**Познавательное развитие**

**ФЭМП «Математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди»**

**Подготовительная группа. Состав числа 6**

**Цель и задачи образовательной области** «Социально-коммуникативное развитие:

- формирование навыков командной работы детей дошкольного возраста,организация собственной деятельности детей в атмосфере взаимопонимания;

- развивать речевую активность, умение делать свой выбор и доказывать его; воспитывать желание работать вместе, помогать другим, договариваться, ставить цель, сотрудничать друг с другом.

**Цель и задачи образовательной области «Познавательное развитие» - ФЭМП**:

- продолжать учить детей решать арифметические задачи, производить числовую запись выражений; ознакомить с составом числа 6 (из двух, трех меньших чисел); закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и заданным числом (цифрой), знания детей о геометрических фигурах, умение строить (выкладывать) их по силуэту (точкам); совершенствовать навыки счета, умение отгадывать математические загадки, навыки выполнения основных видов движений: ходьба в разном темпе; перестроения в пары,тройки с образованием геометрических фигур: прямоугольник, овал, треугольник; развивать зрительное внимание, память, быстроту и логику мышления (сообразительность), воображение.

**Формы работы с детьми**: групповая, подгрупповая (по 6 человек).

**Ход фрагмента занятия**

**I часть.**

***1. Игра на коммуникацию «Золотые ворота».***

Двум игрокам прикрепляются на грудь цифры 5 и 6.

Дети становятся лицом друг к другу, берутся за руки, поднимают их, образуя «ворота».

Остальные играющие берутся за руки и, пока водящие читают скороговорку, стараются пройти через «ворота» с карточками с пятью или шестью точками в руках.

Водящие читают скороговорку:

Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый раз – прощается,

Второй раз – запрещается.

А на третий раз

Не пропустим вас.

«Ворота» закрываются на последнем слове фразы. Тот из детей, кто не успел пройти через них в данный момент, оказывается пойманным. Он считает точки на своей карточке и становится в «воротах» за одним из водящих, цифра на груди которого соответствует количеству точек на карточке пойманного игрока. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут распределены на две команды.

***2. Игровая мотивация.***

Педагог просит детей вспомнить разные сказки, в которых встречаются математические явления. *(Примеры детей.)*

Далее дошкольникам предлагается совершить увлекательное математическое путешествие по сказке «Гуси-лебеди» и помочь героям сказки справиться с трудными задачами (испытаниями). Педагог напоминает, с чего начались приключения героев сказки: дочка позабыла, что наказывали ей отец и мать прежде чем уехать в город, – посадила братца на травку под окном и побежала играть на улицу с подружками. Заигралась, загулялась…

**II часть.**

***1. Игра «Гуси-лебеди».***

Дети вспоминают, как развивался дальше сюжет сказки, и решают стихотворную задачку.

Два гуся летят над нами,

А один – над облаками,

Три спустились на ручей,

Сколько было всех гусей?

Дети выкладывают магниты на доске и производят счет.

Далее игрокам предлагается представить себя гусями и построиться в три команды согласно математическим выражениям: 3 + 3; 1 + 2 + 3; 2 + 2 + 2.

Дети делятся на команды по 6 человек.

Согласно математическим выражениям игроки в командах перестраиваются в пары, тройки, образуя геометрические фигуры: прямоугольник, овал треугольник. По первому выражению все команды должны построиться в 2 тройки друг за другом; по второму – последовательно: один, затем пара, тройка (клин); по третьему – в 3 пары.

Вопросы:

– Сколько гусей в каждой стае?

– Как мы составили число 6?

– На какие фигуры были похожи стаи?

**2. Игра «Поможем Иванушке разложить камушки».**

Воспитатель:

- Отец с матерью ушли, а дочка позабыла что ей наказывали: посадила братца под окошко, сама побежала на улицу, заигралась, загулялась. А Ванюша в камушки играет, сам себя он забавляет!

И я вам тоже предлагаю поиграть с камушками.

Дети делятся на 3 команды. Камушки- треугольники разного цвета - 18 штук ( 3 красных- с прямым углом, 3 желтых с прямым углом; 2 синих с острыми углами, 4 оранжевых с острыми углами; 1 фиолетовый с тупым углом, 5 зеленых с прямым углом). Надо рассортировать по кучкам, чтобы в каждой кучке было по 6 камушков. Дети сами должны догадаться как надо сортировать. Игра на скорость.

**3. Подвижно-дидактическая игра «Пирожки»**

Педагог рассказывает сказку дальше: «Бросилась девочка догонять гусей и повстречала на своем пути печку. Та попросила героиню съесть пирожок и угостить папу, маму, братика и лесных зверей, разделить всем поровну».

