**КОНСПЕКТ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СИТУАЦИИ**

**«СПАСЕМ КОРОЛЕВУ МУРАНУ»**

**(РАЗНОВОЗРАСТНАЯ 4 – 7 ЛЕТ ГРУППА)**

**Подготовили воспитатели: Е.Е.Поваляева,**

**Е.А.Ткачева**

Цель: Развитие познавательных способностей и математических представлений детей на основе развивающих игр В. В. Воскобовича.

Задачи:

*Образовательные:*

- учить считать предметы по порядку; соотносить цифру и количество;

- упражнять в порядковом и количественном счете, учить считать в пределах 10;

- отрабатывать умение детей ориентироваться на ограниченной территории, располагать предметы и их изображения в указанном направлении (вверх, вниз, слева, справа и т.д.);

- формировать умение «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения в пространстве;

- продолжать учить раскладывать число на меньшие части и составлять из меньших большее (на наглядной основе).

*Развивающие:*

- развивать логическое мышление (умение сравнивать и анализировать, сопоставлять, объединять);

- развивать мелкую моторику (координацию «глаз – рука», точные движения кистей рук и пальчиков);

- развивать умение ориентироваться в пространстве; развивать внимание, память, усидчивость;

- совершенствовать навыки связной речи;

-стимулировать желания детей отвечать на вопросы и формулировать свои ответы;

-  развивать стремление обсуждать увиденное, рассказывать о переживаниях, впечатлениях;
- стимулировать развитие и формирование познавательного интереса.

*Воспитательные:*

***-***воспитывать чувство сопереживания;

- воспитывать желание помочь окружающим, оказать помощь и поддержку;

- воспитывать умение выслушивать и дополнять высказывания других детей.

Материалы и оборудование: «Счетовозик»; «Кораблик «Плюх – Плюх»; набор карточек «Забавные цифры»; воздушные шарики, разносы, контейнеры

Персонажи: королева Мурана, Капитан Гусь Океанкин.

Ход образовательной ситуации:

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в волшебную страну «Веселая математика»,которая находится в Фиолетовом лесу, где живет королева Мурана. Злой дракон запер Мурану в замке. Чтобы добыть ключ и освободить королеву Мурану, нужно выполнить сложные задания. Кто не боится отправиться в путь? Кто не боится трудностей? А на чем можно путешествовать, как вы думаете? *(Ответы детей*).Предлагаю отправиться на не обыкновенном поезде - « Счетовозике».

*Звучит гудок паровоза, воспитатель просит занять места в «вагончиках».*

Воспитатель: Для того,чтобы «Счетовозик» отправился в путь, вы должны выполнить задания Магнолика, который весело светит фонариками в окнах. В первом окне – один фонарик, во втором – два. В каком окне пять фонариков? В каком окне фонариков больше всего? Где оно находится? В каком окне фонариков ровно в два раза меньше? Где оно находится? В каком окне фонариков нет совсем? Какое число об этом говорит?[1,с.86].

Воспитатель: Молодцы, ребята справились с заданием. Наш «Счетовозик» отправляется в путь. Внимание! На пути озеро Айс! Чтобы попасть в волшебную страну, нам нужно переправиться через озеро. А на чем мы можем переправится? (Ответы детей). Правильно, на кораблике. Капитан Гусь Океанкин переправит нас на другой берег, если мы выполним его задания.

*Звучит музыка, выходит Капитан Гусь*

Капитан: Здравствуйте, ребята, у меня в руках «Кораблик «Плюх – Плюх». Вы должны внимательно посмотреть на кораблик «Плюх – Плюх» и надеть на мачты своего кораблика флажки согласно рисунку.

В течение непродолжительного времени, ребенок смотрит на карточку, затем карточка убирается. Дети собирают флажки на корабле по памяти. Выполнив задания, результат проверяется взаимопроверкой по парам. Можно усложнить игру, проводя ее в форме командного соревнования (дети делятся на две команды, в каждой из которой есть дети от 4 до 7 лет).

