

**Сценарий математической викторины
для детей подготовительной группы ДОО
«Занимательная математика»**

Задачи

Обучающие:

1. Закрепить навыки количественного и порядкового счета в пределах 10;
2. Закрепить знания детей о геометрических фигурах;
3. Закрепить умение отгадывать математические загадки;
4. Закрепить знание о составе чисел в пределах 10.
5. Поддерживать интерес к играм с математическим содержанием;

Развивающие:

1. Развивать смекалку, воображение, логическое мышление;
2. Развивать счётные навыки, способность производить действия в уме;
3. Создать условия для командной игры

Воспитательные:

1. Доставить детям радость от проведения совместных развивающих, интеллектуальных игр;
2. Развивать у детей доброжелательную атмосферу командной игры;
3. Развивать чувство ответственности, сопереживания и взаимовыручки внутри команды;
4. Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.

Раздаточный материал:

1. Цифры от 1 до 10 на каждого ребёнка;
2. Простые карандаши;
3. Деревянные палочки и карточки с графическим изображением фигур;
4. Карточки с числовыми домиками – 3 шт.
5. Карточки с заданием «повтори рисунок» на каждого ребёнка;
6. Карточки с лабиринтами на каждого ребёнка;
7. «Колумбово яйцо» 3 шт., схемы 3 шт.
8. Треугольник, квадрат, круг по 7 шт.
9. Медали
10. Смайлики

Демонстрационный материал: презентация с заданиями

Ход викторины.

Воспитатель: Здравствуйте, ребята! Сегодня я приглашаю вас поучаствовать в математической викторине и проверить, насколько вы готовы к школе по математике. Но для начала нашей викторины вы должныделиться на три команды. И в этом нам поможет игра «Найди свой домик». Дидактическая, подвижная игра «Найди свой домик». Каждый ребенок берет с подноса одну из фигур – треугольник, круг, квадрат. Под музыку дети свободно перемещаются в группе, а по окончании музыки им нужно занять своё место рядом с опознавательным знаком соответствующим их фигуре.

Воспитатель: Теперь у нас есть три команды. Вам надо договориться и придумать название команды и выбрать капитана.

Пока вы придумываете я познакомлю вас с жюри, которое будет оценивать, как вы справляетесь с заданиями и выставлять вам баллы. Сегодня ваши математические знания и умения будут оценивать: Лукаш В.П. – заведующий детским садом, воспитатели Шутова Л.М., Быстрова И.А.

За каждое правильно выполненное задание команда будет получать смайлики. Между конкурсами жюри будет вывешивать смайлики на магнитную доску, и мы будем видеть, сколько смайликов у каждой команды.

Капитаны команды представьте свою команду (представление команд)
Готовы проверить свои силы? Тогда начинаем!
Итак, наша ВИКТОРИНА начинается (команды сидят за столами).

КОНКУРСЫ:

Первый конкурс «РАЗМИНКА» (отвечать можно хором)

Каждой команде предлагается по 6 вопросов.

Вопросы команде _____:

- 1) Сколько дней в неделе (7);
- 2) Кто быстрее плавает – утенок или цыпленок (утенок);
- 3) Какое число следует за числом 5 (6);
- 4) Какое число стоит перед числом 8 (7);
- 5) Назовите осенние месяцы (сентябрь, октябрь, ноябрь);
- 6) Прибор для измерения времени (часы);
- 7) Какое число больше 4 или 8 (8);
- 8) У кого из сказочных героев 3 головы (змей-горыныч);
- 9) Соседи числа 6 (5 и 7);
- 10) Как называется наш город? (Брянск).
- 11) Сколько месяцев в году (12);
- 12) Кто быстрее долетит до цветка – бабочка или гусеница (бабочка);
- 13) Какое число следует за числом 9 (10);
- 14) Какое число стоит перед числом 7 (6);
- 15) Назовите дни недели (Пн., Вт., Ср., Чт., Пт., Сб., Вс.);
- 16) Прибор для глажки белья (утюг);
- 17) Какое число меньше 5 или 3 (3);
- 18) Сколько гномов повстречала Белоснежка (7);

Молодцы, ребята, вот мы и размялись, можем продолжать нашу викторину.

Первый конкурс «Кто быстрее?»

