе, смелости, ловкости, как делали это люди в древности.</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>Перед детьми вновь появляется их знакомая – Мудрая Сова. Она приносит детям рождественскую звезду, от которой отсчитывались события современного времени, сообщая им о том, что Новейшее время – самая короткая эпоха в истории человечества. Это время жестоких войн, но и самое мудрое время – создания машин, самолетов, время первых полетов в космос, компьютеров и роботов, новейших материалов, которых еще не видело человечество. Это трудное время</p>	<p>– на сигнал «Силачи!» – приседания с любыми предметами в руках (бутылочками с водой, мешочком песка);</p> <p>– на сигнал «Гладиаторы!» – быстро встать парами в обруч, прыгая на одной ноге, плечом стараясь вытолкнуть соперника из круга.</p> <p>Развиваются внимание, сила, координация, ловкость и согласованность движений.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развиваются интерес, умение вести диалог, слушая собеседника, кругозор детей.</p>	<p>нить, с какой фигуры необходимо выполнять постройку, устанавливая последовательность перетаскивания фигур под веревку; лазанье выполнять любым способом, не забывая проталкивать вперед фигуру. Побуждать работать быстро, согласованно, видеть результат и качество выполненной работы.</p> <p>Напомнить детям, что движения нужно выполнять быстро, согласованно, не наталкиваясь друг на друга, ориентируясь на сигнал.</p> <p>Привлечь детей к беседе о нашем времени, представить интересные факты из истории открытий.</p>

1	2	3
<p>для людей и самой Земли, которую необходимо защищать от загрязнения.</p> <p>– Сколько продлится это время, зависит от вас. Сумеете ли вы сохранить то, что подарила вам природа?</p> <p><i>(Ответы детей.)</i></p> <p>Мудрая Сова просит детей отметить события, перечисленные ею, картинками на «шкале времени».</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (К, П)</p> <p>1) Детям предлагается придумать условие к задаче на сложение или вычитание с ракушками (динозаврами), решить ее, записать примером.</p> <p>2) Найти ошибки в последовательности сбора бус у первобытных людей (зачеркнув лишние предметы), продолжая самостоятельно узор.</p> <p>3) Работа в рабочих тетрадях.</p> <p>Детям предлагается соединить линией предметы, похожие на объемные геометрические формы, называя их.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b></p> <p>Детям предлагается восстановить цепочку своего путешествия во времени.</p> <p>– Что вы узнали нового об истории Земли?</p> <p>– Почему Землю нужно оберегать?</p> <p>– Что вы делали, кому помогали?</p>	<p>Дети сидят за столами</p>	<p>Побуждать детей выполнять работу самостоятельно: составляя задачу, прочитывать правильно выражение; проводя аналогию, видеть схожесть предметов с объемными геометрическими формами.</p> <p>Устанавливая последовательность в сборе бус, быть внимательными, не допуская повторов, пропусков.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

### Занятие 3

## ПОКОРЕНИЕ ПЛАНЕТЫ УМНОЖЕНИЯ

**Программное содержание:** познакомить детей с арифметическим действием – *умножением*, его математическими знаками: « $\cdot$ », « $*$ », « $\times$ »; учить составлять примеры из жизни, математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; способствовать освоению счета объектов группами по 2, 3, 4 предмета, понимая принцип умножения; совершенствовать навыки счета, учить детей счету десятками; упражнять в объединении предметов согласно заданного признака – формы, закрепляя знание объемных геометрических фигур; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; знак умножения (« $\times$ », « $*$ », « $\cdot$ ») на карточках; предметные картинки (на каждого ребенка); веревка в виде спирали с условной меркой – палочкой с надписью «10 тысяч лет» (10 шт.); космические корабли – геометрические фигуры различного цвета и формы; 2 полоски с ячейками и кегли, цветные мячики из сухого бассейна; калькуляторы (по одному на стол); мешочки с природным материалом – камешками (на каждого ребенка); карточки с математическими знаками, цифрами; мольберт (магнитная доска с магнитами); фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «К кому (чему) это относится?». (К)</b></p> <p>Дети становятся в круг. Им раздают предметные картинки, педагог произносит слова-действия, которые должны выполнить те дети, к предмету которых это действие относится.</p> <p>Дети произносят фразу: предмет и его действие.</p> <p>– Что может бежать? (<i>Ручей, вода, собачка, ребенок.</i>)</p> <p>– Что можно сложить? (<i>Вещи, руки, дрова.</i>)</p> <p>– Что может лететь? (<i>Птица, самолет, ракета.</i>)</p> <p>– Что может плыть? (<i>Утка, облако, человек.</i>)</p> <p>– Что стоит на ножках? (<i>Человек, гриб, стол, стул.</i>)</p> <p><b>2. Игровая мотивация. (С, К)</b></p> <p>В группе вновь появляется царь Математики – Единица. Он повествует детям о том, что у их знакомого знака «+» есть брат – знак «умножение», который обозначается звездочкой, точкой или крестиком («*», «·», «х»). Этот знак тоже любит все увеличивать, но действия его сложнее, нежели у знака «+».</p> <p>Он появляется там, где что-то повторяется несколько раз. Но чтобы освоить действие умножения, надо понять, как оно работает. Царь Единица предлагает детям отправиться покорять неизвестную планету Умножения.</p>	<p>Дети выполняют движения по заданию:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– бег на месте;</li> <li>– стойка «смирно», руки вдоль туловища (похлопывания ладонями);</li> <li>– наклоны (руки в стороны);</li> <li>– круговые движения руками;</li> <li>– стойка на 1, 2 ногах.</li> </ul> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции и ловкость движений, логическое мышление.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развиваются внимание, кругозор детей.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: при назывании педагогом слова-действия дети, в руках которых данная карточка, произнося фразу о своем предмете и его действии, изображают его движением.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой информации математического характера. Побуждать проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, ФК)</b></p> <p><b>«Сколько световых лет?».</b></p> <p>Педагог рассказывает детям: «Чтобы попасть на планету Умножения, нужна особая сноровка (тренировка), ведь придется перелетать от планеты к планете, прокладывая путь в 10 тысяч лет».</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Сколько планет в нашей Солнечной системе? (9.)</p> <p>Педагог говорит, что десятая планета – Умножения. На полу разложена веревка в виде спирали, на каждом ее витке – круг (планета). В центре скрученной спирали – дети, в руках которых палочка, условная мерка в 10 тысяч лет (с 10 делениями). Дети выполняют бег по спирали.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Сколько палочек мы положили? (10 раз по 10 тысяч лет равно 100 тысяч лет.)</p> <p>Дети осуществляют счет десятками.</p> <p>Педагог предлагает детям рассмотреть знак «х» – знак умножения, рассказывая, что все необычно на этой планете. Дети здесь не одни. До них кто-то здесь уже побывал и многое узнал.</p> <p><b>«Какой по счету наш экипаж?».</b></p> <p>Добравшись до планеты Умножения, детям предлагают узнать, какими по счету они прилетели на эту планету, ведь здесь пристыковалось много космических</p>	<p>Дети выполняют бег по заданию:</p> <p>– первый ребенок, выполняя бег по одной из орбит (обегаая круг по веревке) до первой планеты, ставит палочку от ее центра до своей планеты, произнося фразу: «10 тысяч лет до планеты Меркурий» (остается на этой планете);</p> <p>– следующий ребенок бежит два витка по веревке до второй планеты, ставит палочку от ее центра до планеты предыдущего ребенка, объявляя: «20 лет до планеты Венера» и т. д.;</p> <p>– каждый последующий ребенок ведет счет десятками (30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100), выполняя аналогичные действия до тех пор, пока десятый ребенок не добежит до планеты Умножения, произнеся: «100 тысяч лет до планеты Умножения».</p> <p>Развиваются внимание, мышление детей. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети выполняют бег враспынную по всему пространству группы, а затем по сигналу выстраиваются в четыре колонны по пять человек с одинаковыми геометрическими</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые при прокладывании пути к той или иной планете, побуждая их делать самостоятельные выводы о количестве световых лет до нее, произнося это фразой и осуществляя свои действия движением.</p> <p>Действия производить условной меркой – палочкой, осуществляя счет десятками.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: бег враспынную осуществлять быстро, не наталки-</p>

1	2	3
<p>кораблей, желающих ее покорить. Детям раздают разные геометрические формы (космические корабли). Они должны осуществить полет по космическому пространству и на сигнал пристыковаться к станции схожей формы (построиться в колонны).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько кораблей пристыковалось к станции круглой (цилиндрической, конусообразной, кубической) формы? (5.)</p> <p>– Сколько всего было станций? (20.)</p> <p>– Давайте выразим это математическим действием умножения, составляя выражение. (<math>4 \times 5 = 20</math>.)</p> <p>Дети проверяют свои действия счетом (пересчет в колоннах), объявляя число «20».</p> <p>Педагог, подводя итоги задания, произносит: «Наш корабль пристыковался двадцатым по счету».</p> <p><b>«Восстанови программу».</b></p> <p>Педагог рассказывает детям о том, что на этой планете работают электронные роботы – машины, но и они дают сбой. Необходимо им помочь, восстановив их программу, поняв принцип умножения.</p> <p>Дети делятся на 2 команды, каждая из которых выкладывает свою полосу движения – № 2 или № 3. Номер полосы указывает на то, какое количество шариков должны проносить дети в руках (2 или 3).</p> <p>Каждая полоса движения состоит из 3 ячеек с бортами прямоугольной формы. В начале слева и в конце справа</p>	<p>формами, считая их.</p> <p>Развиваются логическое мышление, умение делать правильные умозаключения.</p>	<p>ваясь друг на друга; при перестроении в колонны проверять правильность форм, в случае ошибки меняться местами.</p>

