

**ООД «Познавательное развитие»  
образовательная ситуация «Мышки»  
подготовительная группа**

*Жигунова Татьяна Сергеевна,  
воспитатель МБДОУ №12,  
город Оленегорск,  
Мурманская область*

**Цели:** определение местонахождения объекта в ряду (вторая, третья и т.п.); программирование; развитие комбинаторных способностей и логического мышления.

**Материал и оборудование:**

Игрушка Буратино; коробка из-под печенья; поднос; салфетка; маркер; столы; четыре робомыши; 3 полотна (№1, №2, №3); карточки с заданиями (№1, №2, №3);

**Ход занятия**

*8 детей стоят рядом с воспитателем. Стук в дверь. Воспитатель вносит игрушку – Буратино.*

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите, кто к нам пришел?!

**Буратино:** Привет, ребята! (*дети здороваются с Буратино*) Я хочу угостить вас вкусным печеньем. Вы согласны отправиться ко мне в гости? (*ответы детей*) Тогда, вперед!

*Дети идут за Буратино на ковер, где стоит стол с коробкой от печенья и подносом накрытый салфеткой. Под салфеткой находятся 4 робомыши.*

**Воспитатель:** ребята, присаживайтесь на ковер.

*Буратино открывает коробку, она пустая.*

**Буратино:** Ой, а где же печенье? (*ответы детей*)

*Все ищут печенье и поднимают салфетку.*

**Буратино:** Да, это мышки съели все угощения. (*обращается к мышам*) Как вам не стыдно? Так нельзя делать!

**Воспитатель:** Буратино, подожди, не ругайся. Посмотри, какие они маленькие. Они еще говорить даже не умеют. Ребята, как выдумаете, почему мышки спрятались под салфеткой? (*ответы детей*)

**Буратино:** Я тоже думаю, что их кто-то напугал! А кого боятся мышки? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** Буратино, хоть мышки говорить не умеют, но они нам могут подсказать, кого они боятся. Предлагаю ребятам разбиться на пары и взять себе одного мышонка.

*Все отправляются к столу, где находится полотно №1 (приложение 1). На разноцветных полях лежат буквы: на зеленых – к, о, ш, к, а; на оранжевых – р, ы, с, ь; на желтых – с, о, в, а; на голубых – л, и, с, а.*

**Буратино:** Сколько разбросано букв?! Как же мы узнаем, кто напугал мышат?

**Воспитатель:** Ребята, посадите своих мышек на уголки поля.

*Ребята выставляют мышей на цветные (пустые – без букв) клетки.*

**Буратино:** Как нам помогут мышки?

### **Игра №1**

**Воспитатель:** Ребята, слушайте правила этой игры:

1. Запомните цвет клеток, на которых может останавливаться ваша мышка. У каждой команды свой цвет.
2. Если ход был неправильный, то мышка возвращается на прежнее место и ход передается следующей команде.
3. Когда мышка правильно останавливается, вы забираете с этой клетки букву.
4. Следующий ход вы будете начинать с этой же клетки.
5. С помощью мышат соберите все буквы и составьте из них слово на карточках.

**Воспитатель раздает карточки с заданием и показывает пример на зеленых клетках, т.к. там букв больше, чем у других команд.**

**Пример:** *Воспитатель программирует мышку на зеленом поле так, чтобы она добралась до середины полотна и забирает букву «А». Затем выставляет эту букву на карточке «зеленой» команды.*

**Буратино:** А я знаю считалочку.

Раз – окошко,

Два – окошко,

Под окном сидела кошка.

Кошка мышку поджидала,

Мышка в норку убежала.

В норку кошке не войти,

Кошке мышку не найти!

Мы подскажем, как ей быть!

Нам – бежать, тебе – ходить!

*Собрав буквы, дети составляют слова на карточках (приложение 2) и читают их.*

**Буратино:** Теперь я знаю, кого боятся мыши. А почему они не убежали к себе домой? (*ответы детей*)

**Воспитатель:** Ребята, я думаю, что на этот вопрос нам тоже помогут ответить мышата.

### **Игра №2**

*Дети переходят к полотну №2 (приложение 3). Им раздаются карточки (приложение 4)*

**Воспитатель:** Ребята, послушайте правила игры.

1. Выберите карточку своего цвета.

2. Запрограммируйте своего мышонка и поставьте на клетку, где точкой обозначен ваш цвет.
3. Мышки будут передвигаться по очереди. Вы, с помощью маркера, должны рисовать дорожку, из клетки в клетку, где будет передвигаться ваш мышонок.