Команды получают карточки с цифрами, по команде надо выложить числовой ряд от 1-10.

2 смайлика получает команда, у которой все члены команды справились с заданием, по 1 смайлику получают остальные команды

Второй конкурс «Убери цифру по заданию»

Ребята, перед вами на столах выложен числовой ряд, я буду задавать задание, а вы убирать цифру, которая соответствует ответу на данное задание

Будьте внимательнее, старайтесь сами думать и не надеется на других.

2 смайлика получает команда, у которой будет больше правильных ответов, по 1 смайлику получают остальные команды

1. Уберите цифру, которая обозначает, сколько глаз у человека. (2)
2. Уберите цифру, которая обозначает, сколько дней в неделе. (7)
3. Уберите цифру, которая обозначает, сколько ножек у стула. (4)
4. Уберите цифру, которая находится между цифрой 5 и 7. (6)
5. Уберите цифру, которая больше цифры 2 на один». (3)
6. Уберите цифру, которая меньше 10 на один. (9)
7. Уберите цифру, которая обозначает, сколько пальцев на двух руках. (10)
8. Уберите цифру, которая обозначает, какой по сету январь в году. (1)

9. Уберите цифру, которая не имеет ни начала, ни конца. (8)

Остается цифра 5

Здорово, ребята! И с этим заданием вы справились! И мы можем переходить к третьему заданию.

Третий конкурс-игра «Королевский лабиринт»

Всем членам команды раздаются лабиринты и простой карандаш. В королевстве Математики скоро бал. Принц захотел пригласить принцессу из другого королевства. Помогите ему пройти через лабиринт. После того как вся команда выполнит задание, капитаны отнесут лабиринты членам жюри

Команда, которая быстрее и правильно справиться с заданием получает 2 смайлики, остальные по одному

Четвертый конкурс «Задачки»

Каждая команда должна придумать задачу другой команде. Команда, которой задаю, называет условие, вопрос, решение и ответ

1 смайлик получает команда за правильно составленную задачу, 1 балл за правильное перечисление всех частей задачи

Засиделись мы на месте

Не пора всем нам встать

И немного поиграть.

Ребята, смотрите на экран и выполняйте то, что я буду говорить

Сколько точек в круге, столько раз подняли руки (4)

Сколько ёлочек зелёных, столько выполним наклонов (2)

Приседаем столько раз, сколько бабочек у нас (3)

Сколько видите кружков, столько сделайте прыжков (5)

Сколько видите квадратов, столько хлопаем, ребята (6)

Пятый конкурс «Числовые домики»

Ребята, это задание вы выполняете в команде. Мы увидим, как вы умеете договариваться и приходите к единому решению.

Для начала выберете того, кто будет писать цифры, и на счет три можете приступить к выполнению задания

Команда, которая быстрее и правильно справиться с заданием получает 2 смайлики, остальные по одному

Шестой конкурс «Колумбово яйцо»

Ребята, это задание тоже выполняете в команде, вам дается схема, по которой вы должны на столе собрать изображение.

Для начала выберете того, кто будет собирать, а все остальные помогать советами. На счет три можете приступить к выполнению задания

Команда, которая быстро и правильно справиться с заданием получает 2 смайлики, остальные по одному

