Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 23 «Малышок»

г. Рубцовск Алтайского края

МБДОУ «Детский сад № 23 «Малышок»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

658220, г. Рубцовск, ул. Спортивная, 25А

тел.: 2-74-63; e-mail: [malyshok.23@yandex.ru](mailto:malyshok.23@yandex.ru)

ОКПО 29727697, ОГРН 1022200813139, ИНН/КПП 2209010710/220901001

Конспект

по реализации ОО «Познавательное развитие»

с детьми подготовительной к школе группе (6 – 7 лет)

«Путешествие на планету математика»

Подготовила и провела:

воспитатель

Блюменштейн И.В.

**Цель:** Обобщить математические представления детей подготовительной группе.

**Задачи:**

*Образовательные:* Систематизировать знания детей о геометрических фигурах; способствовать развитию пространственных представлений; закрепить знания о составе числа 10 из двух меньших.

*Развивающие:* Обеспечить развитие логического мышления, внимания, памяти, мыслительной активности; способствовать развитию речи, наблюдательности, умению высказывать и обосновывать свои суждения.

*Воспитательные:* Воспитывать умение работать в команде, умение слушать воспитателя и сверстников; побуждать интерес к математическим занятиям.

**Методы:**

*Игровой* (сюрпризный момент)

*Словесный* (напоминание, указание, поощрение, вопрос)

*Наглядный* (игровые пособия)

**Словарная работа:**

*Активный словарь*: геометрические фигуры, космический корабль, ракета, угол, сторона, длинный, короткий.

*Пассивный словарь:* иллюминатор, космическое пространство, звездный путь, сталактиты.

**Предварительная работа:** Решение логических задач, ООД по ФЭМП, игры, беседы.

**Индивидуальная работа:** Побуждать Софию Б., Тимура В. давать ответы полными предложениями; активировать Толю Т., Андрея Г. в разных видах деятельности.

**Оборудование и материалы:** видеописьмо, гимнастические палки, цветы с геометрическими фигурами, ракета.

**Ход:**

*Дети играют. Включается телевизор. Воспитатель обращает внимание детей.*

Р.- Здравствуйте, ребята, я робот Нолик с планеты математика. Случилась беда. На нашу планету обрушился сильный ураган и все перемешал. Помогите мне навести порядок. Только вы можете это сделать.

В.- Поможем роботу? Как же нам добраться до планеты Математика, вы знаете где она находится?

Р.- Добраться до нас вы сможете по звездному пути, который я оставил для вас.

В.- На чем же мы отправимся в путь?

Р.- А узнаете вы это, когда соедините все точки на листе бумаги по порядку от точки под №1 до точки под №10.

В.- Как интересно. Саша найди точку под №1 и соедини ее со следующей…

Что у нас получилось? (Ракета) Похожа на эту? Командиром нашего космического корабля будет Паша. А мы его космическая команда.

- Во что одеты космонавты? (Скафандры, шлем). Одевайтесь. Вставайте вокруг нашего командира, пристегивайте ремни безопасности. Чтобы взлететь надо произвести обратный отчет 10..9…0 Старт! Посмотрите в иллюминатор нам надо найти звездный путь. Посмотрите еще одна звезда впереди.

*Дети попадают в музыкальный зал.*

Посмотрите, куда мы попали? (Планета Математики). Сажаем нашу ракету, отстегиваем ремни безопасности. Снимайте скафандры и шлем, на этой планете есть кислород, мы сможем обойтись без них.

- Ребята, проходите, посмотрите, что вы видите? (Дом, озеро, дома)

Ураган перемешал их. Надо навести порядок, и вернуть на свои места.

1. Красный дом с квадратным окном стоял справа от дерева
2. Синий дом с треугольным окном – слева от дерева
3. Зеленый дом с круглым окном – за озером
4. Желтый с овальным окном перед озером
5. Фиолетовый дом с прямоугольным окном – перед деревом
6. Оранжевый дом с ромбом - за деревом

- Молодцы, ребята, навели здесь порядок, идем дальше. На нашем пути сталактиты, как нам пройти? Их надо разобрать, навести и здесь порядок. Для этого надо разделиться на две команды, по два человека в команде. Слушайте внимательно и выполняйте.

1. Постройте фигуру, у которой три угла и три стороны
2. Постройте фигуру, у которой все стороны равны
3. Постройте фигуру, у которой две стороны длинные, а две короткие.
4. Постройте фигуру, у которой пять сторон
5. Постройте фигуру, у которой четыре угла и четыре стороны.

- Молодцы ребята, справились, путь свободен, мы можем идти.

- Дети, посмотрите, на какую чудесную поляну мы попали. Давайте присядем отдохнем. Какие красивые цветы здесь растут, они необычные. Это цветы задачки. Давайте попытаемся их решить.

* 5 ворон на крышу сели, 3 ещё к ним прилетели,

Отвечайте быстро, смело:

Сколько всех их прилетело? *(5+3=8)*

* На поляне у дубка

Ёж увидел 3 грибка,

А подальше, у осин

Он нашёл ещё один.

Кто ответить нам готов, сколько ёж нашёл грибов? *(3+1=4)*

* 10 мальчишек в футбол играли

Одного домой позвали,

Он глядит в окно, считает

Сколько их теперь играет? *(10-1=9)*

- Ну, что, отдохнули? Надо идти дальше.

- Перед нами многоэтажный дом под № 10, Что же здесь не так? Не все квартиры заселены. Давайте поможем жильцам.

Сколько этажей у дома?

На каждом этаже сколько квартир?

В двух квартирах живет 10 жильцов.

Саша, скажи какая квартира уже заселена и сколько жильцов в ней проживает?

Какая квартира пуста? Сколько жильцов надо заселить? Почему?

Как мы составили число 10?

\_ Молодцы! И здесь мы помогли.

На планете Математика все перемешалось: геометрические фигуры, дни недели, время года. Нам надо все разобрать. Слушайте внимательно, вам надо найти лишнее и объяснить почему.

1. Зима, весна, март, лето? Почему?
2. Декабрь, апрель, осень, июнь?
3. Среда, ночь, четверг, суббота?
4. 5,8,3, утро?

Р.- Ребята, вы большие молодцы! Вы справились со всеми трудностями и навели порядок на нашей планете. В благодарность вы получаете сладкие подарки. Надеюсь, что вам понравилось. До скорых встреч!

В.- Нам пора возвращаться в группу. Одевайте скафандры, шлем. Пристегиваем ремни безопасности. Обратный отчет 10..9…Старт. По звездному пути отправляемся домой.

*Дети возвращаются в группу.*

Приземляемся. Ремни безопасности, скафандры.

В.- Ребята вам понравилось наше путешествие? Где мы побывали? Что запомнилось?