1	2	3
<p>каждой ячейки стоят цифры: 2..4, 3..6, 4..8 – для первой команды; 2..6, 3..9, 4..12 – для второй.</p> <p>Дети первой команды должны взять в руки по два цветных шарика одного цвета из сухого бассейна, пробежав «змейкой» между кеглями до первой полосы движения, начав ее выкладывать, они ориентируются на число справа: сколько раз по 2 шарика они должны положить в каждую ячейку:</p> <p>1 яч.: 2 раза по 2 шарика одного цвета;  2 яч.: 3 раза по 2 шарика;  3 яч.: 4 раза по 2 шарика.</p> <p>Дети 2-й команды осуществляют подобные действия с тремя шариками в руках.</p> <p>В конце игры педагог объявляет победителей и проверяет правильность выполнения задания детьми: соответствует ли количество шариков цифре, расположенной справа от ячейки.</p> <p>Далее предлагает восстановить программу на машинах-роботах (изобразив это на мольберте), взять полученные цифры, вставить цифру в решение полученных выражений:</p> $\begin{array}{ll} 2 \times 2 = ? & 2 \times 3 = ? \\ 3 \times 2 = ? & 3 \times 3 = ? \\ 4 \times 2 = ? & 4 \times 3 = ? \end{array}$ <p>На экране (доске) – загораются лампочки, оповещающие, что программы восстановлены!  Дети читают полученные выражения.</p>	<p>Дети выполняют бег «змейкой» между предметами.</p> <p>Развиваются внимание, ловкость, координация и согласованность движений.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: бег «змейкой» осуществлять быстро, стараясь удержать в руках нужное количество шариков, не уронив их и не ошибаясь. Нацелить детей на проверку в своей колонне, чтобы не было повтора шариков одинакового цвета.</p> <p>При пересчете и умножении нацелить детей делать самостоятельные выводы о результате полученных выражений.</p>

1	2	3
<p><b>Физкультминутка «Планета Умножения».</b> (ФК)</p> <p>Планета Умножения достойна уважения. Она всегда во всем права, Чтоб не случилось в мире. А все же будет дважды два По-прежнему – четыре. Множим солнце на лучи, Всех мальчишек на мячи, Всех девчонок на хи-хи, Всех поэтов на стихи. Выйдут тысячи чудес, Выйдет лес до небес, Города, моря, поля, Выйдет целая земля.</p> <p><b>2. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П)</p> <p>Перед детьми появляется их знакомая – Мудрая Сова. Она сообщает о том, что планета Умножения ими покорена. В знак благодарности дети получают электронные машинки – калькуляторы, по которым они будут проверять результаты своего счета (<i>педагог объясняет принцип работы с ним</i>).</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Детям предлагают выполнить задание со счетным материалом. – Дети выбирают из мешочка 3 раза по 3 камешка, считая полученное количество и выражая его в виде</p>	<p>Дети выполняют движения по тексту: вытягивают руки вперед (2 раза); соединяясь одной рукой в центре круга, выполняют бег по кругу; мальчики выполняют прыжки на 2 ногах; девочки – повороты туловища и головы вправо, влево; разводят руки сверху вниз через стороны; встают на носочки, выполняя повороты в стороны с вытянутыми руками; наклоны вперед, разводя руки в стороны.</p> <p>Дети стоят полукругом.</p> <p>Дети сидят за столами. Развиваются внимание, мелкая моторика рук, мышление детей.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: все движения осуществлять точно по тексту, не мешая друг другу и не наталкиваясь друг на друга.</p> <p>Нацелить детей на получение новой информации математического характера.</p> <p>Нацелить детей на то, что при выполнении заданий нужно быть предельно внимательными: выкладывая камешки соглас-</p>

1	2	3
<p>примера, арифметического выражения, читая его:  <math>3 \times 3 = 9</math>.</p> <p>– Выполнить то же задание, только с 2 камешками, записывая и проговаривая полученное выражение. Проверить полученный результат с помощью калькулятора.</p> <p>2) Работа в рабочих тетрадях.          Детям предлагают заполнить все клетки квадрата по заданию, ориентируясь на цвет и форму.</p> <p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b>          В о п р о с ы :          – Что вы узнали нового?          – Что научились делать?          – С каким знаком вы познакомились?          – Что было самым трудным?</p>	<p>Развиваются внимание, связная речь, мышление детей</p>	<p>но заданию проверять их количество счетом, а также с помощью калькулятора; выполняя задание в тетради, ориентироваться на цвет и форму.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Занятие 4

### ВОЛШЕБНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ. АРИФМЕТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ – ДЕЛЕНИЕ

**Программное содержание:** познакомить детей с арифметическим действием *деления*, его математическим знаком – « : »; учить составлять примеры из жизни, математические истории (на основе сказок), рассматривая деление на 2, 4, 5 равных частей, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух, проверять равенство частей путем совмещения положений, восстанавливая целое путем присоединения, сравнивая часть и целое; упражнять детей в складывании квадрата на 2, 4 равные части, трансформируя его в объединении предметов согласно заданного признака – величины; уточнить с детьми четность (нечетность) чисел, показывая их значение в процессе деления поровну; совершенствовать навыки счета, упражняя детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая их цифрами и математическими знаками; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий с квадратом, а также в рабочей тетради, быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; знак деления (:) на карточках; большой вырезной квадрат (из цветной бумаги); веревки разного цвета; вырезные круги желтого цвета разного размера, разрезанные пополам; дорожка из «следов» и «лапок»; конфеты овальной и прямоугольной формы (на каждого ребенка) и 2 обруча; 2 гимнастические скамейки; мешочек из ткани с цветными мячиками из сухого бассейна и 5 обручей (с ушками); мяч; карточки с математическими знаками, цифрами; мольберт (магнитная доска с магнитами); вырезные квадраты (на каждого ребенка); фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Поделись с другом». (С)</b></p> <p>Детям предлагается встать в круг и, держась за плечи друг друга, слегка покачиваясь в стороны, показать передвижение на поезде под стихотворную форму:</p> <p style="padding-left: 40px;">Поле большое, зеленый лужок. Сколько на свете веселых дорог? Хорошо нам светит солнышко в пути. Пожелай нам, ветер, доброго пути, Самого доброго, доброго пути.</p> <p>Но сигналу: «Отдохнуть немного сели и любимое лакомство съели» – дети передают по кругу любимое лакомство, изобразив это движением (жестами, мимикой).</p> <p>Педагог обобщает: «В игре вы показали, что стали добрыми и дружными, научились делиться друг с другом, значит, и в путешествии вы не пропадете, и любые трудности вам будут по плечу».</p> <p><b>2. Игровая мотивация. (К, С)</b></p> <p>В группе вновь появляется царь Математики – Единица. Он напоминает детям о том, что они уже познакомились с важными математическими действиями: сложением, вычитанием и умножением. За их знания и умения он дарит им свой магический квадрат, который поможет освоить новое математическое дейст-</p>	<p>Дети выполняют движения по заданию:</p> <p>– ходьба по кругу в быстром и медленном темпе, со сменой направления, держась за плечи друг друга;</p> <p>– сидя в кругу (скрестив ноги), передача по кругу воображаемого лакомства, изображая его мимикой, жестами, не произнося ни слова.</p> <p>Развиваются внимание, ловкость движений, умение общаться, выражая свои чувства, координируя свои действия.</p> <p>Дети сидят полукругом.</p> <p>Развиваются внимание, координация движений детей.</p>	<p>Побуждать детей в игре эмоционально выражать свои действия, быть мягкими, ласковыми, добрыми, осторожными.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой информации математического характера.</p> <p>Побуждать проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p>вие – деление. С помощью него дети смогут путешествовать по разным сказкам, так как он умеет трансформироваться, превращаться.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Как вы думаете, что значит разделить? Приведите примеры, где и когда происходит это математическое действие. <i>(Ответы детей.)</i></p> <p>Царь Единица просит детей отправиться в путешествие по сказкам, примиряя их героев, освоить действие деления, применять его в своих добрых деяниях.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Дидактическая игра «Сложи квадрат». (П)</b></p> <p>Педагог предлагает детям рассмотреть квадрат, с виду ничем не примечательный. Затем, выполняя действия с квадратом, предлагает его изменить, сложив по диагонали, уголок к уголку.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что мы получили при складывании квадрата по диагонали? <i>(2 равные его части – 2 равных треугольника.)</i></p> <p>– А если сложить квадрат еще пополам, то на сколько частей он разделится? <i>(На 4 равные части.)</i></p> <p>– Как называются дорожки, которые позволили нам разделить квадрат на части? <i>(Диагонали.)</i></p> <p>Педагог, продолжая свои действия, показывает детям, что уголки квадрата пришли в движение, а значит, он может трансформироваться (превращаться) в раз-</p>	<p>Дети стоят вокруг стола.</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые с квадратом, побуждая их делать самостоятельные выводы о получении той или иной фигуры (предмета) из квадрата путем его трансформации.</p>

