

Вторник 21апреля/утро/

Познавательное развитие. Формирование элементарных математических представлений.

Тема: «Количество и счёт. Решение задач на смекалку».

Цель: Обеспечить развитие у детей временных представлений;
систематизировать знания детей о числе 10 и цифре 10;
создать условия для развития внимания, логического мышления и речи.

Временные представления

- Какое сейчас время года? (*ответы детей:* весна)
- Какие весенние месяцы вы знаете? (*дети называют*)
- Какое сегодня число, какой месяц? (*ответы детей*)
- Какой день недели? (*ответы детей*) (среда)
- Если сегодня среда, то какой день был вчера и какой будет завтра? (*ответы детей:* вчера был вторник, завтра - четверг)

Игра с цифрами.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

-Назовите цифры от 1 до 10. Назовите число: предыдущее 9; следующее за 7; число больше, чем 5, но меньше, чем 7 . Покажите соседние числа 4, 8. Какое число больше, чем 8 на один; меньше, чем 10 на 1; (Дети выполняют задание)

Продолжи счет.
Впиши пропущенные числа.

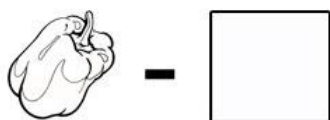
Дата: _____

Имя: _____

1		3		5	6		8		10
10		8	7			4	3		

	2	3				7		9	
	9			6	5				1

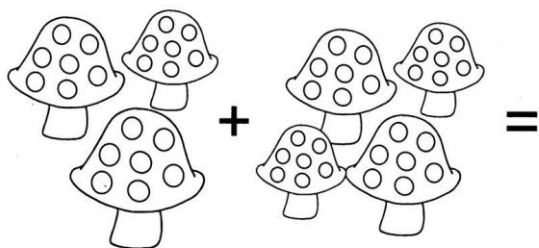
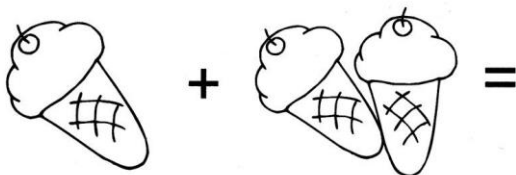
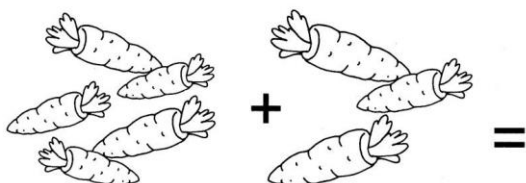
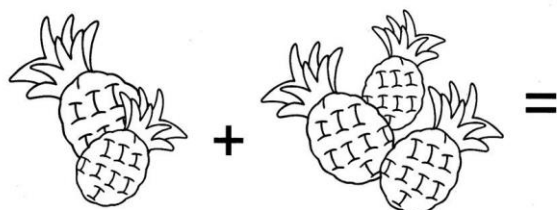
Нарисуй, что должно быть в пустой клетке. Сосчитай сколько всего:



- Дети, скажите, а кому весной особенно трудно живётся? (лесным жителям)
- Почему? (ответы детей)

Помоги белочке собрать посылки.

- Я вчера получила письмо из леса. Белочка просит о помощи: ей нужно отправить посылки с фруктами и овощами своим друзьям. Но прежде чем всё сложить в посылки, нужно знать сколько всего фруктов и овощей нужно.



razdelti.ru

(Дети решают примеры)

- Молодцы. Белочка будет рада.

Физкультминутка: Хомячок.

Хомка, хомка, хомячок, полосатенький бочок.

Хомка раненько встаёт, щёчки моет, ушки трёт.

Прибирает хомка хатку и выходит на зарядку.

Раз, два, три, четыре, пять —

Хочет хомка сильным стать.

Работа с карточкой.

- У лесного короля разбилась лампа. Помогите королю найти подходящий осколок, чтобы склеить лампу. *(Дети выполняют задание)*



- Сколько углов у подходящего осколка? *(Дети отвечают)*

- Король не может найти точно такую же корону как у него.

Помогите ему.

(Дети выполняют задание)

Логические задачи.