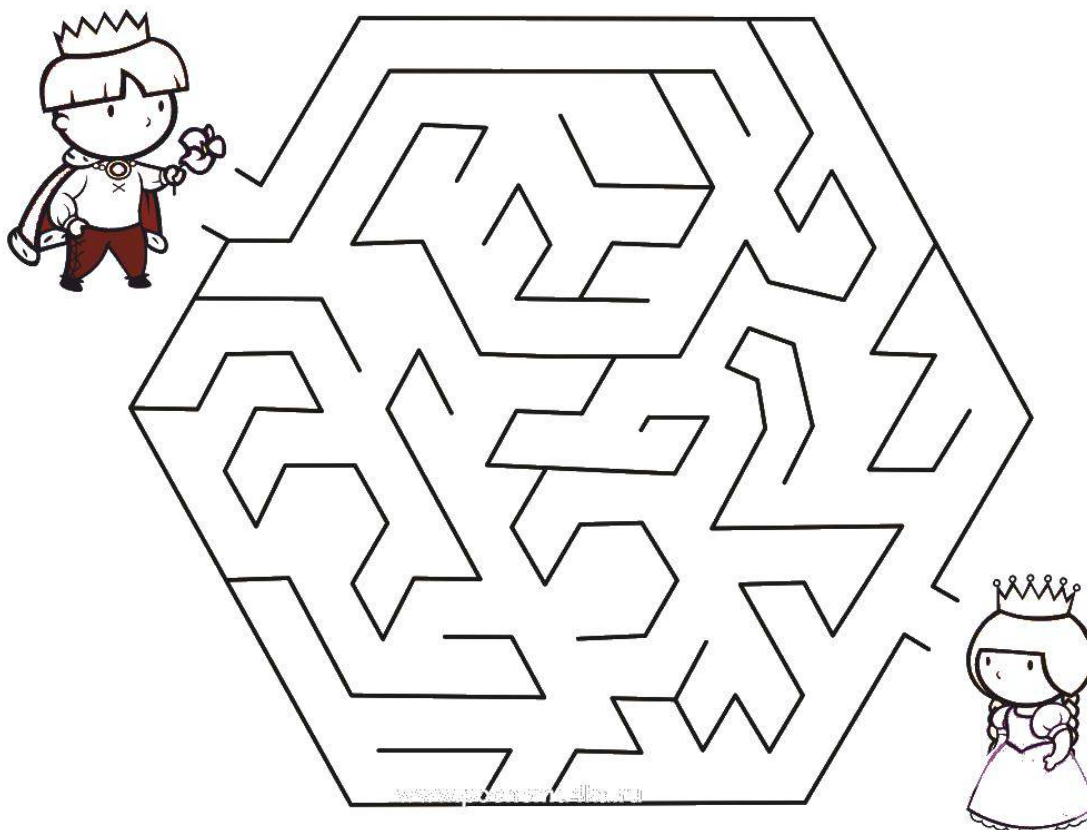
Седьмой конкурс «Повтори рисунок»

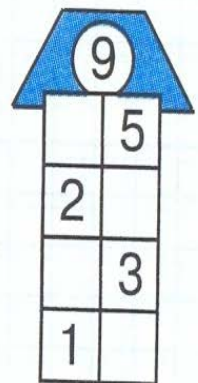
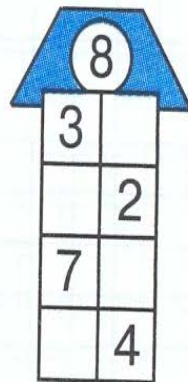
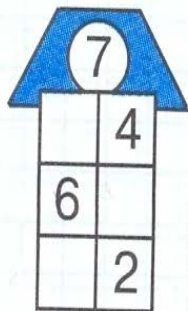