1	2	3
<p>ные предметы: если сложить три угла к середине квадрата, то мы получим домик, где живут сказки; а свернув пополам открытый уголок к середине, мы получим конверт.</p> <p>– Давайте сложим в него все необходимое и отправимся в путешествие по сказкам: сыр – желтый круг – для медвежат; конфеты – для Мухи-Цокотухи; яблоки – для зайчат; а еще возьмем один апельсин. Далее педагог обращает внимание детей на то, что их квадрат превратился в мышку. Она-то и покажет дорогу в сказку «Два жадных медвежонка».</p> <p><b>2. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (ФК, П, К)</p> <p><b>«Путаница».</b> Добраться до медвежат можно только через густые заросли кустарника, в которых легко пробегает мышка.</p> <p>Детям предлагают перелезть через натянутые в разных направлениях веревки разными способами. Выполнив движения, они окажутся в сказке.</p> <p><b>«Сыр для медвежат».</b> Педагог предлагает детям разделить сыр для медвежат на две равные части, пока лиса его не съела.</p> <p>Дети, разделяя сыр (круг) на две половинки, становятся в общий круг на разном расстоянии друг от друга и закрывают глаза.</p>	<p>Дети выполняют движения с веревками: перешагивают их там, где они натянуты низко, и пролезают под ними, если они натянуты высоко.</p> <p>Развиваются внимание, ловкость движений.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: подлезая под веревку, прогибать спинку, чтобы ее не задеть; при перешагивании не дотрагиваться до веревки руками.</p>



1	2	3
<p>на одной ноге по дорожке с изображенными на ней «лапками» («следами»).</p> <p><b>«Раздели угощение».</b> Педагог предлагает детям разделить угощения (конфеты) для гостей Мухи-Цокотухи на два стола (обруча). Дети сначала с конфетами овальной, затем прямо-угольной формы выстраиваются в колонну по одному между обручами, расположенными по обе стороны от нее (выполняя пересчет), а затем расходятся по разные стороны колонны, обходя обручи, кладут в них конфеты.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b> – Сколько всего было конфет овальной (прямоугольной) формы? (8, 6.) – На сколько столов (частей) мы поделили угощения? (На 2.) – Сколько конфет разной формы оказалось на каждом столе? (4 – овальных, 3 – прямоугольных.) – Подумайте и ответьте, если за столом окажется четыре гостя, хватит ли им поровну конфет? (Овальных – да, их 4, прямоугольных – нет, их 3.) – Можно ли разделить три конфеты на равные части? (Нет.) – Почему? (Вывод о четности, нечетности количества предметов.)</p>	<p>Развиваются внимание, координация, ловкость и согласованность движений.</p> <p>Дети выполняют ходьбу в колонне по одному с перестроением в 2 колонны.</p> <p>Развиваются внимание, логика, мышление, умение делать правильные умозаключения. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>с помощью руки, сохраняя равновесие.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными, выполняя перестроение, соблюдая очередность, чередуя направления вправо – влево.</p> <p>При пересчете и делении нацелить детей делать самостоятельные выводы.</p>

1	2	3
<p><b>«Лодочка».</b> Педагог движением рук показывает детям, как квадрат превращается в лодочку, так как впереди – река, а в башмачках ее не перейти. Детям предлагается сесть в две лодки (на гимнастические скамейки) – командами, держа друг друга за талию, и скользящими движениями добраться до конца скамейки, вставая по очереди. Педагог подводит итоги: одна лодка быстрее добралась до берега с мешком яблок, а другая – медленнее, с 1 апельсином в мешке (или одновременно).</p> <p><b>«Лакомства для зверей».</b> Педагог напоминает детям, что они привезли мешок яблок для детишек зайца, у которого четыре сыночка и лапочка-дочка. Сам заяц этого сделать не смог, ведь за ним гнался голодный волк.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b> – Сколько детей у зайца? (5.) – Как узнать, хватит ли всем детям яблок в мешке? (Разделить поровну.) – Сколько всего было яблок в мешке? (15.) – Сколько зайцев (обручей)? (5.) – Мы разделили 15 яблок между 5 зайцами. Посчитайте, сколько яблок досталось каждому зайчику. (По 3 яблока.)</p>	<p>Дети делятся на две команды. Каждая команда садится на скамейку, дети держат друг друга за талию. По сигналу воспитателя обе «лодки» начинают свое «плавание» – скользящими ритмичными движениями, держась друг за друга, осуществляют продвижения вперед до конца скамьи на счет «раз-два», «раз-два».</p> <p>Развиваются внимание, ловкость и согласованность движений.</p> <p>Детям предлагают, взяв по одному яблоку, прыжками на двух ногах друг за другом, прыгая из обруча в обруч, по порядку разложить все яблоки для зайчат (поровну в 5 обручей).</p> <p>Развиваются внимание, быстрота мышления и ловкость движений. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на правильность выполнения задания: продвижение по гимнастической скамейке осуществлять, держа друг друга за талию, скользящими ритмичными движениями и по счету. Побуждать делать совместные выводы по окончании задания.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что прыжки необходимо осуществлять, не наталкиваясь друг на друга. Нацелить детей на то, чтобы они проследили путь товарища, идущего впереди, чтобы не прыгнуть на его место. При составлении математического выражения на действие деления побуждать детей правильно его прочитывать, делая выводы.</p>

1	2	3
<p>– Посмотрите, как это математическое действие выглядит и читается: <math>15 : 5 = 3</math> (знак деления изображается двоеточием).</p> <p><b>Физкультминутка «Мы делили апельсин».</b> Дети читают стихи:</p> <p style="padding-left: 40px;">Мы делили апельсин, Много нас, а он один. Эта долька – для ежа, Эта долька – для стрижа, Эта долька – для утят, Эта долька – для котят, Эта долька – для бобра, А для волка – кожура. Он сердит на нас – беда!!! Разбегайтесь кто куда!</p> <p>По окончании стихотворного текста один из детей обегает играющих, а «волк» старается занять его место.</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, К) 1) Детям предлагается выполнить задание с магическим квадратом. Разделить квадрат на 4 равные части по диагонали (по сторонам), выкладывая фигуры как последовательность своего путешествия: домик, башмачок, лодочка. 2) Работа в рабочих тетрадях.</p>	<p>Дети становятся в круг и, читая стихи, передают мяч (апельсин) из рук в руки по кругу. Тот ребенок, в руках которого оказался мяч при окончании считалки, обегает круг снаружи и возвращается на свое место. Ребенок, изображающий волка, выбирается заранее. Он сидит в своем домике и внимательно следит за движением мяча (апельсина), а после окончания считалки начинает догонять игрока с мячом. Если «волку» это удалось сделать, он становится в круг, а тот игрок, которого осалили, становится «волком» и идет в домик.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции и ловкость движений.</p> <p>Дети сидят за столами.</p>	<p>Нацелить детей в игре не задерживать мяч, передавая его из рук в руки на каждую фразу считалки. Быть внимательным по ее окончании, осуществляя бег в одном направлении – от «волка», за пределами круга становясь на свое место.</p> <p>Нацелить детей при выполнении заданий быть предельно внимательными: выкладывая фигуры из квадрата, вспоминать последовательность всего путешествия; изображая вторую</p>

1	2	3
<p>Детям предлагается дорисовать вторую половинку предмета, верно выводя линии.</p> <p><b>III часть.</b>  <b>Итог занятия.</b> (К, П)  В о п р о с ы :  – Что вы узнали нового?  – Что научились делать?  – С каким знаком вы познакомились?  – Что было самым трудным?</p>	<p>Дети сидят полукругом. Развиваются внимание, связная речь, мышление детей</p>	<p>половинку предмета в рабочей тетради, стараться воспроизвести его точную половину.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## **Апрель**

### **Занятие 1**

#### **ВОЛШЕБНЫЕ ЛИНИИ В СТРАНЕ СМЕШАРИКОВ. ПРЯМАЯ, КРИВАЯ, ЛОМАНАЯ**

**Программное содержание:** учить детей различать и правильно называть прямую, кривую и ломаную линии, а также знать виды кривых линий (дуга, волнистая, спираль), дать понятие об окружности; видеть геометрическую аналогию всех видов линий в пространстве, различать виды многоугольников, классифицировать предметы по одному признаку – принадлежности; осуществлять количественный отсчет предметов, видеть равенство и неравенство групп; закреплять навыки счета до 10 в прямом и обратном порядке, последовательность расположения цифр в цифровом ряду до 10, знание цвета и цветовых оттенков, понятие о четных и нечетных числах, умение ориентироваться в пространстве, используя в речи слова, выражающие пространственное расположение предметов (вверху, внизу, справа, слева); упражнять детей в различении основных цветов и цветовых оттенков; развивать мелкую моторику рук, научить чертить прямые линии с помощью линейки и карандаша; развивать двигательную и умственную активность, чувство ритма, фантазию и воображение, стимулировать мыслительную деятельность детей, умение действовать самостоятельно и вместе, проявлять инициативу, помогать другим, осуществлять оценку, проверяя друг друга.

