

На фланелеграфе проводится игра на внимание "Какой цифры не стало".

Волшебник: - Какие же вы молодцы - и геометрические фигуры, и цифры знаете. А сейчас каждый из вас выберет по одной цифре и найдет среди модулей геометрическую фигуру с такой же цифрой. И если вы это быстро сделаете, то успеете построить ворота, которые приведут вас обратно на корабль.

Детям дается схема ворот. Схема разбирается и проговаривается (лево, право, верх, низ, на), затем дети находят геометрические формы по выбранным цифрам. Строят ворота.

Волшебник: - А как вы думаете, для чего существуют ворота?
(ответы детей)
- Ворота бывают большие, и через них человек проходит в полный рост, а бывают маленькие. Как мы сможем пройти через построенные ворота?
(ответы детей)

Динамическая пауза:

Подлезания под построенные ворота.

Пройти на "корточках" через ворота.

Волшебник хвалит детей. Звучит музыка. Волшебник перевоплощается в капитана.

Капитан: - Нам пора покидать волшебную страну. Всем занять свои места на корабле.

Дети занимают места на корабле и, размахивая флажками, под музыку возвращаются из путешествия.

Воспитатель: - Рада вас встретить. Куда вы путешествовали?
(ответы детей)
- Что нового узнали? С кем познакомились? Что пришлось делать? Хотели бы еще побывать в стране "Математика"?
(ответы детей)
- Мы с вами еще не раз побываем в этой замечательной стране.