

Любовь Викторовна Михайлова,
воспитатель МАДОУ «Центр развития ребёнка – детский сад
«Сказка»», г. Белоярский

Выкладываем дорожки

Программное содержание:

– развивать умение анализировать, «читать» схему, кодировать и декодировать информацию;

– продолжать развивать мыслительные процессы внимания, памяти, навыки самоконтроля, уметь ориентироваться на плоскости.

Демонстрационный материал: игрушка Лунтик, мяч, схема выкладывания дорожки.

Раздаточный материал: «сундучок» с логическими фигурами на каждого ребёнка, поднос, схема выкладывания дорожки.

Ход занятия

Дети стоят в двух шеренгах друг против друга.

Воспитатель: Дети, давайте поприветствуем друг друга.

Игра-приветствие «Поздороваемся»

Воспитатель: Дети, давайте поприветствуем друг друга.

Друг к другу лицом повернулись,
Улыбнулись.
Руку правую подали,
А потом её пожали

И друг друга мы обняли.
Отошли,
И поклонились,
И немного покружились.

Все готовы заниматься?

Дети: Очень будем мы стараться.

Дети проходят на свои места за столы.

Игра «Все в ряд»

Каждому ребёнку даётся карточка с восемью клетками, где в первой из них изображено свойство. Ребёнок заполняет остальные клетки блоками соответствующего свойства.

Упражнение «Найди лишнюю фигуру»

Перед ребёнком выкладывают три фигуры. Ему нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

«Расставь блоки по местам»

Дети по кругу расставляют блоки так, чтобы они не повторялись по форме и цвету.

«Кот и мыши»

Воспитатель: Дети, сегодня мы играем в игру «Кот и мыши». В нашей игре будет один кот и много мышей. Вот жетоны для мышей, а вот для кота (*расставляем, называем*). Если кот возьмёт себе жетон с треугольником, то это означает, что он будет ловить мышек, у которых на жетоне есть треугольник. А если он возьмёт жетон, то кто его должен бояться?

Кот должен быть внимательным и хитрым, заранее присмотреть, пока мыши водят хоровод, за какими мышками он будет охотиться.

Когда кот повернётся вокруг, чтобы все мышки его увидели, мышкам нужно успеть догадаться, опасен для них кот или нет. Кот ловит только нужных ему мышек, а остальные мышки веселятся, дразнят кота.

Выбираем кота считалкой.
Кот сибирский,
Кот мохнатый,
Учит деточек считать.
Ну-ка, детки, по порядку
Раз — два — три — четыре — пять.
Вдруг сорока прилетела,
И тебе водить велела.

Это кот. Вот тебе жетоны, выбирай, каких мышек будешь ловить. Занимай место в центре.

Вы мышки. Выбирайте себе жетоны, вставайте в хоровод. *(Дети идут по кругу и поют.)*

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Вот проснётся Васька — кот
И разгонит хоровод.

Кот встаёт, медленно поворачивается вокруг себя, показывает мышкам свой жетон.

Кот: Раз — два — три — четыре — пять
Начинаю догонять!

Мыши разбегаются, кот ловит нужных ему мышек. Включается аудиозапись музыки бега.

Ведущий: Раз — два — три!
Все скорей ко мне беги!

Подводим итог. Самая шустрая мышка становится котом. Игра повторяется.

Входит Лунтик. Говорит, что он потерял дорожку домой. Путь его зашифрован, и он ничего не может понять.

Воспитатель: Давайте поможем Лунтику! Выложим дорожку из геометрических фигур.

Игра «Выкладываем дорожки»

Воспитатель: Смотрите, здесь есть подсказка. В первом столбике зашифрована форма, во втором — размер, в третьем — цвет. *(Расшифровываем все 12 заданий, выстраиваем дорожку.)*

Смотрите, как обрадовался Лунтик. Расскажите, дети, как вы выкладывали дорожки. *(Проверяем задание.)*

Давайте поиграем в игру «Наоборот».

Быстро — медленно, высоко — низко, далеко — близко, справа — слева, вверху — внизу, широко — узко, прямо — криво и т.д.

Итог

Воспитатель оценивает, кто быстрее выложил дорожку.

Воспитатель: Что понравилось? Готовы ещё выручать Лунтика? Что было интересным?