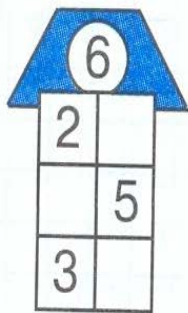
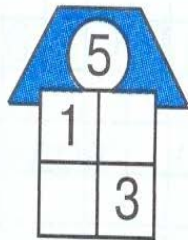
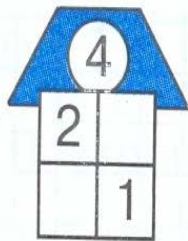
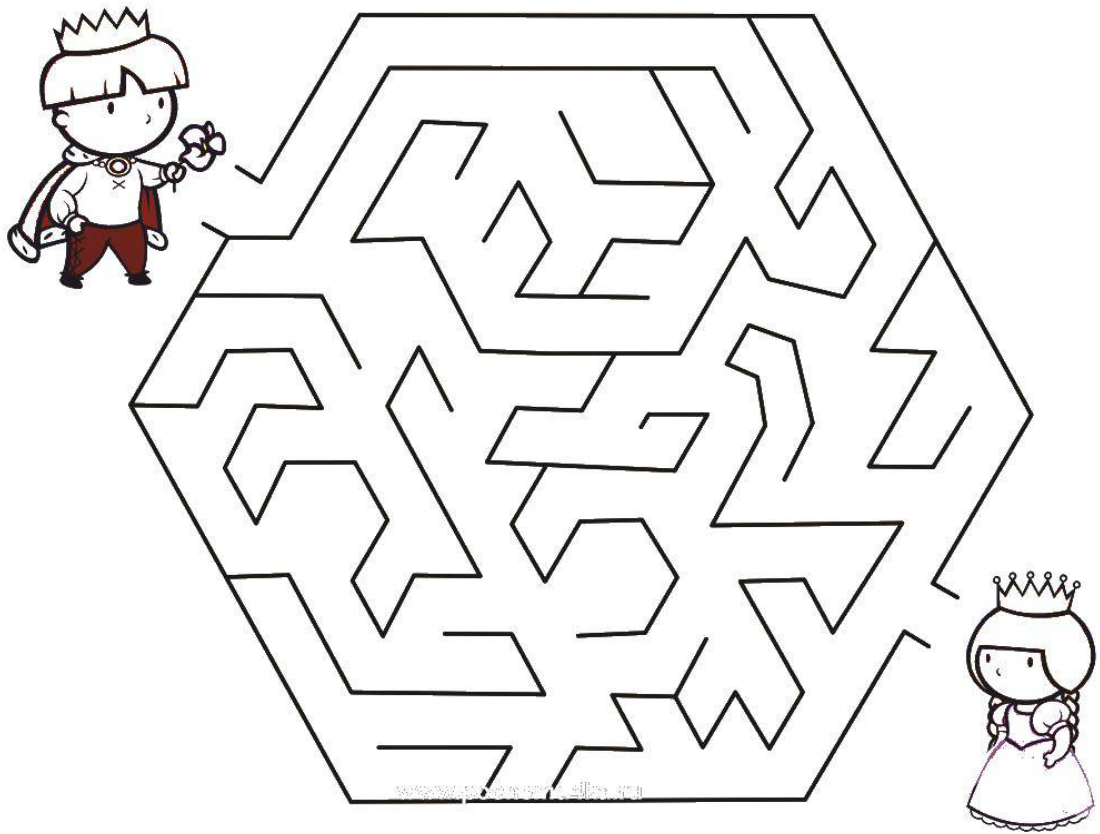
Вам надо повторить рисунок.

