**Тема:**

**Математическая игра «Умники» и «Умницы»**

**Выполнила**: Глебычева Н.Н.

**Программное содержание:** Закреплять умение считать в пределах 4, формировать представления о равенстве и неравенстве 2х групп предметов на основе счета. Упражнять в различении геометрических фигур. Совершенствовать умение определять пространственное направление от себя: вверху, внизу, справа, слева, впереди, сзади. Развивать логическое мышление, внимание, память, речь. Воспитывать культуру общения, самостоятельность.

**Материал:** 4 машины, 4 коляски, 4 куклы, карточки, грибочки, геометрические фигуры, обручи.

**Ход:** Сегодня мы поиграем мальчики будут «Умниками», а девочки «Умницами».

1 задание. «Умники» сосчитают машины и поставят их в ряд. «Умницы» -посадят кукол на стульчики и посчитают их.

Воспитатель. Сколько кукол? Сколько машин? Как о них можно сказать? Всем ли кукол хватит машин? Давайте убедимся в этом. А теперь куклы хотят покататься на колясках (выполняют задание, считают, сравнивают, делается вывод).

2 задание за столами.

Воспитатель. Каждый стол отмечен игрушкой. «Умницы» садятся за стол, где стоит матрешка, а «Умники» за стол, на котором-машинка. У каждого игрока карточка, на ней определенное количество кружочков, надо подобрать к карточке такое же количество грибочков (спрашиваю 4-5 человек)

Воспитатель. Почему ты положил 4 грибочка? (у меня карточка на 4 кружочка).

Сколько кружочков на твоей карточке? А сколько грибочков ты положил? (вопросы задаются по разному. Проводится не большой анализ после каждого ответа.0

3 задание игра «Кто быстрее найдет свой домик».

Дети самостоятельно выбирают геометрическую игру меньших размеров, выполняют разные движения. По сигналу находят «домики» геометрические фигуры большего размера.

4 задание «Повернись и покажи»

Дети определяют направление и показывают его, (ориентировка от себя).

5 Вы, ребята, молодцы. Правильно выполняли задания. А что вам больше понравилось? (ответы детей). Кукла Маша хочет вас угостить. Раздаются конфеты.