**Материалы и оборудование:** проволока; 10 больших разноцветных кругов с цифрами; игрушки – Смешарики (Совунья, Крош, Нюша, Лосяш); плакат с контуром воздушного шара на поляне Смешариков; мольберт; мелкие раздаточные карточки с окружностью и точками для соединения корзины воздушного шара (на каждого ребенка); строительные инструменты; большие круги с изображением кривых линий; игрушки, похожие на кривые линии, – 10 шт.; проволока с различным количеством изломов для образования многоугольников, плоскостные многоугольники разной величины; большие цветные кубики; волшебная палочка; циркуль, линейки, метр, карандаши, фломастеры (по количеству детей).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Беседа «Что мы знаем о математике?». (К)</b></p> <p>Педагог читает стихотворение о математике:</p> <p>Нам математика очень нужна,          Всех нас считать учит она.          Без счета не будет на улице света,          Без счета не сможет подняться ракета,          Не сможем своих посчитать мы друзей,          Не сосчитаем в неделе всех дней,          Не сможем задачку любую решить,          Нам математику надо учить.</p> <p><b>В о п р о с :</b>          – Что мы знаем и умеем благодаря этой науке – математике? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>2. Игровая мотивация. (К, С)</b></p> <p>Педагог предлагает детям отправиться в волшебную страну Смешариков, где они узнают много нового и смогут помочь героям любимого мультфильма. Двигаясь подскоками под музыку, дети попадают на поляну. Педагог, найдя на дороге проволоку, обращает их внимание на необычный предмет. А узнать о нем они смогут лишь тогда, когда правильно найдут свое место на поляне с разноцветными кругами-шариками.</p>	<p>Дети стоят полукругом.</p> <p>Дети двигаются подскоками в колонне по одному.          Развивается чувство ритма.</p>	<p>Вовлечь детей в беседу о математике, вспомнить знакомый материал.          Напомнить, что при ответах не надо перебивать друг друга, выслушивая товарища до конца.</p> <p>Отметить, что подскоки надо выполнять ритмично, поддерживать общий темп.</p>



1	2	3
<p><b>В о п р о с :</b>          – На что похожа кривая линия? <i>(На волны, гусеницу, змейку.)</i>          – А еще можно согнуть эту проволочку по-другому <i>(показ)</i>, и такая линия будет называться ломаной (будто поломали веточку, и получился излом, такой излом называется <i>угол</i>).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b>          – На что похожа ломаная линия? <i>(На крышу дома, зубы животного, забор.)</i>          – С помощью таких линий наши Смешарики в конструкторском бюро Лосяша пытаются сконструировать воздушный шар, чтобы отправиться путешествовать. Хотите им помочь? <i>(Ответы детей.)</i>          – Но надо уметь считать и знать все цифры. Давайте это проверим.</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд!». (П)</b>          Дети отходят от кругов, на которых стояли, переворачивают их и запоминают увиденную цифру. Разбегаются по залу, а затем выстраивают последовательный цифровой ряд.          Педагог заранее уточняет имя ребенка с цифрой 1, с которого надо начинать выстраивать последовательность цифр. Дети осуществляют счет, называя свою цифру, чтобы проверить, что никто не допустил ошибки. Совунья хвалит детей.</p>	<p>Дети по сигналу воспитателя разбегаются по всей комнате. Услышав слова: «Ну-ка, цифры, стройтесь в ряд!» – строятся по порядку согласно цифре, которую запомнил каждый ребенок.          Развиваются быстрота реакции, память, мышление, навыки контроля.</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что бегать надо легко, не наталкиваясь друг на друга, слушать сигнал, быстро выстраивать цифровой ряд, ориентироваться, находя свое место; помогать товарищам. При пересчете внимательно слушать и отмечать ошибки в построении.</p>

1	2	3
<p><b>3. Подвижное упражнение «Строим прямую дорогу движением».</b> (П, ФК)</p> <p>Совунья предлагает добраться до домика Кроша по прямой дороге, но она затерялась в траве. Педагог просит детей восстановить дорогу движением.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Сколько всего детей? (10.)</p> <p>– Почему получилось 5 пар? (Дети стоят по двое.)</p> <p>– 10 – четное или нечетное число? Почему? (Каждому хватило пары.)</p>	<p>Дети встают парами и размыкаются в две колонны приставными шагами вправо и влево, принимают исходное положение – лежа на животе, вытянув руки вперед, так чтобы они касались ног ребенка, находящегося впереди (получаются две дорожки).</p> <p>Педагог называет номер пары, которая должна встать и выполнить следующее задание: обежать лежащих детей с обеих сторон (один – справа, другой – слева), соединившись в конце линии в пару, и пройти посе-редине прямой дороги, останавливаясь у домика Кроша.</p> <p>Развиваются ловкость, согласованность движений, быстрота реакции на сигнал. Напомнить о четных и нечетных числах, нацелить детей сделать вывод о числе 10.</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что каждой паре надо выполнять движения быстро, четко, последовательно. В положении лежа руки и ноги держать вместе. Бег осуществлять только по сигналу с обеих сторон, в середине проходить медленно, держась за руки.</p>
<p><b>4. Дидактическая игра «Правильный выбор».</b> (П, К)</p> <p>Крош просит разобрать инструменты и выбрать среди них те, которыми можно начертить прямые линии и они считаются математическими. Их надо взять с собой в конструкторское бюро Лосяша. Дети делят инструменты на две группы: строительные и математические (линейка, карандаш, сантиметр), логически рассуждая и доказывая правильность своего выбора.</p>	<p>Развиваются логическое мышление, умение анализировать, самостоятельность в выборе, речь.</p>	<p>Обратить внимание детей на то, что делить инструменты на группы надо согласно признаку принадлежности и назначению, сделать вывод, какими из них можно чертить прямые линии.</p>

1	2	3
<p>В о п р о с ы :</p> <p>– Почему метром нельзя начертить прямую линию? <i>(Он гибкий.)</i></p> <p>– Что им можно делать? <i>(Измерять.)</i></p> <p><b>5. Подвижное упражнение «Построим арку движением».</b></p> <p>Крош предлагает детям построить арку из кривых линий, чтобы, как по тоннелю, добраться до домика Нюши.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Какие линии мы выполнили движением? <i>(Кривые.)</i></p> <p>– Что получилось? <i>(Дуги.)</i></p> <p><b>6. Подвижно-дидактическая игра «На что похожи линии». (П)</b></p> <p>Нюша показывает детям разные кривые линии, которые у нее получились из проволоочки. Но она забыла, как они называются. Дети помогают Нюше, называя их <i>(дуга, волнистая, спираль)</i>. Нюша соединяет концы дуги и спрашивает, что у нее получилось. <i>(Ответы детей.)</i> Педагог предлагает спросить у Совуньи. Совунья объясняет, что получилась окружность – это замкнутая кривая линия, концы которой соединены; нарисовать окружность можно с помощью циркуля <i>(показ)</i>, его надо взять с собой в конструкторское бюро.</p>	<p>Дети строятся в шеренгу, наклоняются вперед, коснувшись руками пола, не сгибая коленей, выгнув спину. Ребенок, стоящий последним в шеренге, проползает под «аркой», образованной детьми, и становится первым. Все дети по очереди выполняют ползание.</p> <p>Развиваются ловкость, согласованность, координация движений, сила воли.</p> <p>Дети берут игрушки, пробегая «змейкой» между кубиками, раскладывают их в обручи, лежащие на полу, согласно обозначенным на них линиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• окружность – баранка, колесо, руль, браслет;</li> <li>• спираль – игрушка из спирали, улитка, серпантин;</li> <li>• волнистая – змея, гусеница, волны.</li> </ul> <p>Развиваются память, логическое мышление.</p>	<p>Напомнить детям, что при построении в шеренгу нужно выравнивать носочки по линии. Во время выполнения наклона ноги не сгибать, удерживаться в таком положении как можно дольше. Ползание осуществлять быстро, прижимаясь к полу.</p> <p>Напомнить детям, что бег «змейкой» осуществлять быстро, не задевая ногами предметы; сделать правильный выбор в расположении предметов согласно линии, на которую они похожи. Осуществлять пересчет предметов, не пропуская чисел, находить равные по количеству группы.</p>