Перед игрой обсуждаются правила: класть пирожки в тарелки нужно по одному, последовательно; если в тарелках уже имеется по одному пирожку, то можно выкладывать по второму, также последовательно.

Детям предлагается разделиться на 2 команды по 6 человек и взять по одному «пирожку» (мешочку). Игрокам необходимо, положив «пирожок» на голову, пройти по скамейке, спрыгнуть (придерживая мешочек) и положить «пирожок» в одну из расположенных для каждой команды тарелочек: для первой – 2 тарелочки, для второй – 3 тарелочки.

По окончанию игры педагог задает вопросы:

– Сколько всего пирожков? Сколько на двух, трех тарелках?

– Сколько пирожков на каждой тарелке?

– Можно ли разделить число 6 поровну – это по сколько? Составьте выражение:

1-я команда: 6 – это 3 + 3;

2-я команда: 6 – это 2 + 2 + 2.

Педагог благодарит детей и сообщает, что печка, узнав, что они вместе с девочкой – героиней сказки справились с заданием, указала, куда полетели гуси-лебеди.

***4. Игра «Яблочки»***

Сказка продолжается: «Девочка продолжила путь и встретила на своем пути яблоньку, которая предложила решить ее задачки: снять яблочки и разложить в 2 корзинки: в одну – хорошие, в другую – испорченные (гнилые)».

Детям раздаются разноцветные пластмассовые шарики, на которых написаны примеры.

Игроки делятся на 2 команды, перед командами расположены цифры от 1 до 10.

Команды прыгают строго по очереди. Прыжки нужно начинать с того числа, которое стоит в примере первым, после этого внимательно определить направление движения и прыгнуть на то число, на которое указывает второе число в примере (выражении). Вслух произнести ответ(если не знает, то помогает команда).

Если в результате арифметического выражения не получилось число 6, то яблоко считается испорченным (гнилым), его необходимо отнести в корзину, которая стоит справа; если же яблоко «хорошее», то его кладут в корзину слева.

Педагог проверяет задание, отмечает, сколько «яблок» обеих команд попали не в ту корзину*.* Воспитатель показывает детям «яблоки» с числами, которые в сумме дают 6.

Все вместе делают вывод: 6 – это 3 + 3; 4 + 2; 2 + 4; 5 + 1; 1 + 5. Команды заполняют цифрами схемы (рис.1) на ковре.

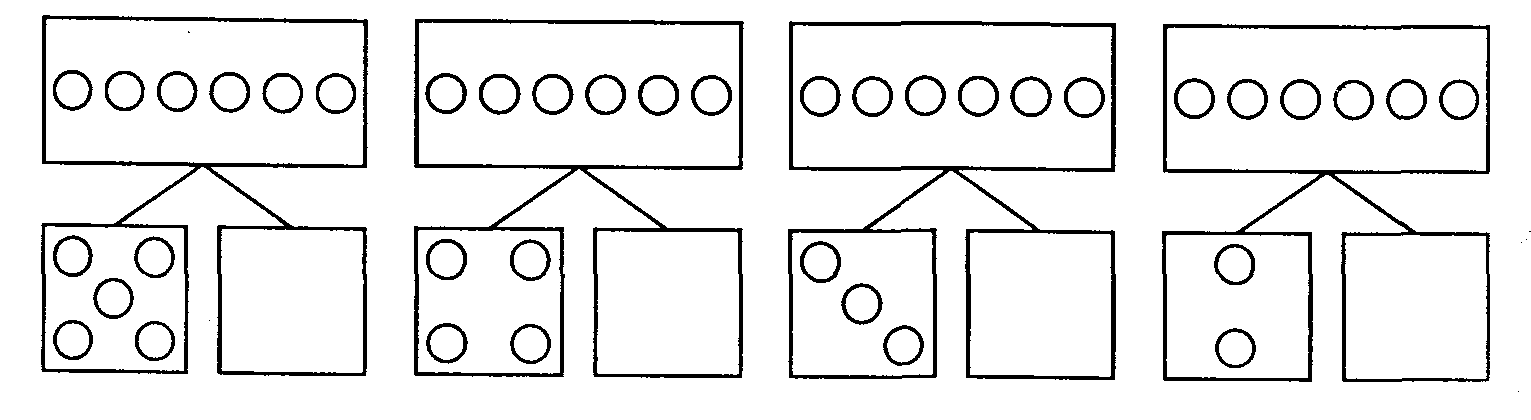


Рис. 1 Состав числа 6.

В конце воспитатель спрашивает: «Что общее в этих схемах?» (состав числа 6, знак- плюс).

**III часть.**

***Итог занятия.***

Педагог благодарит детей за помощь и просит ответить на вопросы:

– Какое задание было самым трудным, интересным?

– Как вы думаете, почему вы справились со всеми заданиями? *(Потому что помогали друг другу, играли вместе.)*