*Соединив все точки, должен получиться рисунок ключа.*

**Буратино:** Так, что потеряли мышата? *(ответы детей)*

**Воспитатель:** Ребята, мы помогли нашим малышам найти ключ от дома. Они очень устали сегодня, поможем им вернуться в свои норки? *(ответы детей)*

### **Игра №3**

*Дети переходят за стол, где находится зеленое полотно (приложение 5). На поле выставлены дуги, к которым приклеены картинки с цифрами (в виде дверцы).*

**Буратино:** Ребята, а как вы узнаете, где норка каждого мышонка? *(ответы детей)*

*Буратино предлагает ребятам вытянуть любую карточку (приложение 6).*

**Воспитатель:** Правильно, надо посчитать и решить пример.

1. Своего мышонка выставляете на ту дорожку, где номер на воротах совпадает с вашим ответом.
2. Программируете путь мышонка так, чтобы он оказался на той клетке, где находятся ворота.

### **Итог**

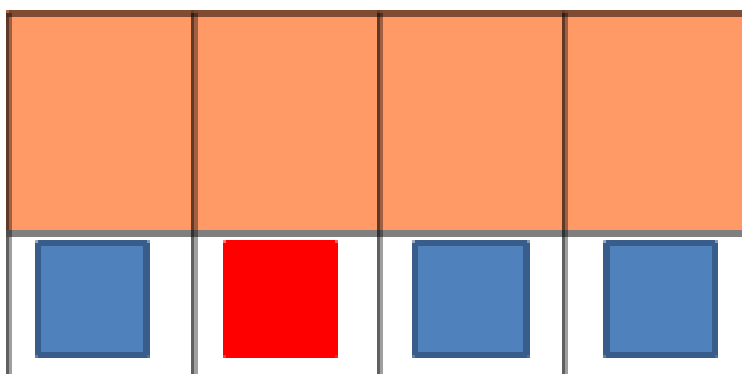
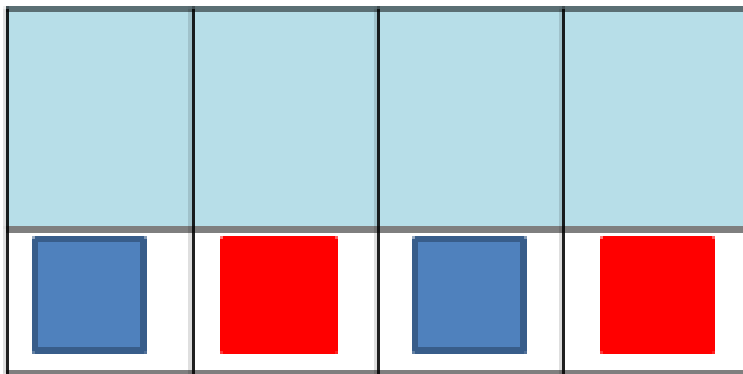
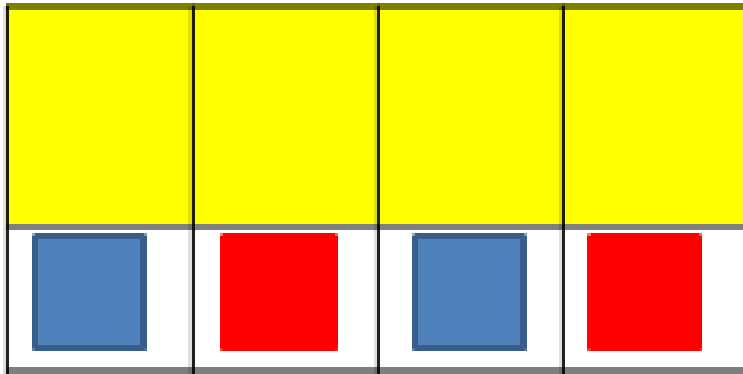
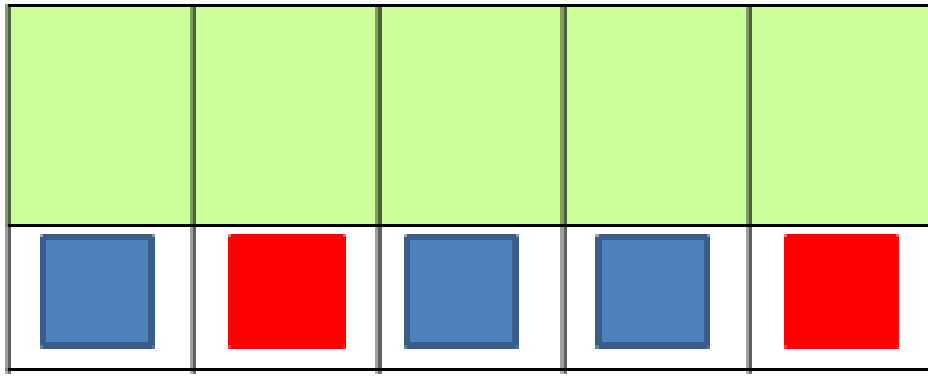
**Буратино:** Ребята, какие вы молодцы, спасли мышат.



