

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

МДОУ детский сад № 9 «Малыш»

Конспект занятия

по формированию элементарных математических представлений

«Путешествие в страну «Мульти-пульти»

(2-ая младшая группа)

Гущина Светлана Владимировна

Павловский посад, 2014г.

Программное содержание:

- Закрепить понятия много, один.
- Тренировать способность сравнивать количество предметов: «больше», «меньше», «столько же».
- Закреплять знания цвета.
- Тренировать умение различать геометрические фигуры.
- Упражнять детей в сравнении по ширине, длине предметов и обозначать словами: широкий, узкий, высокий, низкий.
- Закреплять умение понимать пространственные отношения между предметами: на, над, под.
- Развивать речь, фантазию, внимание, мыслительные операции.

Материал к занятию:

Герои мультфильмов, поезд, билеты на поезд, геометрические фигуры для обозначения мест в поезде, цветы, бабочки, паутина, ковер с геометрическими фигурами, солнце, дождь, домики разных цветов, документы к домам (квадраты разных цветов), листики (широкие - узкие), ёлочки (высокая - низкая), пальчиковый театр (животные), игрушка «Чебурашка», музыкальная запись стука колес поезда, детский плач.

Ход занятия:

Организационный момент.

Ребята давайте возьмемся за руки и сделаем круг улыбнемся друг другу и по обещаем что мы сегодня в нашем путешествии будем улыбаться слушать внимательно вести себя хорошо.

- Ребята, посмотрите, у нас сегодня гости. Поздороваемся с ними.

- Сегодня мы с вами отправимся в страну «Мульты - пульти». В этой стране мы будем решать головоломки. Головоломки - это такие необычные, интересные задания. А подготовили для нас эти задания герои, которых вы все хорошо знаете. Хотите узнать, кто это и выполнить их задания?

- Тогда я приглашаю вас в путешествия на сказочном поезде.

Воспитатель заранее расставляет стулья в три колонны друг за другом, на спинках которых прикреплены геометрические фигуры круг, квадрат, треугольник, различных цветов.

- Но прежде чем сесть в поезд, нам необходимо решить, кто на каком месте поедет.

На отдельном стоящем, заранее подготовленном столе, лежат геометрические фигуры, но лицевой стороной вниз. Воспитатель предлагает взять одну любую фигуру. Дети смотрят, называют, сравнивают фигуру с цветом и занимают свои места.

- Все сели, ни кого не забыли, ну, тогда в путь.

Включается запись стука колес поезда (на протяжении всего занятия включается эта запись).

Основная часть.

Д/игра «Бабочки».

- Ребята, мы с вами оказались на цветочной полянке в гостях у Вини - пуха. Он очень любит гулять по цветочной полянке и играть с бабочками.

- Распустились здесь цветы, небывалой красоты. Вيني - пух говорит, что играл с бабочками, подул ветерок и занёс их в сети злого паука, нам нужно им помочь освободиться! Сколько бабочек поймал паук? (Одну или много?).

- Давайте их освободим!

Дети освобождают бабочек из плена.

- Как мы можем помочь бабочкам. (Дети предлагают свои варианты.)

- Чтобы паук не заметил и не поймал бабочек, каждая бабочка должна сесть на цветок такого же цвета. Давайте поможем бабочкам спрятаться.

Дети сажают бабочек на цветы. Воспитатель задаёт вопросы:

- Какого цвета бабочки?

- На какой цветок сядет бабочка?

- Поровну ли бабочек и цветов? (нет)

- Чего больше? (цветов) Чего меньше? (бабочек)

- Как сделать так, чтобы бабочек и цветов стало поровну? (Дети предлагают варианты)

- Что у нас получилось? (Дети должны проговорить: бабочек и цветов поровну.)

- Молодцы, ребята, справились с этим заданием, помогли бабочкам, и теперь Вيني - пух опять сможет с ними играть.

- А теперь нам с вами нужно отправляться дальше. Давайте занимать свои места и отправимся дальше.

2. Д/игра «Ковер».