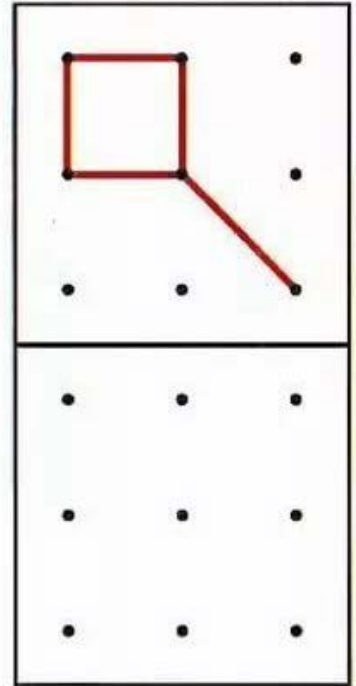
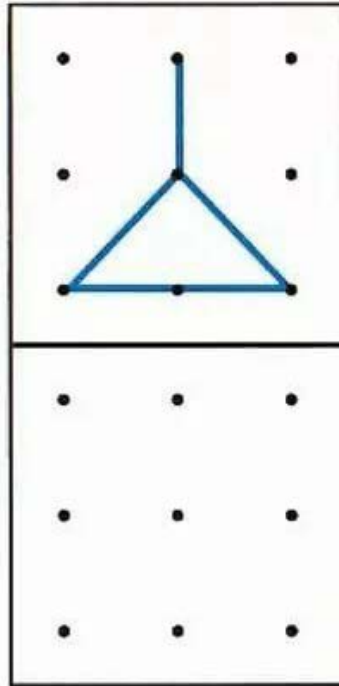
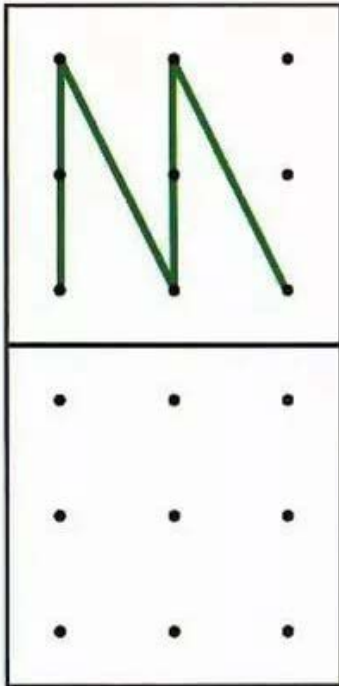
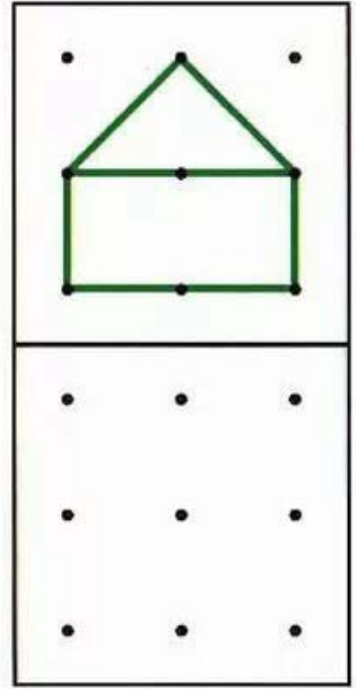
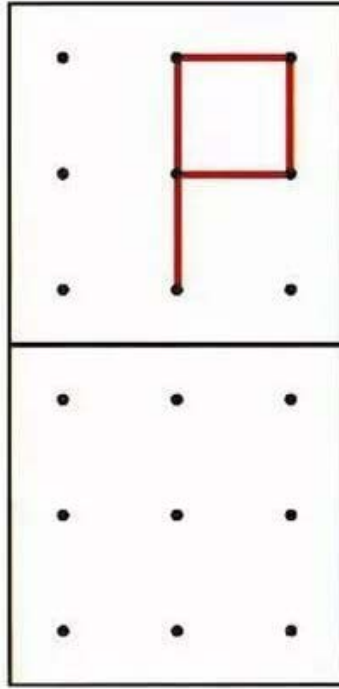
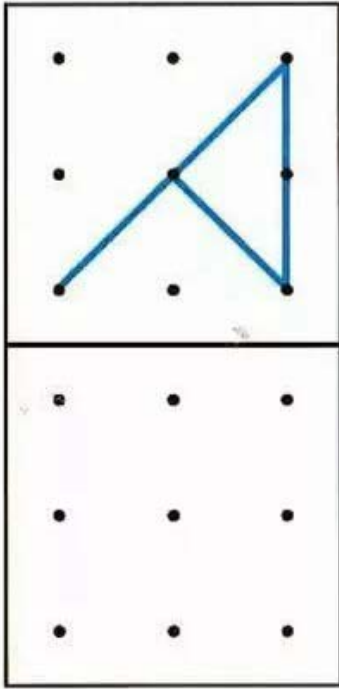
Команда, которая быстро и правильно справится с заданием получает 2 смайлики, остальные по одному