**Воспитатель:** Ребят, кто напомним, как мы помогали мышкам? Что мы сегодня узнали? Кому было сложно справиться с заданиями? А что вам больше всего понравилось? *(ответы детей)*

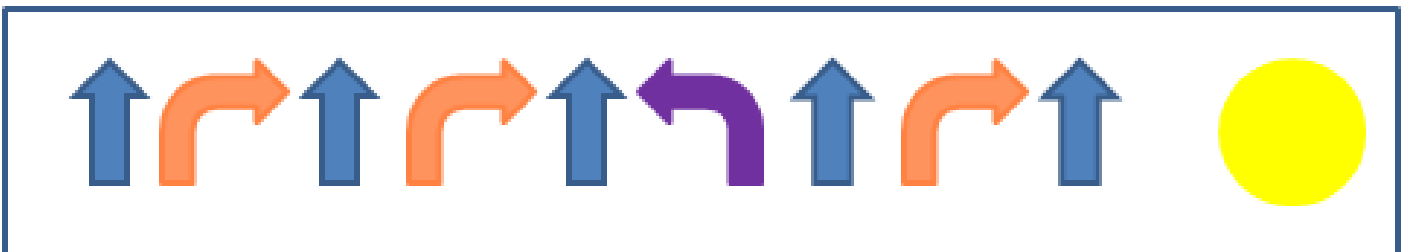
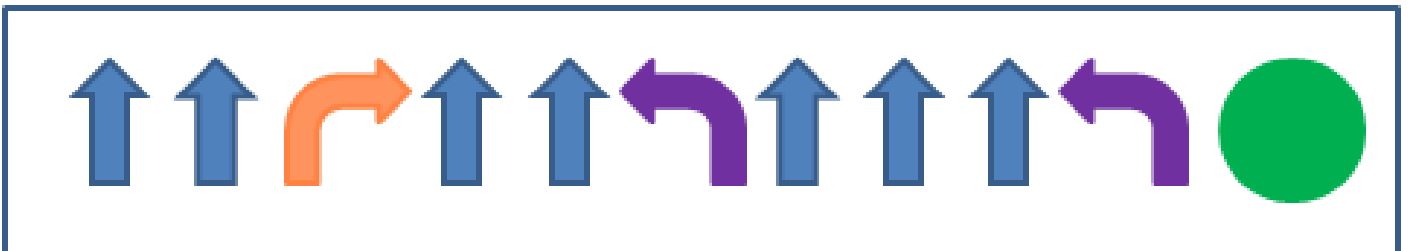
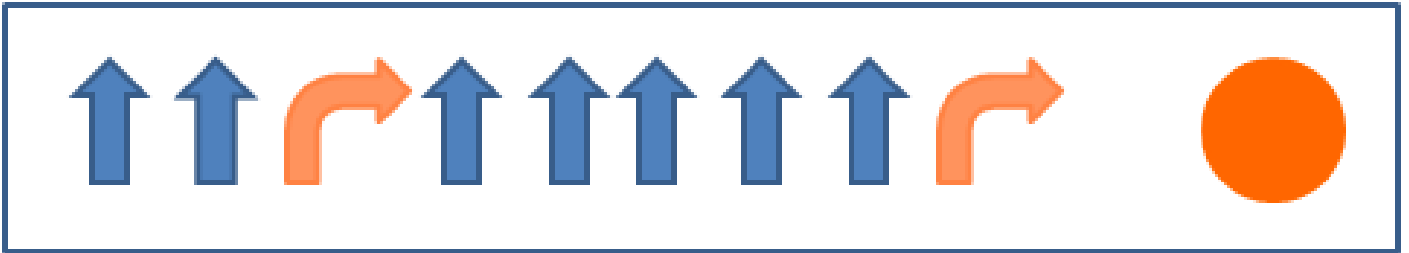
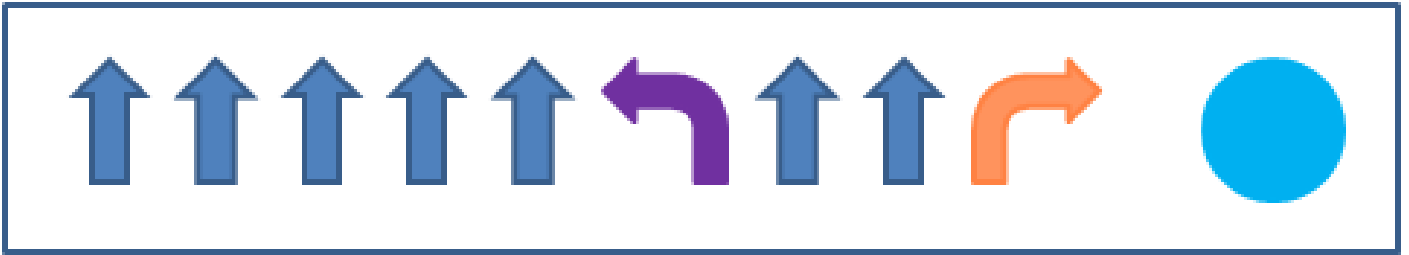
**Буратино:** Ребята, за то, что вы такие добрые и готовы всегда прийти на помощь, я пришлю вам новую коробку с печеньем. До свидания!

