**Конспект занятия «Космический пришелец»**

 *(познавательное развитие, для детей старшего возраста)*

**Цель:** развитие элементарных математических представлений, умения применять их на практике.

**Задачи:**

**-**развитие образного и логического мышления, памяти;

**-**формировать умения выделять основные признаки предметов: цвет, форму, величину, находить предметы с заданными свойствами и группировать их по трем признакам.

**-**закреплять умения ориентироваться в числовом ряду.

В группу стучат и приносят письмо, в котором говорится, что в детский сад поступил сигнал бедствия, ребят просят о помощи.

**1.«Кому необходима помощь?»** Соединив на рисунке точки, дети узнают, что помощь нужна космическому существу. Дети придумывают ему имя.

Космический пришелец сообщает, что в космосе произошел какой-то сбой и теперь чтобы ему попасть на свою планету необходимо навести порядок и решить не мало сложных задач.

Для начала необходима

**2. «Разминка»:**

-Сколько хвостов у пяти ослов?

-Сколько ушек у трех старушек?

 -Сколько носов у семи псов?

-Сколько рогов у двух коров?

-Понедельник после вторника?

-Суп едят вилкой?

-Снег идет летом?

-Ноябрь-осенний месяц?

Молодцы, теперь мы точно решим все задачи.

Каждая звезда на небе имеет свое название и свое место, наведем порядок в космосе.

**3.Игра с Блоками Дьенеша (с тремя обручами)**

Фигуры разложить так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, внутри желтого-все треугольники, а внутри зеленого-большие.

Игра может повторяться несколько раз, меняя задание. Детям предлагается придумать свое задание.

**4. «Соседи числа» (игра с мячом), находить место числа в числовом ряду.**

Водящий по очереди бросает мяч, называя число, а ребенок называет соседей числа, на один больше и на один меньше.

**5. «Головоломки»**

Взрослый находит таблички с головоломками и предлагает детям их решить. Дети составляют фигуры из палочек, решают головоломку путем мыслительного анализа, поискового подхода, предположения и обоснования.

-переложить одну палочку, чтобы домик стал перевернут в другую сторону;

-в фигуре, похожей на стрелу, переложить 4 палочки так, чтобы получилось 4 треугольника;

-в фигуре, похожей на ключ, переложить 4 палочки так, чтобы получилось 3 квадрата;

-переложить 2 палочки так, чтобы олень смотрел в другую сторону.

**6.Отдых. Пол минутки на шутки**.

Взрослый предлагает исправить ошибки на одной из табличек, читает стихотворения, а дети находят ошибку и исправляют, ориентируясь на смысл и звуковое сходство с прочитанным:

Закричал охотник: «Ой!»

**Двери** гонятся за мной.

Куклу выронив из рук

 Маша мчится к маме:

-Там ползет зеленый **лук**

 С длинными усами!

Говорят, один рыбак

В речке выловил башмак.

Но зато ему потом

На крючок попался **дом**.

Мы собрали васильки

На голове у нас **щенки.**

**7.Игра «Алгоритм»**

Дети должны помочь разгадать шифр.

В игре участвуют фигуры двух цветов, красные и желтые круги и квадраты.

Ноль (0) обозначает желтый цвет и круг, 1- красный цвет и квадрат. Первая цифра обозначает цвет, вторая- форму.

**Имеются карточки с кодами 00, 01, 10, 11.**

Взрослый поднимает карточку, дети должны зарисовать в тетрадях соответствующую фигуру. (Например**, 00-круг, желтый;01-квадрат, желтый и** т.д. Взрослый благодарит детей за помощь космическому пришельцу и предлагает разукрасить его изображение, а дома составить рассказ или сказку о нем и жизни на других планетах.

01

11

10

12

22

00