- Проходите, ребята, мы приехали в гости к коту Матроскину. Он сегодня грустный, потому что его любимый ковер порвался. Давайте поможем ему. Вот у него есть разные заплатки, разных форм. Но кот Матроскин не знает, куда какая заплатка подходит. Возьмите каждый по заплатке и найдите ее место.

Дети берут заплатку, называют форму, цвет и находят ей место.

- Молодцы, кот Матроскин очень рад, что вы ему помогли восстановить его любимый ковер.

- Наши дети знают стихи про геометрические фигуры, давайте послушаем.

Треугольник – три угла,
Посмотрите детвора.
Три вершины очень острых –
Треугольник – «остроносый».
Нарисуем мы кружочек:
Ротик в нем и пара точек,
Солнце круглое и мячик,
Круг давно знаком нам, значит.
Вот четыре стороны
И они всегда равны.
А фигура та, ребята,
Называется квадратом.

- Молодцы, ребята.

- Ну а нам с вами пора отправляться дальше.

Дети садятся на поезд.

3. Игра «Найди свой домик».

- Мы приехали в город, где много домов. Каждому из нас предстоит занять какой-то домик. А они все разные. Чтобы вы знали, в какой заселиться, я вам дам документ такого же цвета. (раздать квадраты разных цветов)

- Какого цвета будет домик у Миши?

- Когда светит солнышко, дети выходят и гуляют. А когда дождь, скорее бегут к своему домику.

По сигналу «дождь» дети занимают «домики». Воспитатель проверяет документы. Игра проводится несколько раз, воспитатель меняет расположение домиков.

- Молодцы, ребята, не путали домики, не намочил вас дождик. А теперь садитесь на поезд, едем дальше.

4. Д/игра «Помоги Маше навести порядок».

- Ребята, мы приехали в гости к Маше на лесную полянку. Посмотрите Маша проказница разбросала листочки. Давайте их соберём! Посмотрите, какие они все разные; и широкие есть и узкие. Мальчики соберут широкие листочки, а девочки – узкие.

- Хорошо, молодцы!

- А теперь посмотрите, мы видим две елочки. Ребята, они одинаковые? Нет. Одна елочка высокая, а другая низкая. Мальчики пусть положат свои листочки под высокую ёлочку, а девочки – под низкую. Молодцы, ребята помогли Маше навести порядок на полянке.

- Давайте отправимся дальше.

5. Игра «Дрессировщики».

- Ребята, мы приехали в гости к клоуну Клёпе. А вы знаете, где живут клоуны? (в цирке) А кто еще выступает в цирке? (животные)

- Клёпа предлагает нам с вами побыть дрессировщиками. Дрессировщики дрессируют зверей, учат их выполнять команды. Ну что будем дрессировщиками?

- Одевайте зверей на указательный палец и произнесем такие слова: «Животные оживите! Нам головками кивните!»

- Ой, смотрите, они ожили! (пошевелить пальцами)

- Тогда давайте будем дрессировать наших зверей. Будем давать им команды.

1 команда – животные сядьте на стол;

2 команда – сядьте под стол;

3 команда – подпрыгни над столом;

4 команда – сядьте на плечо;

5 команда – спрячьтесь за ладошку.

- Молодцы, ребята! Звери выполнили все ваши команды. Какие мы хорошие дрессировщики. Но животные устали и им пора отдыхать, верните животных на места. Клёпа говорит вам спасибо, что вы научили их выполнять команды. А нам пора возвращаться в детский сад, садитесь на поезд.

Заключительная часть.

Игра «Опоздавшая игрушка».

- Вот мы и вернулись в детский сад. Давайте встанем в круг и возьмемся за руки.

- Вот и закончилось наше путешествие.

- Ой, кто там плачет?

- Ребята, да это Чебурашка! Он хотел вместе с нами поехать в путешествие, но опоздал.

- Давайте расскажем Чебурашке кому мы сегодня помогли! Чье задание выполняли?

- Молодцы, ребята, все задания выполнили, а ты, Чебурашка, больше не опаздывай.