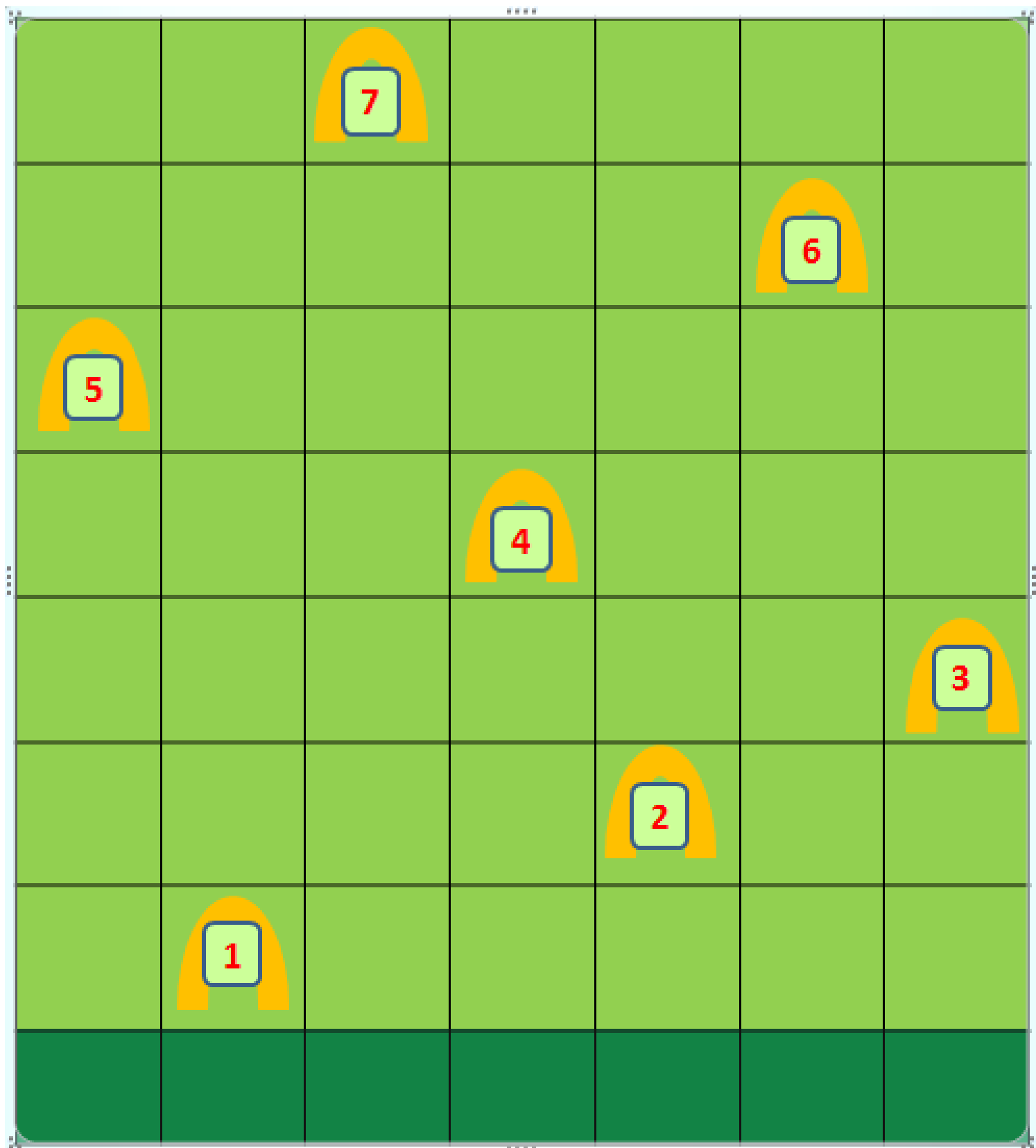


Приложение 1







Приложение 5



$$5 + 2$$

$$3 + 2$$

$$2 + 2$$

$$1 + 5$$