

КВЕСТ–ИГРА ПО ФЭМП:



СТАРШАЯ ГРУППА.

Воспитатели:
Немзорова О.А.;
Кыргызакова А.В

Цель: Создание интерактивной игровой ситуации для закрепления детьми знаний по математике.

Задачи: Закреплять знания о геометрических фигурах, о частях суток, навык сложения целого из частей.

Формировать умение выделять лишний предмет по форме, сравнивать предметы по высоте, ориентироваться в пространстве.

Упражнять в уравнивании предметов двумя способами, в умении использовать порядковые числительные.

Знакомить с понятиями: «Прямой и обратный счёт».

Развивать логическое мышление, чувство единства и эмоционального комфорта команды.

Поддерживать желание идти вперёд, выполнять задания, не смотря на неизвестность результата.

Ход игры.

Вход в зал.

Приветствие. На экране появляется профессор Всезнайкин.

Воспитатель.-

Ребята, нас сюда пригласил профессор Всезнайкин.

Всезнайкин .-

Привет, друзья, я пригласил вас на квест –игру под названием: «Иди



туда, не зная куда, найди то, не зная что». Выполнять всё нужно внимательно, но быстро. У вас всего двадцать пять минут.

Точкой отсчёта будет волшебный куб. (Показ на экране).

Всезнайкин .-И вои ещё. Запоминайте: Всё, что странное найдёте - с собой заберёте.

Воспитатель. –Ну что, согласимся на игру? Будем искать то, не зная что? Я верю, что у нас всё получится, потому что мы дружная команда. Отправляясь в путь, возьмём с собой сумочку.

(Дети находят куб, открывают его. На внутренних гранях- части суток).

1 задание. Части суток. Что здесь изображено? Назовите части суток. Распределите картинки в соответствии с частями суток.

Воспитатель.-Ребята, мы до сих пор не знаем куда нам направляться дальше. Смотрите в центре куба какой-то конверт. (Под конвертом первая часть от ключа). А это что такое странное? (Вспоминают слова .. всё, что странное найдёте...). Кладут деталь в сумочку.

2 задание. Четвёртый лишний. Лишний предмет будет подсказкой куда идти дальше.(Из треугольных предметов, лишнюю выбирают четырёхугольную магнитную доску).

Идут к доске. На доске картинки: многоэтажный дом, дерево, кустарник, стол. В конверте ещё одна часть ключа и задание: самый низкий предмет подскажет, куда идти дальше.

3 задание. Поставь предметы от высокого до низкого. Сравни по высоте. (Дом самый высокий, дерево пониже, куст ещё ниже, а стол самый низкий). (Дети выстраивают на линию предметы от высокого до низкого и



определяют, что стол самый низкий, на нём изображены геометрические фигуры, нужно идти к столу с геометрическими наборами). На краю стола ещё одна часть ключа.

4 задание. Выкладывание на полоски геометрические фигуры: на верхнюю пять треугольников, на нижнюю шесть кругов. На сколько кругов больше, чем треугольников?

Что нужно сделать, чтобы их стало поровну? (Уравнивание двумя способами). По сколько получилось фигур?

Чем мы обозначаем количество предметов? (Цифрами). Покажите цифру 6, 5.

Раз мы определили, что число предметов мы обозначаем цифрами, может это подсказка, куда нам идти? Идут к полю с цифрами. Там очередной фрагмент ключа. Кладут в сумочку.

5 задание.Сидя на полу работа по цифровым карточкам. Какая цифра между? Какая цифра после? Какая цифра перед?

-Ребята, когда мы считаем от маленького числа к большому –это называется прямой счёт, а когда от большого к маленькому –это называется обратный счёт.

Продолжи прямой счёт. (5....).
Обратный счёт (10,9..).

Воспитатель. -Ребята, мы хорошо поработали и считали в разных направлениях, а в каком направлении дальше идти мы не узнали, что же здесь может послужить подсказкой? В центре находят стрелку, с другой стороны задание: моё пятое по счёту задание укажет направление, главное не просчитайтесь.

6 задание. Дети определяют направления и озвучивают, которое по счёту задание. (Вперёд 1-е; вверх 2-е; вниз 3-е; влево 4-е; вправо 5-е).

Идут в правую сторону к столу, на котором только одна деталь от ключа, а на стене лист с QR кодом.

Воспитатель подводит к тому, что нужно вынуть из сумки остальные детали и рассмотреть. Во время манипуляций деталями догадываются, что это пазл. Собирают ключ.



Воспитатель.-Что же можно открыть ключом? И заданий с подсказками нет. А это что за листок ? Раньше я его здесь не видела. Дети объясняют что это QR код и как им пользоваться.

Воспитатель наводит телефон, открывается подсказка: стол с красной меткой под ним. –Где метка? (Под столом).

Дети находят стол, под которым сундук с замком. Садятся на стульчики.

7 задание. Подбери ключ для замка по геометрической форме.

открывается сундук, в нём новая игра «Танграм».

Рефлексия: посмотрите, вы знаете, что это? Кажется мы нашли то, не зная что.

На экране Всезнайкин.

Всезнайкин. Браво, bravo, bravo! Вы всё выполнили верно и нашли мой сюрприз. Это логическая игра «танграм». Я дарю её вам в группу.

Воспитатель.-Спасибо, профессор.

С этой логической игрой, мы обязательно познакомимся в группе.

Всезнайкин. Молодцы, вы все поработали на «5», я вас поздравляю!

Рефлексия.

-Ребята, понравилась вам квест- игра? (Впечатления детей о ходе игры). Пока мы шли не зная куда, мы выполнили много заданий и мне кажется, что все в отличном настроении. Выберите среди разных эмоций ту, которая подходит сейчас вашему настроению и повести на доску.