**Интегрированное занятие по основам математике в классе предшкольной подготовки**

**Тема:** «Сказочное королевство Шарля Перро»

**Образовательная область:** Познание, Коммуникация

**Раздел:** математика, художественная литература

**Цели:** Закрепить знания детей о последовательности чисел натурального ряда. Закрепить знания о геометрических фигурах.

**Задачи:**

Формировать умение находить неправильное изображение цифры по написанию.

Закрепить умение соотносить количество предметов с числом его обозначающим.

Конкретизировать знания детей о линиях - прямой, кривой, ломаной.

Упражнять в умении, последовательно называть дни недели.

Продолжать учить декодировать информацию, зашифрованную на карточках-кодах.

Формировать навыки вычислительной деятельности.

**План.**

Дидактическая игра " Найди дорожку ".

Дидактическая игра " Башни ".

Упражнение " Предметные картинки ".

Упражнение " Тропинки ".

##### Упражнение " Гномы ".

##### Динамическая пауза .

##### Упражнение " Геометрическая таблица ".

##### Дидактическая игра " Волшебное яблоко ".

##### Упражнение " Пирожки ".

**Ход занятия:**

Сегодня мы отправимся в сказочное королевство, которое создал французский сказочник Шарль Перро.

- Какие сказки Шарля Перро вы знаете?

- "Белоснежка и семь гномов", " Красная Шапочка", " Спящая красавица".

- Для того чтобы попасть в сказочное королевство, нужно пройти опасное болото, на первый взгляд - это зеленая поляна, но если оступиться или неправильно выбрать дорожку, то можно завязнуть в болоте.

Вниманию детей предлагается **лабиринт" Найди дорожку".**

Задача детей, называя направление хода движения - налево, направо, вверх, вниз - переходить последовательно от числа к следующему числу 1,2,3,4...

**Цель задания:** закрепить знания о последовательности чисел натурального ряда; закрепить умение ориентироваться в пространстве, называя направление движения.

- Молодцы, выбрались из болота. Перед нами замок. Когда принцесса уколола палец веретеном, она уснула, и вместе с ней заснули король и королева, слуги, повара на кухне, лошади в конюшне, голуби на крыше. Спит принцесса уже 100 лет. В какую сказку мы попали?

- "Спящая красавица".

- Мы должны разбудить принцессу. Принцесса спит в одной из башен замка.

Каждую башню охраняет стражник - цифра, если вы внимательно вглядитесь в изображения цифр, то быстро догадаетесь, в какой башне спит принцесса.

**Дидактическая игра "Башни".**

Цель игры: закрепить умение находить правильно и неправильно изображенные цифры по написанию.

- Пока принцесса спала, все в замке пришло в запустение, давайте наведем порядок и разбудим замок и его обитателей.

**Игровое упражнение "Предметные картинки".**

Задача детей, посчитав предметы на картинке найти башню с цифрой, обозначающей количество предметов. Картинки предлагаются разные: изображение клумбы с цветами, елочки, скамейки, на веревке сушится белье ...

- Молодцы, со всеми заданиями справились, можно отправляться в следующую сказку.

Заблудилась девочка в лесу, бродит и кричит: " АУ- АУ".

Где же ей тропинку отыскать, чтобы в гости к гномикам попасть?

- Это сказка про Белоснежку.

- Поможем Белоснежке отыскать нужную тропинку.

Сначала тропинка была похожа на кривую линию, потом на прямую линию, а потом на ломаную. Задача детей выложить тропинки по словесной инструкции на доске, а чтобы мы не заблудились на обратном пути, давайте зарисуем тропинки в обратном порядке, так как будем по ним возвращаться назад. Дети зарисовывают на рабочих листах или в тетрадях: ломаная, прямая, кривая.

- Тропинка привела нас к маленькому домику, в котором живут гномы.

Братцев этих ровно семь,

вам они известны все.

Каждую неделю кругом,

ходят братцы друг за другом.

- Догадались, как зовут гномов?

- Имена гномов - это названия дней недели.

Предлагаем расставить гномов по порядковым номерам на колпачках и назвать каждого гнома по имени. /Дети выполняют задание./

- Гномы добывают под землей драгоценные камни.

Вниманию детей предлагается **учебное пособие "Геометрическая таблица".**

- Драгоценные камни имеют форму знакомых вам геометрических фигур. Какие знакомые фигуры вы можете назвать?- Круг, овал, квадрат....

- Сколько квадратов?

- Сколько пятиугольников?

- Сколько желтых фигур?

- Сколько фигур без углов?

- Пока мы вместе с гномами считали драгоценные камни, мачеха отравила яблоко. Белоснежке грозит опасность. Ваша задача расколдовать отравленное яблоко.

**Вниманию детей предлагается дидактическая игра "Волшебное яблоко".**

Задача детей, декодируя информацию на карточках- кодах, изменить величину, цвет и форму яблока.

- Молодцы, пора опять в дорогу.

Бабушка внучку очень любила,

красную шапочку ей подарила,

девочка к бабушке в гости пошла,

корзинку с гостинцами ей понесла.

- Идет Красная Шапочка по лесу, а навстречу ей серый волк. В корзинке у Красной Шапочки пирожки и горшочек с маслом. Ребята, давайте обхитрим волка, угостим его пирожками, а пока он будет кушать, Красная Шапочка доберется до бабушки и предупредит ее об опасности.

**Игровое упражнение" Пирожки".**

На пирожках примеры на сложение и вычитание, дети решают примеры на числовом отрезке, если ответ примера больше 5, то этот пирожок для бабушки, если меньше 5, то отдадим его волку/.

- Пока волк ест пирожки, мы проводим Красную Шапочку до бабушкиного домика.

- Вот и подошло к концу наше путешествие, пора возвращаться в класс.

**Заключительная часть**

Воспитатель: Молодцы, справились со всеми заданиями.

Воспитатель:Сегодня мы с вами закрепили знания о последовательности чисел.

Воспитатель: Какие геометрические фигуры вы встретили на пути?

Воспитатель: Сколько было геометрических фигур?

**Рефлексия:** а теперь ребята оцените свою работу.

Вам понравилось работать на уроке?

Расскрасте яблоко

1-й уровень - ничего не понял - одно яблоко.

2-й уровень - понял, но не могу объяснить - два яблока.

3-й уровень - все понял, могу объяснить другому - три яблока