У Егора и Алёны живут дома животные. У Алёны попугай и канарейка, а у Егора собака и кошка. У кого из детей живут дома птицы? *(ответы детей: у Алёны)*

Мама купила дочкам платья разного цвета: красное и зелёное. У Ани платье не красного цвета. Какого цвета платье у каждой девочки? *(ответы детей: у Ани зелёное)*

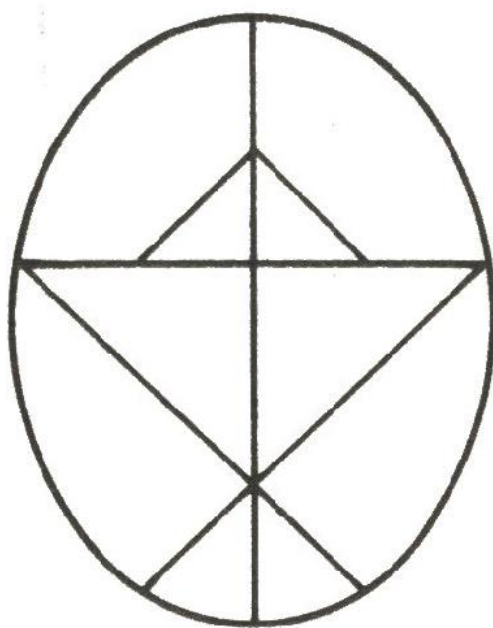
Даша и Наташа помогали маме. Даша мыла фрукты, а Наташа овощи. Кто из девочек мыл яблоки? *(ответы детей: Даша)*

Трёх братьям три, четыре и пять лет. Максим младше Ильи, Илья младше Антона. Кому сколько лет? *(ответы детей: Антон – 5; Илья- 4; Максим- 3)*

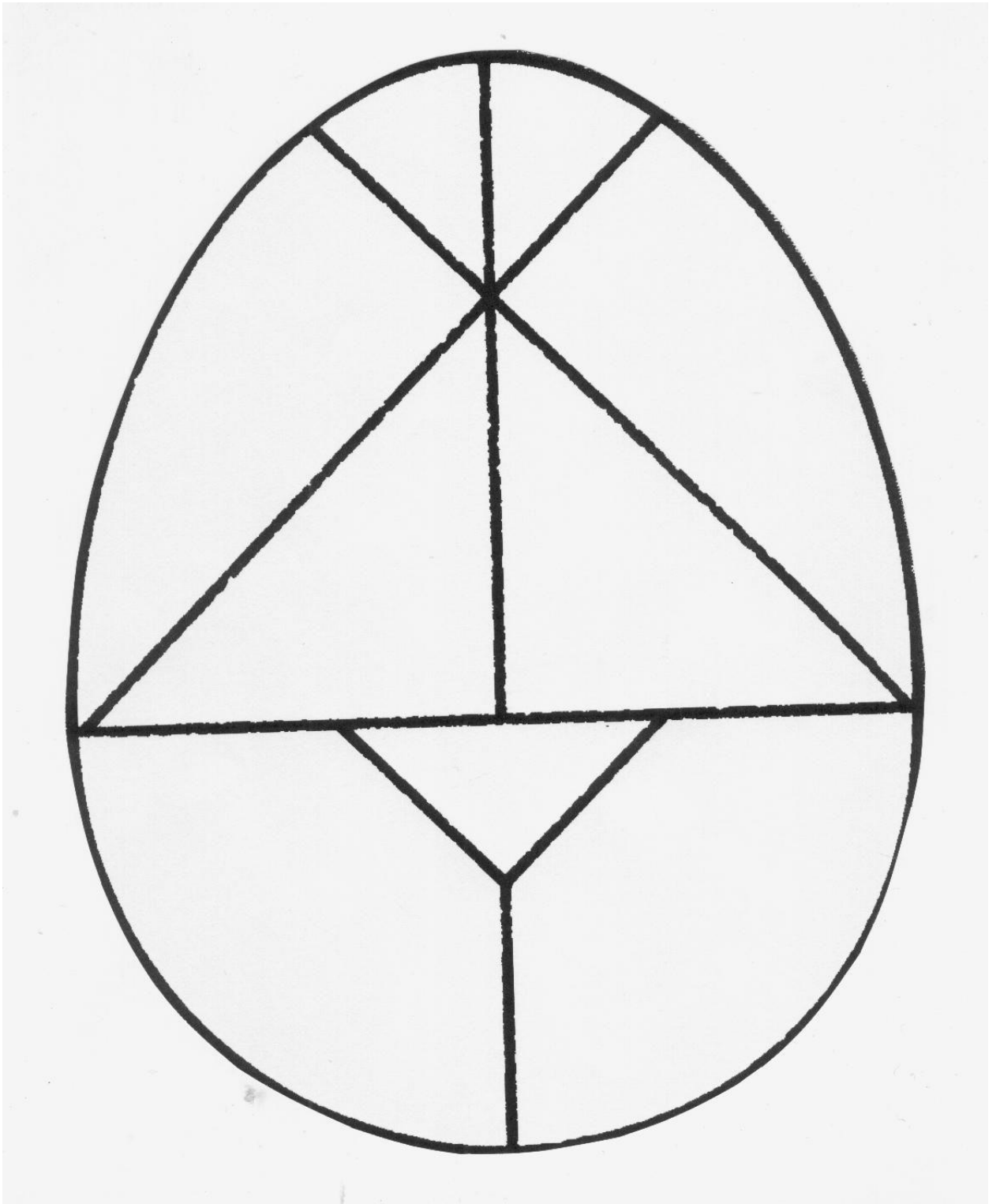
Игра «Колумбово яйцо»

