

## **Развитие математических представлений**

### **Задачи:**

1. Продолжать учить детей считать в прямом и обратном порядке.
2. Упражнять в счете на слух и по осязанию.
3. Продолжать учить детей рассуждать при решении задач, самим придумывать задачи.
4. Продолжать учить детей рисовать по клеткам ритмичный узор, развивать ориентировку на листе бумаги.

### **Вам понадобится:**

Природный материал двух видов по 10 штук каждого (желуди, шишки, бобы, камешки и т.д.), голубая полоска бумаги, счетные палочки, бумажный кораблик, игрушки :волк, коза, мальчик, капуста, листы бумаги в крупную клетку, карандаши.

**Задание №1** Продолжать учить детей пересчитываться в прямом и обратном порядке.

1. Расставьте перед ребенком 20 игрушек или любых других предметов. Попросите, чтобы ребенок пересчитал предметы сначала в прямом, а после в обратном порядке (учитывая женский или мужской род предмета).

*Например:*

Книга (первая) - Карандаш (второй) – Ручка (третья) и т.д.

2. Найдите общую фотографию группы вашего ребенка, попросите пересчитать всех ребят.

**Задание №2** Упражнять в счете на слух и по осязанию.

### **Игра «Чудесный мешочек»**

1. Возьмите пакет или тканевый мешочек, положите в него набор из двух видов природных материалов (например, шишки и бобы, желуди и ракушки). Попросите ребенка опустить руку в мешочек и определить, что там лежит. Предложите посчитать предметы в мешочке, не вынимая руки.



2. Далее поиграйте в игру: Вы хлопаете в ладоши, а ребенок должен достать из мешочка на один больше (меньше, равно) предметов, чем количество хлопков. Вместо хлопков можно топнуть несколько раз ногой, подпрыгнуть, присесть, прошагать, прокричать и т.д.

**Задание №3** Продолжать учить детей рассуждать при решении задач, учить самим придумывать задачи.

1. Предложите ребенку решить несколько задач:

1. Кате 5 лет. Она моложе своего брата на 1 год. Сколько лет брату?
2. В вазе 8 желтых тюльпанов. Их на 2 больше, чем красных. Сколько красных тюльпанов в вазе?

Дети рассуждают и самостоятельно решают задачу (с помощью счетных палочек или соответствующих записей на листе бумаги). Решение задач может осуществляться устно.

2. Попросите ребенка придумать задачи подобного типа.

3. Задача на сообразительность «Волк, коза и капуста»

“Крестьянину нужно перевезти через реку волка, козу и капусту. Но лодка такова, что в ней может поместиться только крестьянин, а с ним или один волк, или одна коза, или одна капуста. Но если оставить волка с козой, то волк съест козу, а если оставить козу с капустой, то коза съест капусту. Как перевез свой груз крестьянин?”

**Положите на стол синюю полоску бумаги – это река. Игрушки (вырезанные изображения): мальчик, коза, капуста, волк. Сделайте из бумаги кораблик и подскажите детям, что кораблик может плавать туда-сюда несколько раз.**



*“Решение: Ясно, что приходится начать с козы. Крестьянин, перевезши козу, возвращается и берет волка, которого перевозит на другой берег, где его и оставляет, но зато берет и везет обратно на первый берег козу. Здесь он оставляет ее и перевозит к волку капусту. Вслед затем, возвратившись, он перевозит козу, и переправа оканчивается благополучно”.*

**Задание №4** Дайте ребенку лист бумаги в крупную клетку и карандаш.

### Занятие 3. Узор

На занятии ребенок учится рисовать по клеткам простой узор.

*Скороговорка:*

Сон сморил сома.

Сом сморил сон.

*Повтори чистоговорку:*

Са-са-са – свернулась калачом лиса.

Се-се-се – спать пора лисе.

*Отгадай загадку:*

На черный платок

Просыпано просо.

Пришел петушок,

А склевать-то не просто.

(звезды)

Что видно только ночью?

(звезды)

*Пальчиковая гимнастика:*

Этот пальчик хочет спать,

Этот пальчик лег в кровать,

Этот пальчик чуть вздремнул,

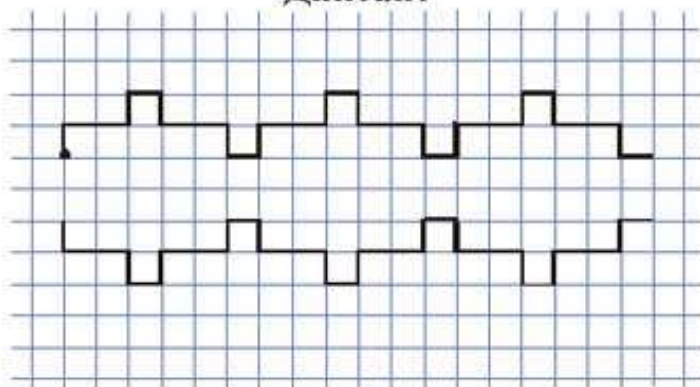
Этот пальчик уж уснул,

Этот пальчик крепко спит.

Никто больше не шумит.

*Взять ладонь ребенка в руку и загибать пальцы по очереди, начиная с мизинца.*

### Диктант



Отступи 1 клетку слева, 4 клетки сверху, ставь точку и начинай рисовать:

1	↑	1	↑
2	→	2	→
1	↑	1	↑
1	→	1	→
1	↓	1	↓
2	→	2	→
1	↓	1	↓
1	→	1	→

Задание для ребенка: продолжи рисовать узор до конца строчки.

А теперь отступи 2 строчки и отрази в зеркале получившийся узор.