1	2	3
<p>Нюша предлагает детям разложить ее любимые игрушки из коробки согласно контурным линиям.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сколько игрушек у каждой линии?</li> <li>– Возле каких линий игрушек поровну?</li> <li>– Сколько всего игрушек?</li> </ul> <p><b>Физкульт.минутка «Веселая зарядка».</b> (З)</p> <p>Нюша предлагает детям повеселиться и потанцевать, образовав окружность; в центре – ребенок с Нюшей выполняет движения под музыку.</p> <p><b>7. Подвижное упражнение «Строим ломаную линию движением».</b> (ФК)</p> <p>Попав в конструкторское бюро, Лосяш просит детей подсказать, что такое ломаная линия, показать ее движением.</p> <p><b>8. Фронтальная работа.</b> (ФК, П)</p> <p>1) Конструирование корзины для воздушного шара из ломаных линий.</p>	<p>Дети выполняют общеразвивающие движения на тренинг разных групп мышц, танцевальные движения.</p> <p>Развиваются ритмичность и координация движений.</p> <p>Дети становятся в пары, встав спиной друг к другу, делают шаг вперед, ложатся на спину, голова к голове, соединяя поднятые вверх руки тыльной стороной и сгибая ноги в коленях. Получается импровизированная ломаная линия.</p> <p>Развиваются ловкость, сообразительность, сноровка, согласованность движений в паре.</p> <p>Дети ходят по всей комнате в поисках геометрических фигур.</p>	<p>Напомнить, что выполнять движения нужно четко, согласно музыке и тексту, попадая в ритм, импровизировать в танце.</p> <p>Напомнить детям, что движения надо выполнять быстро, согласно указаниям, не забывать соединить руки и согнуть ноги, чтобы получить кривую линию.</p> <p>Обратить внимание детей на то, что при выборе подходящей</p>

1	2	3
<p>Дети, сомкнув концы ломаных линий из проволочки, ищут похожую на них геометрическую фигуру на поляне, сосчитав углы, называют ее.</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Как называются фигуры из ломаных линий?</p> <p>2) Работа в пособии.</p> <p>Выполнение чертежа воздушного шара:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• окружность – с помощью кривой линии;</li> <li>• веревки к корзине – с помощью линейки и карандаша, соединяя точки;</li> <li>• корзину – с помощью ломаной линии по точкам, от руки.</li> </ul> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>Дети становятся в круг, педагог взмахивает волшебной палочкой, и появляется воздушный шарик.</p> <p>Сосчитав обратно от 10 до 1, дети возвращаются из сказки в детский сад.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Где вы были?</p> <p>– Что делали, кому помогали?</p> <p>– О каких новых линиях вы узнали?</p>	<p>Развиваются глазомер, интерес к конструированию, внимание.</p> <p>Дети сидят за столами.</p> <p>Развиваются интерес к черчению, мелкая моторика рук, самостоятельность, самооценка.</p> <p>Развиваются связная речь, память</p>	<p>фигуры надо ориентироваться на размер и зрительно сравнивать образец.</p> <p>Напомнить детям, что линейку надо держать левой рукой, крепко прижимая к листу, соединяя точки одного цвета таким же по цвету карандашом. Работать быстро, помогать другим.</p> <p>Вовлечь в беседу о закреплении нового материала, учить быстро отвечать на вопросы</p>

## Занятие 2

### ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ГЕОМЕТРИЮ. ОБЪЕМНЫЕ ТЕЛА

**Программное содержание:** продолжать знакомство детей с объемными геометрическими телами (*куб, параллелепипед*), закрепляя знания о геометрических фигурах (*шар, цилиндр, конус*); дать представление о характерных особенностях геометрических тел (*основание, грани*, сколько их и из каких плоскостных геометрических фигур состоят); упражнять в умении находить в окружающей обстановке (предметной среде) геометрическую аналогию согласно заданным объемным формам, в умении производить постройки по образцу (эскизу), анализируя свое решение; совершенствовать навыки счета и отсчета предметов в пределах заданного выражения; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; игрушки, цветные резинки и вырезные плоскостные геометрические фигуры, а также объемные формы (из набора конструктора); карточки с объемными и плоскостными формами темного цвета – негативы (на каждого ребенка); чудесный мешочек; деревянные игрушки; мягкие объемные модули и карточки с образцом постройки башни (эскиз); карточки с силуэтами различных геометрических форм (разного расположения и цвета); игрушка – юла; индивидуальные карточки с изображением граней и оснований различной формы и количества (на каждого ребенка); мольберт (магнитная доска с магнитами); фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Конкурс комплиментов».</b> (К)</p> <p>Дети садятся в круг. Педагог предлагает им представить, что они попали в другую страну (<i>по выбору детей</i>). И как принято в гостях, им необходимо быть вежливыми, хорошими собеседниками. Детям предстоит выразить слова восхищения, комплименты, оказывая знаки внимания своего соседу, выражая их мимикой, жестами (дотронуться до руки, подмигнуть глазами, обнять, похлопать по плечу и т. д.).</p> <p>Педагог хвалит детей за умение понимать и ладить друг с другом, объявляя им о том, что все это им пригодится в их интересном путешествии в необычную страну.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>В группе вновь появляется царь Математики – Единица. Он рассказывает детям о том, что в одной интересной сказочной стране Геометрии жили необычные обитатели – плоские (плоскостные) фигуры (<i>показ фигур: <math>\Delta</math>, <math>\square</math>, <math>\square</math>, <math>\bigcirc</math></i>). Жили они, не тужили. Но однажды к ним в страну попал необычный мальчуган (из детского сада). Он сразу отгородился от жителей страны Геометрии, сказав, что они ему неинтересны, с ними невозможно играть, особенно строить, мастерить, потому что они постоянно падают.</p>	<p>Дети сидят в кругу, скрестив ноги, выполняя движения необычным способом – мимикой, жестами.</p> <p>Дети сидят полукругом. Развивается слуховое восприятие. Расширяется кругозор детей.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: выражая восхищение или говоря комплимент, сопровождать слова невербальными способом (мимикой, жестами). Нацелить на взаимопомощь затрудняющимся детям.</p> <p>Вызывать интерес у детей к получению новой информации математического характера. Побуждать проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p><b>В о п р о с ы :</b>          – Как вы думаете, почему это происходит? (<i>Потому что эти фигуры плоские.</i>)          – Что значит плоские? (<i>Версии, ответы детей.</i>)          Но так как этой страной правила сестра царя Математики, она не захотела, чтобы ее обитатели грустили, и взмахом волшебной палочки превратила своих жителей в настоящий строительный материал, дав им другое имя (название). Царь Математики Единица просит детей догадаться, какие игрушки содержат эти формы, в каких предметах они спрятались. Он предлагает детям отправиться в необычное путешествие по стране Геометрии, узнать побольше об этих объемных формах (научиться с ними играть), сделать собственные открытия, как настоящие исследователи.</p> <p><b>II часть.</b>  <b>1. Подвижно-дидактическая игра «Угадай-ка!».</b>          (П, ФК)          Попавшим в страну Геометрию детям раздают разные игрушки, которые они должны разложить согласно той форме, на которую они похожи. Ориентировочные формы расположены на полу с помощью резинок, натянутых на стойки (в виде треугольника, квадрата, прямоугольника, круга).  <b>В о п р о с ы :</b>          – Назовите предметы, расположенные в круге.          (□, Δ, □.)</p>	<p>Дети выполняют легкий бег с предметами по групповой комнате, прыжки в высоту через повышенную опору в круг и обратно в поисках нужной формы.          Развиваются внимание, память, мышление детей, ловкость и координация движений.</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры, побуждать их самостоятельно раскладывать предметы согласно аналогии геометрических форм; бег и прыжки выполнять с легкостью, не толкая друг друга.</p>

1	2	3
<p>– Почему они оказались здесь?</p> <p>– На какую форму они похожи? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>2. Дидактическая игра «Волшебный мешочек».</b> (П, К)</p> <p>Дети садятся в круг, скрестив ноги. Им предлагается, передавая по кругу волшебный мешочек из рук в руки, по окончании стихотворения достать любой предмет (фигуру), не заглядывая в мешок, назвать его и поставить в середину круга. В конце игры сравнить объемные геометрические формы.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Что общего и чем отличаются фигуры (шар, куб, параллелепипед; цилиндр и конус)?</p> <p>– Какие объемные формы можно покатать?</p> <p>– Какая из них катается лучше? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>3. Рубрика «Мудрая Сова».</b> (П, К)</p> <p>К детям в группу приходит Мудрая Сова. Она принесла с собой деревянные игрушки, у которых вместо колес – бруски цилиндрической формы. Сова поясняет детям, что это замечательное средство передвижения, которое использовалось в старину для перевозки разных грузов: тогда не было современной техники, поэтому тяжелые грузы (грузы большой подъемности) перемещали перекачиванием на бревнах (показ</p>	<p>Развиваются внимание, мышление, тактильные ощущения.</p> <p>Дети стоят вокруг стола.</p> <p>Развиваются внимание, любознательность, мышление. Расширяется кругозор.</p>	<p>Обратить внимание детей на признаки отличия предметов, выражая их словами: «У шара нет граней и вершин, а у куба и параллелепипеда они есть»; «Шар можно легко покатать, а эти фигуры – нет»; «У куба одинаковые грани, а у параллелепипеда – нет»; «У конуса и цилиндра в основании – круг, но они все же отличаются» и т. д.</p> <p>Побуждать детей делать самостоятельные выводы во время игры. Передачу предметов осуществлять быстро, не роняя и не бросая их.</p> <p>Нацелить детей на рассказ из истории изобретений (возникновение техники, орудий труда). Вызывать интерес к получению информации математического характера.</p>

