Конспект занятия по ФЭМП с использованием развивающих игр Б.П. Никитина «В поисках клада».

Цель: Заинтересовать детей играми, вызвать радостное настроение. Развивать память, внимание, логическое мышление; добиваться самостоятельного выполнения заданий. Тренировать в развитии цветоощущения и сообразительности. Развивать способность к анализу и синтезу, способность к комбинированию (в игре «Сложи узор»); учить анализировать закономерности окраски кубиков. Учить точности, аккуратности, предусмотренности (в игре «Уникуб»).

Материал: развивающие игры по Б.П. Никитину «Сложи квадрат», «Уникуб». «Сложи узор», шашки, план группы, письмо.

Ход.

Приветствие: Ребята я предлагаю встать все в круг.

Собрались все дети в круг,

Я твой друг и ты мой друг,

Крепко за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся. Посмотрите друг на друга и улыбнитесь, улыбнитесь нашим гостям. Ведь от ваших улыбок всем стало тепло и приятно

1.1. Организационный момент.

Воспитатель: «Сегодня рано утром, когда вас ещё не было в детском саду, я обнаружила вот эту коробку. Помогите мне её поставить на ковёр. Я ждала когда вы прейдете, что бы вместе с вами посмотрели что в ней. **Откроем коробку**?

(Дети **открывают коробку**, все, что в ней находится, **выкладывают на ковёр**).

В: Что тут? Вы ребята понимаете, что всё это может означать и что с этим нам делать?

Д: Письмо.

В: Разрешите мне прочитать это письмо.

2. Введение в тему.

Здесь написано: «Дорогие, ребята! Меня зовут Магнолик. Я Великий волшебник. Приглашаю к себе в Заколдованное королевство. Наверняка, вы, как и все дети, любите играть и искать **клады**. В моём королевстве спрятан **клад**, я предлагаю вам его найти. Но будьте **внимательны**: по дороге вас ждут испытания. Если вы их выполните, то получите частичку карты, которая непременно приведёт вас к **кладу**. Чтобы вы не заблудились в моём Заколдованном королевстве, посылаю вам путеводитель и чудо **кубики**, которые помогут вам преодолеть препятствия».

В: И что нам делать?

Д: Будем искать **клад**.

3. Основная часть.

В: А про какой же нам путеводитель пишет волшебник, и где он? Посмотрите, может быть, что- то в конверте ещё осталось. Да, вот и ещё что -то. Ребята вы понимаете, что это? Какие -то здесь квадратики, стрелочки.

Как, вообще обращаться с этим путеводителем.

Дети: Здесь задания, а стрелочки- это направление как мы должны двигаться.

В: Что бы узнать с чего нам начать давайте посмотрим в наш путеводитель.

Дети: Начнём с первого квадратика, что же тут написано.

В: Можно я прочитаю: *«Цифра 6 перевернулась новой цифрой обернулась»*. Какой новой цифрой перевернулась цифра 6?

Д: Цифрой 9.

В: Ну что идём искать цифру 9. *(находят, с обратной стороны цифры задание)*

В: Послушайте задание.» Из чудо-**кубиков сложи узор используя столько кубиков**, сколько указано в загадке. Для этого ты можешь воспользоваться любой предложенной схемой.

В: Возьмите мешочки с **кубиками**, достаньте все **кубики и посчитайте**, сколько их у вас всего. *(по 9)*.

В: Соответствует ли число **кубиков** в вашем мешке цифре 9?

В: Хватит вам **кубиков**, чтобы сложить такие узоры?

В6 –Ребята, а какие правила в игре «Сложи узор»? Что нужно сделать? (подбирая грани кубика по цвету правильно сложить рисунок, узор)

Дети по схеме **выкладывают узор из 9 кубиков***«Сложи узор»*.

В: — Все справились с заданием?

— Проверим у всех правильно выполнены узоры?

— Поменяйтесь местами и проверьте.

В: А вот и первый кусочек карты появился. Значит, мы идём по верному пути.

В: Смотрим в путеводитель, что у нас дальше

«Эта циферка с секретом, и зимой и жарким летом

Различишь едва, едва, где в ней ноги, голова»

В: Какую цифру идём искать?

Д: 8.

В: Нашли цифру 8 (в раздевалке). Для вас есть послание от волшебника Магнолика (читаем на обратной стороне цифры 8): «Ребята этот волшебный числовой отрезок поможет вам добраться до **клада**, если вы правильно выполните задание».

А задание называется «Уникуб». Что нужно делать в игре «Уникуб», как играть? (надо внимательно рассмотреть рисунок, отобрать кубики с гранями нужного цвета, а затем построить модель, чтобы совпадали по цвету со всех сторон). Вот вам модель выполнения задания. Приступаем.

В: Ребята как вы считаете мы справились с заданием?

Воспитатель убирает с квадратика задание и появляется цифра 8.

В: Смотрим в путеводитель двигаемся по направлению стрелочки, к следующему испытанию. Читаем:

«Нолик стань за единицей, за своей родной сестрицей

Только так, когда вы вместе, называют цифрой 10

В: Какую цифру идём искать?

Д: 10

(Цифру 10 нашли на стене у подоконника)

Снимаем цифру читаю загадку:

Черно-белая игра,

С полем в клеточку она.

В «Уголки» играем с Машкой,

А игра зовется...

**Ответ:** Шашки

В: Верно шашки. «Дорогие ребята! Разделитесь на пары и правильно расставьте шашки на шахматной доске.

(Дети расставляют фигуры)

-Проверьте правильно вы расставили фигуры? (Взаимопроверка)

Ребята, давайте вспомним правила игры в шашки. (шашки стоят и двигаются по черным клеточкам, это необходимо для того, чтобы шашки соперников встретились в игре.)

В: У кого быстрее получилось?

В: А вот и ещё часть карты появилась.

(Заходят в **группу**, **раскладывают части карты**, соединяют её)

В: И что это за план? Что-то я не могу понять.

Д: План **группы**.

В: А где мы сейчас с вами находимся, в каком месте?

В: куда теперь нам нужно идти?

Д: В спальню.

В: А как нам найти **клад в спальне**.

Д: Он обозначен стрелочкой.

Идут в спальню находят кровать указанную на плане «***КЛАД***» (шоколадные монеты).

Итог: — Что для вас было интересным в нашем путешествии?

— Какие препятствия вам пришлось пройти, чтобы найти **клад**?

— Что в путешествии было сложным для вас?

Я благодарю вас всех за участие в этом увлекательном путешествии.