**Логіко-математичні та конструкторсько-будівельні ігри*.***

***«Подорож до автопарку».***

***Програмовий зміст.*** Продовжувати вчити оперувати з множинами предметів, закріпити уявлення дітей про задачу під час **гри** **«Розставимо транспорт на стоянці».** Вправляти у розв’язанні задач та викладанні прикладів зі знаком +,--. Закріпити вміння орієнтуватися в часі (оперування словами: вчора, сьогодні, завтра, назви днів тижня, місяців) у **вправі** **« Замов місце на стоянці».**

Під час ***гри «Створюємо автомобіль»*** *з*акріпити знання дітей про плоскі геометричні фігури (назви, характерні особливості), склад числа 5 з двох менших при побудові транспорту за поданими схемами. Вправляти у серіації за величиною. Розвивати психічні процеси, творчу уяву, окомір. Викликати інтерес до професій пов’язаних з раціоналізаторством, винахідництвом (інженер-конструктор, промисловий-дизайнер).

**Матеріал:** демонстраційний – магнітний фланелеграф, розділений на 3 рядки, іграшкова автостоянка, демонстраційні цифри в межах п’яти та п’ять одиниць, знак + , - , =, схематичне зображення машини з п’яти геометричних фігур (2картки);

роздатковий - 10 різних геометричних фігур різних за кольором , формою та величиною, іграшкові автомобілі підібрані в п’ять груп (5 різних, 2 і 3 однакових, 1 і 4 однакові), цифри та знаки.

**Хід ігор**.

Педагог пропонує дітям погратися в ігри з автомобілями, за правильно виконані завдання гри вони отримуватимуть фішки за якими буде визначено переможця. Завдання в іграх будуть різні, але основною умовою стане «Кількість предметів повинно бути 5».

Вихователь пропонує **гру** **«Розставимо транспорт на стоянці».** Дорослий разом з дітьми вибирає контролера – дитину, що перевірятиме правильність виконання завдання, на себе бере роль директора стоянки, всі діти - власники автомобілів. Власники вибирають собі автомобіль – один із запропонованих. Директор дає завдання поставити автомобілі на стоянку розподіливши їх на три групи :

- У перший гараж можуть заїхати швидка допомога, пожежна машина, патрульний автомобіль міліції, жовтий грузовик газової служби та синій пасажирський автобус рятувальників.

- У друге відділення стоянки заїжджають два автомобіля таксі та три пасажирські автобуси.

- У третій гараж поставлять автомобілі водії власних легкових машин (1 біла і 4 зелених)

Водії машин ставлять їх у гараж за поданою вказівкою. Контролеру пропонується перевірити правильність розставлених машин – за правильно виконане завдання дати фішку. Педагог запитує:

* Як можна назвати машини у першому гаражі?
* Чому вони найближче до виїзду?
* Кого перевозять машини з другого гаража?
* Водії, чи виконали ми умову гри ( кількість 5)?
* Як це можна перевірити?
* Пропоную контролеру позначати цифрами кількість нами нарахованих автомобілів.

Діти разом з дорослим рахують автомобілі, об’єднуючи однакові однією цифрою, контролер викладає цифри на фланелеграфі. Педагог підсумовує: «У першому гаражі 1 швидка допомога, 1 пожежна машина, 1 патрульний автомобіль міліції, 1 жовтий грузовик газової служби та 1 синій пасажирський автобус рятувальників. Всього скільки автомобілів? На другій стоянці 2 таксі та 3 пасажирські автобуси. Скільки разом машин? У третьому гаражі 1 білий автомобіль і 4 зелених? Скільки всього?» Вихователь звертає увагу на фланелеграф : «Отже, число 5 складається з п’яти одиниць, з чисел 2 і 3, чисел 1 і 4. У кожному гаражі 5 машин. Молодці умова гри виконана.»

* Пропоную всім побути контролерами і заробити додаткові фішки, розв’язавши мої задачі.

Діти сідають за свої робочі столи.

* З яких частин складається задача?
* Я розповідатиму умову, ставитиму запитання, а ви ,контролери, записуватимете розв’язок цифрами та знаками? (при потребі повторити знання дії знаків +, -,=.)

Педагог складає задачі про транспорт, діти викладають розв’язок, перевіряють (біля дошки бажаюча дитина), дають повну відповідь. Активні діти отримують фішку.

Педагог пропонує погратися в **гру «Замов місце на стоянці».**

* У вас є свій автомобіль. Ви їдете у подорож, тому потрібно зберегти місце на стоянці вдома та замовити в іншому місті. За правильно замовлене місце отримуєте чек , який обміняєте на фішку. Можна зробити не більше п’яти замовлень.

Вихователь пропонує пригадати поняття « вчора, сьогодні, завтра », назви днів тижня, зимових місяців. Приводить приклад замовлення: «1.Доброго дня. Прошу залишити моє місце на стоянці до завтрашнього вечора (на сьогодні, до вівторка, до лютого місяця). Дякую. 2 Добрий ранок. Прошу замовити місце на понеділок та вівторок ( на січень) Дякую.» Діти беруть уявний телефон і замовляють місця, цікаві замовлення вихователь схвалює. В кінці гри за чеки діти отримують фішки, визначають переможця.

Педагог звертає увагу на геометричні фігури у дітей, пропонує викласти їх, назвати, виділити характерні особливості, розділити за величиною та пограти в **гру «Створюємо автомобіль»**

Запитує:

- Як називаються люди ,що придумують автомобілі, їх форму, колір, зручність.( інженер-конструктор, промисловий-дизайнер).

- Пропоную придумати, сконструювати свій автомобіль з геометричних фігур, але спочатку спробуємо викласти за зразком ( виставляє зразок -діти викладають).

- Запам’ятайте другий зразок, уявіть його і викладіть (показує на 10 секунд, ховає, діти викладають).

Під час виконання вихователь запитує:

* Скільки фігур ви використали при викладанні?
* Скільки кругів, прямокутників? А разом?
* Чи виконали ми умову про 5 предметів?

Потім вихователь пропонує вибрати 5 геометричних фігур і викласти власний автомобіль. За швидкість та правильне, творче виконання, повні відповіді діти отримують фішки.

Після закінчення гри педагог пропонує порахувати всі отримані фішки, схвалює дітей, запитує,яка гра сподобалася найбільше і пропонує конструювати автомобілі з будівельного матеріалу. Здійснюється обмін фішок на будівельний матеріал і діти самостійно граються.