1	2	3
<p>иллюстраций из энциклопедии). Далее Сова говорит детям о том, что в переводе с древнегреческого слово «цилиндр» означает «каток», «валик».</p> <p><b>В о п р о с :</b>          – Где в нашей повседневной жизни вы встречали предметы цилиндрической формы? <i>(Ответы детей.)</i></p> <p><b>4. Подвижно-дидактические игры.</b> (П, ФК)  <b>«Фотографы».</b>          Попрощавшись с Мудрой Совой детям педагог объявляет, что сейчас им предстоит побывать в роли фотографов, поясняя, что на фотоснимке все объемные формы выглядят плоскими.          Педагог предлагает детям поиграть и найти на фотоснимке плоскостной формы соответствующую ей объемную.</p> <p><b>«Построй по эскизу».</b>          Детям предлагают разделиться на две команды и построить башни по эскизу, объясняя, из каких геометри-</p>	<p>Дети встают в две шеренги.          Педагог раздает детям одной шеренги карточки с объемными формами, другой – карточки с плоскостными формами темного цвета (негативы).          Дети расходятся по групповой комнате, рассматривают картинки. Найдя свою пару, дети становятся спинами друг к другу.          Ребенок, в руках которого картинка с плоскостным рисунком, называет свою форму. Оба игрока прыжком с разворотом на 180° поворачиваются друг к другу, и второй ребенок называет ее контурное изображение – фото-графию.          Развиваются внимание, быстрота реакции, координация и ловкость движений, абстрактное мышление.</p> <p>Дети, соревнуясь в командах, выполняют строительство башни из мягких модулей (кубиков или других материалов).</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: построения в пары осуществлять согласно аналогичной геометрической форме, объемной и плоской; выполняя прыжки с разворотом на 180°, удерживать равновесие друг друга руками.</p> <p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: запоминая</p>

1	2	3
<p>ческих форм они выполняют постройку, определяя последовательность построения: с какой фигуры начать строительство и какой формой закончить, чтобы постройка была выполнена правильно и надежно (не развалилась).</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Правильно ли выполнена постройка?</p> <p>– Какие недочеты?</p> <p>– Где должны стоять объемные формы?</p> <p><b>Физкультминутка «Юла».</b> (3, ФК)</p> <p>Детям загадывают загадку:</p> <p style="padding-left: 40px;">На одной ноге кружится, Беззаботна, весела В пестрой юбке танцовщица – Музыкальная... (юла).</p> <p>После того как дети отгадают загадку, педагог предлагает рассмотреть внимательно игрушку, выявив, из каких геометрических форм она состоит (два конуса), и показать, как она кружится.</p>	<p>Каждый участник стройки выполняет персональное двигательное задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• добежав до параллелепипеда с аркой, проползти под нее, поставить в нее обруч;</li> <li>• добежав до куба, перепрыгнуть через него и поставить его на арку;</li> <li>• добежав до конуса, обежать его, поставить конус на куб;</li> <li>• добежав до цилиндров, выполнить перекатывания с ними со спины на живот и поставить цилиндры справа и слева от постройки.</li> </ul> <p>По результату выполненного задания педагог объявляет команду-победительницу. Развиваются внимание, быстрота реакции и логическое мышление, ловкость движений.</p> <p>Дети выполняют прыжки на двух или одной ноге с поворотом вокруг себя на счет 10. Развиваются внимание, ловкость и согласованность движений.</p>	<p>последовательность построения башни, проговаривать ее от начала до конца, не перепутав очередности в построении.</p> <p>Упражнение с мягкими модулями производить быстро, согласно заданию.</p> <p>Побуждать детей проверять правильность выполнения, видеть недочеты, объясняя, почему это произошло.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в игре: выполнять прыжки легко, не толкаясь, удерживая равновесие на одном месте.</p>



### Занятие 3

## ИССЛЕДУЕМ КОСМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО.

### ЛОГИЧЕСКИЙ КЛАСС «КЛАССИФИКАЦИЯ»

**Программное содержание:** продолжать знакомить детей с логической операцией – *классификацией*, упражняя детей в объединении множеств по одному, двум заданным признакам; дать представление о пересекающихся множествах (учить их находить); закрепить умение обобщать предметы по одному признаку в группы в процессе игр с движениями (с обручами), называя предметы одним словом, вспоминая правило складывания только одноименных предметов, величин, правильно определяя наименование полученной группы; учить составлять математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; совершенствовать навыки счета, закрепить обратный счет от 10, последовательность построения числового ряда до 10, упражнять детей в счете и отсчете предметов в пределах заданного выражения, выражая его цифрами и математическими знаками; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; карточки с сюжетными картинками игры «Оцени поступок»; карточки с животными – собаки с белым и коричневым окрасом шерсти (на каждого ребенка); веревки, обручи разного цвета; 2 комплекта карточек с цифрами от 1 до 10 и буквами (для собирания слов *Белка* и *Стрелка*); портрет Ю. А. Гагарина; блоки Дьёнеша; разноцветные шарики из сухого бассейна; вырезанные из цветного картона звезды разного размера, формы; карточки с математическими знаками, цифрами; мольберт (магнитная доска с магнитами); наборы школьника, карточки с цифрами («созвездия»), фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).

Ход занятия	Двигательный и развивающий компоненты	Методические указания
1	2	3
<p><b>I часть.</b></p> <p><b>1. Коммуникативная игра «Я не должен».</b> (С)</p> <p>Дети садятся в круг. Педагог, предлагая им сюжетные картинки с положительными и отрицательными взаимоотношениями в детском коллективе (ребенок – ребенок, ребенок и окружающий мир), а также знаки «+» и «–», просит соотнести свою картинку с нужным знаком, объясняя свой выбор фразой: «Я не должен» или «Я должен, могу».</p> <p>Педагог хвалит детей за умение понимать, помогать и ладить друг с другом, оценивая правильно свои поступки, выражая надежду на то, что они и дальше будут помогать друг другу, объявляя им о том, что все это им пригодится в их необычном, интересном путешествии.</p> <p><b>2. Игровая мотивация.</b> (С, К)</p> <p>В группе появляется царь Математики – Единица. Он объявляет детям о том, что сегодня – День космонавтики, и им предстоит удивительное путешествие в космическое пространство.</p> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <p>– Как вы думаете, какие науки должен изучать космонавт (какие знания ему пригодятся в полете)? (Ответы детей.)</p>	<p>Развиваются внимание, речь, мышление, умение общаться друг с другом, видеть положительные и отрицательные стороны поведения, координируя свои действия.</p> <p>Дети сидят полукругом. Развивается слуховое восприятие. Расширяется кругозор детей.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: рассматривая свою картинку, четко аргументировать выбранную позицию о положительных и отрицательных взаимоотношениях в детском коллективе. Нацелить детей на взаимопомощь затрудняющимся ребятам.</p> <p>Вызывать у детей интерес к получению новой информации математического характера. Побуждать проводить исследования экспериментальным путем.</p>

1	2	3
<p>Чтобы космонавтом стать, Чтобы в небо взлететь, Надо многое знать, Надо много уметь. И при этом, и при этом, Вы запомните – всегда Космонавтам помогает – Арифметика, друзья.</p> <p>Царь Единица приглашает детей отправиться в необычное путешествие, научиться объединять космические корабли, объекты, предметы, обобщать и сравнивать их.</p> <p><b>II часть.</b> <b>1. Подвижно-дидактические упражнения и игры.</b> (П, ФК) <b>«Полет в космос».</b> Педагог предлагает детям занять свое место в ракете: «К взлету космического корабля приготовиться!». Д е т и . Есть приготовиться! П е д а г о г . Пристегнуть ремни! Д е т и . Есть пристегнуть ремни! П е д а г о г . Включить приборы, завести мотор! Д е т и . Есть завести мотор! П е д а г о г . Обратный счет от 10 начинай! Д е т и . 10, 9, 8, ..., 1. П е д а г о г . Пуск! Д е т и . Ура!</p>	<p>Дети садятся на стулья, выполняется имитация полета в космос – круговые вращения руками, покачивания туловища в разные стороны (как ракета). Развиваются внимание, память, координация движений. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры, побуждая их самостоятельно прибегать к тем или иным действиям.</p>

