

Математическое развитие

Цель:

- Уточнить знания дней недели, развивать логическое мышление, внимание, порядковый счет в пределах 10
- Закрепить умение различать и называть геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, треугольник, прямоугольник).
- Упражнять в ориентировки на листе бумаге, закреплять и использовать понятия: слева, справа, в правом нижнем углу, в левом нижнем углу, посередине.

Загадка о Буратино.

«Это что за странный Человечек деревянный?

На земле и под водой

Ищет ключик золотой,

Всюду нос сует он длинный... Кто же это?» (Буратино)

- Ну, конечно же, это Буратино!

- С помощью чего Буратино освободил всех кукол? (с помощью золотого ключика).

Но приключилась беда, хитрые Кот Базилио и Лиса Алиса обманом отобрали ключик у Буратино.

И теперь нам с вами надо помочь вернуть золотой ключик Буратино и его друзьям. За каждый правильный ответ вы будете получать часть ключика.

Но чтобы вернуть ключик, нам надо решить несколько математических заданий.

Начинаем.

1. Разминка.

На это задание отвечать нужно быстро и правильно, чтобы не подвести Буратино.

- Какое сейчас время года?
- Какой весенний месяц сейчас идет?
- Какая сейчас часть суток?
- Какие части суток ты знаешь?
- Какой сегодня день недели?
- Сколько пальцев на руке?

- Сколько солнышек на небе?
- Какие дни недели мы называем «рабочими»?
- Сколько солнышек на небе ночью?
- Какие дни недели мы называем «выходными»?
- Назови все дни недели?
- Какой день недели идет за понедельником?
- Сколько всего дней недели?

Молодцы, вы справились с заданием и за это получаете первую деталь ключа. (выкладываю на доске)

2. «Игровые упражнения»

(сравнение предметов по разным величинам)

Можно нарисовать : На картинке изображены две дорожки (узкая и широкая, заяц, черепаха, полянка, на полянке изображены 2 дерева – разной высоты, солнышко, облако)

Вопросы к ребёнку:

- посмотрите и скажите, что делают заяц и черепаха? (идут по дорожкам)
- по какой дорожке бежит заяц? (по узкой).
- по какой дорожке идет черепаха? (по широкой).
- как вы думаете, кто из зверей доберется до поляны первым?
- почему? (черепаха ползает медленно, а заяц бежит быстро).
- посмотрите на поляне растут деревья, что мы можем сказать о их величине?
- у высокого дерева ствол – толстый, а у низкого дерева ствол – узкий.
- а где нарисовано солнышко – над деревом.
- а что выше солнышко или облако?
- а как вы думаете, какая часть суток изображена на картинке? (день)
- почему ?

Молодец, справился. За это мы получаем вторую часть ключика

4. Счет в пределах пяти, порядковый счет.

- посчитайте сколько игрушек изображено, и покажите карточку с цифрой. (5)



Вопросы:

- какой по счету стоит грузовик?
- какой по счету стоит пирамида?
- какая игрушка стоит на пятом месте? (мяч).
- какая игрушка стоит на третьем месте? (неваляшка).

5. Работа с раздаточным материалом. Множества.

- Сейчас мы с вами будем работать с карточками. Давайте вспомним, как мы выкладываем карточки на полоске? (слева - направо).
- Покажите мне правую руку, левую.
- Выложите на верхнюю полоску 5 кружочков красного цвета
- На нижнюю полоску выложите 4 кружочка зеленого цвета,
-
- что можно сказать о количестве кружков красного и зеленого цвета)
- на сколько больше - что надо сделать, чтобы стало поровну?

Молодец!!

6. Пальчиковая гимнастика.

А сейчас давайте поиграем пальчиками.

1 2 3 4 5 – любят пальчики шагать

1 2 3 4 5 – пошли пальчики гулять

5 4 3 2 1 – мы купили апельсин

5 4 3 2 1 – мы делили апельсин

Эта долька – папе.

Эта долька – маме.

Эта долька – бабушке.

Эта долька – дедушке.

Эта долька - мне.

Ну а вместе мы семья.

7. Ориентировка в пространстве.

На доске выложены геометрические фигуры



Вопросы:

- Что изображено на картинке? (геометрические фигуры).
- Где расположен квадрат? (посередине).
- Где расположен ромб? (в правом верхнем углу).

- Где расположен круг? (в нижнем левом углу).
- Где находится овал? (в левом верхнем углу).
- Где расположен треугольник (в правом верхнем углу).

Окажите ребенку помощь при необходимости, не забывайте хвалить, и поощрять.

Предложите собрать разрезанные части ключика, который поможет найти игрушки.