Сейчас вам надо составить у себя на столе яйцо из отдельных частей *(Взрослый помогает ребёнку, если есть затруднения)*

«Колумбово яйцо»

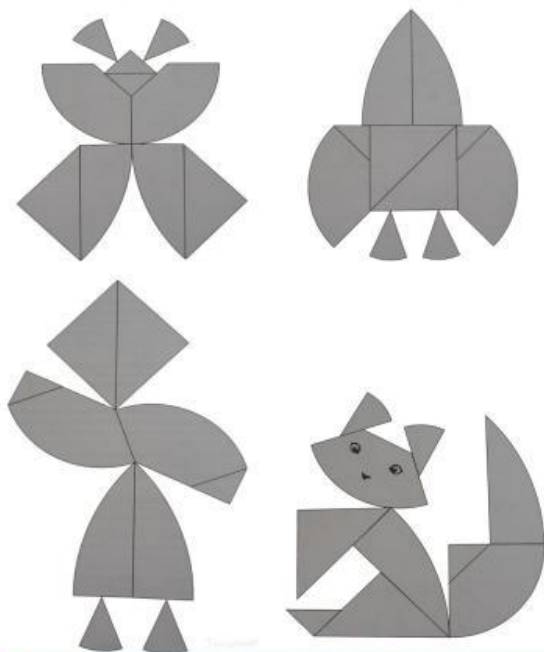


Колумбово яйцо – это фигура в форме яйца, разрезанная на 10 частей. На плоскости необходимо выкладывать любые фигуры, какие придумаешь или можно использовать образец.

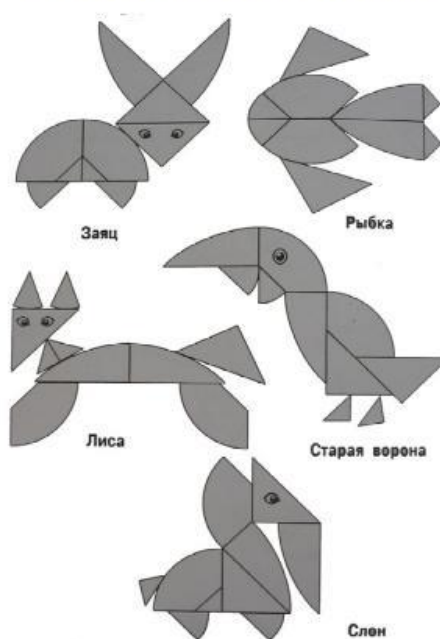


Возможные схемы головоломки.

1 уровень сложности:



2 уровень сложности:



Рекомендации.

Закрепите знания о временных представлениях.

Организуйте игру с цифрами.

Закрепите счёт-прямой от 1 до 10, обратный от 10 до 1.

Назовите пропущенные числа, запишите.

Если внимание ребёнка снизится, проведите физкультминутку «Хомячок».

Решите примеры «Помогите белочке собрать посылки», запишите.

Предложите ребёнку решить карточки устно.

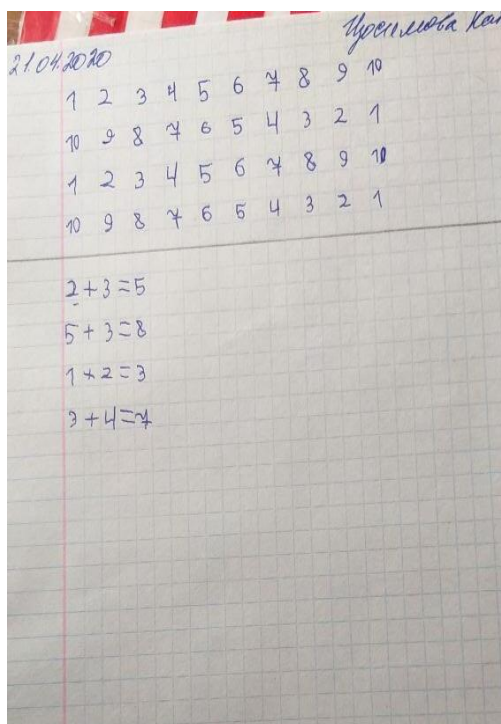
Логические задачи решите устно.

Подготовьте игру «Колумбово яйцо», используйте картон, простую бумагу.

Помогите на первом этапе освоения игры.

Предложите ребёнку решить головоломки.

Результат.



7: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

10: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 3 = 8$$

$$1 + 2 = 3$$

$$3 + 4 = 7$$