1	2	3
<p>Детям предлагают закрыть глаза и узнать, кто первым из животных полетел в космос.</p> <p><b>«Объедини по признаку – цвету».</b> Педагог предлагает детям открыть глаза и, посмотрев в иллюминатор, получить первое космическое задание: просматривая картинки, узнать, какое животное первым полетело в космос.</p> <p><b>В о п р о с :</b> – Какое множество окажется в середине пересекающихся кругов, которое можно отнести и к первому, и ко второму пересекающимся множествам? (<i>Множество собак с белой шерстью.</i>) Дети, выполнив правильно задание, узнают, что первыми в космос полетели собаки.</p> <p><b>«Убери число».</b> Детям предлагают разделить на две группы по 10 человек с карточками-цифрами от 1 до 10 в руках и выполнять задание на слух: – Я – число 3. Убери моих «соседей». – Я – число 5. Убери число, которое больше меня на 1. – Я – число 2. Убери число, следующее в командном счете за мной (для первой колонны). – Убери четное число, следующее в командном счете за числом 7 (для первой колонны).</p>	<p>Детям раздают картинки с разными животными и собаками с белым и коричневым окрасом шерсти. Дети выполняют бег врассыпную (с картинками в руках) по всему пространству группы. По сигналу педагога они объединяются в группы по указанному признаку, встав в круг образованной фигуры из пересеченных красных и синих веревочек:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• первое множество – животные с белой шерстью;</li> <li>• второе множество – собаки.</li> </ul> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции, ловкость движений.</p> <p>Дети строятся в две шеренги с цифрами, последовательно расположенными друг за другом. Услышав вопрос, делают вывод и показывают ответ. Развиваются внимание, быстрота реакции и мышления. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег и объединение в группы согласно указанного признака производить быстро, не толкая друг друга. Побуждать детей делать самостоятельные выводы по окончанию игры.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя построения в шеренги, не пропускать идущие по порядку числа (цифры); выполняя задание на слух, нужно делать самостоятельные выводы о «соседях» числа.</p>

1	2	3
<p>В первой колонне остаются цифры: 1, 5, 7, 9, 10; во второй – 1, 3, 5, 7, 8, 9, 10.</p> <p>Перевернув цифры, дети читают имена собак, которые первыми полетели в космос: первая колонна – Белка, вторая – Стрелка.</p> <p><b>«Исследуем космические метеориты».</b></p> <p>Педагог спрашивает у детей, знают ли они, кто первым из людей полетел в космос. (Ю. А. Гагарин.)</p> <p>Показывая его портрет, педагог рассказывает о том, какими храбрыми, мужественными, внимательными и умными должны быть летчики-космонавты, какую серьезную работу выполняют они в космосе, наблюдая за планетами и небесными телами.</p> <p>– Вот и мы с вами представим, что находимся в открытом космосе. Мы – осколки метеоритов.</p> <p>Детям раздают объемные геометрические формы из блоков Дьёнеша, им предлагается построить различные множества:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• множество разноцветных метеоритов разной геометрической формы;</li> <li>• множество красных метеоритов разной формы;</li> <li>• множество разноцветных метеоритов круглой формы;</li> <li>• множество красных метеоритов круглой формы.</li> </ul>	<p>Дети выполняют бег врассыпную, выполняя различные движения с блоками Дьёнеша в руках: кружения, подбрасывания и ловля двумя руками, перебрасывание из руки в руку.</p> <p>По сигналу педагога они берутся за руки, образуя круг; те дети, в руках которых предметы определенной формы, находятся в одном круге.</p> <p>Развиваются внимание, мышление, быстрота реакции и ловкость движений.</p> <p>Дети объединяются в два круга (один в другом), проходя между детьми с поднятыми руками в середину, взявшись за руки, образуют второй круг.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную и объединение по заданным признакам нужно производить быстро, не наталкиваясь друг друга. Побуждать детей проверять правильность выполнения задания.</p>

1	2	3
<p><b>В о п р о с :</b> – Как вы думаете, можно ли включить образованные множества одно в другое, и если да, то по каким признакам?</p> <p><b>Физкультминутка «Космодром». (З, ФК)</b></p> <p>Ждут нас разные ракеты Для полета на планеты. На какую захотим, На такую полетим! Раз, два, три, Корабль свой займи!</p> <p><b>2. Подвижно-дидактическая игра «Созвездия». (П, ФК)</b> Детям предлагают встать на места расположенных на полу звезд разного цвета, формы, размера, взяв их в руки. Трое детей берут в руки цветной шнур и соединяют им детей со звездами по заданию, называя образованную фигуру, созвездие: Большая</p>	<p>Дети стоят вокруг разноцветных обручей по четыре человека. По сигналу педагога начинают движения то в быстром, то в медленном темпе между обручами, произнося речитативом стихотворение. Педагог тем временем убирает один из обручей.</p> <p>После слов: «Раз, два, три, корабль свой займи!» – дети стараются занять любой обруч, встав по четыре человека, оставшиеся вне обруча дети выбывают из игры.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота, ловкость и согласованность движений, мышление детей.</p> <p>Дети выполняют бег со звездами, выполняя остановки в обозначенных местах.</p> <p>Трое ведущих пробегают со шнуром между остальными детьми, соединяя их.</p>	<p>Побуждать детей быть внимательными в игре: выполняя бег и занимая свое место в обруче, стараться не наталкиваться друг на друга, сохраняя равновесие.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными в беге, не толкать и не задерживать друг друга.</p>

1	2	3
<p>Медведица, Лебедь (<i>все дети придерживают шнур руками</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• соединить звезды желтого цвета;</li> <li>• соединить все 6-угольные звезды;</li> <li>• соединить маленькие звезды красного цвета.</li> </ul> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– По каким признакам мы объединяли звезды?</p> <p>– Как называется множество звезд?</p> <p>– Можно ли объединить все созвездия в одно?</p> <p>– Как оно будет называться? (<i>Космическая Галактика.</i>)</p> <p><b>3. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Работа в пособии.</p> <p>Детям предлагается объединить множества одной линией, называя, какие предметы не вошли в это множество и почему.</p> <p>2) Работа с набором школьника.</p> <p>Игра с двумя обручами.</p> <p>Внутри красного обруча – все желтые фигуры; внутри зеленого – все треугольные.</p> <p>– Какие фигуры будут лежать в пересечении этих кругов? (<i>Желтые Δ.</i>)</p> <p>Внутри красного обруча – все прямоугольные; внутри зеленого обруча – все большие фигуры.</p> <p>– Какие фигуры будут лежать в пересечении этих кругов? (<i>Большие прямоугольники.</i>)</p> <p>3) Соединить звезды с цифрами последовательно.</p> <p>Нужно догадаться, что за созвездие получилось.</p>	<p>Развиваются внимание, логическое мышление, умение делать правильные умозаключения.</p> <p>Дети сидят за столами.</p>	<p>Нацелить детей при выполнении заданий быть предельно внимательными: объединяя множество, быстро находить лишние предметы; выкладывая фигуры из набора школьника, замечать фигурки, принадлежащие и первому, и второму множеству; соединяя звезды, вспомнить порядок следования чисел 1-го десятка.</p>

Окончание табл.

1	2	3
<b>III часть.</b> <b>Итог занятия.</b> (К) В о п р о с ы : – Что вы узнали нового? – Что научились делать? – Что было самым трудным?	Дети сидят полукругом	Нацелить детей на беседу по пройденному материалу

## Занятие 4

### ПУТЕШЕСТВИЕ ОТВАЖНЫХ МОРЯКОВ. ЧИСЛА ВТОРОГО ДЕСЯТКА

**Программное содержание:** познакомить детей с числами второго десятка, учить понимать особое расположение чисел при записи: на первом месте – десятки, на втором – единицы; дать представление о графическом изображении чисел второго десятка: в виде  $\Delta$  – десятки, в виде точек – единицы; упражнять детей в счете и отсчете предметов, выражая их числом и цифрой при записи; закрепить с детьми порядковый счет до 20, последовательное расположение цифр друг за другом, находя недостающее число; учить составлять математические истории, записывая их математическими выражениями, прочитывая правильно вслух; развивать внимание, память, самостоятельность, мелкую моторику рук при выполнении заданий на индивидуальных карточках, занимательных диктантов в рабочей тетради (пособии), быстроту реакции, коммуникативные качества (в играх с математическим содержанием), логическое и абстрактное мышление; стимулировать мыслительную деятельность детей в процессе движений, согласовывая их со словами.

**Материалы и оборудование:** фигура царя Математики – Единицы; чудесный мешочек с предметами морской тематики: веревкой, компасом, колоколом, штурвалом, хронометром, цветными флажками, подзорной трубой, биноклем, капитанской фуражкой; карточки с графическим изображением чисел 2-го десятка в виде точек и  $\Delta$ , карточки с цифрами от 1 до 20, с цифрами и буквами (12, 17, 19 и SOS), с математическими знаками, цифрами; мольберт (магнитная доска с магнитами); фломастеры, рабочие тетради – пособие по математике [13] (на каждого ребенка).



