МБУ «Управление образования» МО «Верхоянский район» Республики Саха (Якутия)

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка-Сартанский детский сад «Кустук»

Занятие провела:

Воспитатель высшей категории

Горохова Светлана Степановна

Комплексное занятие ФЭМП в подготовительной группе

Тема: «Конные скачки»

Юнкюр, 2015 г

Введение

Испокон веков во время ысыаха - праздника обновления природы, неизменно проводились соревнования лучших скакунов, олицотворяющие поклонение якутов одному из главных божеств Дьоьогой Айыы. Именно поэтому конные скачки как вид спортивных соревнований в Верхоянском районе играют большое значение, неся в себе глубокий философский смысл.Побывать на скачках, значит во многом понять душу народа саха.

Игра «Конные скачки» на занятиях по формированию элементарных математических представлений

В каждой хорошей игре есть, прежде всего, рабочее усилие и усилие мысли. Игра доставляет радость. Это будет радость творчества, или радость победы, или радость эстетическая- радость качества. Игры заставляют думать, рассчитывать, выбирать пути для достижения цели. Они учат напрягать свою волю, преодолевать конкуренцию, учат вести себя достойно в любых обстоятельствах: при проигрыше не паниковать, не падать духом, не терять веру в себя; при победе -не зазнаваться. Любые игры только тогда дают результаты, когда малыши играют с удовольствием. Игра «конные скачки»- это всегда интерес, увлечение и даже страсть.

При проведении игры, сначала знакомяться с содержанием игры, материалом (предметом), затем объясняем правила и ход игры :

-показ игровых действий;

-определение роли педагога в игре;

-проведение итогов игры.

В конце игры можно спросить у детей, понравилось ли им игра и обещать, что в следующий раз еще будут играть, и она также будет интересной.

Дети легко раскрываются в образе, игра становится еще более интересной и азартной. В игре также используются потешки, загадки, знакомые стихотво-

рения, песни и т.д. Такое разнообразие игры дает больше возможности воплотить себя в игре.

Во время игры у детей развивается богатое воображение, обогащается словарный запас, устанавливается доброе взаимоотношение друг с другом; развивается воля, память, мышление, логическое мыщление, математическое представление: умение считать до 20-ти, думать, ориентироваться в пространстве.

Комплексное ФЭМП в подготовительной группе

Тема: «Конные скачки»

Реализация содержания программы в образовательных областях: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие, физическое развитие.

Виды детской деятельности: игровая, двигательная, коммуникативная, познавательно-исследовательская, музыкальная.

Цели:

1.Ознакомить детей с игрой «Конные скачки»

2.Сформировать внимание, сосредоточенность, математическое мышление на основании математических понятий:

-учить считать до 20-ти

-упражнять ориентировке в пространстве (в ипподроме), используя слова: «слева», «справа», «между», «вверху», «внизу», «далеко», «близко»

-сравнивать длину ограды (тальника) , используя слова «длиннее», «короче»

3.Научить распознавать масти якутской лошади:

«светло мышастая» (сырдык сур)

«темно-бурая» (хара курэн)

«светло-бурая» (сырдык курэн)

«темно-гнедая» (хара тура5ас)

4.Учить преодолевать психологические трудности при поражениях в игре;

5.Ознакомить с правилами взаимодействия жокея с лошадьми, соблюдать инструктаж ОБЖ;

Целевые ориентиры дошкольного образования: активно взаимодействует с педагогом и сверстниками в решении игровых и познавательных задач; способен выполнять конструкцию из тальника; формулирует ответы на наводящие вопросы педагога в процессе беседы; умеет выполнять движения под музыку в соответствии с её характером.

Материалы и оборудование:

Игровое поле «Ипподром», 4 жокея с лошадьми (из конского волоска), доска 20-ти клеточная, съемная ограда из тальника, кубик из конского волоска.

Содержание организованной деятельности детей

1.Введение игрового момента. Раздается цокот копыт (запись).

-Дети, кто-то прискакал к нам на коне! Давайте посмотрим!

Воспитатель открывает ширму, а там якутские лошади (игрушки).

Беседа воспитателя «Якутская лошадь». Посмотрите, какая мохнатая, приземистая, с большой головой и крепкими ногами, даже в самые жестокие морозы представлена сама себе и добывает корм, загребая снег копытами. По представлениям народа саха, лошадь-священное животное небесного происхождения «Джесегей о5ото» или «Дитя Джесегея». Испокон веков во время ысыаха-праздника обновления природы, проводились соревнования лучших скакунов.

Воспитатель показывает игрушечных жокеев и коней.

-Кто скачет на коне? (жокей). Кто такие жокеи? Как он должен отнестись к животным –лошадям? Каким он должен быть? Как они одеты? (ответы детей)

2.Упражнение

-Возьмите карточки с точками. Покажите карточку, на которой нарисовано столько точек, сколько ушек у трех коней? (6)

-Сколько копыт у двух коней ?(8)

-Сколько хвостов у четырех коней? (4)

Задание на счет до 20-ти ;

Рассматривание и изучение масти лошадей:

1номер-светло мышастая (сырдык сур)

2 номер-темно-бурая (хара курэн)

3 номер-светло-бурая (сырдык курэн)

4 номер- темно-гнедая (хара тура5ас)

3.Конструирование «Ограда ипподрома» (из природного материала- тальника). Дети строят ограду сравнивая длину, используя в речи слова «длиннее», «короче».

4. Игра «Конные скачки». Воспитатель объясняет правила игры. Эти состязания для 3, 4 жокеев. В дальнейшем можно увеличить число жокеев до 6,8. Также учитывается дистанция и возраст лошадей. Например, жеребцы могут соревноваться на короткой дистанции, кобылы 3-х лет – на длинной дистанции.

Дети решают кто, каким жокеем и конем играет.

Правила игры:

Цель игры: быстрее добраться до другого конца (финиша)

В игре участвуют 3 до 4 детей. Дети выбирают по одному жокею и одной лошади.

1.Ставят жокеев на старте. По очереди бросают кубик и передвигают жокеев на столько квадратов, сколько выпадет очков;

2.Если выпадет цифра **1**, то пропускаешь ход;

Если выпадет цифра **4**, то передвигаешь жокея на 2 хода вперед;

Если выпадет цифра **7**,то конь сбросил жокея- выбиваешь из игры;

Если выпадет цифра **13**, то передвигаешь жокея на 3 хода вперед;

Если выпадет цифра **17**, то конь бежит в другую сторону- придется покинуть поле;

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша

5. **Исполнение танца** «Дьоьогой» (ранее изученное)

6. Итог деятельности: обобщение новых знаний о конной скачке.

Вопросы: Что вы узнали сегодня?

Кто такой жокей?

Каким он должен быть?

Как ухаживают за лошадьми?

Какие правила игры знаете?

Какие масти лошадей узнали?

Понравилась ли игра? Как называется? и т.д.