Капитан Гусь решил устроить нам ещё один экзамен. Сейчас мы попробуем ответить на вопросы капитана Океанкина. Начинаем. (Детям 4 – 5 лет задаем вопросы с одним условием, детям постарше с несколькими условиями, например, флажок какого цвета повернут вправо на самой высокой мачте?)

*Вопросы к детям:*

- Флажок какого цвета стоит посередине на четвертой мачте?

- Какой флажок висит под белым флажком на второй мачте?

-Посчитайте, сколько флажков синего цвета висят на кораблике?

-Посчитайте, на сколько меньше зеленых флажков, чем красных?

- Подумайте и скажите, на какие мачты можно повесить по 3 флажка, а на какие нет? И т.д.[3,с.32].

Капитан: Я очень доволен вашими ответами и хотел бы взять вас к себе в матросы.

*Динамическая пауза*

*(Дети с капитаном Океанкиным выполняют*

*движения матросского танца «Яблочко»).*

Воспитатель: Внимание, ребята. Мы проплываем мимо Цифроцирка. Нас хотят поприветствовать его артисты, но они никак не могут построиться в ряд. Первым встал Ежик Единичка. Кто следующий? Ребята выстраивают «зверят – цифрят» (Порядковый и обратный счет)[4,с.34].

Воспитатель: Ребята, посмотрите. У Ёжика, Зайки, Мышки, Крыски, Пса корзиночки с грибами.

*Раздается шум сильного ветра.*

Воспитатель: Ой, ребята, что это? Налетел сильный ветер и рассыпал грибы. Зверята расстроились. Давайте, поможем имсобрать корзинки. (Дети собирают грибы в корзинки). Сколько грибов у Мышки Тройки? А в корзинке у Пса Пятерки сколько грибов? И т. д. (Ребята 4 лет собирают «математические корзинки 5», ребята 5 лет – «математические корзинки 10», 6 – 7 лет помогают воспитателю контролировать правильность выполнения задания) [2,с.341].

Воспитатель: Ребята, за то, что мы помогли «зверятам-цифрятам» собрать грибы, они нам помогут выполнить последнее задание и спасти из плена королеву Мурану. Задание заключается в том, что из множества ключей нужно с одной попытки, найти ключ, который отопрет замок замка злого дракона (В шкатулке у воспитателя находятся 10 ключей с брелоками. На брелоках цифры от 1 до 10).

Подсказка «цифрят–зверят». Нужно взять ключ с брелоком, который обозначает число больше 6, но меньше 8. (Дети выполняют задания, проверяют правильно ли они подобрали ключ к замку). Замок открывается, под волшебную музыку из - за двери, появляется королева Мурана.

Мурана благодарит ребят за своё спасение. Просит вспомнить, какие испытания прошли дети, чтобы получить ключ от замка.

*(Проводится рефлексия)*

- Что вам понравилось в нашем путешествии? (Ответы детей)

- Какие добрые дела вы совершили? (Ответы детей)
- Что нового вы узнали? (Ответы детей)
- Чему научились? (Ответы детей)
**Воспитатель:** А свои впечатления от путешествия вы можете нарисовать или слепить из пластилина.

С помощью волшебного заклинания, королева Мурана возвращает детей в детский сад и дарит на память игры В.В. Воскобовича.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Воскобович, В.В. «Играем в математику» / В.В. Воскобович, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотинова – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. – 312 с.
2. Воскобович, В.В., Медова, Н.А., Файзуллаева, Е.Д «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие / В.В. Воскобович, Н.А. Мёдова, Е.Д. Файзуллаева – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 352 с.
3. Козьмина, О.В. По морям, по волнам с развивающими играми Воскобовича / О.В. Козьмина, А.В. Михалина, С.А. Параняк – СПб.:РИВ, 2016.- 36с.
4. Панфилова, Э.Н. Развивалка. Ру: Дополнительная развивающая программа / Э.Н.Панфилова – Санкт – Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. – 112с.