1	2	3
<p>задачу, найти правильный ответ в самой сложной ситуации.</p> <p>Далее царь Единица объявляет детям о том, что если все это их не пугает, он предлагает отправиться в необычное путешествие, проявив смекалку, отвагу, выносливость.</p> <p><b>II часть.</b></p> <p><b>1. Подвижно-дидактические игры. (П, ФК)</b></p> <p><b>«Рассчитайся!».</b></p> <p>Педагог предлагает детям построиться в шеренгу и, представив, что они моряки, подготовиться к плаванию – рассчитаться по порядку номеров (узнав, сколько человек в команде), назвать и запомнить свой порядковый номер. Далее педагог объявляет о назначениях на корабле: № 1 – капитан; № 15 – рулевой; № 17 – боцман; № 5 – штурман; № 7 – механик; № 20 – радист; остальные дети – матросы.</p> <p><b>«Проследи за направлением».</b></p> <p>Педагог объясняет детям о том, что каждая шлюпка на корабле имеет свой номер, который может быть и двузначным (первая цифра в таком числе показывает десятки, вторая – единицы; далее идет показ на доске графического изображения десятка – Δ с десятью точками – единицами).</p> <p><b>В о п р о с :</b></p> <p>– Сколько десятков и единиц в числах 21, 15, 12?</p>	<p>Дети строятся в одну шеренгу, рассчитываются по порядку.</p> <p>Во время назначения дети делают шаг вперед, называя, чем они будут заниматься на корабле.</p> <p>Развиваются внимание, память, мышление детей. Совершенствуются навыки счета.</p>	<p>Обратить внимание детей на действия, осуществляемые во время игры: самостоятельно называть свой порядковый номер, не пропуская идущие по порядку числа; движения осуществлять четко по сигналу.</p>

1	2	3
<p>Затем педагог предлагает назначенному рулевому встать в центр круга с тремя флажками (красного, желтого и зеленого цвета) и колоколом и показать направление движения корабля (объясняя, что только опытный рулевой сможет держать правильный курс корабля, следить за направлением движения):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– на зеленый сигнал (флажка) – «гребля в лодках» (по парам) направо, налево;</li> <li>– на желтый сигнал – огибание камней (кегли), стараясь их не задеть;</li> <li>– на красный сигнал – остановка движения;</li> <li>– на звон колокольчика – причалить согласно своего номера и номера причала (вспоминая графическое изображение двузначного числа).</li> </ul> <p><b>В о п р о с ы :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Какой номер у вашего причала?</li> <li>– Сколько десятков и единиц в номере вашего причала?</li> </ul> <p><b>«Морские узлы».</b></p> <p>Далее педагог объясняет детям, что только боцман сможет достойно обучить морскому делу, научит распутывать любые тросы, связанные морским узлом. Он предлагает детям с двузначными номерами (от 11 до 20) выполнить задания.</p> <p>По окончании движений боцман распутывает узлы.</p>	<p>Вращение рук в парах.</p> <p>Бег «змейкой» между кеглями.</p> <p>Приседания.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции и мышления, ловкость движений.</p> <p>Дети с двузначными числами делятся на команды по 3–4 человека и встают друг за другом с веревкой в руках, держась тройками, выполняют задания:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• перешагивания через веревку;</li> <li>• закручивание веревки по спирали;</li> <li>• подползание под веревку.</li> </ul>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: упражнения выполнять не толкаясь, следить за направлением и сигналами, соотнося номер лодки с условным номером обозначения причала.</p> <p>Побуждать детей быть внимательными при выполнении задания: осуществляя движения, не расцеплять рук, удерживая равновесие; вспомнить порядок следования чисел (цифр) друг за другом; проговаривать названия двузначных чисел.</p>

1	2	3
<p>Если попытка удалась, дети с цифрами встают друг за другом, а боцман осуществляет проверку счетом, называя двухзначные числа.</p> <p><b>«Добавь единицы к десяткам, прочитай сообщение».</b></p> <p>Педагог поясняет детям, что связь корабля с Землей осуществляет радист. Он первым узнает о том, что происходит в мире, и сообщает эту информацию товарищам с помощью азбуки Морзе. Он первым может услышать сигнал бедствия.</p> <p>– А какой это сигнал, вы узнаете, правильно выполнив задание.</p> <p>В девяти кругах на полу лежат единицы – первая цифра двузначного числа:</p> <p>– добавить цифру к десятку, чтобы получилось число, следующее за 15, стоящее перед 13, после 18;</p> <p>– найти число больше 13, но меньше 15 на 1, меньше 12 на 1, больше 16 на 1... (до тех пор, пока не выстроится весь ряд двузначных чисел). Радист переворачивает вторые цифры, названные педагогом (12, 17, 19), все вместе читают слово «SOS» – сигнал бедствия (сигнал о помощи).</p> <p><b>Физкультминутка «Кораблик».</b> (ФК, 3, П)</p> <p>Стало палубу качать, Ноги к палубе прижать!</p>	<p>Развиваются внимание, быстрота реакции и мышления, ловкость движений.</p> <p>Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети выполняют бег врассыпную (с остановкой на сигнал), занимают свое место согласно заданию.</p> <p>Развиваются внимание, быстрота реакции, внимание, ловкость движений.</p> <p>Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети выполняют движения в соответствии с текстом.</p> <p>Развиваются внимание, координация, согласованность движений.</p>	<p>Обратить внимание детей на быстроту и правильность выполнения задания: бег врассыпную осуществлять с остановкой на сигнал (не толкаясь); вспомнить порядок следования цифр друг за другом, порядок записи цифр в двузначном числе, ориентируясь на знаки больше и меньше.</p> <p>Побуждать детей проверять правильность выполнения задания (помогая друг другу в случае ошибки).</p> <p>Побуждать детей быть внимательными, выполняя задание: все движения выполнять четко, согласованно, легко.</p>

1	2	3
<p>Крепко ногу прижимаем, А другую – расслабляем. Сели – руки на колени, А теперь – немножко лени, Напряжение улетело, И расслабилось все тело. Наши мышцы не устали. И еще послушней стали. Дышится легко, ровно, глубоко.</p> <p><b>2. Фронтальная работа.</b> (П, К)</p> <p>1) Детям предлагают по имеющемуся графическому изображению двузначных чисел определить число и записать его, используя цифры первого десятка.</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Сколько в твоём числе десятков, единиц?</p> <p>– Проверь, какая цифра в ряде двузначных чисел пропала.</p> <p>Продолжи ряд.</p> <p>2) Нарисуй кораблик по образцу – по клеточкам.</p> <p><b>III часть.</b></p> <p><b>Итог занятия.</b> (К)</p> <p>В о п р о с ы :</p> <p>– Что вы узнали нового?</p> <p>– Что научились делать?</p> <p>– Что было самым трудным?</p>	<p>Дети сидят за столами. Развиваются внимание, логическое мышление, мелкая моторика рук. Совершенствуются навыки счета.</p> <p>Дети сидят полукругом. Развиваются внимание, связная речь, мышление детей</p>	<p>Стараться не наталкиваться друг на друга, сохраняя равновесие.</p> <p>Нацелить детей при выполнении заданий быть предельно внимательными: вспомнить порядок следования цифр друг за другом; порядок записи цифр в двузначном числе, проверку осуществлять счетом. При выполнении рисунка по образцу побуждать детей внимательно отслеживать количество клеток, направление движения руки.</p> <p>Нацелить детей на беседу по пройденному материалу</p>

## Литература

1. *Алябьева, Е. А.* Развитие воображения и речи детей 4–7 лет / Е. А. Алябьева. – М. : Сфера, 2005.
2. *Безруких, М.* Здоровье детей и школьные факторы риска / М. Безруких. – М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002.
3. *Белошистая, А. В.* Занятия по развитию математических способностей детей 4–5 лет / А. В. Белошистая. – М. : ВЛАДОС, 2008.
4. *Бондаревская, Е. В.* Теория и практика личностно ориентированного образования / Е. В. Бондаревская. – Ростов н/Д. : Издательство РГПУ, 2000.
5. *Вавилова, Е. Н.* Развитие основных движений у детей 3–4 лет / Е. Н. Вавилова. – М. : Скрипторий, 2003.
6. *Вавилова, Е. Н.* Укрепление здоровья детей / Е. Н. Вавилова. – М. : Просвещение, 1986.
7. *Виноградова, Н. Ф.* Воспитателю о работе с семьей / Н. Ф. Виноградова. – М. : Просвещение, 1989.
8. *Дьяченко, О. М.* Чего на свете не бывает! / О. М. Дьяченко. – М. : Просвещение, 1991.
9. *Ковалько, В. И.* Здоровьесберегающие технологии / В. И. Ковалько. – М. : ВАКО, 2004.
10. *Михайлова, З. А.* Игровые занимательные задачи для дошкольников / З. А. Михайлова. – М. : Просвещение, 1985.
11. *Петерсон, Л. Г.* Игралочка / Л. Г. Петерсон. – М. : Баласс, 1995.
12. *Смирнова, Н.* Игровое сообщество дошкольников / Н. Смирнова // Дошкольное воспитание. – 2009. – № 1.
13. *Соловьёва, Е. В.* Моя математика. Развивающая книга для детей среднего дошкольного возраста / Е. В. Соловьёва. – М. : Просвещение, 2008.
14. *Столяр, А. А.* Давайте поиграем / А. А. Столяр. – М. : Просвещение, 1991.
15. *Сухарев, А. Т.* Двигательная активность и здоровье подрастающего поколения / А. Т. Сухарев. – М. : Знание : Медицина, 1976.
16. *Федосеева, П. Т.* Игровая деятельность на занятиях по математике / П. Т. Федосеева. – Волгоград : Корифей, 2009.
17. *Фидлер, М.* Математика в детском саду : пособие для воспитателя детского сада / М. Фидлер. – М. : Просвещение, 1981.
18. *Фомина, Н. А.* Физкультурно-оздоровительные системы и технологии : учебное пособие / Н. А. Фомина. – Волгоград : ФГОУ ВПО «ВГАФК», 2007.