Воспитатель: Ребята, на этом наша викторина подходит к концу, а пока жюри подводит итоги, предлагаю немного потанцевать.

Воспитатель: Ребята, вы выполнили все задания нашей математической викторины, а сейчас, давайте послушаем наше жюри, которое объявит нам, какая же команда набрала больше всех очков и победила. (Далее идёт награждение победителей и всех участников викторины).



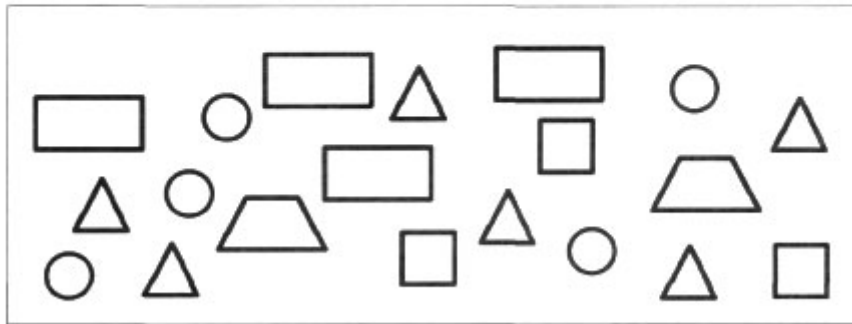




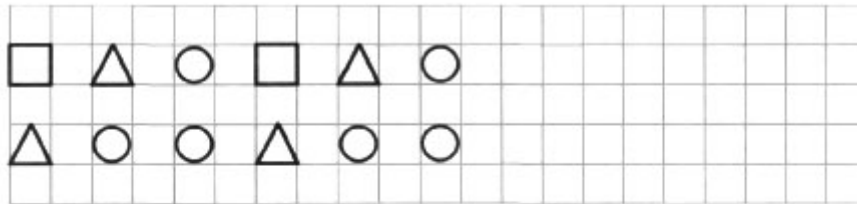
Геометрические фигуры

Найди и раскрась: ○ — красным, △ — зелёным,

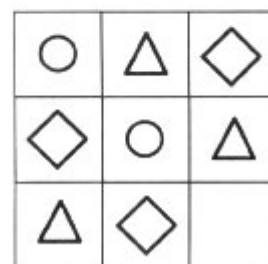
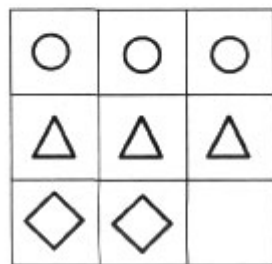
□ — голубым, ▤ — жёлтым, ▭ — синим



Подумай и продолжи строчку

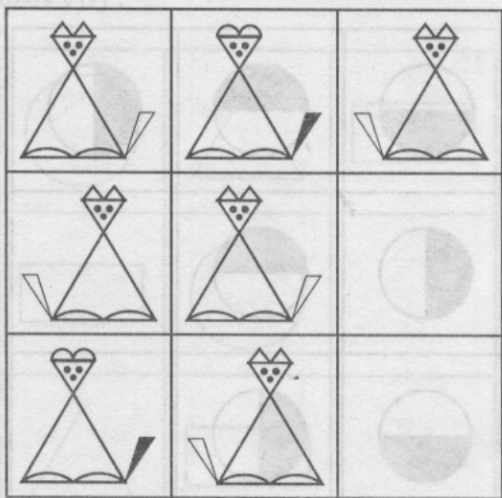


Подумай и заполни пустые клетки

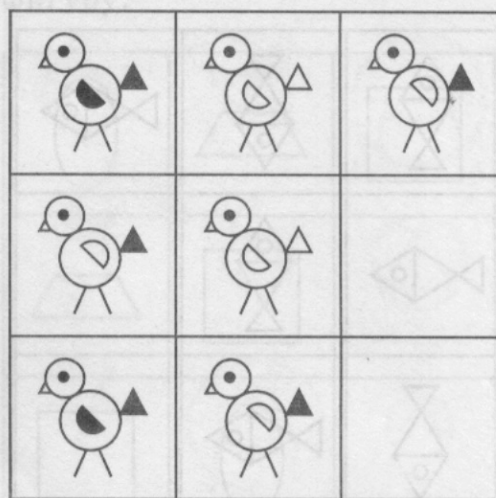


Поиск недостающей фигуры. По нескольким признакам

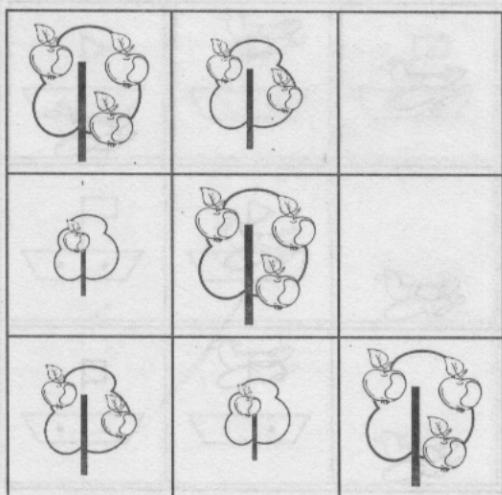
Дорисуй в пустых квадратах недостающую кошку.



Дорисуй в пустых квадратах недостающую птичку.



Дорисуй в пустых квадратах недостающее дерево.



Дорисуй в пустых квадратах недостающий домик.

